



# THE AGE OF THE RAG'NAROK CONFRONTATION®




## L'ARMÉE DE L'ARBRE-ESPRIT






### EFFET D'ARMÉE ET COMPÉTENCES




**Don de l'Arbre-esprit :** Les combattants appartenant à une compagnie de l'Arbre-esprit infligent un point de dégât supplémentaire à chaque fois qu'ils effectuent un test de Force .



**Bravoure :** Les échecs obtenus sur les tests de Courage  des combattants dotés de Bravoure sont relancés une fois de plus.




**Brute épaisse :** Chaque  ou  obtenu sur un test de Force au corps à corps  réalisé avec une Brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.


**Coup de maître :** Si au moins un des membres de l'unité ne s'est pas déplacé lors de son activation, le combattant ajoute son Attaque  à sa Force  lors des tests de Force réalisés au corps à corps .



**Éclaireur :** Lorsque la compagnie est mise en jeu dans une zone de déploiement, les unités composées d'éclaireurs peuvent être déployées n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact d'une unité ennemie.

**Enchaînement :** Chaque  ou  obtenu sur un test d'Attaque au corps à corps  réalisé avec un combattant doté d'Enchaînement donne droit à un dé supplémentaire.


**Focus :** Un magicien doté de Focus jette autant de dés de plus que son Pouvoir  à chaque fois qu'il effectue un test de Pouvoir . Ces dés ne sont pas des dés supplémentaires et peuvent donc faire l'objet de relances.


**Force en charge :** Lorsqu'il a réussi une charge, le combattant ajoute son Attaque  à sa Force  lors des tests de Force réalisés au corps à corps .



**Furie guerrière :** Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps  des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.

**Illumination :** Un fidèle doté d'Illumination jette autant de dés de plus que sa Ferveur  à chaque fois qu'il effectue un test de Ferveur . Ces dés ne sont pas des dés supplémentaires et peuvent donc faire l'objet de relances.

**Implacable :** Après qu'ils aient effectué un assaut, les implacables au contact d'adversaires peuvent effectuer un nouveau combat. Celui-ci ne bénéficie pas du bonus de charge. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.


**Instinct de survie :** Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force  à l'encontre des combattants doués d'Instinct de survie sont relancés une fois de plus.

**Magistère :** Les échecs obtenus sur les tests de Pouvoir  des magistères sont relancés une fois de plus.

**Régénération :** Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque  ou  annule un point de dégât.

**Stratège :** Les tests d'Autorité  des stratèges sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

**Tir instinctif :** Les combattants dotés de Tir instinctif peuvent tirer sur des ennemis engagés.

**Tueur-né :** Lorsqu'il effectue un test d'Attaque au corps à corps , le joueur jette un dé de plus. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire, il peut faire l'objet de relances.



## ÉQUIPEMENT

**Allonge :** Un combattant doté d'une arme d'allonge peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

**Arme sacrée :** Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps est lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.

**Tir à aire d'effet :** Les tirs de Carbone affectent une Aire d'effet de 3 cm de rayon. Le gabarit AT-43 permet de représenter facilement cette superficie.

Certaines armes à distance sont capables d'affecter toute une zone plutôt qu'une cible unique. Les armes à aire d'effet peuvent éliminer plus de cibles qu'il n'y a de dés d'attaque à distance. Elles peuvent également éliminer des cibles hors de vue des tireurs. Un seul gabarit est utilisé par salve, quel que soit le nombre de tireurs.

Les tests d'attaque à distance réussis augmentent l'Aire d'effet de l'arme ; les échecs font dévier l'attaque à distance. Pour savoir qui est touché par le tir à aire d'effet d'une unité, le joueur place le gabarit sur le combattant de son choix parmi ceux que le tireur voit dans l'unité ciblée. Les combattants situés même partiellement sous le gabarit subissent le test de Force.

