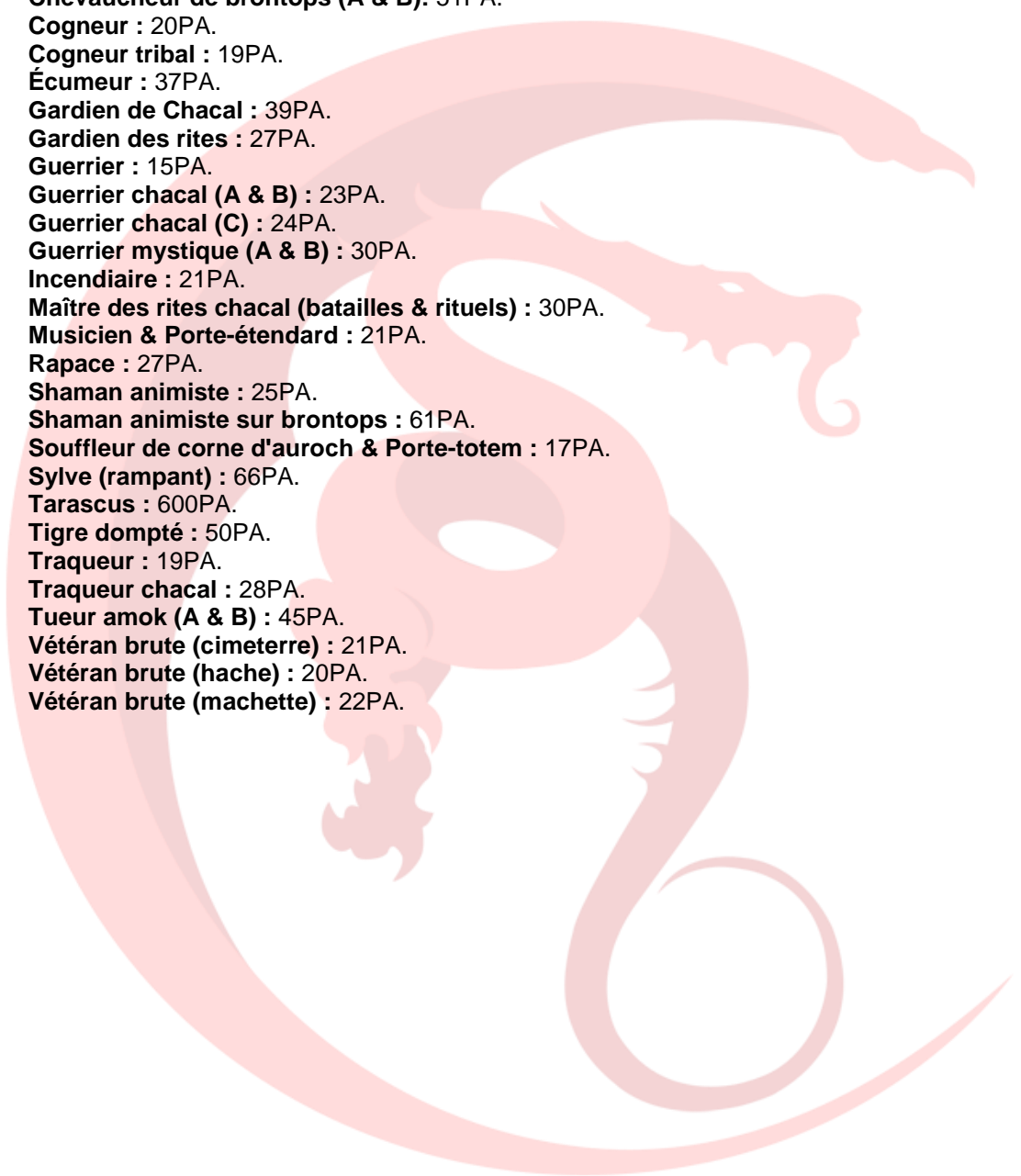


Sommaire.

Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Informations sur les orques du Bran-Ô-Kor.....	4
Profils détaillés des troupiers.....	5
Profils détaillés des Champions guerriers.....	8
Profils détaillés des Magiciens.....	12
Profils détaillés des Fidèles.....	15
Profils détaillés des Seigneurs des batailles.....	16
Liste des artefacts réservés aux combattants Orques.....	17
Liste des miracles du culte de Chacal.....	18
Liste des sortilèges de la voie de la magie Instinctive.....	19
Faction : Armée des 2 soleils.....	24
Faction : Chevaucheurs de tonnerre.....	25
Faction : Clan traqueur.....	27
Faction : Flambeaux de Gerikân.....	28
Faction : Le long soleil.....	30
Faction : Nomades Sarkai.....	32
Faction : Roc noir.....	34
Faction : Sanctuaire de Chacal.....	36
Faction : Serres du vautour.....	38

© 2017, éditions Sans-Détour. Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Stellar Licencing & Consulting Limited. Tous droits réservés

Liste des coûts des combattants individuels.



Arbalétrier : 14PA.
Bosco : 22PA.
Brute (cimenterre) : 17PA.
Brute (hache) : 16PA.
Brute (machette) : 18PA.
Cambusier : 31PA.
Chevaucheur de brontops (A & B): 51PA.
Cogneur : 20PA.
Cogneur tribal : 19PA.
Écumeur : 37PA.
Gardien de Chacal : 39PA.
Gardien des rites : 27PA.
Guerrier : 15PA.
Guerrier chacal (A & B) : 23PA.
Guerrier chacal (C) : 24PA.
Guerrier mystique (A & B) : 30PA.
Incendiaire : 21PA.
Maître des rites chacal (batailles & rituels) : 30PA.
Musicien & Porte-étendard : 21PA.
Rapace : 27PA.
Shaman animiste : 25PA.
Shaman animiste sur brontops : 61PA.
Souffleur de corne d'auroch & Porte-totem : 17PA.
Sylve (rampant) : 66PA.
Tarascus : 600PA.
Tigre dompté : 50PA.
Traqueur : 19PA.
Traqueur chacal : 28PA.
Tueur amok (A & B) : 45PA.
Vétéran brute (cimenterre) : 21PA.
Vétéran brute (hache) : 20PA.
Vétéran brute (machette) : 22PA.

Liste des coûts des Champions.

Avangorok : 96PA.
Carbone : 32PA.
Dayak : 71PA.
Fils du tonnerre : 93PA.
Ghorak : 82PA.
Holok : 70PA.
Isamruk : 52PA.
Kal-Shadar (I) : 78PA.
Kal-Shadar (II) : 95PA.
Kal-Torog : 130 PA.
Rajhak : 66PA.
Rantakh : 55PA.
Shaka-Morkai : 230PA.
Shaka-Umruk : 31PA.
Talarakh : 52PA.
Tamaor : 52PA.
Tarrun : 87PA.
Tok Gawak : 67PA.
Törk (I) : 42PA.
Törk (II) : 60PA.
Tortok : 58PA.
Tunguska : 99PA.
Umran Kal (I) : 123PA.
Umran Kal (II) : 163PA.
Varhek : 67 PA.
Vorak (I) : 53PA.
Vorak (II) : 62PA.

Informations sur les orques du Bran-Ô-Kor.

Les magiciens orques n'ont pas d'Élément de prédilection.

Tous les Éléments sont interdits aux magiciens orques.

Les shamans orques du Bran-Ô-Kor utilisent une forme de magie appelée magie Instinctive. Cette pratique incantatoire ne fait pas appel aux énergies des Royaumes élémentaires mais à des forces issues d'Aarklash et de l'esprit des orques. Le mana de ces magiciens est représenté par des gemmes de mana neutre.

Les magiciens orques entretiennent un rapport très étroit avec la terre. C'est dans ce lien qu'ils puisent leur puissance. La forme de magie mise en œuvre par les orques est si différente des autres voies connues que nul n'a encore trouvé le moyen d'en contrecarrer les effets. Pour représenter cela, aucun magicien (pas même un orque) ne peut annuler un sortilège lancé par un orque grâce à la contre-magie. De même, les orques sont incapables d'annuler les sortilèges de leurs adversaires, quels qu'ils soient.

De même, les mages orques n'ont pas accès aux sortilèges Élémentaires, ni à ceux de la Primagie.

Les orques du Bran-Ô-Kor (**Chacal**) appartiennent aux chemins du Destin et sont alliés aux peuples suivants :

- Concorde de l'Aigle.
- Dévoreurs de Vile-Tis.
- Gobelins de No-Dan-Kar.
- Orques du Béhémoth.

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Chemins du Destin » :

- Cyanhur, 101PA, Gobelins.
- Erhýl, 63PA & scarabée-Genèse, 8PA, Daïkinees.
- Gorsnă, 105PA, Cadwallon.

Profils détaillés des troupiers.

Arbalétrier.

10 - 2 - 3/5 - 3/5 - 5/2
TIR=2 ; arbalète : FOR6, 10/20/40.
Brute épaisse.
Régulier Orque. Taille moyenne.
14 PA

Bosco.

10 - 2 - 4/7 - 4/6 - 5/2
TIR=2 ; Pistolet de contrebande : FOR6, 5/10/15.
Brute épaisse, Tir d'assaut.
Vétéran Orque. Taille moyenne.
22 PA

Brute (cimenterre).

10 - 3 - 4/7 - 3/6 - 4/2
Brute épaisse.
Régulier Orque. Taille moyenne.
17 PA

Brute (hache).

10 - 2 - 4/7 - 4/6 - 4/2
Brute épaisse.
Régulier Orque. Taille moyenne.
16 PA

Brute (machette).

10 - 2 - 4/9 - 3/6 - 4/2
Brute épaisse.
Régulier Orque. Taille moyenne.
18 PA

Cambusier.

10 - 2 - 4/8 - 5/7 - 4/2
Brute épaisse, Soins/5.
Spécial Orque. Taille moyenne.

Cuisine du bord.

31PA

Cuisine du bord.

Chaque cambusier dispose de 2 potions majeures (qui peuvent être différentes les unes des autres) qu'il doit attribuer gratuitement lors de la création de l'armée à des combattants orques amis ne disposant pas de la compétence « Artefact/X ».

Chevaucheur de brontops (A), brontops.

15 - 3 - 5/10 - 5/9 - 6/3
Brute épaisse, Bravoure, Charge bestiale, Force en charge/2, Implacable/2.
Élite Orque. Grande taille.
51 PA

Chevaucheur de brontops (B), brontops.

15 - 3 - 5/9 - 5/10 - 6/3
Brute épaisse, Bravoure, Charge bestiale, Force en charge/3, Implacable/2.
Élite Orque. Grande taille.
51 PA

Cogneur.

