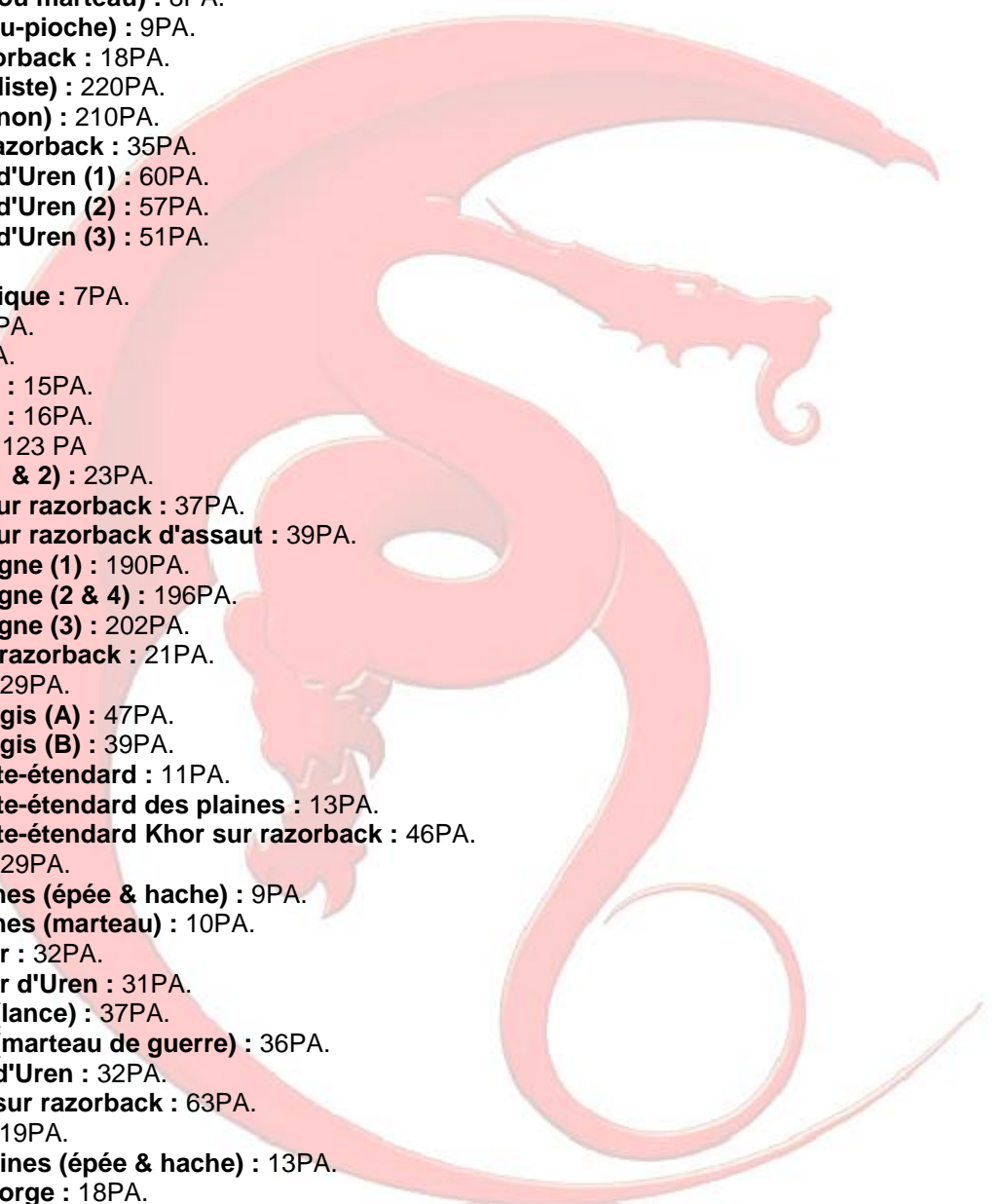


Sommaire.

| | |
|--|----|
| Sommaire..... | 1 |
| Liste des coûts des combattants individuels..... | 2 |
| Liste des coûts des Champions..... | 3 |
| Informations sur les nains de Tir-Nâ-Bor..... | 4 |
| Profils détaillés des troupiers..... | 5 |
| Profils détaillés des Champions guerriers..... | 9 |
| Profils détaillés des Magiciens..... | 12 |
| Profils détaillés des Fidèles..... | 15 |
| Profils détaillés des Seigneurs des batailles..... | 16 |
| Liste des artefacts réservés aux combattants Nains..... | 18 |
| Liste des miracles du culte d'Odnir..... | 19 |
| Liste des sortilèges réservés aux combattants Nains..... | 20 |
| Liste des sortilèges de la voie de la Forge..... | 21 |
| Liste des sortilèges de la voie de la Lithomancie..... | 24 |
| Liste des sortilèges de la voie Tellurique..... | 25 |
| Faction : Kâ-In-Ar..... | 28 |
| Faction : Confrérie d'Airain..... | 30 |
| Faction : Fom-Nur..... | 32 |
| Faction : Kal-Nam..... | 34 |
| Faction : Kar-An-Tyr..... | 36 |
| Faction : Lor-An-Kor..... | 38 |
| Faction : Naël-Tarn..... | 40 |
| Faction : Ogh-Hen-Kir..... | 42 |

Liste des coûts des combattants individuels.



Alchimiste : 25PA.
Arbalétrier : 12PA.
Armurier : 29PA.
Automate sang-noir : 32PA.
Bombardier : 31PA.
Bougre (hache ou marteau) : 8PA.
Bougre (marteau-pioche) : 9PA.
Bougre sur razorback : 18PA.
Char blindé (baliste) : 220PA.
Char blindé (canon) : 210PA.
Chasseur sur razorback : 35PA.
Chevalier khor d'Uren (1) : 60PA.
Chevalier khor d'Uren (2) : 57PA.
Chevalier khor d'Uren (3) : 51PA.
Escorte : 22PA.
Familier mécanique : 7PA.
Fils d'Uren : 67PA.
Forgeron : 25PA.
Garde-forge (A) : 15PA.
Garde-forge (B) : 16PA.
Golem d'acier : 123 PA
Guerrier khor (1 & 2) : 23PA.
Guerrier khor sur razorback : 37PA.
Guerrier khor sur razorback d'assaut : 39PA.
Guerrier-montagne (1) : 190PA.
Guerrier-montagne (2 & 4) : 196PA.
Guerrier-montagne (3) : 202PA.
Jeune nain sur razorback : 21PA.
Lithomancien : 29PA.
Météore de l'Aegis (A) : 47PA.
Météore de l'Aegis (B) : 39PA.
Musicien & Porte-étendard : 11PA.
Musicien & Porte-étendard des plaines : 13PA.
Musicien & Porte-étendard Khor sur razorback : 46PA.
Prévôt d'Uren : 29PA.
Soldat des plaines (épée & hache) : 9PA.
Soldat des plaines (marteau) : 10PA.
Thermo-guerrier : 32PA.
Thermo-guerrier d'Uren : 31PA.
Thermo-prêtre (lance) : 37PA.
Thermo-prêtre (marteau de guerre) : 36PA.
Thermo-prêtre d'Uren : 32PA.
Thermo-prêtre sur razorback : 63PA.
Tromblonnier : 19PA.
Vétéran des plaines (épée & hache) : 13PA.
Vétéran garde-forge : 18PA.

Liste des coûts des Champions.

Aegher (I) : 72PA.
Aegher (II) : 119PA.
Bâl-Khan : 88PA.
Bal-Tôrg (I) : 32PA.
Bal-Tôrg (II) : 52PA.
Bhor-Hok : 70PA.
Brognir : 50PA.
Elghir : 28PA.
Fenggar (I) : 42PA.
Fenggar (II) : 88PA.
Fulgur : 119PA.
Hirh-Karn : 127PA.
Kaeghir : 72PA.
Kaël (I) : 114PA.
Kaël (II) : 137PA.
Kahinir (I) : 48PA.
Kahinir (II) : 58PA.
Kal-Nur : 54PA.
Kûlzarak : 91PA.
Lor-Arkhon : 65PA.
Lothan : 96PA.
Magnus : 70PA.
Nerak : 61PA.
Pilgrim : 50PA.
Pilzenbhir (I) : 72PA.
Pilzenbhir (II) : 82PA.
Tan-Kair : 240PA.



Informations sur les nains de Tir-Nâ-Bor.

L'Élément de prédilection des nains de Tir-Nâ-Bor est la **Terre**.

L'Élément interdit aux magiciens nains de Tir-Nâ-Bor est les **Ténèbres**.

Les nains de Tir-Nâ-Bor (**Sanglier**) appartiennent aux voies de la Lumière et sont alliés aux peuples suivants :

- Elfes Cynwälls.
- Griffons d'Akkylannie.
- Lions d'Alahan.
- Utopie du Sphinx.

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Tir-Nâ-Bor » :

- Thurbard (I), 111PA, Griffon.
- Thurbard (II), 148PA, Griffon.

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Voies de la Lumière » :

- Le Clairvoyant, 54PA, Sphinx.
- Syd, 77PA, Cynwäll.
- Yshaelle, 68PA, Neutre.

Profils détaillés des troupiers.

Arbalétrier.

7,5 - 0 - 1/3 - 3/4 - 4/5

TIR=3 ; Arbalète : FOR5, 15/30/45.

Dur à cuire.

Régulier Nain. Petite taille.

12 PA

Armurier.

7,5 - 0 - 4/5 - 4/9 - 6/7

Armure khor.

Dur à cuire, Contre-attaque.

Spécial Nain. Petite taille.

Artisan armurier.

29 PA

Artisan armurier.

Pour chaque armurier présent dans votre armée, vous pouvez, lors de la constitution des armées, attribuer un attribut de votre choix à 3 combattants Nains en payant pour chacun le coût indiqué.

Chaque armurier peut répartir librement ses attributs sur un ou plusieurs combattants. Aucun combattant ne peut recevoir le même attribut plusieurs fois. Les Champions payent un surcoût de +1PA par attribut.