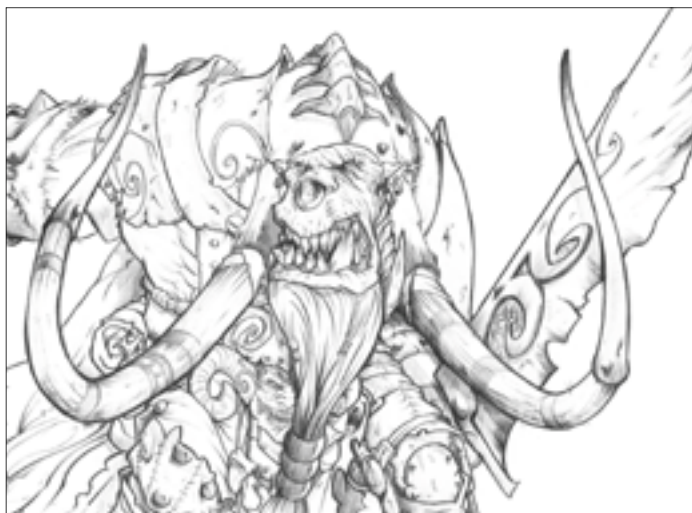
Si au moins un échec est obtenu sur le test d'attaque à distance, le tir dévie. Pour résoudre cela, lancez un dé : son résultat indique la direction de la déviation (le gabarit présente six directions numérotées). Le gabarit est ensuite déplacé dans cette direction d'un centimètre (une graduation) par échec au test d'Attaque à distance.

Si tous les tests d'Attaque à distance sont réussis, le gabarit reste en place.

Après avoir placé le gabarit, le joueur détermine la zone affectée par l'attaque à distance. L'Aire d'effet indique quelle graduation lire sur le gabarit. Tout combattant à l'intérieur de cette graduation est affecté. L'Aire d'effet est déterminée de la manière suivante :

- Si le résultat « Attaque à distance – portée » est un défi (D), le tir se perd dans la nature et ne touche rien ;
- Si tous les tests d'Attaque à distance sont des échecs, l'Aire d'effet est celle de l'arme utilisée ;
- Si au moins un test d'Attaque à distance est réussi, l'Aire d'effet est celle de l'arme multipliée par le nombre d'attaques à distance réussies. Si ce résultat dépasse 10, l'Aire d'effet est égale à 10 et les combattants affectés subissent deux tests de Force au lieu d'un.

**Note :** Les profils correspondent à la version Confrontation : l'Âge du Rag'narok des combattants. L'équipement qui a servi à les coder peut être différent de celui représenté sur la figurine.



## LES UNITÉS

La liste d'armée indique, pour chaque troupe, l'effectif standard et maximum d'une unité, et le coût en P.A. de celle-ci. Elle indique également le coût de chaque combattant supplémentaire que le joueur désire ajouter à l'effectif standard de l'unité, sans pour autant atteindre l'effectif maximum.

Les unités pour lesquelles un coût est indiqué dans les colonnes « + 1 combattant spécial », « + 2 combattants spéciaux » et « + 3 combattants spéciaux » peuvent incorporer de tels combattants, dont les caractéristiques sont données à la suite de la troupe standard. Chaque combattant spécial remplace un combattant standard de l'unité.

Toutes les unités peuvent accueillir un Incarné. Celui-ci peut s'ajouter à l'effectif maximal d'une unité.

## ORDRE DES BANNIÈRES

- Unité d'infanterie (D) !
- Unité d'infanterie (D) (S / SSS)
- Unité d'infanterie (D) (S/SSSSS)
- Unité d'infanterie ou de créature (D) / (D) (S/S)
- Unité d'infanterie ou de cavalerie (D) / (D) (S / SSSSS)

! : Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.

## COMBATTANTS SPÉCIAUX

**Chacal mystique :** Le chacal mystique peut lancer le sortilège « Esprit du chacal » lorsque la carte de son unité est révélée. Le joueur pioche la carte suivante dans sa séquence d'activation (ou la pioche de le mode de jeu « Maraudeur »). Il choisit la carte qui est jouée parmi les deux et remplace l'autre en première position de sa séquence d'activation (ou au sommet de la pioche) comme si elle n'avait pas été révélée. Ce sortilège coûte 5 points de mana et ne peut être utilisé qu'une fois par tour et par unité comprenant un ou plusieurs Chacals mystiques.

**Guerrier mystique :** Le guerrier mystique peut lancer le sortilège « Esprit du granit ». Son unité bénéficie d'Instinct de survie jusqu'à la fin du tour. Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force (D) à l'encontre des combattants doués d'Instinct de survie sont relancés une fois de plus. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

**Maître des rites Chacal :** Le maître des rites Chacal peut appeler le miracle « Mahata ». Son unité bénéficie de Furie guerrière jusqu'à la fin du tour. Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque (S) des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus. Ce miracle coûte 5 points de foi.