10 - 3 - 3/10 - 3/5 - 5/2
Brute épaisse, Cri de guerre/6.
Vétéran Orque. Taille moyenne.
20 PA

Cogneur tribal, cogneur.

10 - 3 - 4/8 - 3/5 - 5/2
Brute épaisse, Bravoure.
Vétéran Orque. Taille moyenne.
19 PA

Écumeur.

10 - 3 - 5/8 - 5/7 - 6/5
TIR=3 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.
Brute épaisse, Autorité, Dur à cuire.
Élite Orque. Taille moyenne.
37PA

Gardien de Chacal, chacal.

10 - 3 - 6/10 - 5/8 - 6/5
Brute épaisse, Enchaînement/1, Fanatisme, Résolution/1.
Élite Orque. Taille moyenne.
39 PA

Guerrier.

10 - 2 - 4/7 - 3/6 - 4/2
Brute épaisse.
Régulier Orque. Taille moyenne.
15 PA

Guerrier chacal (A), chacal.

10 - 2 - 5/10 - 4/6 - 4/3
Brute épaisse, Fanatime.
Vétéran Orque. Taille moyenne.
23 PA

Guerrier chacal (B), chacal.

10 - 2 - 5/9 - 5/6 - 4/3
Brute épaisse, Fanatime.
Vétéran Orque. Taille moyenne.
23 PA

Guerrier chacal (C), chacal.

10 - 2 - 5/10 - 5/6 - 4/3
Brute épaisse, Fanatime.
Vétéran Orque. Taille moyenne.
24 PA

Incendiaire.

10 - 2 - 3/5 - 3/5 - 5/2
TIR=3 ; arbalète incendiaire à naphte : FOR5+1d6,
10/15/20, Artillerie légère à effet de zone.
Carburateur.
Brute épaisse, Tir d'assaut.
Vétéran Orque. Taille moyenne.
21 PA

Musicien, brute.

10 - 3 - 4/7 - 3/6 - 4/2
Brute épaisse, Musicien/10.
Régulier Orque. Taille moyenne.
21 PA

Porte-étendard, brute.

10 - 3 - 4/7 - 3/6 - 4/2
Brute épaisse, Étendard/10.
Régulier Orque. Taille moyenne.
21 PA

Porte-totem.

10 - 2 - 4/5 - 3/6 - 4/2
Brute épaisse, Étendard/10.
Régulier Orque. Taille moyenne.
17 PA

Rapace.

10 - 3 - 4/7 - 3/6 - 4/3
Brute épaisse, Cri de guerre/6, Éclaireur.
Spécial Orque. Taille moyenne.

Drogues de combat.

27 PA

Drogues de combat.

Chaque rapace orque commence la partie avec une unique dose de drogue de combat qui peut être utilisée avant un jet de Tactique. Un d6 est alors lancé.

- **'1' : Dose défectueuse.** Le rapace gagne FOR-2 et RES-2 jusqu'à la fin du tour (minimum : 0).
- **'2', '3', '4' ou '5' : Dose conforme.** Le rapace orque bénéficie de 2 points de bonus.
- **'6' : Dose améliorée.** Le rapace orque bénéficie de 4 points de bonus.

La répartition des points de bonus entre les différentes caractéristiques et les limitations qui y sont liées sont identiques à celles de la compétence « Mutagène/0 ».

Souffleur de corne d'auroch.

10 - 2 - 4/5 - 3/6 - 4/2
Brute épaisse, Musicien/10.
Régulier Orque. Taille moyenne.
17 PA

Sylve (rampant).

10 - 1 - 3/8 - 5/12 - -7/2
Brute épaisse, Acharné, Immortel/Destin, Inébranlable, Membre supplémentaire.
(Conscience, Immunité/Toxique)
Spécial Orque. Grande taille.
Enracinement rampant.
66 PA

Enracinement rampant.

Au début de son activation, le Sylve peut choisir de s'enraciner dans le sol. Il ne peut plus se déplacer ni être déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit, jusqu'à la fin du tour.
Jusqu'à la fin du tour, le terrain à 10cm du Sylve est considéré comme un Terrain encombré par les combattants ennemis.

Tigre dompté.

17,5 - 4 - 5/9 - 3/8 - -8/0
Asservi/Ghorak, Charge bestiale, Furie guerrière.
Créature Orque. Grande taille.
50 PA

Traqueur.

10 - 2 - 4/7 - 3/8 - 4/3
TIR=1, jarres incendiaires : FOR5, 10/15/aucune.
Brute épaisse.
Régulier Orque. Taille moyenne.
Jarres incendiaires.
19 PA

Jarres incendiaires.

Sur un résultat naturel de '1' au test de Tir, le Traqueur subit un jet de Blessures (FOR=5).

Traqueur chacal, chacal, traqueur.

10 - 2 - 5/10 - 5/8 - 4/3

Brute épaisse, Fanatime.

Vétéran Orque. Taille moyenne.

28 PA

Tueur amok (A), amok.

12,5 - 3 - 5/9 - 5/9 - 5/3

Brute épaisse, Coup de maître/2, Furie Guerrière.

Élite Orque. Taille moyenne.

Fléau amok. (page 7)

45 PA

Tueur amok (B), amok.

12,5 - 3 - 5/9 - 5/9 - 5/3

Brute épaisse, Bravoure, Furie guerrière.

Élite Orque. Taille moyenne.

Fléau amok.

45 PA

Fléau amok.

Lorsqu'un amok Charge ou Engage un adversaire, il gagne ATT+1 et FOR+1 jusqu'à la fin du tour. Cette aptitude est sans effet lors d'un mouvement de poursuite.

Vétéran brute (cimenterre).

10 - 3 - 4/7 - 3/7 - 5/2

Brute épaisse, Instinct de survie/6.

Vétéran Orque. Taille moyenne.

21 PA

Vétéran brute (hache).

10 - 2 - 4/7 - 4/7 - 5/2

Brute épaisse, Instinct de survie/6.

Vétéran Orque. Taille moyenne.

20 PA

Vétéran brute (machette).

10 - 2 - 4/9 - 3/7 - 5/2

Brute épaisse, Instinct de survie/6.

Vétéran Orque. Taille moyenne.

22 PA

Profils détaillés des Champions guerriers.

Avangorok, l'insaisissable, rapace.

10 - 5 - 6/11 - 6/9 - 7/7

Brute épaisse, Commandement/10, Cri de guerre/7, Éclaireur, Fléau/Dirz.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion spécial Orque. Taille moyenne.

Drogues de combat. (page 6)

Insaisissable.

96 PA

Insaisissable.

La carte d'Avangorok peut être conservée en réserve dès la constitution de la pioche, à la place de la réserve normale.

Carbone.

10 - 3 - 2/3 - 3/5 - 4/2

TIR=3, FROUF : FOR5+1d6, 15/30/45, Artillerie légère à effet de zone.

Carburateur.

Instinct de survie/6, Harcèlement.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,

Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion spécial Orque/Gobelin. Petite taille.

F.R.O.U.F.

32 PA

F.R.O.U.F.

Avant de tirer, le joueur peut choisir de remplacer l'intégralité de ses tirs du tour par une unique utilisation de la fonction dragon. La fonction dragon est considérée comme un tir d'artillerie lourde mais ne peut bénéficier d'aucune compétence liée au tir (« Harcèlement », « Rechargement rapide/X », « Tir d'assaut », etc). Le joueur effectue un jet d'injection qui détermine la Force de l'arme (un '1' cause un incident de carburateur).

Aucun autre jet n'est à effectuer, tout combattant (ami comme ennemi) situé à 10cm ou moins de Carbone (ainsi que tout combattant en contact avec un combattant touché) dans son angle de vision sont touchés et subissent un jet de Blessures (FOR=Jet d'injection effectué).

Dayak, aux cent vies, traqueur.

10 - 4 - 6/9 - 6/9 - 6/4

TIR=1, jarres incendiaires : FOR5, 10/15/aucune.

Bravoure, Brute épaisse, Dur à cuire.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,

Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion régulier Orque. Taille moyenne.

Jarres incendiaires. (page 6)

71 PA

Armure d'Assurnam (5).

Le porteur gagne la compétence « Régénération/5 ».

La valeur X de cette compétence n'est pas modifiable, quel que soit l'effet de jeu pris en compte.

Si le porteur subit un Tué net, lancez 1d6 : sur '6' il reste en vie et se retrouve en Blessure critique.

Réservé à Dayak.

Ghorak, le fauve, amok.

12,5 - 5 - 8/11 - 4/8 - 7/2

Carburateur, Gantelet à naphte/FOR.

Brute épaisse, Bravoure, Furie guerrière, Implacable/1.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,

Enchaînement/2).

Champion élite Orque. Taille moyenne.

Fléau amok. (page 7)

82 PA

Isamruk, cogneur tribal.

10 - 4 - 6/10 - 5/7 - 6/3

Brute épaisse, Bravoure, Instinct de survie/6.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,

Enchaînement/2)

Champion vétéran Orque. Taille moyenne.

52 PA

Naginatâ (8).

Le porteur gagne les compétences « Coup de maître/2 », « Cri de guerre/8 » et « Vivacité ».

Réservé à Isamruk.

Holok, chacal.

10 - 4 - 7/10 - 6/8 - 6/4

Brute épaisse, Coup de maître/2, Fanatisme, Fine lame.

(Artefact/1, Contre-attaque, Enchaînement/2).

Champion vétéran Orque. Taille moyenne.

70 PA

Kal-Shadar (I), amok.

12,5 - 4 - 7/10 - 5/10 - 7/5

Brute épaisse, Bravoure, Coup de maître/2, Furie guerrière.

(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2).

Champion élite Orque. Taille moyenne.

Fléau amok. (page 7)

78 PA

Kal-Shadar (II), amok.

12,5 - 4 - 7/10 - 6/10 - 7/6

Brute épaisse, Bravoure, Commandement/10, Coup de maître/2, Furie guerrière.

(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2).

Champion élite Orque. Taille moyenne.

Fléau amok. (page 7)

95 PA

Cimeterre de Hakem (15).

Lors des jets de Blessures infligés par le porteur en corps à corps, chaque résultat Tué net (directement sur le tableau, pas par accumulation de Blessures) lui fait gagner un dé d'attaque. Chacun de ces dés devra impérativement être utilisé avant la fin de la phase de Combat en cours, les dés non utilisés seront automatiquement perdus.

Réservé à Kal-Shadar.

Corne de Gorok (14).

Durant la phase Stratégique, le porteur gagne 1 marqueur pour chaque amok à 15cm de lui.