- **Garde d'Alphax.** Le combattant gagne ATT+1 et une arme khor pour +1PA.
- **Œil de Ley.** Le combattant gagne TIR+1 pour +2PA, s'il possède une arbalète elle devient une arbalète khor.
- **Cuirasse titan.** Le combattant gagne la compétence « Force en charge/(FOR)+5 » pour +4PA. Cet attribut est réservé aux combattants de classe 'razorback, khor' ou 'razorback, thermo-prêtre'.

Automate sang-noir.

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

Arme khor, Armure khor.

Assassin, Construct, Possédé.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Spécial Nain. Petite taille.

32 PA

Bombardier.

5 - 0 - 1/3 - 3/3 - 5/6

TIR=1 ; Canon à vapeur : FOR10+2d6, 30/60/90,

Artillerie légère perforante.

Chaudière.

Dur à cuire, Tueur né.

Régulier Nain. Petite taille.

31 PA

Bougre (hache ou marteau).

7,5 - 0 - 2/4 - 3/4 - 4/5

Dur à cuire.

Régulier Nain. Petite taille.

8 PA

Bougre (marteau-pioche).

7,5 - 0 - 2/5 - 3/4 - 4/5

Dur à cuire.

Régulier Nain. Petite taille.

9 PA

Bougre sur razorback, razorback.

17,5 - 0 - 3/7 - 4/3 - 4/5

Dur à cuire.

Régulier Nain. Grande taille.

22 PA

Chasseur sur razorback, razorback.

17,5 - 1 - 5/8 - 5/5 - 5/5

Dur à cuire, Charge bestiale, Coup de maître/1.

Vétéran Nain. Grande taille.

35 PA

Chevalier khor d'Uren (1), razorback, khor, Uren.

15 - 0 - 5/6 - 6/10 - -5/6

Chaudière, Propulseur thermique /MOU, Marteau khor/FOR, Masque/PEUR, Armure khor, Razorback en armure, Scaphandre.

Dur à cuire, Brute épaisse, Charge bestiale.

Élite Nain. Grande taille.

Les chevaliers khor d'Uren.

Régulateur de pression.

60 PA

Les chevaliers khor d'Uren.

Si un chevalier khor d'Uren effectue une charge alors que son Mouvement est amélioré suite à un jet de vapeur effectué grâce à son armure thermique de razorback, sa Force est augmentée du même bonus que celui qui s'est ajouté à son Mouvement. Ce bonus de Force ne peut pas se cumuler avec celui d'une arme à vapeur. Il s'ajoute en revanche à d'autres bonus (tel qu'une cuirasse titan).

Régulateur de pression.

Ce combattant peut acquérir un régulateur de pression pour +XPA, X étant égal à son nombre d'équipements à vapeur.

En cas d'incident sur un jet de pression, lancez 1d6 supplémentaire, le joueur choisit le résultat qui est conservé.

Chevalier khor d'Uren (2), razorback, khor, Uren.
15 - 0 - 5/6 - 6/10 - -5/6
Chaudière, Propulseur thermique /MOU, Marteau khor/FOR, Masque/PEUR, Armure khor, Razorback en armure, Scaphandre.
Dur à cuire, Brute épaisse, Destrier.
Élite Nain. Grande taille.

Les chevaliers khor d'Uren.

Régulateur de pression. (page 5)
57 PA

Chevalier khor d'Uren (3), razorback, khor, Uren.
15 - 0 - 5/6 - 6/10 - -5/6
Chaudière, Propulseur thermique /MOU, Marteau khor/FOR, Masque/PEUR, Armure khor, Razorback en armure, Scaphandre.
Dur à cuire, Brute épaisse, Résolution/2.
Élite Nain. Grande taille.

Les chevaliers khor d'Uren.

Régulateur de pression. (page 5)
51 PA

Escorte.

7,5 - 0 - 3/6 - 4/8 - 5/5
Dur à cuire, Brute épaisse, Mercenaire.
Vétéran Nain. Petite taille.
22 PA

Familier mécanique.

10 - 1 - 2/3 - 2/5 - -/-
Asservi/Fengarr, Construct, Cri de guerre/5.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Irrégulier Nain. Petite taille.

Le familier mécanique.

7 PA

Le familier mécanique.

Le familier mécanique est unique, il n'est pas possible d'en posséder plusieurs dans la même armée.
Si le familier mécanique se trouve au contact d'un combattant forcé de faire un jet sur la Table des incidents de pression, le joueur nain peut relancer le dé. Il doit alors accepter le nouveau résultat, même s'il est moins bon que le premier. Si le combattant concerné est équipé d'un régulateur de pression, le familier mécanique ne permet de relancer qu'un seul des deux dés.

Fils d'Uren, Uren.

12,5 - 2 - 5/12 - 5/10 - 8/5
Chaudière, Gantelet à vapeur/FOR.
Dur à cuire, Brute épaisse, Coup de maître/2.
Créature Nain. Grande taille.
67 PA

Garde-forge (A).

7,5 - 0 - 2/6 - 3/4 - 4/5
Chaudière, Marteau pneumatique/FOR.
Dur à cuire.
Régulier Nain. Petite taille.
15 PA

Garde-forge (B).

7,5 - 0 - 2/6 - 3/5 - 4/5
Chaudière, Marteau pneumatique/FOR.
Dur à cuire.
Régulier Nain. Petite taille.
16 PA

Golem d'acier.

12,5 - 0 - 5/11 - 3/13 - 7/6
TIR=2 ; Canon à vapeur : FOR10+2d6, 20/40/80,
Artillerie lourde perforante.
Chaudière, Jambes mécaniques/MOU, Bras mécaniques/FOR.
Bravoure, Féal/1, Impact/2, Implacable/1,
Inaltérable, Irrépressible, Poids/5, Structure/7.
Machine de guerre Nain. Très grande taille.

Géant de métal.

123 PA

Géant de métal.

Le canon a un arc de tir de 90° vers l'avant de la figurine.

Le golem d'acier doit acheter un (et un seul) des bonus suivants :

- **Gorgerin blindé** pour +7PA, le combattant gagne la compétence « Réparation/5 ».
- **Gorgerin ouvrage** pour +18PA, le combattant gagne la compétence « Chance ».

Le golem d'acier doit acheter un (et un seul) des bonus suivants :

- **Protection allégée** pour +7PA, le combattant gagne INI+2.
- **Protection blindée** pour +12PA, le combattant gagne RES+2.

Le golem d'acier doit acheter un (et un seul) des bonus suivants :

- **Épaulette d'Uren** pour +5PA, le combattant peut relancer ses jets de pression.
- **Épaulette d'Odnir** pour +10PA, le combattant gagne la compétence « Immunité/Incidents de chaudière ».

Le golem d'acier doit acheter un (et un seul) des bonus suivants :

- **Masque à vapeur** pour +5PA, le combattant gagne un Masque à vapeur/PEUR.
- **Viseur multi-cible** pour +25PA, le combattant gagne TIR+2 et la compétence « Tir supplémentaire/1 ».

Le golem d'acier doit acheter un (et un seul) des bonus suivants :

- **Gantelet mécanique** pour +5PA, le combattant gagne DEF+1 et la compétence « Contre-attaque » ; si le combattant possède une paire de gantelets, il gagne aussi FOR+2 et la compétence « Enchaînement/1 ».
- **Marteau à vapeur** pour +16PA, le combattant les compétences « Assassin » et « Charge bestiale ».

Le golem d'acier doit acheter un (et un seul) des bonus suivants :

- **Gantelet mécanique** pour +5PA, le combattant gagne DEF+1 et la compétence « Contre-attaque » ; si le combattant possède une paire de gantelets, il gagne aussi FOR+2 et la compétence « Enchaînement/1 ».
- **Flamberge** pour +14PA, le combattant gagne la compétence « Tueur né ».

S'il est équipé d'au moins un Gantelet mécanique, le golem d'acier peut acheter une scie circulaire pour +8PA, le combattant gagne les compétences « Féroce » et « Arme sacrée/Combat ».

Guerrier khor (1), khor.

7,5 - 0 - 3/5 - 4/10 - 5/6
Arme khor, Armure khor.
Dur à cuire, Brute épaisse.
Élite Nain. Petite taille.
23 PA

Guerrier khor (2), khor.

7,5 - 0 - 3/7 - 4/8 - 5/6
Armure khor, Épée khor à 2 mains.
Dur à cuire, Brute épaisse.
Élite Nain. Petite taille.
23 PA

Guerrier khor sur razorback, khor, razorback.

15 - 0 - 5/5 - 6/12 - 5/6
Armure khor, Partisan khor, Razorback en armure.
Dur à cuire, Brute épaisse.
Élite Nain. Grande taille.
37 PA

Guerrier khor sur razorback d'assaut, khor, razorback.

15 - 0 - 5/6 - 6/10 - 5/6
Armure khor, Partisan khor, Razorback en armure.
Dur à cuire, Brute épaisse, Charge bestiale.
Élite Nain. Grande taille.
39 PA

Jeune nain sur razorback, razorback.

17,5 - 1 - 5/5 - 5/2 - 5/5
Dur à cuire, Furie guerrière.
Régulier Nain. Grande taille.
21 PA

Météore de l'Aegis (A).

7,5/15 - 1 - 4/6 - 4/8 - 5/6
Chaudière, Réacteur à vapeur/MOU, Gantelet hydraulique/FOR, Scaphandre.
Dur à cuire, Charge bestiale, Vol.
Élite Nain. Petite taille.

Régulateur de pression. (page 65)

47 PA

Météore de l'Aegis (B).

7,5/15 - 1 - 4/6 - 4/8 - 5/6
Chaudière, Réacteur à vapeur/MOU, Gantelet hydraulique/FOR, Scaphandre.
Dur à cuire, Désengagement/4, Vol.
Élite Nain. Petite taille.

Régulateur de pression. (page 5)

39 PA

Musicien.

7,5 - 0 - 2/4 - 3/3 - 4/6
 Dur à cuire, Musicien/10.
 Régulier Nain. Petite taille.
 11 PA

Musicien des plaines.

7,5 - 0 - 3/4 - 3/4 - 4/6
 Dur à cuire, Musicien/10.
 Régulier Nain. Petite taille.
 13 PA

Musicien khor sur razorback, khor, razorback.

15 - 0 - 5/6 - 6/11 - 5/7
 Armure khor, Épée khor, Razorback en armure.
 Dur à cuire, Brute épaisse, Musicien/15.
 Élite Nain. Grande taille.
 46 PA

Porte-étendard.