**Mystique des vents :** Le mystique des vents peut lancer le sortilège « Esprit du vent ». Le joueur peut déplacer les combattants libres de son unité de 5 cm de plus lors d'un déplacement. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

**Shaman animiste :** Le shaman animiste peut lancer le sortilège « Esprit du Tonnerre ». Son unité bénéficie de Furie guerrière jusqu'à la fin du tour. Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps (S) des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.

Ce sortilège coûte 5 points de mana.

## LES INCARNÉS

Chaque Incarné dispose d'un certain nombre de points avec lesquels il peut acheter ses artefacts et, le cas échéant, ses rituels et ses communions. Le coût de chaque artefact est égal à sa valeur.

**Avangorok** : 2  
**Carbone** : 1  
**Dayak** : 1  
**Fils du Tonnerre (Le)** : 3  
**Ghorak** : 2  
**Grakkha (guerrier de pierre)** : 3  
**Grakkha (champion de Kamahru)** : 3  
**Kal Shadar** : 2  
**Kamahru** : 0  
**Kolghor** : 2  
**Rantakh** : 1  
**Shaka-Umruk** : 1  
**Shaka-Morkai** : 3  
**Tamaor** : 2  
**Törk** : 1  
**Tumahk** : 2  
**Umran Kal** : 2  
**Vijkhal** : 3  
**Vorak** : 1

En outre, certains Incarnés sont magiciens, ou fidèles. Dans le premier cas, ils disposent d'une voie et d'éléments, dans l'autre cas, d'un culte et d'aspects. Ces informations sont données dans la liste suivante :



**Fils du Tonnerre (Le)** : Magicien (magie instinctive/Eau, Feu et Terre)  
**Shaka-Umruk** : Fidèle (Culte de l'Arbre-esprit/Altération)  
**Shaka-Morkai** : Fidèle (Culte de l'Arbre-esprit/Altération et Création)  
**Tamaor** : Magicien (magie instinctive/Air et Terre)  
**Törk** : Magicien (magie instinctive/Terre)  
**Tumahk** : Fidèle (Culte de l'Arbre-esprit/Altération et Création)

Enfin, le coût de résurrection de chaque Incarné est le suivant. Il s'agit également du nombre de points gagnés par l'adversaire si l'Incarné est tué par un Incarné adverse.

**Avangorok** : 4  
**Carbone** : 2  
**Dayak** : 3  
**Fils du Tonnerre (Le)** : 7  
**Ghorak** : 6  
**Grakkha (guerrier de pierre)** : 7  
**Grakkha (champion de Kamahru)** : 8  
**Kal Shadar** : 6  
**Kamahru** : 8  
**Kolghor** : 3  
**Rantakh** : 3  
**Shaka-Umruk** : 4  
**Shaka-Morkai** : 8  
**Tamaor** : 4  
**Törk** : 4  
**Tumahk** : 5  
**Umran Kal** : 9  
**Vijkhal** : 5  
**Vorak** : 3

## CAS PARTICULIERS

**Ghorak** : Ghorak : La présence de Ghorak au sein de la compagnie permet de recruter des tigres de Dirz. Ghorak doit être le meneur de l'unité de Tigre de Dirz de l'Arbre-esprit. Il acquiert alors les avantages suivants :

- Mouvement  15 ;
- Compétence « Bond ». Les combattants dotés de Bond se déplacent en ignorant les obstacles et les figurines d'une hauteur inférieure ou égale à 10 cm.
- Peur  7.

**Kamahru** : Kamahru est doté de l'artefact « Graine-royaume ».



## ARTEFACTS

### BANNIÈRE TRIBALE

**Valeur** : 1

L'Incarné est considéré comme un porte-étendard.

### BUTIN DE GUERRE

**Valeur** : 1

L'Incarné est doté d'un artefact de Valeur 1 choisi dans n'importe quel autre Army Book.


### PEAU DU BÉHÉMOTH

**Valeur** : 1

L'Incarné perd un point de vie de moins, avec un minimum de un, lorsqu'il subit un test de Force .