Le porteur peut dépenser X marqueurs au début de n'importe quelle phase pour gagner le ou les bonus suivants jusqu'à la fin du tour :

- **X=1** : tous les sorts de magie Instinctive visant le porteur coûtent 1 gemme de moins (1 gemme minimum).
- **X=2** : le porteur gagne FOR+2.
- **X=2** : le porteur gagne RES+2.
- **X=3** : le porteur gagne la compétence « Armure sacrée ».

Durant la phase d'Entretien, tous les marqueurs non utilisés sont défaussés.

Réservé à Kal-Shadar.

Kal-Torog, brontops.

15 - 5 - 8/10 - 7/12 - 7/5

Brute épaisse, Bravoure, Cri de guerre/9, Implacable/1, Tueur né.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite Orque. Grande taille.

130 PA

Bannière de l'Arbre-Esprit (10).

Le porteur gagne la compétence « Endurance ».

Le porteur peut recruter jusqu'à 100PA parmi les combattants suivants (aucun champion n'est autorisé) :

- Guerrier de pierre.
- Guerrier des vents.
- Montagnard.
- Pisteur.
- Troll.
- Troll des neiges.

Réservé à Kal-Torog.

Hallebarde de la lave & du vent (10).

Le porteur gagne les compétences « Féroce » et « Vivacité ».

Réservé à Kal-Torog.

Rajhak, chacal.

10 - 3 - 6/10 - 6/6 - 5/4

Brute épaisse, Commandement/10, Fanatisme.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion vétérane Orque. Taille moyenne.

66 PA

Rantakh, brute.

10 - 4 - 6/8 - 5/8 - 6/4

Brute épaisse, Commandement/10.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion régulier Orque. Taille moyenne.

55 PA

Peau du mirage (12).

Au début de chaque phase de Combat, le porteur peut choisir d'intervenir sa position avec l'un des combattants amis ci-dessous. Les éventuels tests de Courage sont effectués avant toute manipulation de figurine, en cas d'échec l'artefact est sans effet. Une fois tous les tests de Courage réussis, les figurines sont échangées l'une avec l'autre.

- Brute (cimeterre, hache, machette).
- Musicien,
- Porte-étendard,
- Vétéran brute (cimeterre, hache, machette).

Réservé à Rantakh.

Tarrun, fils d'Umran Kal, brontops.

15 - 3 - 6/10 - 5/10 - 7/4

Brute épaisse, Bravoure, Charge bestiale, Force en charge/2, Implacable/2.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion élite Orque. Grande taille.

87 PA

Talarakh, le délirant.

10 - 5 - 5/8 - 6/6 - 6/4

Brute épaisse, Insensible/4, Rapidité.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion irrégulier Orque. Taille moyenne.

52 PA

Fatras d'amulettes (8).

Lors de la phase Stratégique, lancez 1d6 :

- '1' : le porteur gagne la compétence « Arme sacrée/Combat » jusqu'à la fin du tour.
- '2' : le porteur gagne la compétence « Chance » jusqu'à la fin du tour.
- '3' : le porteur gagne la compétence « Soins/3 » jusqu'à la fin du tour.
- '4' : le porteur gagne la compétence « Tueur né » jusqu'à la fin du tour.
- '5' : le porteur gagne la compétence « Instinct de survie/5 » jusqu'à la fin du tour.
- '6' : le porteur gagne la compétence « Aimé des Dieux » jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Talarakh.

Tok Gawak, le daimyork.

10 - 4 - 5/9 - 5/9 - 7/5

Brute épaisse, Bretteur, Commandement/15.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite Orque. Taille moyenne.

67 PA

Éventail de sérénité (9).

Le porteur gagne les compétences « Juste » et « Rigueur ».

Réservé à Tok Gawak.

Voix du bushidô (18).

Le porteur peut désigner un combattant ami (aucune ligne de vue n'est nécessaire) à 15cm ou moins au début de la phase de Combat, ce dernier gagne les compétences « Autorité » et « Bretteur » jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Tok Gawak.

Tortok, chacal, traqueur.

10 - 3 - 6/11 - 6/9 - 5/4

Brute épaisse, Fanatisme, Infiltration/15, Paria. (Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion vétéran de Cadwallon/Orque. Taille moyenne.

58 PA

Tunguska, le renégat.

10 - 5 - 6/9 - 6/7 - 6/4

TIR=4, arbalète des sables : FOR6, 15/30/45.

Brute épaisse, Bravoure, Éclaireur, Mercenaire, Paria, Toxique/3.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion irrégulier Orque. Taille moyenne.

99 PA

Umran Kal (I), brontops.

15 - 4 - 7/11 - 6/11 - 8/6

Brute épaisse, Bravoure, Charge bestiale,

Commandement/15, Force en charge/1, Implacable/2. (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion élite Orque. Grande taille.

123 PA

Orgho (18).

Le porteur gagne les compétences « Destrier », « Force en charge/3 » et « Implacable/3 ».

Réservé à Umran Kal.

Serre du charognard (12).

Aucun combattant, ami ou ennemi, ne peut regagner de cran de Blessure (que ce soit par le biais d'une compétence, d'un sortilège, d'un miracle ou d'un quelconque effet de jeu) à moins de 15cm du porteur.

Réservé à Umran Kal.

Varhek, incendiaire.

10 - 4 - 6/9 - 5/7 - 6/4

TIR=3 ; Pistolet incendiaire à naphte : FOR5+1d6, 10/15/20, artillerie légère à effet de zone.

Carburateur.

Brute épaisse, Chance, Commandement/10.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut)

Champion vétéran Orque. Taille moyenne.

67 PA

Trinitrotoluène (7).

Le porteur gagne l'arme de tir suivante : Grenades :
FOR6, 10/15/20.

Le porteur gagne les compétences « Tireur
embarqué » et « Visée », utilisables uniquement avec
les grenades.

Réservé à Varhek.

Vorak (I), l'infaillible.

10 - 4 - 6/8 - 5/7 - 6/4

Brute épaisse, Commandement/10.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2).

Champion régulier Orque. Taille moyenne.

53 PA

Vorak (II), l'infaillible.

10 - 4 - 6/9 - 6/8 - 7/4

Brute épaisse, Autorité, Commandement/10.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2).

Champion vétérans Orque. Taille moyenne.

62 PA

Profils détaillés des Magiciens.

Guerrier mystique (A).

10 - 4 - 5/7 - 4/5 - 4/2

POU=1

Brute épaisse, Coup de maître/1, Guerrier-mage.

Initié de la magie Instinctive.

(Contre-attaque).

Initié Orque. Taille moyenne.

Sang de Bran-Ô-Kor.

30 PA

Guerrier mystique (B).

10 - 2 - 5/7 - 4/5 - 4/2

POU=2

Brute épaisse, Coup de maître/1, Guerrier-mage.

Initié de la magie Instinctive.

(Contre-attaque).

Initié Orque. Taille moyenne.

Sang de Bran-Ô-Kor.

30 PA

Sang de Bran-Ô-Kor.

Lorsqu'un guerrier mystique effectue un Coup de maître, il gagne ATT+1. Si tous ses dés de combat sont placés en Attaque, ce bonus passe à ATT+2. Cette capacité est sans effet si le guerrier mystique n'est pas en contact direct avec la terre (dans l'eau, soulevé dans les airs, etc...)

Shaman animiste.

10 - 3 - 4/5 - 4/5 - 5/3

POU=3

Brute épaisse.

Initié de la magie Instinctive.

Initié Orque. Taille moyenne.

25 PA

Shaman animiste sur brontops, brontops.

15 - 3 - 4/11 - 5/9 - 6/3

POU=2

Brute épaisse, Bravoure, Charge Bestiale, Force en charge/2, Guerrier-mage, Implacable/2.

Initié de la magie Instinctive.

(Contre-attaque).

Initié Orque. Grande taille.

Maître des esprits.

61 PA

Maître des esprits.

Avant la bataille, un shaman animiste peut choisir jusqu'à deux brontops pour +1PA chacun.

Lors de chaque phase Stratégique, vous devrez lancer 1d6 pour chaque brontops qui bénéficie de ces peintures mystiques. L'effet dure jusqu'à la fin du tour

- **'1' ou '2' : Esprit mineur.** Aucun effet.
- **'3', '4' ou '5' : Esprit sauvage.** Le brontops gagne INI+1 et FOR+1, mais il ne peut pas placer plus de dés en Défense qu'en Attaque.
- **'6' : Esprit Sanglant.** Le brontops gagne la compétence « Destrier ». S'il la possède déjà, appliquez les effets de l'Esprit Sauvage.

Le fils du Tonnerre.

10 - 5 - 4/7 - 5/8 - 7/5

POU=5

Brute épaisse, Commandement/10, Cri de ralliement.

Adeptes de la magie Instinctive.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).

Champion adepte Orque. Taille moyenne.

Le fils du Tonnerre.

93 PA

Le fils du Tonnerre.

Deux Éléments parmi les suivants peuvent être choisis

lors de la constitution des armées : Air, Eau, Feu ou

Terre. Le fils du Tonnerre peut être doté de sortilèges

issus de la voie des Éléments choisis. Ils ne doivent

être composés que de gemmes des Éléments choisis,

ou de gemmes neutres et au moins une gemme d'un

Élément choisi. Une fois acquis, ces sortilèges ne

peuvent pas être échangés avec un autre magicien.

Leur voie devient alors la magie Instinctive. La nature

des gemmes requises pour leur incantation devient

neutre. Le texte de règles inscrit sur les cartes des

sortilèges choisis est inchangé. Ainsi, le fils du

Tonnerre ne peut pas substituer des gemmes neutres

à des gemmes issues d'un Élément pour améliorer ou

maintenir les effets d'un sortilège après son

Incantation. Si le fils du Tonnerre invoque un

Élémentaire grâce à cette capacité spéciale, l'Élément

constitutif de la créature n'est pas changé. Il peut

dépenser des gemmes neutres pour maintenir le lien

après l'Incantation. Il peut également être accompagné

de familiers de l'Élément choisi. S'il fait appel à leur

compétence « Dévotion/X », il récupère des gemmes

neutres. Cette règle s'applique également s'il invoque

une Source Élémentaire : la source produit des

gemmes de son Élément constitutif, mais il les

considère comme des gemmes neutres. Le Fils du

Tonnerre est toujours considéré comme pratiquant la

magie Instinctive.

Crâne de l'Ibohak (10).

Le porteur peut utiliser cet artefact juste avant un jet

d'incantation, il gagne POU+X pour le test suivant

(choisir X entre 1 et 3), mais son prochain test de

récupération de Mana se fera avec POU-X.

L'artefact peut être utilisé plusieurs fois par tour, mais

la somme totale des X est limitée à 6 ; le test de

récupération de Mana subit la somme totale des

pénalités.