7,5 - 0 - 2/4 - 3/3 - 5/5
 Dur à cuire, Étendard/10.
 Régulier Nain. Petite taille.
 11 PA

Porte-étendard des plaines.

7,5 - 0 - 3/4 - 3/4 - 5/5
 Dur à cuire, Étendard/10.
 Régulier Nain. Petite taille.
 13 PA

Porte-étendard khor sur razorback, khor, razorback.

15 - 0 - 5/6 - 6/11 - 6/6
 Armure khor, Épée khor, Razorback en armure.
 Dur à cuire, Brute épaisse, Étendard/15.
 Élite Nain. Grande taille.
 46 PA

Soldat des plaines (épée).

7,5 - 1 - 2/4 - 3/4 - 4/5
 Dur à cuire.
 Régulier Nain. Petite taille.
 9 PA

Soldat des plaines (hache).

7,5 - 0 - 3/4 - 3/4 - 4/5
 Dur à cuire.
 Régulier Nain. Petite taille.
 9 PA

Soldat des plaines (marteau).

7,5 - 0 - 2/6 - 3/4 - 4/5
 Dur à cuire.
 Régulier Nain. Petite taille.
 10 PA

Thermo-guerrier.

7,5 - 0 - 3/7 - 4/8 - -4/6
 Chaudière, Gantelet hydraulique/FOR, Masque à vapeur/PEUR, Épée khor, Scaphandre.
 Dur à cuire, Bravoure, Brute épaisse.
 Élite Nain. Petite taille.
Régulateur de pression. (page 5)
 32 PA

Thermo-guerrier d'Uren, thermo-guerrier, Uren.

7,5 - 0 - 4/6 - 3/8 - -4/6
 Chaudière, Gantelet hydraulique/FOR, Masque à vapeur/PEUR, Scaphandre.
 Dur à cuire, Bravoure, Brute épaisse.
 Élite Nain. Petite taille.
Régulateur de pression. (page 5)
 31 PA

Tromblonnier.

7,5 - 0 - 1/3 - 3/5 - 4/5
 TIR=3 ; Tromblon à vapeur : FOR5+1d6, 15/30/45
 Chaudière.
 Dur à cuire.
 Régulier Nain. Petite taille.
 19 PA

Vétéran des plaines (épée).

7,5 - 1 - 3/5 - 3/4 - 4/5
 Dur à cuire, Contre-attaque.
 Vétéran Nain. Petite taille.
 13 PA

Vétéran des plaines (hache).

7,5 - 0 - 4/5 - 3/4 - 4/5
 Dur à cuire, Contre-attaque.
 Vétéran Nain. Petite taille.
 13 PA

Vétéran garde-forge, garde-forge.

7,5 - 0 - 3/6 - 3/5 - 4/5
 Chaudière, Marteau pneumatique/FOR.
 Dur à cuire, Fanatisme.
 Vétéran Nain. Petite taille.
 18 PA

Profils détaillés des Champions guerriers.

Aegher (I), le bref, razorback.

15 - 2 - 5/6 - 6/5 - 6/6

Chaudière, Fourche à vapeur/FOR.

Dur à cuire, Commandement/15, Destrier.

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

Enchaînement/2)

Champion régulier Nain. Grande taille.

72 PA

Aegher (II), le bref, chevalier khor d'Uren.

15 - 3 - 6/7 - 6/10 - -6/7

Chaudière, Propulseur thermique/MOU, Fourche khor/FOR, Masque/PEUR, Armure khor, Razorback en armure, Scaphandre.

Dur à cuire, Charge bestiale, Commandement/15, Destrier.

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

Champion élite Nain. Grande taille.

Les chevaliers khor d'Uren. (page 6)

Régulateur de pression. (page 5)

119 PA

Bannière du pacificateur (4).

A chaque fois que le porteur tue un combattant ennemi dont la Valeur Stratégique est supérieure ou égale à 15PA, il gagne un marqueur 'Pacificateur'.

- S'il possède 2 marqueurs 'Pacificateur', le porteur bénéficie de la compétence « Brute épaisse ».
- S'il possède 4 marqueurs 'Pacificateur', le porteur bénéficie de la compétence « Fanatisme ».
- S'il possède 6 marqueurs 'Pacificateur', le porteur bénéficie de la compétence « Juste ».

Réservé à Aegher.

Bhor-Hok, le meneur, bougre sur razorback.

17,5 - 2 - 6/8 - 7/5 - 6/7

Dur à cuire, Commandement/10.

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

Champion régulier Nain. Grande taille.

70 PA

Écorcheuse (2).

Le porteur gagne la compétence « Féroce ».

Réservé à Bhor-Hok.

Brognir, défenseur des plaines.

7,5 - 2 - 4/7 - 5/6 - 6/7

Dur à cuire, Commandement/10.

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

Champion régulier Nain. Petite taille.

50 PA

Main de bronze (9).

Le porteur gagne une Chaudière, un Gantelet khor/FOR et la compétence « Féal/1 ».

Réservé à Brognir.

Fulgur, météore de l'Aegis.

7,5/15 - 2 - 7/8 - 5/10 - 7/8

Chaudière, Réacteur à vapeur/MOU, Gantelet khor hydraulique/FOR, Scaphandre.

Dur à cuire, Charge bestiale, Commandement/15, Éclaireur, Vol.

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

Champion élite Nain. Petite taille.

Régulateur de pression. (page 5)

119 PA

C.R.I. (18).

Le porteur choisit avant le jet de Tactique l'un des pouvoirs suivants :

- La compétence « Commandement/X » du porteur s'applique aux paliers adjacents jusqu'à la fin du tour (cela ne s'applique pas à un éventuel État-major).
- Jusqu'à 3 combattants de Tir-Nâ-Bor amis possédant une arme d'artillerie ignorent tout malus d'obstacles et peuvent tirer sans posséder de Ligne de vue jusqu'à la fin du tour, ils deviennent par contre « Artillerie à effet de zone ».

Réservé à Fulgur.

Fer-froid (20).

Le porteur gagne la compétence « Insensible/3 ».

Tout combattant ami à 10cm du porteur bénéficie de la compétence « Insensible/3 ».

Réservé à Fulgur.

Hirh-Karn, l'enragé, khor.

7,5 - 2 - 7/9 - 8/14 - 9/10

Armure khor, Épée khor barbelée.

Dur à cuire, Brute épaisse, Tueur né.

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

Champion élite Nain. Petite taille.

L'enragé.

127 PA

L'enragé.

Lors d'un corps à corps, si Hirh-Karn doit faire plusieurs jets de Blessures contre un même combattant et que le premier résultat ne l'a pas tué, les jets de Blessures suivants seront des jets de Blessures amplifiés. Cette faculté ne peut être utilisée qu'une fois par tour, contre un seul combattant.

Kael (I), l'irascible, khor, razorback.

15 - 1 - 6/8 - 7/12 - 7/8

Armure khor, Hallebarde khor, Razorback en armure.

Dur à cuire, Brute épaisse, Charge bestiale, Commandement/15, Ennemi personnel/Ozöhn. (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite Nain. Grande taille.

114 PA

Kael (II), l'irascible, khor, razorback.

15 - 3 - 7/9 - 7/12 - 8/9

Armure khor, Hallebarde khor, Razorback en armure.

Dur à cuire, Bravoure, Brute épaisse, Charge bestiale, Commandement/20, Ennemi personnel/Ozöhn, Force en charge/12.

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

137 PA

Kahinir (I), le sauvage.

7,5 - 3 - 4/7 - 5/8 - 6/6

Dur à cuire, Bravoure, Coup de maître/5, Fléau/Gobelins, Paria.

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

Champion régulier Nain. Petite taille.

48 PA

Kahinir (II), armurier.

7,5 - 3 - 5/8 - 5/9 - 7/8

Armure khor.

Dur à cuire, Bravoure, Contre-attaque, Coup de maître/5, Fléau/Gobelins.

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

Champion spécial Nain. Petite taille.

Artisan armurier. (page 5)

58 PA

Kal-Nur, guerrier khor.

7,5 - 1 - 4/7 - 5/8 - 6/7

Armure khor, Épée khor à deux mains.

Dur à cuire, Brute épaisse, Commandement/10.

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

Champion élite Nain. Petite taille.

54 PA

Lor-Arkhon, le forcené.

7,5 - 2 - 3/5 - 4/4 - 5/4

TIR=2 ; Canon à vapeur modifié : FOR10+2d6, 30/60/90, Artillerie légère perforante.

Chaudière.

Dur à cuire.

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

Champion régulier Nain. Petite taille.

Munitions expérimentales.

65 PA

Munitions expérimentales.

Avant chaque tir, Lor-Arkhon peut choisir d'utiliser un boulet normal ou n'importe lequel des obus expérimentaux décrits ci-dessous. Si un obus expérimental est utilisé, un incident se produit en cas de '1' ou '2' sur le jet de Pression.

- **Obus perforant.** Si la Résistance de la cible est supérieure à 10, elle est ramenée à 10.
- **Obus de lacération.** Si le résultat le plus élevé du jet de Blessures est '5' ou '6', ce dé peut être relancé. Le second résultat est ajouté au premier, quel qu'il soit, et ne peut pas être relancé. Un second '6' obtenu ne donne pas les effets d'un double '6'. Un '1' obtenu ne donne aucun effet particulier.
- **Obus à fragmentation.** Le canon passe à FOR8, Artillerie légère à effet de zone.

B.O.U.R.R.I.N. (10).

Le porteur gagne la compétence « Rechargement rapide/2 ».

Réservé à Lor-Arkhon.**Lothan, la bête d'acier**, thermo-guerrier d'Uren.

7,5 - 2 - 5/8 - 6/10 - -5/7

TIR=3 ; Bombe : FOR8, 10/20/30.

Chaudière, Scaphandre/MOU, Hallebarde à vapeur/FOR, Masque à vapeur/PEUR.

Dur à cuire, Bravoure, Brute épaisse, Charge bestiale.

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

Champion élite Nain. Taille moyenne.

Régulateur de pression. (page 6)

96 PA

Compresseur alcyone (6).

Le porteur ajoute +1 au résultat de tous ses jets de Pression (un '1' reste un échec impliquant un incident de Pression) et de ses jets d'incident de Pression (un '7' devient : rien ne se passe).