### ROC TONNERRE

**Valeur** : 1

L'Incarné inflige un point de dégât supplémentaire à chacun de ses tests de Force .

### SÈVE DE L'ARBRE-ESPRIT

**Valeur** : 1

L'Incarné bénéficie de la compétence « Éthéré ». Les résultats  +,  + et  sont interprétés comme des  + lors des tests d'Attaque  réalisés par l'adversaire à l'encontre d'un éthéré.

### BRINDILLE DE L'ARBRE ESPRIT

**Valeur** : 2

Le fidèle doté de cet artefact choisit une communion de valeur 3.

### FOURRURE DU FAUVE


**Valeur** : 2

Le magicien doté de cet artefact choisit un rituel de valeur 3.



## KHORLAN ET GRIZMAOR

**Valeur : 2**

L'Incarné dispose d'un dé  de combat au corps à corps en plus par adversaire à son contact. Ces dés ne sont pas des dés supplémentaires et peuvent être l'objet de relances.

## PIERRE DE CHACAL

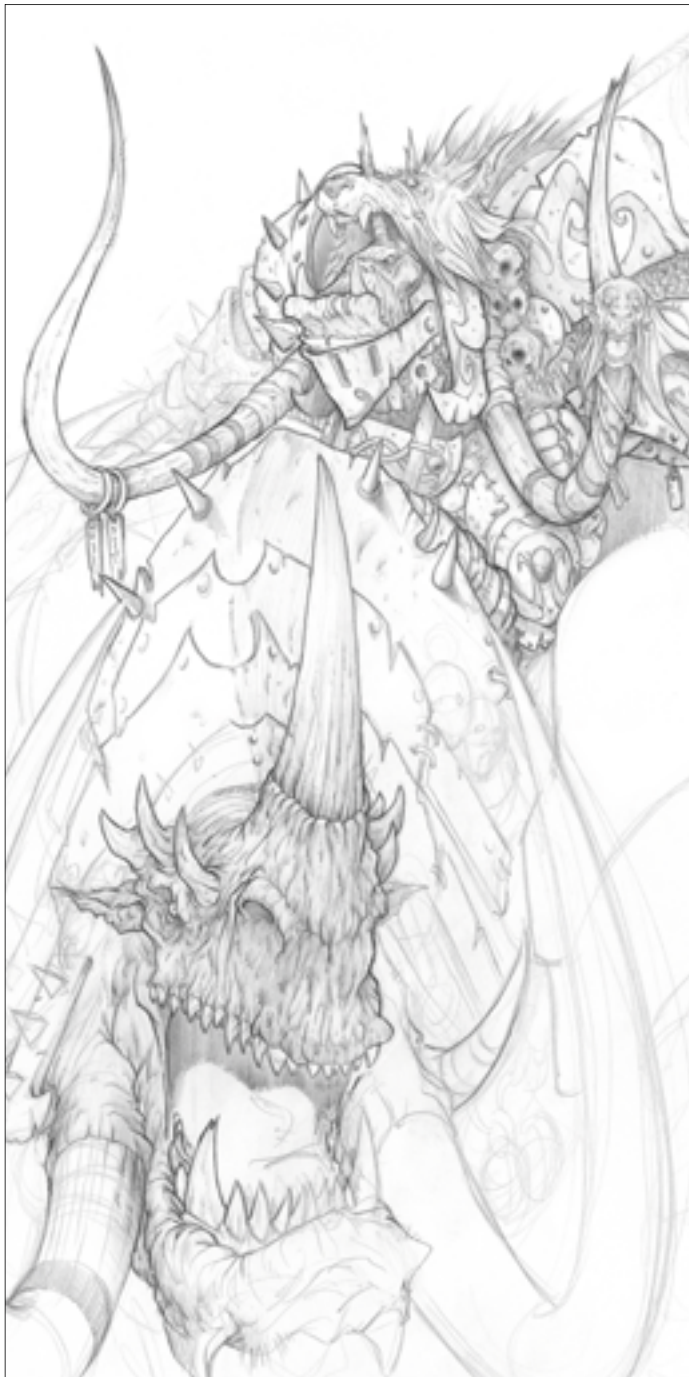
**Valeur : 3**

L'unité de l'Incarné est activée deux fois par tour. Mettez dans la séquence la carte de l'Incarné et celle de son unité pour représenter cela.