Si le résultat final du test de récupération de Mana est

de 0 ou moins, le porteur subit jet de Blessures

(FOR=X).

Réservé au Fils du tonnerre.

Pendule de mesmérisme (25).

Le porteur peut utiliser cet artefact au début de son

activation, avant toute autre action. Un combattant ennemi à 40 cm du porteur est désigné. La cible doit être dans sa ligne de vue et ne doit pas avoir été activée. Un test d'Initiative est effectué avec le porteur et sa cible. Celui qui obtient le résultat le plus élevé l'emporte.

Si la cible remporte le test, le porteur est activé normalement.

Si le porteur remporte le test, la cible est activée immédiatement. Elle ne sera pas activée lorsque sa carte sera jouée ce tour-ci. La carte du porteur est replacée dans la pioche à la position voulue par le joueur qui le contrôle.

Une seule utilisation par tour.

Réservé au Fils du tonnerre.

Courroux du tonnerre.

Neutre=4

Voie : Réservé au Fils du tonnerre

Fréquence=1

Difficulté=10

Portée : 25cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Instantané

Ce sortilège peut cibler un point du champ de bataille ou un combattant ennemi. Ce sortilège fonctionne ensuite comme un tir d'Artillerie légère à effet de zone de FOR=12, le test de POU remplaçant le test de TIR. Le lanceur peut se désigner lui même comme cible de ce sortilège. Dans ce cas, il ne subit pas le jet de Blessures si l'incantation est un succès.

Faveur du long soleil.

Neutre=1

Voie : Réservé au Fils du tonnerre

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur gagne la compétence « Focus » et perd la compétence « Brute épaisse ».

Tamaor, le vautour.

10 - 3 - 3/5 - 4/5 - 5/5

POU=5

Brute épaisse.

Adeptes de la magie Instinctive.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).

Champion adepte Orque. Taille moyenne.

52 PA

Nuée de charognards.

Neutre=4

Voie : Réservé à Tamaor

Fréquence=Unique

Difficulté=9

Portée : 25cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Une carte Confrontation est placée sur le terrain à 25cm du lanceur. Elle ne peut pas recouvrir de combattant ou de décor. La Nuée de charognards est considérée comme un Élément de décor de taille Moyenne, Inaltérable, Infranchissable et Indestructible.

Lors de l'activation du lanceur, la Nuée de charognards peut être déplacée de 20cm au maximum, en ignorant les Éléments de terrain ou les combattants (mais sans pouvoir s'arrêter dessus).

2 marqueurs 'Charognard' sont placés sur la carte à chaque fois qu'un combattant est Tué net à 10cm ou moins de la Nuée de charognards. Elle peut contenir un maximum de 12 marqueurs.

Tout magicien Orque ami, lors de son activation, peut utiliser tout ou partie des marqueurs 'Charognard' de la Nuée de charognards s'il est en contact avec elle, chaque marqueur comptant comme une gemme Neutre.

Ce sortilège est immédiatement dissipé si le lanceur est retiré du jeu.

Ailes du vautour (3).

Le porteur gagne la compétence « Bond ».

Lorsqu'il tente un désengagement, le porteur gagne INI+2 pour le test.

Le porteur ne peut en aucun cas bénéficier de la compétence « Éclaireur ».

S'il possède aussi le Totem Vautour, le porteur gagne la compétence « Commandement/15 ».

Réservé à Tamaor.

Tôrk (I), l'animal.

10 - 3 - 5/5 - 3/7 - 5/3

POU=3

TIR=3 ; menhir de guerre : FOR10, 5/10/aucune.

Brute épaisse.

Initié de la magie Instinctive.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).

Champion initié Orque. Taille moyenne.

42 PA

Brise-crâne (4).

Le porteur gagne la compétence « Tir d'assaut ».

Réservé à Tôrk (I).

Tôrk (II), l'animal.

10 - 4 - 5/8 - 4/7 - 5/3

POU=4

Brute épaisse, Charge bestiale, Dur à cuire, Guerrier-mage.

Initié de la magie Instinctive.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion initié Orque. Taille moyenne.

60 PA

Profils détaillés des Fidèles.

Gardien des rites.

10 - 3 - 4/5 - 4/5 - 5/3

FOI=1/2/0

Brute épaisse, Fidèle de Chacal/10.

Dévoit Orque. Taille moyenne.

27 PA

Shaka-Umruk.

10 - 2 - 3/7 - 3/5 - 6/3

FOI=1/2/0

Brute épaisse, Fidèle de Chacal/10.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Piété/2).

Champion dévoit Orque. Taille moyenne.

31 PA

Maître des rites (batailles), chacal.

10 - 2 - 4/7 - 5/8 - 4/4

FOI=1/1/0

Brute épaisse, Fanatisme, Moine-guerrier, Fidèle de Chacal/10.

Dévoit Orque. Taille moyenne.

Serviteur de Chacal.

30 PA

Maître des rites (rituels), chacal.

10 - 2 - 4/7 - 5/8 - 4/4

FOI=1/0/1

Brute épaisse, Fanatisme, Moine-guerrier, Fidèle de Chacal/10.

Dévoit Orque. Taille moyenne.

Serviteur de Chacal.

30 PA

Serviteur de Chacal.

Pour chaque maître des rites présent dans votre armée, vous pouvez attribuer une amulette de Chacal à deux combattants pour +1PA chacun. Un même combattant ne peut porter qu'une seule amulette de Chacal et celle-ci ne compte pas dans le maximum d'artefacts qu'un combattant peut posséder.

Lorsque le porteur d'une amulette de Chacal est ciblé par un miracle du culte de Chacal appelé par un Fidèle ami, ce dernier gagne FOI+1 pour la durée de l'Appel. En plus de ceci, lorsqu'un maître des rites appelle avec succès un miracle sur un combattant de son camp, ce dernier gagne INI+X jusqu'à la fin du tour où X est la ferveur du miracle (maximum = 3). Si un même combattant est ciblé par plusieurs miracles lors d'un même tour, seul le premier miracle donne ce bonus.

Profils détaillés des Seigneurs des batailles.

Shaka-Morkhai, gardien de Chacal, chacal.

12,5 - 6 - 10/13 - 9/9 - 9/8

FOI=2/1/1

Brute épaisse, Commandement/30, Enchaînement/3, Exalté, Fanatisme, Féal/2, Juste, Moine-guerrier, Fidèle de Chacal/17,5.

(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0).

Champion légende vivante/zélate Orque. Taille normale.

Seigneur chacal.

230 PA

Seigneur chacal.

Il peut utiliser tous les miracles réservés à n'importe quel type de moine-guerrier Orque comme si leur culte était « Chacal ».

Désincarnation mystique.

0/0/0 ; Culte : réservé à Shaka-Morkhai.

Ferveur=Libre ; Difficulté=3xFerveur.

Portée : Spécial ; Aire d'effet : Personnel.

Durée : Instantané.

La cible est déplacée d'une distance inférieure ou égale à la Ferveurx5cm, ce même si elle est entourée par le maximum de figurines pouvant être accolées à son socle. Elle peut être déplacée dans n'importe quelle direction sans avoir besoin de voir son point d'arrivée. Elle peut alors être placée au contact d'un adversaire (même l'un de ceux avec lesquels il se trouvait en contact) qui est alors considéré comme étant engagé.

Ce miracle peut être lancé même si la cible a été chargée ou engagée lors du même tour. Aucun test de désengagement n'est requis dans ce cas.

Khorlan et Grizmaor (26).

Le porteur gagne la compétence « Arme sacrée/Combat ».

Au début de chaque phase de Combat, le porteur choisit l'un des effets suivants :

- Chaque attaque qu'il défend en Corps à corps inflige un Jet de blessures (FOR=7) au combattant qui l'avait portée. Ce Jet de blessures est cumulable avec une éventuelle contre-attaque et bénéficie de la compétence « Arme sacrée/Combat ».
- Le porteur gagne DEF-X (minimum : DEF=0) et FOR+X (maximum : FOR=20).

Réservé à Shaka-Morkai.

Pierre mystique (20).

Le porteur gagne POU=5 et les compétences « Guerrier-mage » et « Adepté de la magie Instinctive ».

Le porteur a également accès à tous les sortilèges réservés à une catégorie quelconque de Guerriers-mages orques.

Réservé à Shaka-Morkai.

Talismans du seigneur Chacal (20).

Avant chaque jet de Tactique, le porteur choisit l'un des effets suivants :

- Le porteur gagne la compétence « Dur à cuire » jusqu'à la fin du tour.
- Le porteur gagne la compétence « Furie guerrière » jusqu'à la fin du tour.
- Le porteur gagne aura de foi +2,5cm jusqu'à la fin du tour.

Le porteur peut dépenser 2FT pour activer un 2^{ème} effet.

Le porteur peut dépenser 3FT de plus pour activer un 3^{ème} effet.

Aucun effet ne peut être activé plus d'une fois par tour.

Réservé à Shaka-Morkai.

Tarascus.

20 - 2 - 7/20 - 0/18 - -10/0

Brute épaisse, Charge bestiale, Énorme/3, Force en charge/5, Implacable/3, Possédé, Tueur né.

Titan Orque. Très grande taille.

Balayage, Rugissement/10, Charge titanesque/15, Gueule de Tarascus.

600 PA

Gueule de Tarascus.

Orientation: avant.

Le joueur désigne un ou plusieurs combattants de Petite taille, Taille moyenne ou de Grande taille situés en contact avec l'avant du Tarascus. La somme de leurs RES est calculée. Le joueur du Tarascus lance 3d6.

Si le résultat est supérieur ou égal à la somme précédemment calculée, les combattants désignés subissent un jet de Blessures (FOR=20). En cas d'échec, rien ne se passe.

La compétence « Acharné » des combattants de Petite taille, Taille moyenne et de Grande taille est sans effet lorsqu'ils sont éliminés par cette capacité.

Umran Kal (II), brontops.

15 - 5 - 7/11 - 7/11 - 8/8

Brute épaisse, Bravoure, Charge bestiale, Commandement/20, Dur à cuire, Force en charge/1, Implacable/2.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion élite Orque. Grande taille.

163 PA

Liste des artefacts réservés aux combattants Orques.

Crocs de Chacal (3).

Durant son activation, le porteur désigne un combattant ennemi se trouvant à 15cm. Le porteur doit avoir une ligne de vue sur le combattant ciblé. Le porteur ne peut désigner qu'une seule cible à la fois. Il ne peut pas en choisir une autre tant que la première est encore en vie.

Si ce combattant est tué, le porteur gagne 1 FT. Ce point est gardé en réserve dans l'artefact. Le porteur pourra utiliser tout ou partie de ces points à sa guise. L'artefact peut contenir un nombre maximum de FT égal $3 \times \text{Altération}$ du porteur.