Réservé à Lothan.

Nerak, le hardi.

7,5 - 2 - 4/7 - 5/7 - 6/7

TIR=4 ; Arbalète : FOR5, 20/40/60.

Épée khor.

Dur à cuire, Éclaireur, Tir Instinctif.

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

Champion régulier Nain. Petite taille.

61 PA

Arbalète du chasseur (5).

Le porteur bénéficie de la compétence

« Rechargement rapide/3 », mais uniquement si tous les tirs sont effectués à portée courte.

Réservé à Nerak.**Pillgrim, le borgne.**

7,5 - 2 - 4/8 - 5/5 - 6/7

Dur à cuire, Commandement/10, Ennemi personnel/Giddzit.

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

Champion régulier Nain. Petite taille.

50 PA

Pilzenbhir (I), défenseur des plaines.

7,5 - 3 - 6/10 - 7/7 - 8/9

Épée khor.

Dur à cuire, Ambidextre, Brute épaisse.

(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite Nain. Petite taille.

72 PA

Pilzenbhir (II), défenseur des plaines.

7,5 - 3 - 7/10 - 7/8 - 8/9

Épée khor.

Dur à cuire, Ambidextre, Bravoure, Brute épaisse, Fléau/Mid-Nor.

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

Champion élite Nain. Petite taille.

82 PA

Gylfa-Gar et Uren-Gar (8).

Le porteur gagne la compétence

« Régénération/X ».

- Si le porteur est en Blessure légère, X=6.
- Si le porteur est en Blessure grave, X=5.
- Si le porteur est en Blessure critique, X=4.

Réservé à Pilzenbhir (II).

Profils détaillés des Magiciens.

Alchimiste.

7,5 - 0 - 3/4 - 4/5 - 6/6

POU=3

Dur à cuire.

Initié de la Terre/Tellurique.

Initié Nain. Petite taille.

25 PA

Lithomancien.

7,5 - 1 - 3/6 - 4/7 - 5/5

POU=2

Dur à cuire, Guerrier-mage.

Initié de la Terre/Lithomancie.

(Contre-attaque)

Initié Nain. Petite taille.

Joillier de Tir-Nâ-Bor.

29 PA

Joillier de Tir-Nâ-Bor.

Chaque lithomancien dispose d'un joyau qui peut posséder un sortilège issu de la voie de la Lithomancie. Cependant, celui-ci ne peut excéder 2 gemmes (y compris en cas de gemmes variables ou permettant une augmentation de l'effet du sortilège). Ce sortilège doit impérativement être choisi lors de la construction de l'armée.

Ce Joyau peut être conservé par le lithomancien ou confié à n'importe quel combattant Nain ami. Un combattant ne peut posséder qu'un seul joyau, qui n'est pas considéré comme un Artefact. Si le joyau est gardé par un Magicien, le sort qu'il renferme ne compte pas dans le maximum de sortilèges que peut maîtriser le Magicien. Un Nain disposant d'un joyau peut tenter, une fois par tour, de libérer le pouvoir endormi dans la pierre précieuse, de la même façon que s'il devait incanter le Sortilège. Lancez 1d6.

- Sur '1' ou '2', le pouvoir est sans effet.
- Sur '3', '4', '5' ou '6', le pouvoir est déclenché. Le porteur est considéré comme le Lanceur en termes d'Aire d'effet et de portée. Le sort peut être absorbé par 4 gemmes de n'importe quel Élément et contré avec une difficulté de 8.

Quelle que soit la fréquence du sortilège stocké, ce dernier ne peut être lancé qu'une seule fois par tour. Lancez 1d6 après chaque utilisation, sur '1' ou '2', le joyau est déchargé et ne pourra plus être utilisé jusqu'à la fin de la partie.

Thermo-prêtre (lance).

7,5 - 1 - 3/9 - 4/7 - -4/6

POU=1

Chaudière, Lance à vapeur/FOR, Masque à vapeur/PEUR, Scaphandre.

Dur à cuire, Guerrier-mage.

Initié de la Terre/Forge.

(Contre-attaque)

Initié Nain. Petite taille.

37 PA

Thermo-prêtre (marteau de guerre).

7,5 - 1 - 3/7 - 4/8 - -5/5

POU=1

Chaudière, Gantelet à vapeur/FOR, Masque à vapeur/PEUR, Scaphandre.

Dur à cuire, Guerrier-mage.

Initié de la Terre/Forge.

(Contre-attaque)

Initié Nain. Petite taille.

36 PA

Thermo-prêtre d'Uren, thermo-prêtre, Uren.

7,5 - 1 - 3/6 - 4/7 - -4/5

POU=2

Chaudière, Arme à vapeur/FOR, Masque à vapeur/PEUR, Scaphandre.

Dur à cuire, Guerrier-mage.

Initié de la Terre/Forge.

(Contre-attaque)

Initié Nain. Petite taille.

32 PA

Thermo-prêtre sur razorback, razorback, thermo-prêtre.

15 - 1 - 4/9 - 6/10 - -4/6

POU=1

Chaudière, Hache à vapeur/FOR, Masque à vapeur/PEUR, Armure thermique de razorback/MOU, Razorback en armure, Scaphandre.

Dur à cuire, Guerrier-mage.

Initié de la Terre/Forge.

(Contre-attaque)

Initié Nain. Grande taille.

63 PA

Bâl-Khan, armurier, khor.

7,5 - 2 - 6/7 - 6/11 - 8/9

POU=2

Arme khor, Armure khor.

Dur à cuire, Artefact/4, Contre-attaque, Frère de sang/Fengarr (I), Guerrier-mage, Mécanicien/3.

Initié de la Terre/Lithomancie.

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

Champion spécial de Tir-Nâ-Bor. Petite taille.

Artisan armurier. (page 5)

88 PA

Cristal utopique (8).

Le porteur gagne une arme hélianthe, une armure hélianthe et les compétences « Hypérien/8 » et « Initié de la Lumière/Chronomancie ».

Le porteur peut librement cibler un équipement khor à la place d'un équipement hélianthe équivalent pour tous ses sortilèges.

Réservé à Bâl-Khan.**Pierre de résonance khor (12).**

Tout combattant ami doté d'une arme khor à 15cm du porteur bénéficie de FOR+2, à l'exception de ceux dotés d'un (ou plusieurs) équipement à vapeur.

Réservé à Bâl-Khan.**Rig'Khan (8).**

Le porteur gagne les compétences « Brute épaisse » et « Féroce ».

Réservé à Bâl-Khan.**Cuirasse de l'ultime bataille (60).***Artefact légendaire : une armée ne peut posséder qu'un seul artefact légendaire.**Seul un Champion peut porter un Artefact légendaire.**La Discipline du porteur doit être utilisée pour résoudre le jet d'Approche et les jets de Tactique tant qu'il se trouve sur le champ de bataille.*

Le porteur gagne les compétences « Cible/+2 », « Endurance » et « Insensible/4 ».

Tant que le porteur est présent sur le champ de bataille, les jets de vapeur de l'armée font automatiquement un résultat de '3' (quel que soit le nombre de d6 lancés pour le jet).

Tant que le porteur est présent sur le champ de bataille, tout combattant ami de Tir-Nâ-Bor ne possédant aucun équipement à vapeur gagne ATT+1 et DEF+1.

Tout combattant doté d'un équipement khor à 15cm du porteur bénéficie des compétences « Contre-attaque » et « Endurance », à l'exception de ceux dotés d'un (ou plusieurs) équipement à vapeur.

Réservé à Bâl-Khan.**Bâl-Torg (I), l'ancien**, alchimiste.

7,5 - 1 - 3/4 - 4/5 - 6/7

POU=3

Dur à cuire.

Initié de la Terre/Tellurique.

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

Champion initié Nain. Petite taille.

32 PA

Bâl-Torg (II), l'ancien, alchimiste.

7,5 - 1 - 3/4 - 4/5 - 6/7

POU=4

Glaive khor.

Dur à cuire, Artefact/4.

Adepté de la Terre et du Feu/Tellurique, Druidisme.

(Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion adepte Nain. Petite taille.

52 PA

Secret de Bâl-Torg.

Terre=1

Voie : Réservé à Bâl-Torg

Fréquence=Illimitée

Difficulté=6

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

*Ce sortilège doit être lancé juste avant que la cible utilise une potion de force, de rapidité, de résistance ou de vivacité.**La potion ne peut pas échouer et n'est pas défaussée, la cible pourra l'utiliser à nouveau lors d'un prochain tour.**Les combattants amis ne possédant pas la compétence « Artefact/X » peuvent acquérir une unique potion (de force, de rapidité, de résistance ou de vivacité) chacun avec un coût de +2PA.***Potion d'Hyffaid (6).**

Le porteur gagne la compétence « Mutagène/-1 ».

Uniquement si Bâl-Torg est présent dans l'armée.**Fenggar (I), main de fer**, alchimiste.

7,5 - 1 - 3/3 - 3/5 - 6/8

POU=3

Chaudière, Siège thermo-propulsé/MOU, Main thermo-mécanique/FOR.

Dur à cuire, Frère de sang/Bâl-Khan.

Initié de la Terre/Forge, Tellurique.

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

Champion initié Nain. Petite taille.

42 PA

Fenggar (II), poing d'airain, alchimiste.

7,5 - 2 - 4/7 - 5/10 - -6/8

POU=4

Chaudière, Armure thermo-propulsé/MOU, Bras thermo-mécanique/FOR, Masque à vapeur/PEUR, Scaphandre.

Dur à cuire, Autorité.

Adeptes de la Terre et de l'Eau/Forge, Tellurique.

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

Champion adepte Nain. Petite taille.

Régulateur de pression. (page 5)

88 PA

Kaeghir, le hargneux.

7,5 - 2 - 4/5 - 5/6 - -4/6

POU=5

Carburateur, Marteau à naphte/FOR, Masque à naphte/PEUR.

Dur à cuire, Acharné.

Adeptes de la Terre et du Feu/Tellurique, Théurgie.

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

Champion adepte Nain. Petite taille.

72 PA

Kûlzarak, alchimiste.

7,5 - 2 - 4/5 - 4/6 - 8/8

POU=6

Arme khor.

Dur à cuire, Commandement/10.