## GRAINE-ROYAUME

**Valeur : 3**

L'Incarné doté de cet artefact peut être ressuscité pour 0 points d'Élixir.



## GRIMOIRE

### BAISER DE LA TERRE

Voie : Magie instinctive

Élément : Terre


Valeur : 1

Mana : 7

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité ciblée ne peut pas se déplacer sur une distance supérieure à son Mouvement .

### DON DE L'ULUNKOR

Voie : Magie instinctive

Élément : Terre

Valeur : 1

Mana : 8

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

Le prochain test de Force  que subit l'unité ciblée inflige un point de dégât de moins.

### DON DU GRANIT

Voie : Magie instinctive

Élément : Terre






Valeur : 1

Mana : 7

Difficulté : 3

Cible : Unité

Durée : Tour

Les résultats ,  + et  + sont interprétés comme des  + lors des tests de Force  infligés à l'unité.

### DON DU TONNERRE

Voie : Magie instinctive

Élément : Terre

Valeur : 1

Mana : 8

Difficulté : 3

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité ciblée acquiert Brutal. Elle bénéficie toujours du bonus de charge lorsqu'elle a réussi un assaut.

## DON DU VAUTOUR

Voie : Magie instinctive  
Élément : Terre  
Valeur : 1  
Mana : 5  
Difficulté : 5  
Cible : Unité  
Durée : Tour

L'unité ciblée dispose toujours d'une ligne de vue sur l'ensemble du champ de bataille.

## CHARGE DU BRONTOPS

Voie : Magie instinctive  
Élément : Terre  
Valeur : 2  
Mana : 10  
Difficulté : 6  
Cible : Unité amie  
Durée : Instantanée

Charge du Brontops prend pour cible une unité qui n'a pas encore été activée. L'unité ciblée est activée et effectue immédiatement un assaut en direction de l'ennemi le plus proche. Sa carte est révélée.

## PEAU DU BÉHÉMOTH

Voie : Magie instinctive  
Élément : Terre  
Valeur : 2  
Mana : 10  
Difficulté : 8  
Cible : Unité  
Durée : Tour

Le prochain test de Force  à l'encontre des combattants de l'unité est lu dans la colonne « Défi » .

## SÈVE MYSTIQUE

Voie : Magie instinctive  
Élément : Terre  
Valeur : 2  
Mana : 10  
Difficulté : 5  
Cible : Champ de bataille  
Durée : Instantanée

Les Incarnés de l'Arbre-esprit du camp du magicien sont tous soignés de deux points de vie.



## RUSE DU CHACAL

Voie : Magie instinctive  
Élément : Terre  
Valeur : 3  
Mana : 20  
Difficulté : 8  
Cible : Compagnie  
Durée : Instantanée

La compagnie du magicien est immédiatement redéployée dans sa zone de déploiement, comme s'il s'agissait de la phase de déploiement. Les combattants au contact d'un ennemi se désengagent sans subir de perte. Aucune unité ne peut être redéployée au contact de l'ennemi.

## SPECTRE IMMORTEL


Voie : Magie instinctive  
Élément : Terre  
Valeur : 3  
Mana : 20  
Difficulté : 8  
Cible : Incarné ami  
Durée : Tour

Le magicien transforme un Incarné de l'Arbre-esprit de son camp en spectre immortel. L'Incarné choisi ne peut pas être éliminé.

## LITANIE


### INDULGENCE DU CHAROIGNARD

**Culte :** Arbre-esprit  
**Aspect :** Altération  
**Valeur :** 1  
**Foi :** 8  
**Difficulté :** 6  
**Cible :** Unité  
**Durée :** Tour

L'unité acquiert Instinct de survie. Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force  à l'encontre des combattants doués d'Instinct de survie sont relancés une fois de plus.


### RAGE DU CHACAL

**Culte :** Arbre-esprit  
**Aspect :** Altération  
**Valeur :** 1  
**Foi :** 5  
**Difficulté :** 4  
**Cible :** Unité  
**Durée :** Tour

L'unité acquiert Furie guerrière. Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps  des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.