Réservé aux Fidèles.

Fer 1 (X).

Cet artefact coûte X PA, avec $X = \text{ATT} + \text{DEF} + \text{RES}$ du porteur.

Le porteur gagne ATT+1, DEF+1 et la compétence « Concentration/2 (ATT, DEF) ».

Interdit aux Mystiques purs.

Fer 2 (X).

Cet artefact coûte X PA, avec $X = \text{POU} \times 3$.

Le porteur gagne POU+1 et sa réserve de Mana passe à $\text{POU} \times 3$.

Réservé aux Magiciens.

Fer 3 (11).

Tous les miracles du porteur gagnent Ferveur-1 (minimum = 1).

Réservé aux Fidèles.

Fourrure du fauve (10).

Avant le jet de Tactique, le porteur peut dépenser 2 gemmes ou 2 FT pour gagner INI+1, ATT+1, DEF+1 et la compétence « Tueur né » jusqu'à la fin du tour.

Si le porteur appartient à l'affiliation Le long soleil, il ne dépense que 1 gemme ou 1 FT.

Réservé aux Mystiques.

Tatouage tribal (2).

Le porteur gagne la compétence « Artefact/1 » et :

- INI+1 s'il appartient à la faction des Chevaucheurs de tonnerre ou des Nomades Sarkaï.
- ATT+1 s'il appartient à la faction du Roc noir.
- FOR+1 s'il appartient à la faction du Clan traqueur.
- DEF+1 s'il appartient à la faction du Long soleil ou du Sanctuaire de Chacal.
- RES+1 s'il appartient à la faction des Flambeaux de Gerikân ou des Serres du vautour.
- DIS+1 s'il appartient à la faction de l'Armée des 2 soleils.

Réservé aux Champions affiliés.

Totem vautour (10).

Le porteur gagne les compétences « Artefact/1 » et « Commandement/10 ».

Réservé à Dayak et Tamaor.

Liste des miracles du culte de Chacal.

Combattants ayant accès au culte de Chacal :

- **Gardien des rites**, dévot (10), FOI=1/2/0.
- **Maître des rites chacal (batailles)**, dévot (10), moine-guerrier, FOI=1/1/0.
- **Maître des rites chacal (rituels)**, dévot (10), moine-guerrier, FOI=1/0/1.
- **Shaka-Morkhai**, zélote (17,5), moine-guerrier, FOI=2/1/1.
- **Shaka-Umruk**, dévot (10), piété/2, FOI=1/2/0.
- **Rêveur (solo - Le long soleil) : Shaka-Morkhai, Shaka-Umruk** : le combattant gagne la compétence « Illuminé ».
- **Prédicateur vagabond (solo - Nomades Sarkai) : gardien des rites, maître des rites chacal (batailles & rituel), Shaka-Umruk** : le combattant gagne la compétence « Exalté ».

Indulgence du charognard.

1/1/0 ; Culte : Chacal ; Ferveur=2.

Difficulté=Spécial ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Ce miracle doit être appelé juste avant que la cible encaisse un jet de Blessures. La difficulté de ce miracle est égale à la Force du jet de Blessures qui doit être effectué (minimum : 5). Le jet de Blessures est annulé. Ce miracle peut être appelé plusieurs fois par tour, sur des cibles différentes. Toutefois, sa Ferveur augmente de 1 FT après chaque appel réussi, et ce jusqu'à la fin du tour.

Mahata.

1/0/0 ; Culte : Chacal ; Ferveur=2.

Difficulté=2+ATT de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant Orque ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Fine lame ».

Rage du chacal.

0/2/0 ; Culte : Chacal ; Ferveur=2.

Difficulté=2+INI de la cible ; Portée : Aura de foi du fidèle ; Aire d'effet : Un Guerrier chacal ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Possédé ».

Souffle de Chacal.

1/0/0 ; Culte : Chacal ; Ferveur=1.

Difficulté=2+POU de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un Magicien Orque ami ; Durée : Spécial.

Le fidèle peut transmettre à la cible tout ou partie des points de FT (maximum : 3) qu'il possède encore en réserve (après avoir déduit la Ferveur de ce miracle). Ces points de FT pourront être utilisés par la cible pour augmenter la Maîtrise de ses sorts comme s'il s'agissait de gemmes neutres, mais uniquement pour cela.

Si le Magicien n'utilise pas ces points avant la fin du tour, ils seront défaussés au terme de la phase d'Entretien. Un même combattant ne peut subir les effets de ce miracle qu'une seule fois par tour.

Ténacité du roc.

0/2/0 ; Culte : Chacal ; Ferveur=2.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Si le fidèle est Chargé ou Engagé, il doit effectuer un test de Résistance, son assaillant effectuant un test de Force.

Si le fidèle remporte ce test, l'assaillant est repoussé et s'arrête à 1cm du fidèle.

Si l'assaillant remporte ce test, l'assaut a lieu de façon normale, mais le fidèle ne subit pas les pénalités dues à la charge. Si le fidèle est Chargé ou Engagé plusieurs fois, effectuez des tests séparés pour chacun de ses adversaires.

Liste des sortilèges de la voie de la magie Instinctive.

Combattants ayant accès à la voie de la magie Instinctive :

- **Guerrier mystique (1)**, initié/Instinctive, guerrier-mage, POU=1.
- **Guerrier mystique (2)**, initié/Instinctive, guerrier-mage, POU=2.
- **Shaman animiste**, initié/Instinctive, POU=3.
- **Shaman animiste sur brontops**, initié/Instinctive, guerrier-mage, POU=2.
- **Le fils du Tonnerre**, adepte/Instinctive, maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Shaka-Morkhai (Pierre mystique)**, adepte/Instinctive, guerrier-mage, POU=5.
- **Tamaor**, adepte/Instinctive, maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Tôrk (I)**, initié/Instinctive, maîtrise des arcanes, POU=3.
- **Tôrk (II)**, initié/Instinctive, guerrier-mage, POU=4.
- **Artefact exotique (solo - Nomades Sarkai) : guerrier mystique (1 & 2), shaman animiste, shaman animiste sur brontops, Tôrk (I & II) :** le combattant gagne la compétence « Récupération/2 ».
- **Guide des songes (solo - Chevaucheurs de tonnerre) : shaman animiste sur brontops :** le combattant gagne la compétence « Esprit de la magie instinctive ».
- **Rêveur (solo - Le long soleil) : Le fils du Tonnerre, Shaka-Morkhai, Tamaor, Tôrk (I & II) :** le combattant gagne la compétence « Focus ».

Baiser de la terre.

Neutre=2

Voie : Instinctive

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne MOU+5 ou MOU-5, au choix du lanceur.

Charge du rhino.

Neutre=3+X (maximum X = 2)

Voie : Instinctive

Fréquence=1

Difficulté=6+2X

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Instantané

Le lanceur peut lancer ce sortilège uniquement au début de son activation, à condition de ne pas être en contact avec un combattant ennemi. Le lanceur peut se réorienter librement, il effectue ensuite un mouvement en ligne droite de 25cm maximum et bénéficie des compétences « Brutal », « Immunité/Peur » et « Impact/3+X ».

Si le lanceur percute un combattant et le tue, il est obligé de poursuivre son mouvement (toujours en ligne droite).

Si le lanceur percute un combattant et ne le tue pas, il s'arrête net et est considéré comme ayant effectué une Charge (cela peut constituer une exception aux règles de cumul des actions).

Si le lanceur percute un élément de décor pendant ce mouvement, il s'arrête net et subit un Sonné.

Don de Bran-Ô-Kor.

Neutre=2

Voie : Instinctive

Fréquence=1

Difficulté=2+POU de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un magicien ami

Durée : Entretien/1

La cible gagne la compétence « Esprit de la magie Instinctive ».

Don de l'arbre démon.

Neutre=3

Voie : Instinctive

Fréquence=1

Difficulté=X (maximum = 7)

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants amis bénéficient de la compétence « Cri de guerre/X ».

Don de la louve.

Neutre=X

Voie : Instinctive

Fréquence=1

Difficulté=4+X

Portée : 20cm

Aire d'effet : X combattants amis (maximum = 3)

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Bravoure ».

Don de la mangouste.

Neutre=2
 Voie : Instinctive
 Fréquence=2
 Difficulté=5
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible gagne INI+2.

Don de préservation.

Neutre=2
 Voie : Instinctive
 Fréquence=1
 Difficulté=Aucune
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : X
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 Tous les combattants amis dans l'aire d'effet bénéficient de la compétence « Instinct de survie/6 ». L'aire d'effet du don est déterminée en fonction du résultat du test de Pouvoir.

- 2 ou moins : le sort est un échec.
- 3 à 5 : X=Personnel.
- 6 à 8 : X=5cm.
- 9 à 11 : X=10cm.
- 12 ou plus : X=15cm.

Don du brontops.

Neutre=2
 Voie : Instinctive
 Fréquence=2
 Difficulté=1+MOU de la cible/2,5
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible gagne la compétence « Implacable/1 ».

Don du hibou.

Neutre=2
 Voie : Instinctive
 Fréquence=2
 Difficulté=5
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible gagne la compétence « Conscience ».

Don du mirage.

Neutre=3
 Voie : Instinctive
 Fréquence=1
 Difficulté=Aucune
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible ne peut plus être ciblée par aucun effet de jeu (tir, sort, miracle, assaut...) à l'exception des passes d'armes lors d'un combat, à moins que le combattant qui la cible possède la compétence « Conscience » (et soit situé à 20cm ou moins) ou réussisse un test de Discipline (difficulté= résultat du test d'Incantation, à tester à chaque tentative).

Don du puma.

Neutre=1
 Voie : Instinctive
 Fréquence=2
 Difficulté=5+X
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible gagne la compétence « Bond ».

- X=0 si la cible est de taille Petite ou Moyenne.
- X=1 si la cible est de Grande taille.
- X=2 si la cible est de Très grande taille.

Don du rhinocéros.

Neutre=2
 Voie : Instinctive
 Fréquence=2
 Difficulté= 2X (maximum : X = 5)
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible gagne RES+X.

Don du sanglier.

Neutre=2
 Voie : Instinctive
 Fréquence=2
 Difficulté=1+MOU de la cible/2,5
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible gagne la compétence « Charge bestiale ».

Don du scorpion.

Neutre=2
 Voie : Instinctive
 Fréquence=2
 Difficulté=ATT de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 Ce sort se lance durant la phase Stratégique.
 La cible gagne la compétence « Toxique/1 ».

Don du serpent.

Neutre=2
 Voie : Instinctive
 Fréquence=2
 Difficulté=2+DEF de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible gagne la compétence « Contre-attaque ».