Adeptes de la Terre et de l'Air/Shamanisme, Tellurique.

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

Champion adepte Nain. Petite taille.

91 PA

Magnus, le mystique, alchimiste.

7,5 - 2 - 4/6 - 5/5 - 8/9

POU=5

Épée bâtarde khor.

Dur à cuire, Fanatisme.

Adeptes de la Terre et de l'Eau/Tellurique, Théurgie.

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

Champion adepte Nain. Petite taille.

70 PA

Familier clairvoyant (16).

Le porteur gagne la compétence « Conscience », mais avec une portée augmentée jusqu'à 25cm (au lieu de 20cm).

Le porteur gagne la compétence « Cible/2 », mais uniquement contre les tireurs se situant à 25cm ou moins.

Tout combattant ami bénéficie de la compétence « Cible/1 », mais uniquement contre les tireurs se situant à 25cm ou moins du porteur.

Réservé à Magnus.

Profils détaillés des Fidèles.

Forgeron.

7,5 - 0 - 3/4 - 4/5 - 6/6

FOI=0/2/1

Dur à cuire, Fidèle d'Odnir/10.

Dévôt Nain. Petite taille.

25 PA

Prévôt d'Uren.

7,5 - 1 - 3/5 - 4/6 - 5/5

FOI=0/1/1

Dur à cuire, Moine-guerrier, Possédé, Fidèle d'Odnir/10.

(Contre-attaque)

Dévôt Nain. Petite taille.

Les prévôts d'Uren.

29 PA

Les prévôts d'Uren.

Le prévôt gagne COU+1 pour chaque combattant Nain ami dans son aura de foi.

Tout combattant de classe 'Uren' qui obtient un incident lors de son jet de Pression peut relancer ce jet s'il se trouve dans l'aura de foi d'un prévôt d'Uren. Le nouveau résultat ne peut pas être relancé et doit être conservé. Un même combattant ne peut bénéficier de cet effet qu'une seule fois par tour, quel que soit le nombre de prévôts d'Uren à proximité.

Elghir, le résolu.

7,5 - 2 - 2/3 - 3/5 - 5/6

FOI=0/2/1

Dur à cuire, Fidèle d'Odnir/10.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Piété/2)

Champion dévôt Nain. Petite taille.

28 PA

Chaudron d'Hyffaid (24).

Le porteur choisit avant le jet de Tactique l'un des pouvoirs suivants :

- Le porteur gagne la compétence « Soins/1 » jusqu'à la fin du tour.
- Un combattant de Tir-Nâ-Bor ami au contact du porteur peut être choisi. Il devient alors un Champion jusqu'à la fin du tour, et gagne les compétences liées à son rang (« Coup de maître/0 », « Enchaînement/X », « Contre-attaque », « Piété/2 », « Maîtrise des arcanes », « Tir d'assaut », « Visée » et/ou « Rechargement rapide/1 »).

Réservé à Elghir.

Profils détaillés des Seigneurs des batailles.

Char blindé (baliste).

15 - 0 - 2/5 - 2/20 - 5/6

TIR=2 ; Baliste : FORX, 40/60/80, Artillerie spéciale perforante.

Chaudière, Compresseur/MOU.

Cri de guerre/8, Féal/1, Immunité/Peur, Impact/4, Inaltérable, Irrépressible, Poids/10, Structure/8, Tir supplémentaire/2, Transport/4 (accès arrière).

Machine de guerre Nain. Très grande taille.

Artillerie spéciale perforante.

Taureau d'acier.

220 PA

Artillerie spéciale perforante.

Le premier projectile de la baliste est considéré comme de l'Artillerie lourde perforante de FOR=12.

Les autres projectiles sont considérés comme de l'Artillerie légère perforante de FOR=8.

L'artilleur peut tirer même si des adversaires se trouvent au contact du char. Cependant, le canon à vapeur ne peut pas tirer sur une cible qui se trouve au contact de son socle.

Avant chaque tir, l'artilleur peut se réorienter dans n'importe quelle direction. Il gagne alors TIR-1 jusqu'à la fin du tour.

Taureau d'acier.

Lorsque le char blindé tente d'effectuer un Désengagement en force, il peut effectuer un Jet de pression dont le résultat est additionné à sa Force.

Ce test est automatiquement réussi si la Force cumulée des ennemis au contact du char est inférieure à 20. Lorsqu'il se désengage, le char ne peut avancer qu'en ligne droite. Il peut tenter cette action même si un ou plusieurs obstacles se trouvent au contact de l'avant du socle. Si le désengagement est réussi, chaque obstacle subit un jet de Blessures (FOR=5). Si tous les obstacles sont tués ou détruits, le char peut effectuer son mouvement. Dans le cas contraire, il reste immobilisé.

Lors de la constitution de l'armée, le char blindé peut gagner la compétence « Fauchage/5 » pour +5PA.

Char blindé (canon).

15 - 0 - 2/5 - 2/20 - 5/6

TIR=2 ; Canon à vapeur : FOR10+2d6, 30/60/90, Artillerie lourde spéciale.

Chaudière, Compresseur/MOU.

Cri de guerre/8, Féal/1, Immunité/Peur, Impact/4, Inaltérable, Irrépressible, Poids/10, Structure/8, Tir supplémentaire/2, Transport/4 (accès arrière).

Machine de guerre Nain. Très grande taille.

Artillerie lourde spéciale.

Le taureau d'acier.

210 PA

Artillerie lourde spéciale.

Lors de chaque jet de pression, un canon à vapeur lance 2d6 au lieu d'un. Un incident de chaudière a lieu si les 2 dés font '1'.

Avant chaque tir, le canon peut être chargé avec deux types d'obus différents. Selon les munitions choisies, il peut être considéré comme Artillerie lourde perforante ou Artillerie lourde à effet de zone. Ce choix doit être annoncé juste avant d'effectuer le jet de Tir.

L'artilleur peut tirer même si des adversaires se trouvent au contact du char. Cependant, le canon à vapeur ne peut pas tirer sur une cible qui se trouve au contact de son socle.

Avant chaque tir, l'artilleur peut se réorienter dans n'importe quelle direction. Il gagne alors TIR-1 jusqu'à la fin du tour.

Guerrier-montagne (1).

17,5 - 3 - 6/15 - 5/16 - -8/6

Coup de maître/2, Énorme/1, Immortel/Destin, Implacable/2, Tueur né.

(Conscience, Immunité/Toxique)

Légende vivante Nain. Très grande taille.

Bouclier des montagnes.

Réduction des blessures.

190 PA

Bouclier des montagnes.

A son activation, un guerrier-montagne peut choisir de se retrancher derrière son bouclier, il gagne alors MOU=7,5 mais bénéficie jusqu'à la fin de la phase de mouvement de la compétence « Instinct de survie/X » contre les tirs.

- X=5 en cas de tir d'artillerie.
- X=3 contre les tirs normaux.

Le bouclier des montagnes ne protège ni des sortilèges, ni des miracles, ni en corps-à-corps.

Réduction des blessures.

Toutes les blessures subies sont lues 2 lignes plus haut sur le Tableau des blessures, sauf en cas de corps à corps avec un combattant de très grande taille.

Guerrier-montagne (2).

17,5 - 3 - 6/15 - 5/16 - -8/6

Arme sacrée/Combat, Coup de maître/2, Énorme/1, Immortel/Destin, Implacable/2, Tueur né.

(Conscience, Immunité/Toxique)

Légende vivante Nain. Très grande taille.

Bouclier des montagnes.

Réduction des blessures.

196 PA

Guerrier-montagne (3).

17,5 - 3 - 6/15 - 5/16 - -8/6
 Commandement/10, Coup de maître/2, Énorme/1,
 Immortel/Destin, Implacable/2, Tueur né.
 (Conscience, Immunité/Toxique)
 Légende vivante Nain. Très grande taille.
Bouclier des montagnes. (page 16)
Réduction des blessures. (page 16)
 202 PA

Guerrier-montagne (4).

17,5 - 3 - 6/15 - 5/16 - -8/6
 Coup de maître/2, Énorme/1, Immortel/Destin,
 Implacable/2, Tueur né.
 (Conscience, Immunité/Toxique)
 Légende vivante Nain. Très grande taille.
Bouclier des montagnes. (page 16)
Réduction des blessures. (page 16)
Vœu d'Uren.
 196 PA

Vœu d'Uren.

Les combattants à 10cm ou moins du guerrier-
 montagne peuvent relancer une fois les '6' obtenus
 sur leurs jets de Pression. Un '1' obtenu après avoir
 relancé un '6' est toujours un échec et entraîne un
 jet sur la Table des incidents.

Tan-Kaïr, le poing de Fom-Nur, défenseur des

plaines, khor.
 7,5 - 5 - 11/11 - 11/10 - 9/12
 Chaudière, Bras à vapeur/FOR, Armure
 khor, Partisan khor.
 Dur à cuire, Bravoure, Commandement/30, Ennemi
 personnel/Yh-Kthan, Implacable/2, Possédé.
 (Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2)
 Champion légende vivante Nain. Petite taille.
Le poing de Fom-Nur.
Régulateur de pression. (page 6)
 240 PA

Le poing de Fom-Nur.

Tant que Tan-Kaïr est présent sur le champ de
 bataille, tous les Nains de Tir-Nâ-Bor de rang
 'Régulier' bénéficient de la compétence « Renfort ».

Poing-fusion (18).

Les 1 aux jets de pression ne sont plus des échecs
 et n'entraînent pas de jet sur le tableau des
 incidents.

Le porteur bénéficie de la compétence « Fine lame »
 à chaque fois qu'il effectue un Coup de maître.

Si le porteur réussit une Attaque de corps à corps
 contre un combattant dont la RES est inférieure ou
 égale à 4, aucun jet de Blessures n'est effectué, le
 combattant est automatiquement Tué net.

Réservé à Tan-Kaïr.

Heaume du patriarche (30).

Le porteur gagne la compétence « Immunité/Peur ».
 Tous les combattants Nains amis à 15cm du porteur
 bénéficient de la compétence « Immunité/Peur ».
 Tous les combattants Nains amis à portée de
 Commandement du porteur gagnent :

- DEF+1 si le porteur est dans sa zone de
 déploiement.
- ATT+1 si le porteur n'est pas dans sa zone
 de déploiement.