## SENTIER DU LONG SOLEIL

**Culte :** Arbre-esprit  
**Aspect :** Altération  
**Valeur :** 1  
**Foi :** 5  
**Difficulté :** 6  
**Cible :** Unité  
**Durée :** Tour

L'unité se déplace immédiatement d'une distance inférieure ou égale à son Mouvement  en cm, en ignorant les obstacles et les ennemis. Sentier du Long Soleil ne permet pas d'engager les ennemis.

## RACINE DE L'ARBRE-ESPRIT

**Culte :** Chacal  
**Aspect :** Altération  
**Valeur :** 1  
**Foi :** 5  
**Difficulté :** 4  
**Cible :** Unité amie  
**Durée :** Instantanée

Le joueur réunit les réserves mystiques de l'unité du fidèle et de l'unité ciblée. Chaque point peut être librement transformé en point de foi ou en point de mana. Le joueur redistribue ensuite les points entre les deux unités.

## TÉNACITÉ DU ROC

**Culte :** Arbre-esprit  
**Aspect :** Altération  
**Valeur :** 1  
**Foi :** 8  
**Difficulté :** 5  
**Cible :** Unité  
**Durée :** Tour

Le prochain assaut réussi effectué à l'encontre de l'unité échoue automatiquement : les assaillants sont disposés hors de portée des combattants de l'unité, comme s'ils n'avaient pas réussi à se déplacer jusqu'à leur cible.

## BAHATA MAHATA

**Culte :** Arbre-esprit  
**Aspect :** Destruction  
**Valeur :** 2  
**Foi :** 8  
**Difficulté :** 6  
**Cible :** Unité  
**Durée :** Tour

Les résultats +, +,  et  sont interprétés comme des + lors du prochain test de caractéristique de l'unité.

## CHACAL-VOLEUR

**Culte :** Arbre-esprit  
**Aspect :** Altération  
**Valeur :** 2  
**Foi :** 10  
**Difficulté :** 6  
**Cible :** Compagnie  
**Durée :** Tour

La compagnie ne peut ni acquérir ni utiliser de point d'Élixir.

## SOUFFLE DE L'ARBRE-ESPRIT

**Culte :** Arbre-esprit  
**Aspect :** Création  
**Valeur :** 2  
**Foi :** 10  
**Difficulté :** 8  
**Cible :** Champ de bataille  
**Durée :** Instantanée

Tous les effets mystiques en cours de résolution ou en attente d'être résolus sont dissipés. Il n'est plus possible d'en utiliser pour le reste du tour.





## RACINE DU TEMPS

**Culte :** Arbre-esprit  
**Aspect :** Altération  
**Valeur :** 3  
**Foi :** 20  
**Difficulté :** 10  
**Cible :** Compagnie  
**Durée :** Instantanée

Un adversaire redéploie immédiatement sa compagnie dans sa zone de déploiement, comme s'il s'agissait de la phase de déploiement. Les combattants au contact d'un ennemi se désengagent sans subir de perte. Aucune unité ne peut être redéployée à contact de l'ennemi.

## TRIOMPHE DE LA FORCE

**Culte :** Arbre-esprit  
**Aspect :** Altération  
**Valeur :** 3  
**Foi :** 15  
**Difficulté :** 9  
**Cible :** Un Incarné  
**Durée :** Tour

L'Incarné ciblé ajoute à toutes ses caractéristiques (hormis les dés de combat , le Courage  et la Force  une valeur égale à sa Force .