Don du tigre.

Neutre=2
 Voie : Instinctive
 Fréquence=2
 Difficulté=RES de la cible (maximum = 9)
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».

Don du vautour.

Neutre=2
 Voie : Instinctive
 Fréquence=2
 Difficulté=Aucune
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un traqueur ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 Les effets du don sont déterminés en fonction du résultat du test d'Incantation.

- 2 ou moins. Aucun effet.
- 3 ou 4. La cible gagne TIR=3.
- 5 ou 6. La cible gagne TIR=3 et les portées 15/20/25.
- 7 ou 8. La cible gagne TIR=3, les portées 15/20/25 et la compétence « Harcèlement ».
- 9 ou plus. La cible gagne TIR=3, les portées 15/20/25 et les compétences « Harcèlement » et « Tir d'assaut ».

Éclat de silex.

Neutre=1
 Voie : Instinctive
 Fréquence=2
 Difficulté=Aucune
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Instantané
 La cible peut tenter d'esquiver le sortilège, elle doit réussir un jet de Défense de difficulté égale au résultat final du jet d'Incantation. Sinon, elle subit un jet de Blessure (FOR=4).

Esprit des batailles.

Neutre=2
 Voie : Instinctive
 Fréquence=2
 Difficulté=ATT de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un brontops ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible gagne INI-1, ATT-1, DEF-1 et la compétence « Tueur né ».

Esprit des tempêtes.

Neutre=3
 Voie : Instinctive
 Fréquence=1
 Difficulté=4+INI de la cible
 Portée : 10cm
 Aire d'effet : Un cogneur ami
 Durée : Instantané
 La cible est immédiatement activée et doit effectuer une charge. Le lanceur ne peut être la cible de son propre sortilège que s'il l'incante avant toute autre action.
 Si la charge de la cible atteint un (ou plusieurs) combattant ennemi, le combat est immédiatement résolu (sans attendre la phase de Combat). Si ce combat donne lieu à un mouvement de poursuite, l'éventuel combat qui en découle est résolu normalement, lors de la phase de Combat, mais les combattants atteints sont immédiatement considérés comme ayant été engagés.
 Dans tous les cas, la cible se bat normalement lors de la phase de Combat, même si cela l'amène à résoudre un nouveau corps à corps contre le même combattant ennemi.

Esprit du buffle.

Neutre=X
 Voie : Instinctive
 Fréquence=1
 Difficulté=5+X
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : X combattants amis (maximum = 3)
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible gagne la compétence « Immunité/Peur ».
 Si la cible n'a pas encore été activée, elle devra effectuer une charge lors de son activation, sauf si un quelconque effet de jeu l'empêche de le faire.

Pressentiment.

Neutre=3
 Voie : Instinctive
 Fréquence=1
 Difficulté=9
 Portée : 40cm
 Aire d'effet : Le commandeur ennemi
 Durée : Instantané
Regardez une carte (choisie face cachée) dans la séquence d'activation de votre adversaire puis reposez-la à la dernière ou à la première place de sa séquence d'activation.

Rejet.

Neutre=2+Puissance de la cible
 Voie : Instinctive
 Fréquence=1
 Difficulté=2+ATT de la cible
 Portée : 5cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
*Ce sortilège ne peut être lancé que sur un combattant au palier 0. La cible est soulevée jusqu'au palier 1 (un éventuel désengagement est automatique, même si la cible a subi un assaut lors de ce tour). Elle ne peut effectuer aucun autre déplacement ce tour. Aucun combattant ne peut se placer à l'endroit occupé par la cible au palier 0.
 A la fin du tour, la cible est déposée sans le moindre dommage au palier 0, à l'endroit qu'elle occupait au moment où le sortilège a été incanté.*

Ruse du chacal.

Neutre=3
 Voie : Instinctive
 Fréquence=1
 Difficulté=8
 Portée : 40cm
 Aire d'effet : Le commandeur ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
*Ce sort doit être lancé au début de la phase Stratégique, avant la constitution des séquences d'activation. Le joueur bénéficie d'une réserve supplémentaire pour la phase d'Activation.
 Le lanceur gagne la compétence « Autorité ».*

Sève mystique.

Neutre=X
 Voie : Instinctive
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 10cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Instantané
La cible est soignée d'un cran de blessure.

- Si la cible en Blessure légère, X=1.
- Si la cible en Blessure grave, X=2.
- Si la cible en Blessure critique, X=3.

Songe fidèle.

Neutre=1
 Voie : Instinctive
 Fréquence=1
 Difficulté=3+POU du lanceur
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : Personnel
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie
*Le lanceur lance un dé de plus lors des tests de récupération de Mana et retient celui qui lui convient.
 Si le lanceur est retiré du terrain alors que ce sort est actif, le plus proche magicien ami qui maîtrise la magie Instinctive acquiert gratuitement ce sortilège et peut le lancer pour bénéficier de ses effets.
 Un seul magicien peut posséder ce sortilège dans l'armée.*

Spectre immortel.

Neutre=3+2X
 Voie : Instinctive
 Fréquence=Unique
 Difficulté=8+X
 Portée : Contact
 Aire d'effet : Un combattant ami non-Champion
 Durée : Spécial
*La cible gagne X+1 marqueurs 'Spectre' et la compétence « Acharné ».
 Une fois qu'elle a subi un 'Tué net', la cible bénéficie des compétences « Immunité/Pénalité de blessure » et « Immunité/Sonné ».
 Contrairement à ce qui est indiqué dans la compétence « Acharné », la cible n'est pas retirée du jeu lors de la phase d'Entretien si elle possède au moins un marqueur 'Spectre'.
 Lors de la phase d'Entretien, si elle a subi un 'Tué net' durant ce tour ou un tour précédent, la cible doit dépenser un de ses marqueurs 'Spectre'. Lorsqu'elle dépense son dernier marqueur 'Spectre', la cible est immédiatement retirée de la partie.*

Talon de pierre.

Neutre=2+X
 Voie : Instinctive
 Fréquence=2
 Difficulté=3+DEF de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
*La cible gagne DEF=0.
 X=1 si la cible est un Champion, X=0 sinon.*

Vengeance impure.

Neutre=3

Voie : Instinctive

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Chaque fois que la cible devra effectuer un jet lié à la compétence « Mutagène/Y » ou « Toxique/Y », après ce jet de dé un magicien ami (maîtrisant la magie Instinctive) à 20cm ou moins pourra dépenser X gemmes (minimum = 1 ; maximum = 3) pour que la cible subisse un jet de Blessure (FOR = X x POU du magicien) (la cible ne peut subir cet effet qu'une seule fois par tour).

Vortex de quartz.

Neutre=2

Voie : Instinctive

Fréquence=1

Difficulté=X+2 (minimum : X= 2, maximum : X = 8)

Portée : Personnel

Aire d'effet : 5cm

Durée : Entretien/1

Ce sortilège doit être lancé avant toute autre action de la part du lanceur, le lanceur gagne MOU=0.

Tous les combattants dans l'aire d'effet subissent un jet de Blessures (FOR=X), à l'exception du lanceur.

Au début de la prochaine phase de Combat, chaque combattant dans l'aire d'effet subira un jet de Blessure (FOR=X), à l'exception du lanceur.

Ce sortilège prend automatiquement fin si le lanceur est déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit.

Faction : Armée des 2 soleils.

L'armée des braves (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Bravoure ».
Un combattant possédant déjà cette compétence gagne COU+1.

Fléau du soleil (Solo) : Tous (4/6PA) : le combattant gagne la compétence « Implacable/1 ».

Raïk (Solo) : Champion (X PA) : le combattant gagne les compétences « Autorité » et « Commandement/10 ». X= COU + DIS.

Armée tribale (Solo) : Régulier (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Possédé ».

Exterminateur de scorpions (Solo) : Brontops (3PA) : le combattant gagne la compétence « Enchaînement/1 ».

Intrépide (Solo) : Arbalétrier (2PA) : le combattant gagne la compétence « Tir d'assaut ».

Rempart du désert (Solo) : Amok (7/12PA) : le combattant gagne la compétence « Acharné ».

Combattants affiliés.

Arbalétrier.
Brute (cimenterre, hache & machette).
Chevaucheur de brontops (A & B), *brontops*.
Cogneur.
Cogneur tribal, *cogneur*.
Gardien des rites.
Guerrier.
Musicien & Porte-étendard, *brutes*.
Shaman animiste.
Souffleur de corne d'auroch & Porte-totem.
Tarascus.
Tueur amok (A & B), *amok*.
Vétéran brute (cimenterre, hache & machette).

Kal-Shadar (I & II), *amok*.
Rajhak, *chacal*.
Rantakh, *brute*.
Shaka-Umruk.
Talarakh.
Tôrk (I & II).
Umran Kal (I), *brontops*.
Vorak (I & II).

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Bosco.
Cambusier.
Écumeur.
Gardien de Chacal, *chacal*.
Guerrier chacal (A, B & C), *chacal*.
Guerrier mystique (A & B).
Incendiaire.
Maître des rites (batailles & rituels), *chacal*.
Rapace.
Shaman animiste sur brontops, *brontops*.
Tigre dompté.
Traqueur.
Traqueur chacal, *chacal, traqueur*.

Avangorok, *rapace*.
Carbone.
Dayak, *traqueur*.
Le fils du Tonnerre.
Ghorak, *amok*.
Holok, *chacal*.
Isamruk, *cogneur tribal*.
Kal-Torog, *bontops*.
Shaka-Morkhâi, *gardien de Chacal, chacal*.
Tamaor.
Tarrun, *brontops*.
Tok Gawak.
Tortok, *chacal, traqueur*.
Tunguska.
Umran Kal (II), *brontops*.
Varhek, *incendiaire*.

Combattants interdits.

Aucun.

Faction : Chevaucheurs de tonnerre.

Horde du tonnerre (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Cri de guerre/6 ». Le Courage des brontops devient de la Peur.

Fauve des canyons (Solo) : Tous (4/6PA) : le combattant gagne les compétences « Réorientation » et « Furie guerrière ».

Force de caractère (Solo) : Champion (2PA) : le combattant gagne la compétence « Possédé ».

Dresseur (Solo) : Brontops (7/10PA) : le combattant gagne MOU+2,5 et les compétences « Force en charge/4 » et « Réorientation ».

Guide des songes (Solo) : Shaman sur Brontops (2PA) : le combattant gagne la compétence « Esprit de la magie instinctive ».

Rancunier (Solo) : Vétéran brute (4PA) : le combattant gagne la compétence « Acharné ».

Vengeur des canyons (Solo) : Cogneur (4PA) : le combattant gagne la compétence « Implacable/1 ».

Combattants affiliés.