Réservé à Tan-Kaïr.

Liste des artefacts réservés aux combattants Nains.

Arme tellurique (15).

Le porteur gagne une Arme khor et la compétence « Chance ».

Cimeterre d'Alphax majeur (25).

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

- Le porteur gagne FOR+7.
- Le porteur gagne INI+1 et la compétence « Tueur né ».
- Lancez 1d6 : sur '1' le porteur est retiré du jeu, sur '2' ou '3', rien ne se passe, sur '4', '5' ou '6' le porteur gagne INI+1, FOR+7 et la compétence « Tueur né ».

Réservé aux Alchimistes.

Cor des plaines (5).

Le porteur gagne la compétence « Artefact/1 ».

Le porteur gagne la compétence « Cri de ralliement », mais cette compétence ne s'applique qu'aux combattants ci-dessous.

La Valeur stratégique de tous les combattants ci-dessous de l'armée est réduite de 1PA.

Cette réduction n'est pas cumulative si plusieurs Cors des plaines sont présents dans l'armée.

- Défenseur des plaines.
- Soldat des plaines.
- Vétéran des plaines.
- Musicien et Porte-étendard des plaines.
- Bougre.
- Arbalétrier
- Musicien et Porte-étendard.
- Bougre sur razorback.

Réservé aux Défenseurs des plaines.

Cuirasse d'Uren (15).

Le porteur gagne RES+2, une Chaudière, Scaphandre/MOU et la compétence « Pugnacité ».

Réservé à aux combattants non-montés de la confrérie d'Airain.

Glaive d'Alphax (3).

Avant chaque jet de Blessure en Corps à corps, le porteur peut sacrifier des gemmes de Terre (maximum : 3), chaque gemme sacrifiée lui fait bénéficier de FOR+2 pour ce jet de Blessure.

Réservé aux Alchimistes.

Marteau fusion (5).

Si le porteur réussit une Attaque de corps à corps contre un combattant dont la RES est inférieure ou égale à 3, aucun jet de Blessures n'est effectué, le combattant est automatiquement Tué net.

Sérum cicatrisant (4).

L'usage de cet artefact doit être annoncé avant le jet de Tactique.

Le porteur gagne la compétence « Régénération/5 » jusqu'à la fin du tour et perd la compétence « Dur à cuire » jusqu'à la fin du tour.

Dans une armée de Kal-Nâm, un magicien ami à 10cm du porteur peut sacrifier 1 unique gemme de Terre durant la phase d'Entretien, le porteur gagne alors la compétence « Régénération/4 ».

Liste des miracles du culte d'Odnir.

Combattants ayant accès au culte d'Odnir :

- **Forgeron**, dévot (10), FOI=0/2/1.
- **Prévôt d'Uren**, dévot (10), moine-guerrier, FOI=0/1/1.
- **Elghir**, dévot (10), piété/2, FOI=0/2/1.
- **Anathème des Ténèbres (Solo - Lor-An-Kor) : Mystique** : le combattant gagne la compétence « Iconoclaste ».
- **Veilleur d'Odnir (Solo - Naël-Tarn) : Tous** : le combattant gagne FOI=1/1/0, les compétences « Fidèle d'Odnir/10 », « Moine-guerrier » et le rang 'Dévot'. Interdit aux Champions.
- **Voie de la Forge (Solo - Kar-An-Tyr) : Mystique** : le combattant gagne +5cm à son aura de foi.

Arme de l'Aegis.

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

Difficulté=5 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant Nain ami doté d'une arme khor ; Durée : Spécial.

Le fidèle peut dépenser jusqu'à 3 FT supplémentaires après l'appel. Les points dépensés sont stockés dans l'arme de la cible.

La cible peut libérer les points de FT contenus dans son arme juste avant un test d'Initiative, d'Attaque ou de Défense. Tous les points sont libérés d'un seul coup. Le résultat final du test qui s'ensuit est augmenté d'autant.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce miracle qu'une seule fois en même temps.

Déplacement de la montagne.

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

Difficulté=5 ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant Nain ami ; Durée : Spécial.

Ce miracle doit être appelé juste après que le combattant ciblé ait annoncé qu'il désirait tenter de se désengager d'un Corps à Corps. Si le Déplacement de la montagne est appelé avec succès, le combattant ciblé bénéficiera d'un bonus de + 2 sur son dé de Désengagement.

Que ce miracle ait été appelé avec succès ou non, la cible devra ensuite effectuer son test de Désengagement.

Forge d'Odnir.

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

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Féroce » ou « Instinct de survie/5 ».

Un même combattant ne peut subir les effets de ce miracle qu'une seule fois en même temps.

Obstination irrépressible.

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

Difficulté=2+MOU/2,5 de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami engagé en Corps à corps ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Durant ce tour, la cible de ce miracle pourra effectuer un mouvement de poursuite si elle en a la possibilité, même si elle n'a pas éliminé son adversaire. Elle se désengagera automatiquement, mais devra obligatoirement rejoindre un combat qui n'a pas encore été résolu. Si aucun combat ne se trouve à portée de la cible, le miracle est sans effet.

Protection d'Uren.

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

Difficulté=5 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant Nain ami doté d'une chaudière ; Durée : Spécial.

Le prochain incident que subira la cible sur un jet de Pression n'entraînera aucun jet sur la table des Incidents.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce miracle qu'une seule fois en même temps.

Liste des sortilèges réservés aux combattants Nains.

Cœur du géant.

Terre=2 ; Voie : Réservé aux Nains ; Puissance=1 ; Fréquence=Unique.

Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un guerrier-montagne ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible est éliminée. La cible ne peut plus revenir en jeu d'ici la fin de la partie. Tous les magiciens Nains amis gagnent POU+1.



Liste des sortilèges de la voie de la Forge.

Rappel : Les sortilèges qui affectent un combattant doté d'une chaudière ne peuvent pas être lancés sur un combattant dont la chaudière a été détruite.

Combattants ayant accès à la voie de la Forge :

- **Thermo-prêtre (lance & marteau de guerre)**, initié/Terre, guerrier-mage, POU=1.
- **Thermo-prêtre d'Uren**, initié/Terre, guerrier-mage, POU=2.
- **Thermo-prêtre sur razorback**, initié/Terre, guerrier-mage, POU=1.
- **Bâl-Torg (I) (Voie de la Forge - Kar-An-Tyr)**, initié/Terre (Tellurique), maîtrise des arcanes, POU=3.
- **Bâl-Torg (II) (Voie de la Forge - Kar-An-Tyr)**, adepte/Feu, Terre (Druidisme, Tellurique), maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Fenggar (I)**, initié/Terre (Tellurique), maîtrise des arcanes, POU=3.
- **Fenggar (II)**, adepte/Eau, Terre (Tellurique), maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Kaeghir (Voie de la Forge - Kar-An-Tyr)**, adepte/Feu, Terre (Tellurique, Théurgie), maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Magnus (Voie de la Forge - Kar-An-Tyr)**, adepte/Eau, Terre (Tellurique, Théurgie), maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Anathème des Ténèbres (Solo - Lor-An-Kor) : Mystique** : le combattant peut absorber 2 gemmes de Ténèbres avec 1 seule gemme de Terre.
- **Tellurien (Solo - Kal-Nam) : Mage** : le combattant gagne POU+1.
Au début de n'importe quelle phase de jeu, 2 magiciens possédant ce solo peuvent s'échanger des gemmes de Terre (dans la limite de leurs réserves de Mana respectives) s'ils sont à moins de 20cm (pas besoin de Ligne de vue). Cette capacité fonctionne avec une source de Terre.
- **Voie de la Forge (Solo - Kar-An-Tyr) : Mystique** : le combattant gagne POU+1 et la voie de la Forge.

Âme de la machine.

Terre=3

Voie : Forge

Fréquence=1

Difficulté=1+DIS de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'un scaphandre et d'une chaudière

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible (qui peut être le lanceur) est Tuée net.

La cible passe en Blessure critique.

La cible gagne COU=-, DIS=- et les

compétences « Construct », « Immunité/Sonné » et « Immunité/Pénalités de blessures ».

Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Construct ».

Compression sélective.

Terre=2

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible choisit un de ses équipements à vapeur.

Elle ne pourra plus utiliser ses autres

équipements à vapeur, mais lancera autant de dés qu'elle possède d'équipement à vapeur lors de ses jets de Pression.

Par exemple, si elle possède deux équipements à vapeur, elle en choisira un seul mais lancera deux dés en cumulant les résultats.

Éther d'égarement.

Terre=1
 Voie : Forge
 Fréquence=2
 Difficulté=PEUR de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté d'un masque à vapeur/PEUR
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Le bonus de pression est désormais limité à PEUR/COU+4.

Fer de l'esprit.

Terre=X
 Voie : Tellurique, Forge
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Résolution/X » (maximum = 4).

Flèche d'Uren.

Neutre=2
 Voie : Forge
 Fréquence=2
 Difficulté=FOR de l'arme de tir
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Tir supplémentaire/1 ».
Ce sortilège est sans effet sur une arme d'Artillerie.

Frénésie mécanique.

Terre=1
 Voie : Forge
 Fréquence=2
 Difficulté=4
 Portée : 5cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie
La cible pourra relancer ses '6' sur les jets de Pression.
En cas de '1', même après avoir relancé un '6', le jet de pression est un échec, ne donne aucun bonus et entraîne un Incident de pression.

Jet de vapeur.

Terre=2
 Voie : Forge
 Fréquence=1
 Difficulté=3
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : Contact
 Durée : Instantané
Chaque combattant en contact avec le lanceur encaisse un jet de Blessures (FOR=0).
Ce sortilège est sans effet si le lanceur ne possède pas une chaudière en état de fonctionnement.

Nuage de vapeur.

Terre=1
 Voie : Forge
 Fréquence=2
 Difficulté=4
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière
 Durée : Spécial
Les équipements à vapeur de la cible sont inutilisables.
Toutes les lignes de vue passant à 5 cm ou moins de la cible sont coupées.
Ce sort prend fin dès que la cible se déplace ou est déplacée, par quelque effet de jeu que ce soit.

Principe d'inertie.