Nom	Catégorie	Rang	PV	MOU	DEF	RES	C/P	D6 (cac)	ATT	FOR	D6 (tir)	TIR	FORD	AUT	POU	FOI	Compétences
Arbalétrier orque	Infanterie	1	1	10	3	5	3	1	5	6	1	2	6				(Don de l'Arbre-esprit)
Cavalier brontops (épée et bouclier)	Cavalerie	3	2	15	5	8	7	2	5	9							(Don de l'Arbre-esprit) Bravoure. Implacable. (Cavalerie lourde)
Cavalier brontops/Shaman animiste	Cavalerie	3	2	15	5	8	7	2	5	9					3		(Don de l'Arbre-esprit) Bravoure. Implacable. (Cavalerie lourde)
Cavalier brontops (arme à deux mains)	Cavalerie	3	2	15	3	8	7	2	5	11							(Don de l'Arbre-esprit) Bravoure. Implacable. (Cavalerie lourde)
Guerrier orque	Infanterie	1	1	10	3	5	3	1	5	6							(Don de l'Arbre-esprit)
Guerrier orque/Guerrier mystique	Infanterie	1	1	10	3	5	3	1	5	6					3		(Don de l'Arbre-esprit)
Guerrier orque/Musicien	Infanterie	1	1	10	3	5	3	1	5	6							(Don de l'Arbre-esprit)
Guerrier orque/Porte-étendard	Infanterie	1	1	10	3	5	3	1	5	6							(Don de l'Arbre-esprit)
Guerrier Chacal (épées)	Infanterie	1	1	10	3	5	3	2	5	6							(Don de l'Arbre-esprit)
Guerrier Chacal/Chacal mystique	Infanterie	1	1	10	3	5	3	2	5	6					3		(Don de l'Arbre-esprit)
Guerrier Chacal (arme à deux mains)	Infanterie	1	1	10	3	5	3	1	5	8							(Don de l'Arbre-esprit)
Guerrier Chacal/Maitre des rites Chacal	Infanterie	1	1	10	3	5	3	1	5	8						3	(Don de l'Arbre-esprit)
Guerrier de pierre	Infanterie	3	1	10	5	9	5	1	5	8							(Don de l'Arbre-esprit) Coup de maître. Instinct de survie. (Allonge)
Guerrier des vents	Infanterie	2	1	10	3	6	3	2	5	6							(Don de l'Arbre-esprit) Bravoure.
Guerrier des vents/Mystique des vents	Infanterie	2	1	10	3	6	3	2	5	6					3		(Don de l'Arbre-esprit) Bravoure.
Montagnard	Infanterie	2	1	10	5	7	3	1	5	6							(Don de l'Arbre-esprit) Force en charge.
Pisteur	Infanterie	2	1	10	3	5	3	1	5	6	1	2	6				(Don de l'Arbre-esprit) Tir instinctif.
Rapace	Infanterie	2	1	15	3	6	3	1	5	6							(Don de l'Arbre-esprit) Eclaireur.
Tigre de Dirz (Ghorak uniquement)	Créature	2	2	15	4	4	3	2	5	5							(Don de l'Arbre-esprit) Bond.
Troll de l'Arbre-esprit	Créature	2	2	15	3	9	3	1	7	11							(Don de l'Arbre-esprit) Régénération.
Tueur Amok	Infanterie	3	1	10	5	7	5	2	7	6							(Don de l'Arbre-esprit) Enchaînement. Furie guerrière.
Avangorok	Infanterie	2	4	15	3	6	5	2	5	8				2			(Don de l'Arbre-esprit) Eclaireur.
Carbone	Infanterie	1	4	10	4	3	3	2	3	1	1	3	6	2			(Don de l'Arbre-esprit) (Tir à aire d'effet/3cm de rayon)
Dayak	Infanterie	1	4	10	3	7	5	2	5	8				2			(Don de l'Arbre-esprit)
Fils du Tonnerre (Le)	Infanterie	3	4	10	5	6	7	2	7	6				4	7		(Don de l'Arbre-esprit) Magistère. Stratège.
Ghorak	Infanterie	3	4	10	5	7	7	3	7	6				4			(Don de l'Arbre-esprit) Enchaînement. Furie guerrière.
Grakkha (guerrier de pierre)	Infanterie	3	4	10	3	9	7	3	5	8				4			(Don de l'Arbre-esprit) Coup de maître. Instinct de survie. (Allonge)
Grakkha (champion de Kamahru)	Infanterie	3	4	10	5	10	7	3	7	8				4			(Don de l'Arbre-esprit) Coup de maître. Instinct de survie. (Allonge)
Kal Shadar	Infanterie	3	4	10	5	7	7	3	7	6				4			(Don de l'Arbre-esprit) Dur à cuire. Enchaînement. Furie guerrière.
Kamahru	Créature	3	4	10	3	10	7	3	5	8				4			(Don de l'Arbre-esprit) Bravoure. Stratège. (Arme sacrée)
Kolghor	Infanterie	2	4	10	5	3	5	2	5	6	1	2	6	2			(Don de l'Arbre-esprit) Tir instinctif.
Rantakh	Infanterie	1	4	10	3	5	5	3	5	6				2			(Don de l'Arbre-esprit)
Shaka-Umruk	Infanterie	1	4	10	3	5	5	2	5	8				2		3	(Don de l'Arbre-esprit)
Shaka-Morkhai	Infanterie	3	4	10	3	7	7	3	5	8				4		7	(Don de l'Arbre-esprit) Stratège. Tueur-né. (Arme sacrée)
Tamaor	Infanterie	2	4	10	3	5	5	2	5	6				2	5		(Don de l'Arbre-esprit) Focus.
Törk	Infanterie	1	4	10	3	5	5	2	5	8				2	3		(Don de l'Arbre-esprit)
Tumahk	Infanterie	2	4	10	3	7	5	2	5	8				2		5	(Don de l'Arbre-esprit) Illumination.
Umran Kal	Cavalerie	3	4	15	3	8	9	3	5	11				4			(Don de l'Arbre-esprit) Brute épaisse. Bravoure. Implacable. (Cavalerie lourde)
Vijkhal	Infanterie	3	4	10	5	9	7	2	5	8				4			(Don de l'Arbre-esprit) Coup de maître. Instinct de survie. (Allonge)
Vorak	Infanterie	1	4	10	3	6	5	2	5	6				2			(Don de l'Arbre-esprit)