Brute (cimenterre, hache & machette).

Chevaucheur de brontops (A & B), *brontops*.

Cogneur.

Cogneur tribal, *cogneur*.

Guerrier.

Musicien & Porte-étendard, *brutes*.

Shaman animiste sur brontops, *brontops*.

Souffleur de corne d'auroch & Porte-totem.

Tarascus.

Vétéran brute (cimenterre, hache & machette).

Rantakh, *brute*.

Tarrun, *brontops*.

Umrans Kal (I & II), *brontops*.

Vorak (I & II).

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Gardien des rites.
 Guerrier chacal (A, B & C), *chacal*.
 Guerrier mystique (A & B).
 Maître des rites (batailles & rituels), *chacal*.
 Tueur amok (A & B), *amok*.

Kal-Shadar (I), *amok*.
 Rajhak, *chacal*.
 Shaka-Umruk.
 Tôrk (I & II).
 Tunguska.

Combattants interdits.

Arbalétrier.
 Bosco.
 Cambusier.
 Écumeur.
 Gardien de Chacal, *chacal*.
 Incendiaire.
 Rapace.
 Shaman animiste.
 Tigre dompté.
 Traqueur.
 Traqueur chacal, *chacal, traqueur*.

Avangorok, *rapace*.
 Carbone.
 Dayak, *traqueur*.
 Le fils du Tonnerre.
 Ghorak, *amok*.
 Holok, *chacal*.
 Isamruk, *cogneur tribal*.
 Kal-Shadar (II), *amok*.
 Kal-Torog, *bontops*.
 Shaka-Morkhâi, *gardien de Chacal, chacal*.
 Talarakh.
 Tamaor.
 Tok Gawak.
 Tortok, *chacal, traqueur*.
 Varhek, *incendiaire*.

Faction : Clan traqueur.

Guérilla (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Éclaireur ». Les Champions affiliés coûtent -5PA.

Coup mortel (Solo) : Tous (3PA) : le combattant gagne la compétence « Coup de maître/2 ».

Roc du désert (Solo) : Champion, Amok (4/6PA) : le combattant gagne les compétences « Brutal » et « Dur à cuire ».

Fantôme des dunes (Solo) : Tireur (2/4PA) : le combattant gagne la compétence « Harcèlement ».

Guetteur solitaire (Solo) : Traqueur (2PA) : le combattant gagne la compétence « Désengagement/5 ».

Protection de Chacal (Solo) : Maître des rites (2PA) : le combattant gagne la compétence « Cible/+2 ».

Sang de scorpion (Solo) : Rapace (1/4PA) : le combattant gagne la compétence « Toxique/0 ».

Combattants affiliés (-5 PA pour les Champions).

Arbalétrier.	Avangorok, <i>rapace</i> .
Cogneur.	Carbone.
Maître des rites (batailles & rituels), <i>chacal</i> .	Dayak, <i>traqueur</i> .
Rapace.	Ghorak, <i>amok</i> .
Tigre dompté.	Kal-Shadar (I), <i>amok</i> .
Traqueur.	Tamaor.
Traqueur chacal, <i>chacal, traqueur</i> .	Tortok, <i>chacal, traqueur</i> .
Tueur amok (A & B), <i>amok</i> .	Tunguska.
Vétéran brute (cimenterre, hache & machette).	

Combattants limités (+8PA pour la troupe, +12PA pour les Champions).

Chevaucheur de brontops (A & B), <i>brontops</i> .	Rajhak, <i>chacal</i> .
Gardien des rites.	Rantakh, <i>brute</i> .
Guerrier chacal (A, B & C), <i>chacal</i> .	Shaka-Umruk.
Shaman animiste.	Tôrk (I & II).
Guerrier mystique (A & B).	Vorak (I & II).
Shaman animiste sur brontops, <i>brontops</i> .	
Tarascus.	

Combattants interdits.

Bosco.	Le fils du Tonnerre.
Brute (cimenterre, hache & machette).	Holok, <i>chacal</i> .
Cambusier.	Isamruk, <i>cogneur tribal</i> .
Cogneur tribal, <i>cogneur</i> .	Kal-Shadar (II), <i>amok</i> .
Écumeur.	Kal-Torog, <i>bontops</i> .
Gardien de Chacal, <i>chacal</i> .	Shaka-Morkhaï, <i>gardien de Chacal, chacal</i> .
Guerrier.	Talarakh.
Incendiaire.	Tarrun, <i>brontops</i> .
Musicien & Porte-étendard, <i>brutes</i> .	Tok Gawak.
Souffleur de corne d'auroch & Porte-totem.	Umran Kal (I & II), <i>brontops</i> .
	Varhek, <i>incendiaire</i> .

Faction : Flambeaux de Gerikân.

Sang noir (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Toxique/0 » (utilisable uniquement en Corps-à-corps).

Mafieux gobelins (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Gobelins (uniquement les troupiers affiliés des Rats noirs, pas de Champions).

Le commandement des Champions Orque peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Gobelins ou Orque).

Flambeau (Solo) : Tous (4/6PA) : le combattant gagne un Carburateur et un Flambeau à naphte/FOR ».

Torches explosives (Solo) : Champion (5PA) : le combattant gagne la compétence « Artificier/2 ».

Arbalète à naphte (Solo) : Tireur (4/6PA) : le combattant gagne une Arbalète à naphte : Naphte/FOR6/10-20-40.

Pyromane (Solo) : Incendiaire (5PA) : les portées sont augmentées de +10cm.

Sang de goblin (Solo) : Cogneur (2PA) : le combattant gagne la compétence « Vivacité ».

Sorcier flambeau (Solo) : Mage (X PA) : le combattant gagne POU+1, remplace la voie 'Magie instinctive' par 'Elémentaire du Feu' et perd les spécificités liées à la maîtrise de la magie Instinctive.
X=POU.

Combattants affiliés.

Arbalétrier.
Bosco.
Brute (cimenterre, hache & machette).
Cambusier.
Cogneur.
Cogneur tribal, *cogneur*.
Écumeur.
Guerrier.
Guerrier mystique (A & B).
Incendiaire.
Musicien & Porte-étendard, *brutes*.
Shaman animiste.
Souffleur de corne d'auroch & Porte-totem.
Vétéran brute (cimenterre, hache & machette).

Carbone.
Rantakh, *brute*.
Tamaor.
Tôrk (I & II).
Tunguska.
Varhek, *incendiaire*.
Vorak (I & II).

Combattants limités (+5PA pour la troupe, +8PA pour les Champions).

Chevaucheur de brontops (A & B), *brontops*.

Tueur amok (A & B), *amok*.

Kal-Shadar (I), *amok*.

Umran Kal (I), *brontops*.

Combattants interdits.

Gardien de Chacal, *chacal*.

Gardien des rites.

Guerrier chacal (A, B & C), *chacal*.

Maître des rites (batailles & rituels), *chacal*.

Rapace.

Shaman animiste sur brontops, *brontops*.

Tarascus.

Tigre dompté.

Traqueur.

Traqueur chacal, *chacal, traqueur*.

Avangorok, *rapace*.

Dayak, *traqueur*.

Le fils du Tonnerre.

Ghorak, *amok*.

Holok, *chacal*.

Isamruk, *cogneur tribal*.

Kal-Shadar (II), *amok*.

Kal-Torog, *bontops*.

Rajhak, *chacal*.

Shaka-Morkhaï, *gardien de Chacal, chacal*.

Shaka-Umruk.

Talarakh.

Tarrun, *brontops*.

Tok Gawak.

Tortok, *chacal, traqueur*.

Umran Kal (II), *brontops*.

Faction : Le long soleil.

Gardiens du rêve (affiliation) : le combattant bénéficie de INI+1, ATT+1 et DEF+1 tant qu'il se trouve à 15cm d'un (ou +) mage maîtrisant la magie instinctive.

Sang du songe (Solo) : Tous (3/4PA) : le combattant gagne les compétences « Dévotion/2 » et « Régénération/5 ».

Rêveur (Solo) : Champion (4PA) : le combattant gagne la compétence « Focus » ou « Illuminé ».

Guide spirituel (Solo) : Mystique (2/3PA) : le combattant gagne DIS+1, ainsi qu'un bonus de +1 pour chaque mystique possédant ce solo sur le champ de bataille (maximum = 3).

Lien élémentaire (Solo) : Mage (1/3PA) : peut acquérir un unique sortilège issu d'une voie Élémentaire (Air, Eau, Feu ou Terre), la voie du sortilège devient 'Magie instinctive'. La nature des gemmes requises pour son lancement (et celles pouvant être dépensées après l'incantation) devient 'Neutre'. Le magicien reste un magicien instinctif et ne maîtrise pas l'élément choisi. Il peut néanmoins être accompagné de familiers de cet Élément (leur compétence « Dévotion / X » procure alors des gemmes neutres).

Troisième œil (Solo) : Arbalétrier (2PA) : le combattant gagne la compétence « Tir supplémentaire/1 ».

Visiteur des contrées du rêve (Solo) : État-major (2/10PA) : le combattant gagne la compétence « Chance ».

Combattants affiliés.

Arbalétrier.
Brute (cimenterre, hache & machette).
Gardien des rites.
Guerrier.
Guerrier mystique (A & B).
Maître des rites (batailles & rituels), *chacal*.
Musicien & Porte-étendard, *brutes*.
Shaman animiste.
Shaman animiste sur brontops, *brontops*.
Souffleur de corne d'auroch & Porte-totem.

Le fils du Tonnerre.
Shaka-Morkhäï, *gardien de Chacal, chacal*.
Shaka-Umruk.
Tamaor.
Tôrkh (I & II).

Combattants limités (+4PA pour la troupe, +6PA pour les Champions).

Chevaucheur de brontops (A & B), *brontops*.
Cogneur.
Cogneur tribal, *cogneur*.
Guerrier chacal (A, B & C), *chacal*.
Vétéran brute (cimenterre, hache & machette).

Rajhak, *chacal*.
Rantakh, *brute*.
Talarakh.
Tunguska.
Umran Kal (I), *brontops*.
Vorak (I & II).

Combattants interdits.

Bosco.
Cambusier.
Écumeur.
Gardien de Chacal, *chacal*.
Incendiaire.
Rapace.
Tarascus.
Tigre dompté.
Traqueur.
Traqueur chacal, *chacal*, *traqueur*.
Tueur amok (A & B), *amok*.

Avangorok, *rapace*.
Carbone.
Dayak, *traqueur*.
Ghorak, *amok*.
Holok, *chacal*.
Isamruk, *cogneur tribal*.
Kal-Shadar (I & II), *amok*.
Kal-Torog, *bontops*.
Tarrun, *brontops*.
Tok Gawak.
Tortok, *chacal*, *traqueur*.
Umran Kal (II), *brontops*.
Varhek, *incendiaire*.