Terre=2
 Voie : Tellurique, Forge
 Fréquence=2
 Difficulté=5
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne MOU+2,5.
Si la cible charge, elle gagne un bonus de Puissance de +1 pour le temps de la Charge.

Thermo-accélération.

Terre=2
 Voie : Forge
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une armure khor, d'un scaphandre ou d'un razorback en armure
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible peut faire des jets de Pression (/MOU), même si elle ne possède pas de chaudière. Ces jets ne peuvent pas provoquer d'incident de pression.

Thermo-célérité.

Terre=2
 Voie : Forge
 Fréquence=2
 Difficulté=5
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible peut faire des jets de Pression (/INI).

Thermo-compression.

Terre=1
 Voie : Forge
 Fréquence=2
 Difficulté=5
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible peut relancer une fois chacun de ses jets de Pression si le résultat ne lui convient pas.

Thermo-destruction.

Terre=2
 Voie : Forge
 Fréquence=2
 Difficulté=4
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière
 Durée : Instantané
La chaudière de la cible est détruite dans une terrible explosion. Appliquez les mêmes effets que lorsqu'une chaudière explose suite à un incident de Pression.

Thermo-propulsion.

Terre=1
 Voie : Forge
 Fréquence=2
 Difficulté=3
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Le résultat des jets de pression des équipements à vapeur/MOU sera toujours '4'.

Transfert de pression.

Terre=1
 Voie : Forge
 Fréquence=1
 Difficulté=4
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
*La cible doit lancer un dé de plus lors de chaque jet de pression.
 Tant que le sortilège est actif, les équipements à vapeur du lanceur sont inutilisables et il ne peut pas relancer ce sortilège.
 Ce sortilège est sans effet si le lanceur ne possède pas une chaudière en état de fonctionnement.*

Liste des sortilèges de la voie de la Lithomancie.

Combattants ayant accès à la voie de la Lithomancie :

- **Lithomancien**, initié/Terre, guerrier-mage, POU=3.
- **Bâl-Khan**, initié/Terre, guerrier-mage, POU=2.
- **Bâl-Torg (I) (Diamantaire - Ogh-Hen-Kir)**, initié/Terre (Tellurique), maîtrise des arcanes, POU=3.
- **Bâl-Torg (II) (Diamantaire - Ogh-Hen-Kir)**, adepte/Feu, Terre (Druidisme, Tellurique), maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Magnus (Diamantaire - Ogh-Hen-Kir)**, adepte/Eau, Terre (Tellurique, Théurgie), maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Anathème des Ténèbres (Solo - Lor-An-Kor) : Mystique** : le combattant peut absorber 2 gemmes de Ténèbres avec 1 seule gemme de Terre.
- **Diamantaire (Solo - Ogh-Hen-Kir) : Mage** : le combattant gagne POU+1 et la voie de la Lithomancie.
- **Tellurien (Solo - Kal-Nam) : Mage** : le combattant gagne POU+1.
Au début de n'importe quelle phase de jeu, 2 magiciens possédant ce solo peuvent s'échanger des gemmes de Terre (dans la limite de leurs réserves de Mana respectives) s'ils sont à moins de 20cm (pas besoin de Ligne de vue). Cette capacité fonctionne avec une source de Terre.

Âme du diamant.

Terre=1 ; Voie : Lithomancie ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible peut effectuer un unique coup spécial par combat. Ce coup spécial est résolu comme si la cible possédait la compétence « Coup de maître/0 », mais il ne nécessite qu'un seul dé d'Attaque. Si la cible possède déjà la compétence « Coup de maître/X », appliquez son bonus de X.

Illusion cristalline.

Terre=1 ; Voie : Lithomancie ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé au moment où le magicien est désigné comme cible d'un assaut. Lancez 1d6.

Le magicien peut sacrifier des gemmes de Terre pour renforcer l'efficacité de ce sort. Pour chaque gemme, le résultat du dé est augmenté de 1 point.

- '1', '2' ou '3'. Le magicien bénéficie de la compétence « Inébranlable » pour le temps de l'assaut.
- '4', '5' ou '6'. Le magicien bénéficie de la compétence « Inébranlable » pour le temps de l'assaut et son agresseur subit une pénalité de charge.

Prémonition tellurique.

Terre=1 ; Voie : Lithomancie, Tellurique ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

Ce sortilège doit être lancé juste avant un test d'INI au corps à corps. La cible bénéficie de la compétence « Bretteur » pour la durée du combat.

Volonté cruelle.

Terre=2 ; Voie : Lithomancie, Tellurique ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible peut se déplacer de MOU lors de ses mouvements de Poursuite.

Liste des sortilèges de la voie Tellurique.

Combattants ayant accès à la voie Tellurique :

- **Alchimiste**, initié/Terre, POU=3.
- **Bâl-Torg (I)**, initié/Terre, maîtrise des arcanes, POU=3.
- **Bâl-Torg (II)**, adepte/Feu, Terre (Druidisme), maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Fenggar (I)**, initié/Terre (Forge), maîtrise des arcanes, POU=3.
- **Fenggar (II)**, adepte/Eau, Terre (Forge), maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Kaeghir**, adepte/Feu, Terre (Théurgie), maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Kûlzarak**, adepte/Air, Terre (Shamanisme), maîtrise des arcanes, POU=6.
- **Magnus**, adepte/Eau, Terre (Théurgie), maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Anathème des Ténèbres (Solo - Lor-An-Kor) : Mystique** : le combattant peut absorber 2 gemmes de Ténèbres avec 1 seule gemme de Terre.
- **Diamantaire (Solo - Ogh-Hen-Kir) : Mage** : le combattant gagne POU+1 et la voie de la Lithomancie.
- **Tellurien (Solo - Kal-Nam) : Mage** : le combattant gagne POU+1.
Au début de n'importe quelle phase de jeu, 2 magiciens possédant ce solo peuvent s'échanger des gemmes de Terre (dans la limite de leurs réserves de Mana respectives) s'ils sont à moins de 20cm (pas besoin de Ligne de vue). Cette capacité fonctionne avec une source de Terre.
- **Voie de la Forge (Solo - Kar-An-Tyr) : Mystique** : le combattant gagne POU+1 et la voie de la Forge.

Ange tellurique.

Terre=5

Voie : Tellurique, Féerie

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

La cible gagne la compétence « Coup de maître/0 » et un dé de combat supplémentaire, qui devra obligatoirement être placé en attaque. Le lanceur ne peut pas lancer à nouveau ce sortilège tant que la cible est en jeu ou tant qu'il ne l'a pas annulé volontairement.

Si la cible quitte le palier 0, quel que soit l'effet de jeu, ce sortilège est immédiatement dissipé.

Catalyseur Khor.

Neutre=X

Voie : Tellurique

Fréquence=1

Difficulté=5+X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une arme Khor

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne INI+X.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par partie.

Concentré de fracas.

Terre=3

Voie : Tellurique

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=X).

Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6', il subit un jet de Blessures (FOR=X/2).

En cas d'échec lors de l'incantation, le lanceur subit un jet de Blessures (FOR=0).

Contrôle de la matière.

Neutre=1+X

Voie : Tellurique, Féerie, Technomancie

Fréquence=1

Difficulté=6+X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur choisit parmi l'un des effets ci-dessous :

- *La cible gagne FOR+2X et RES-2X (minimum RES = 1).*
- *La cible gagne FOR-2X et RES+2X (minimum FOR = 1).*

Élixir de sauvagerie.

Voie : Chtonienne, Sorcellerie, Tellurique
 Neutre=2
 Fréquence=2
 Difficulté=1+MOU de la cible/2,5
 Portée : 5cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne les compétences « Charge bestiale » et « Cri de guerre/7 ».
Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Fer de l'esprit.

Terre=X
 Voie : Tellurique, Forge
 Fréquence=2
 Difficulté=DIS de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Résolution/X » (maximum = 4).

Guerrier de la Terre.

Terre=1
 Voie : Tellurique
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne FOR+1 et RES+1.
Le lanceur peut sacrifier des gemmes de Terre après l'incantation pour améliorer les effets de ce sortilège. Pour chaque gemme sacrifiée, la cible gagne INI+1, ATT+1, DEF+1, TIR+1, COU+1 ou DIS+1.
Chaque caractéristique ne peut être augmentée qu'une seule fois grâce à ce sortilège.

Loi des armes.

Terre=3
 Voie : Tellurique
 Fréquence=2
 Difficulté=1+DEF de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Ambidextre ».

Pétrification alchimique.

Voie : Chtonienne, Tellurique
 Neutre=3
 Fréquence=1
 Difficulté=9
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Entretien/X
La cible reçoit un marqueur 'Pétrification'. Pour chaque marqueur 'Pétrification' qu'elle possède, la cible gagne MOU-2,5, INI-1, ATT-1, DEF-1, TIR-1, POU-1 et FOI-1.
Si la cible possède 3+Puissance marqueurs 'Pétrification', elle est désormais considérée comme un élément de décor inaltérable, indestructible et inamovible. Elle peut être délivrée par un effet de jeu (y compris les miracles/sortilèges) dissipant les sortilèges actifs. Si la cible est toujours pétrifiée à la fin du dernier tour de jeu, elle est considérée comme une perte.
Si la cible ne possède plus aucun marqueur 'Pétrification', le sort est immédiatement dissipé.

- X=0 : la cible perd 1 marqueur 'Pétrification'.
- X=1 : rien ne se passe.
- X=3 : la cible gagne 1 marqueur 'Pétrification'.
- X=7 : la cible gagne 2 marqueurs 'Pétrification'.

Prémonition tellurique.

Terre=1
 Voie : Tellurique, Lithomancie
 Fréquence=2
 Difficulté=-1+ATT de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Spécial
Ce sortilège ne peut être lancé que juste avant le placement des dés de combat lors d'un corps à corps.
La cible gagne la compétence « Bretteur » jusqu'à la fin du combat.

Principe d'inertie.

Terre=2
 Voie : Tellurique, Forge
 Fréquence=2
 Difficulté=5
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne MOU+2,5.
Si la cible charge, elle gagne un bonus de Puissance de +1 pour le temps de la Charge.

Résine de pétrification.

Neutre=3

Voie : Tellurique, Féerie

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne RESx2, MOU=0, INI=0 et TIR=0.

La cible ne peut plus se déplacer ni tirer.