Nom	Effectif minimum	P.A.	+ 1 comb. spéc.	+ 2 comb. spéc.	+ 3 comb. spéc.	Effectif maximum	P.A.	+ 1 comb. spéc.	+ 2 comb. spéc.	+ 3 comb. spéc.	Combattant supplémentaire	Figurine métal
Arbalétrier orque	8	400				12	600				50	Arbalétrier orque
Cavalier brontops (épée et bouclier)	2	450	475	NA	NA	3	675	700	NA	NA	225	Chevaucheur de brontops (épée et bouclier)
Cavalier brontops/ Shaman animiste												Shaman animiste sur brontops
Cavalier brontops (arme à deux mains)	2	450				2						Chevaucheur de brontops (arme à deux mains)
Guerrier orque	8	300	325	350	375	15	550	575	600	625	40	Brute orque. Traqueur orque.
Guerrier orque/ Guerrier mystique												Guerrier mystique
Guerrier orque/ Musicien												Musicien brute. Souffleur de corne d'auroch.
Guerrier orque/ Porte-étendard												Porte-étendard brute. Porte-totem orque.
Guerrier Chacal (épées)	8	425	450	475	NA	15	800	825	850	NA	55	Guerrier Chacal avec épées. Traqueur Chacal (deux armes à une main).
Guerrier Chacal/ Chacal mystique												Guerrier mystique
Guerrier Chacal (arme à deux mains)	8	350	375	400	NA	15	650	675	700	NA	45	Guerrier Chacal avec hache. Guerrier Chacal avec masse. Traqueur Chacal (hache).
Guerrier Chacal/ Maître des rites Chacal												Maître des rites Chacal
Guerrier de pierre	4	325				4						Guerrier de pierre
Guerrier des vents	6	375	400	425	NA	9	550	575	600	NA	65	Guerrier des vents
Guerrier des vents/ Mystique des vents												Mystique du Béhémoth
Montagnard	6	325				6						Montagnard du Béhémoth
Pisteur	6	325				6						Pisteur du Béhémoth
Rapace	6	325				6						Rapace orque
Tigre de Dirz (Ghorak uniquement)	3	325				3						Tigre de Dirz
Troll de l'Arbre-esprit	2	300				2	300					Troll du Béhémoth
Tueur Amok	4	375				4						Tueur Amok
Avangorok	1	190				1						
Carbone	1	105				1						
Dayak	1	165				1						
Fils du Tonnerre (Le)	1	325				1						
Ghorak	1	295				1						
Grakkha (guerrier de pierre)	1	325				1						
Grakkha (champion de Kamahru)	1	390				1						
Kal Shadar	1	310				1						
Kamahru	1	385				1						
Kolghor	1	160				1						
Rantakh	1	165				1						
Shaka-Umruk	1	195				1						
Shaka-Morkhaï	1	390				1						
Tamaor	1	200				1						
Törk	1	195				1						
Tumahk	1	240				1						
Umran Kal	1	460				1						
Vijkhal	1	270				1						
Vorak	1	140				1						