Faction : Nomades Sarkai.

Lignes du destin (affiliation) : X combattants, à choisir avant le jet de Tactique, gagnent la compétence « Chance » jusqu'à la fin du tour.

X=1 par tranche de 100PA d'armée.

Alliance de l'Orient (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Griffons (uniquement les troupiers affiliés du temple de l'Est, pas de Champions).

Le commandement des Champions Orque peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Griffon ou Orque).

Nomade (Solo) : Tous (1/3PA) : le combattant gagne MOU+2,5.

Roc solitaire (Solo) : Champion, État-major (2/5PA) : le combattant gagne la compétence « Inébranlable ».

Art martial (Solo) : Vétéran (4PA) : le combattant gagne la compétence « Instinct de survie/5 ».

Artefact exotique (Solo) : Mage (1/2PA) : le combattant gagne la compétence « Récupération/2 ».

Prédicateur vagabond (Solo) : Fidèle (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Exalté ».

Talisman protecteur (Solo) : Brontops (3/5PA) : le combattant gagne la compétence « Insensible/5 ».

Combattants affiliés.

Chevaucheur de brontops (A & B), *brontops*.

Cogneur.

Cogneur tribal, *cogneur*.

Gardien des rites.

Guerrier mystique (A & B).

Maître des rites (batailles & rituels), *chacal*.

Musicien & Porte-étendard, *brutes*.

Shaman animiste.

Shaman animiste sur brontops, *brontops*.

Souffleur de corne d'auroch & Porte-totem.

Tarascus.

Vétéran brute (cimenterre, hache & machette).

Shaka-Umruk.

Talarakh.

Tôrk (I & II).

Tunguska.

Umrans Kal (I), *brontops*.

Vorak (II).

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Arbalétrier.

Brute (cimenterre, hache & machette).

Guerrier.

Guerrier chacal (A, B & C), *chacal*.

Rajhak, *chacal*.

Rantakh, *brute*.

Tortok, *chacal, traqueur*.

Vorak (I).

Combattants interdits.

Bosco.
Cambusier.
Écumeur.
Gardien de Chacal, *chacal*.
Incendiaire.
Rapace.
Tigre dompté.
Traqueur.
Traqueur chacal, *chacal*, *traqueur*.
Tueur amok (A & B), *amok*.

Avangorok, *rapace*.
Carbone.
Dayak, *traqueur*.
Le fils du Tonnerre.
Ghorak, *amok*.
Holok, *chacal*.
Isamruk, *cogneur tribal*.
Kal-Shadar (I & II), *amok*.
Kal-Torog, *bontops*.
Shaka-Morkhaï, *gardien de Chacal*, *chacal*.
Tamaor.
Tarrun, *brontops*.
Tok Gawak.
Umrans Kal (II), *brontops*.
Varhek, *incendiaire*.



Faction : Roc noir.

Frères du Bûshido (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Instinct de survie/6 ».

Insulaires (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Gobelins (uniquement les troupiers affiliés du clan Yakûsa, pas de Champions).

Le commandement des Champions Orque peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Gobelins ou Orque).

Puissance volcanique (Solo) : Tous (3PA) : le combattant gagne la compétence « Coup de maître/0 ».

Tsunâmi (Solo) : Champion (3PA) : le combattant gagne la compétence « Feinte ».

Amulettes du volcan (Solo) : Maître des rites (1PA) : le combattant peut distribuer jusqu'à 4 amulettes grâce à 'Serviteur de Chacal'.

Dernier rempart (Solo) : Vétéran brute (3PA) : le combattant gagne la compétence « Contre-attaque ».

Moulinet (Solo) : Amok (3PA) : le combattant gagne la compétence « Enchaînement/1 ».

Pisteur (Solo) : Cogneur (1PA) : le combattant gagne la compétence « Réflexes ».

Combattants affiliés.

Cogneur.

Cogneur tribal, *cogneur*.

Gardien des rites.

Guerrier chacal (A, B & C), *chacal*.

Maître des rites (batailles & rituels), *chacal*.

Tueur amok (A & B), *amok*.

Vétéran brute (cimenterre, hache & machette).

Holok, *chacal*.

Isamruk, *cogneur tribal*.

Kal-Shadar (I), *amok*.

Kal-Torog, *bontops*.

Rajhak, *chacal*.

Shaka-Umruk.

Tok Gawak.

Vorak (II).

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +3PA pour les Champions).

Arbalétrier.

Brute (cimenterre, hache & machette).

Gardien de Chacal, *chacal*.

Guerrier.

Musicien & Porte-étendard, *brutes*.

Souffleur de corne d'auroch & Porte-totem.

Tigre dompté.

Traqueur chacal, *chacal*, *traqueur*.

Ghorak, *amok*.

Rantakh, *brute*.

Shaka-Morkhäï, *gardien de Chacal*, *chacal*.

Tortok, *chacal*, *traqueur*.

Vorak (I).

Combattants interdits.

Bosco.
Cambusier.
Chevaucheur de brontops (A & B), *brontops*.
Écumeur.
Guerrier mystique (A & B).
Incendiaire.
Rapace.
Shaman animiste.
Shaman animiste sur brontops, *brontops*.
Tarascus.
Traqueur.

Avangorok, *rapace*.
Carbone.
Dayak, *traqueur*.
Le fils du Tonnerre.
Kal-Shadar (II), *amok*.
Talarakh.
Tamaor.
Tarrun, *brontops*.
Tôrk (I & II).
Tunguska.
Umrans Kal (I & II), *brontops*.
Varhek, *incendiaire*.



Faction : Sanctuaire de Chacal.

Âme du Bran-Ô-Kor (affiliation) : le combattant gagne RES+1.

Gardien du sanctuaire (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne la compétence « Féal/1 ».

Guerrier sacré (Solo) : Champion (8PA) : le combattant gagne la compétence « Charge bestiale ».

Tatouages (Solo) : Fidèle (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Résolution/2 », tous les combattants amis dans son aura de foi bénéficient de la compétence « Résolution/1 ».

Trésor du sanctuaire (Solo) : Gardien de Chacal (1PA) : le combattant gagne la compétence « Artefact/1 ».

Veilleur solitaire (Solo) : Traqueur Chacal (1PA) : le combattant gagne la compétence « Farouche/10 ».

Vengeur du sanctuaire (Solo) : Guerrier Chacal (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Possédé ».

Combattants affiliés.

Chevaucheur de brontops (A & B), *brontops*.

Gardien de Chacal, *chacal*.

Gardien des rites.

Guerrier chacal (A, B & C), *chacal*.

Maître des rites (batailles & rituels), *chacal*.

Traqueur chacal, *chacal, traqueur*.

Tueur amok (A & B), *amok*.

Kal-Shadar (I), *amok*.

Rajhak, *chacal*.

Shaka-Morkhai, *gardien de Chacal, chacal*.

Shaka-Umruk.

Tortok, *chacal, traqueur*.

Umran Kal (I), *brontops*.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Cogneur.

Guerrier mystique (A & B).

Musicien & Porte-étendard, *brutes*.

Shaman animiste.

Shaman animiste sur brontops, *brontops*.

Tarascus.

Vétéran brute (cimenterre, hache & machette).

Talarakh.

Tôrk (I & II).

Tunguska.

Vorak (II).

Combattants interdits.

Arbalétrier.
Bosco.
Brute (cimenterre, hache & machette).
Cambusier.
Cogneur tribal, *cogneur*.
Écumeur.
Guerrier.
Incendiaire.
Rapace.
Souffleur de corne d'auroch & Porte-totem.
Tigre dompté.
Traqueur.

Avangorok, *rapace*.
Carbone.
Dayak, *traqueur*.
Le fils du Tonnerre.
Ghorak, *amok*.
Holok, *chacal*.
Isamruk, *cogneur tribal*.
Kal-Shadar (II), *amok*.
Kal-Torog, *bontops*.
Rantakh, *brute*.
Tamaor.
Tarrun, *brontops*.
Tok Gawak.
Umrans Kal (II), *brontops*.
Varhek, *incendiaire*.
Vorak (I).



Faction : Serres du vautour.

Charognards (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Fléau/Blessé ».

Rappel : « Sonné » n'est pas une blessure.

Sac à malices (Solo) : Tous (2/4PA) : le combattant gagne la compétence « Désengagement/6 ».

Maître de foire (Solo) : Champion (4PA) : le combattant gagne les compétences « Autorité » et « Stratège ».

Hurlleur (Solo) : Cogneur (6PA) : le combattant gagne la compétence « Assassin ».

Loyauté (Solo) : État-major (3PA) : le combattant gagne la compétence « Féroce ».

Maraudeur (Solo) : Guerrier (4/6PA) : le combattant gagne la compétence « Éclaireur ».

Traqueur (Solo) : Tireur (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Tireur d'élite ».

Combattants affiliés.

Arbalétrier.

Brute (cimeterre, hache & machette).

Cogneur.

Cogneur tribal, *cogneur*.

Guerrier.

Musicien & Porte-étendard, *brutes*.

Souffleur de corne d'auroch & Porte-totem.

Tarascus.

Vétéran brute (cimeterre, hache & machette).

Rantakh, *brute*.

Tunguska.

Vorak (I & II).

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Chevaucheur de brontops (A & B), *brontops*.

Guerrier chacal (A, B & C), *chacal*.

Tueur amok (A & B), *amok*.

Kal-Shadar (I), *amok*.

Rajhak, *chacal*.

Umran Kal (I), *brontops*.

Combattants interdits.

Bosco.
 Cambusier.
 Écumeur.
 Gardien de Chacal, *chacal*.
 Gardien des rites.
 Guerrier mystique (A & B).
 Incendiaire.
 Maître des rites (batailles & rituels), *chacal*.
 Rapace.
 Shaman animiste.
 Shaman animiste sur brontops, *brontops*.
 Tigre dompté.
 Traqueur.
 Traqueur chacal, *chacal, traqueur*.

Avangorok, *rapace*.
 Carbone.
 Dayak, *traqueur*.
 Le fils du Tonnerre.
 Ghorak, *amok*.
 Holok, *chacal*.
 Isamruk, *cogneur tribal*.
 Kal-Shadar (II), *amok*.
 Kal-Torog, *bontops*.
 Shaka-Morkhäi, *gardien de Chacal, chacal*.
 Shaka-Umrük.
 Talarakh.
 Tamaor.
 Tarrun, *brontops*.
 Tok Gawak.
 Tôrk (I & II).
 Tortok, *chacal, traqueur*.
 Umrän Kal (II), *brontops*.
 Varhek, *incendiaire*.