Sérum de sang de géant.

Terre=2

Voie : Tellurique

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne FOR+1 et RES+1.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par partie.

Vice caché.

Terre=4

Voie : Tellurique

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Le joueur nomme 2 cartes qui n'ont pas encore été jouées (2 des siennes ou 2 de son adversaire). Les cartes désignées sont interverties dans la séquence d'activation (y compris si l'une d'entre elles est placée dans la réserve).

Volonté cruelle.

Terre=2

Voie : Tellurique, Lithomancie

Fréquence=2

Difficulté=2+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 « Pugnacité ».

Faction : Kâ-In-Ar.

Bénédictio de l'Ægis (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.

Arsenal Khor (Solo) : Tous (3/5PA) : le combattant gagne au choix (un seul choix par combattant) :

- FOR+2 et une arme Khor.
- une arbalète Khor : FOR8-20/40/60 (réservé aux Arbalétriers).
- RES+2 et une armure Khor.
- une Chaudière et un Gantelet à vapeur/FOR.

Élu de l'Ægis (Solo) : Champion (X PA) : le combattant gagne la compétence « Commandement/15 ». X= COU + DIS.

Arsenal thermique (Solo) : Garde-forge, Thermo-guerrier (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Brutal ».

Forgeron de bataille (Solo) : Thermo-prêtre (3/4PA) : le combattant gagne FOR+1 et RES+1.

Héros des montagnes (Solo) : Khor (3PA) : le combattant gagne la compétence « Coup de maître/2 ».

Pilier des cimes (Solo) : Guerrier-Montagne (5PA) : le combattant gagne la compétence « Enchaînement/1 ».

Combattants affiliés.

Alchimiste.
Arbalétrier.
Armurier.
Bombardier.
Bougre (hache, marteau & marteau-pioche).
Bougre sur razorback, *razorback*.
Forgeron.
Garde-forge (A & B).
Guerrier khor (1 & 2), *khor*.
Guerrier khor sur razorback, *khor, razorback*.
Guerrier khor sur razorback d'assaut, *khor, razorback*.
Guerrier-montagne (1, 2, 3 & 4).
Jeune nain sur razorback, *razorback*.
Lithomancien.
Météore de l'Ægis (A & B).
Musicien & Porte-étendard.
Musicien & Porte-étendard des plaines.
Musicien & Porte-étendard khor sur razorback, *khor, razorback*.
Soldat des plaines (épée, hache & marteau).
Thermo-guerrier, *khor*.
Thermo-prêtre (lance & marteau de guerre).
Thermo-prêtre sur razorback, *razorback, thermo-prêtre*.
Tromblonnier.
Vétéran des plaines (épée & hache).

Bâl-Khan, *armurier, khor*.
Bâl-Torg (I & II), *alchimiste*.
Bhor-Hok, *bougre sur razorback*.
Brognir, *défenseur des plaines*.
Elghir.
Fulgur, *météore de l'Ægis*.
Hirh-Karn, *khor*.
Kaeghir.
Kael (I & II), *khor, razorback*.
Kahinir (I).
Kahinir (II), *armurier*.
Kal-Nur, *guerrier khor*.
Magnus, *alchimiste*.
Nerak.
Pillgrim.

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

Automate sang-noir.

Char blindé (baliste & canon).

Chasseur sur razorback, *razorback*.

Chevalier khor d'Uren (1, 2 & 3), *razorback*, *khor*, *Uren*.

Escorte.

Fils d'Uren, *Uren*.

Golem d'acier.

Prévôt d'Uren.

Thermo-guerrier d'Uren, *thermo-guerrier*, *Uren*.

Thermo-prêtre d'Uren, *thermo-prêtre*, *Uren*.

Vétéran garde-forge, *garde-forge*.

Aegher (I & II), *chevalier khor d'Uren*.

Fenggar (I & II), *alchimiste*.

Familier mécanique.

Kûlzarak, *alchimiste*.

Lor-Arkhon.

Lothan, *thermo-guerrier d'Uren*.

Pilzenbhir (I & II), *défenseur des plaines*.

Tan-Kaïr, *défenseur des plaines*, *khor*.

Combattants interdits.

Aucun.



Faction : Confrérie d'Airain.

Chaudières expérimentales (affiliation) : le combattant gagne une Chaudière et +1 à tous ses jets de pression (un '1' reste un échec).
Les Champions du clan coûtent -5PA.

Masque à vapeur (Solo) : Tous (3/5PA) : le combattant gagne un Masque à vapeur/PEUR ».

Module de célérité (Solo) : Champion, Mystique (4PA) : le combattant gagne INI+1 et les 1 aux jets de pression n'entraînent pas de jet sur le tableau des incidents (mais restent des échecs).

Sceptre d'autorité d'Uren (Solo) : Armurier, Prévôt d'Uren (9/13PA) : le combattant gagne DIS+1, un Sceptre à vapeur/FOR et la compétence « Commandement/10 ».

Machine de guerre (Solo) : Bombardier (1PA) : l'arme du combattant devient '*Artillerie légère à effet de zone*'.

Chevalier Khor d'Uren (Solo) : Combattant monté sur un Razorback (1/3PA) : le combattant gagne la capacité '*Les chevaliers Khors d'Uren*'.

Armure thermo-active (Solo) : Thermo-guerrier (3/4PA) : le combattant gagne la compétence « Implacable/1 ».

Combattants affiliés (-5PA pour les Champions).

Armurier.

Bombardier.

Char blindé (baliste & canon).

Chevalier khor d'Uren (1, 2 & 3), *razorback, khor, Uren*.

Fils d'Uren, *Uren*.

Garde-forge (A & B).

Golem d'acier.

Prévôt d'Uren.

Thermo-guerrier d'Uren, *thermo-guerrier, Uren*.

Thermo-prêtre (lance & marteau de guerre).

Thermo-prêtre d'Uren, *thermo-prêtre, Uren*.

Thermo-prêtre sur razorback, *razorback, thermo-prêtre*.

Aegher (I & II), *chevalier khor d'Uren*.

Fenggar (I & II), *alchimiste*.

Familier mécanique.

Kahinir (II), *armurier*.

Lor-Arkhon.

Lothan, *thermo-guerrier d'Uren*.

Tan-Kaïr, *défenseur des plaines, khor*.

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

Forgeron.

Météore de l'Aegis (A & B).

Thermo-guerrier, *khor*.

Tromblonnier.

Vétéran garde-forge, *garde-forge*.

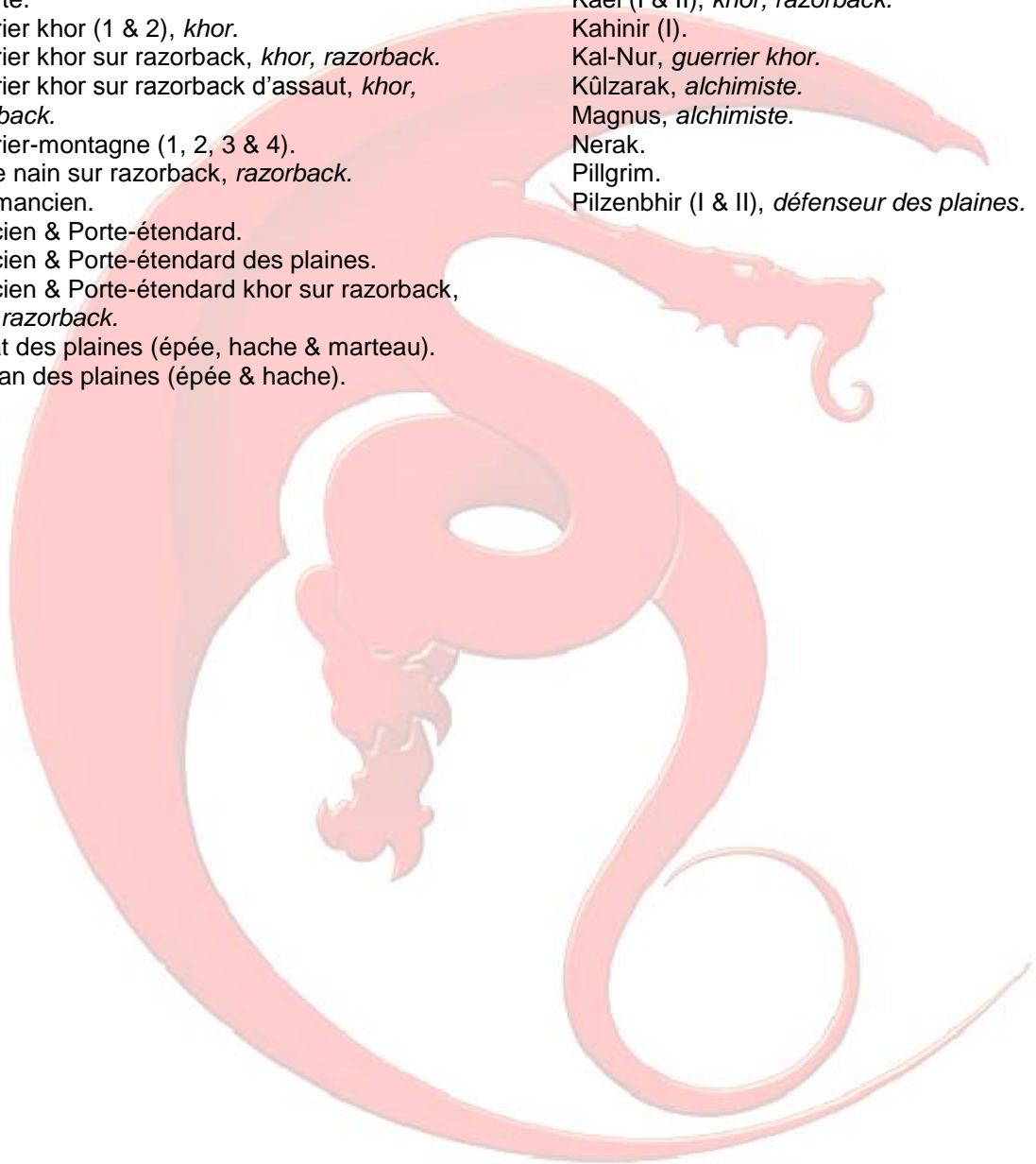
Fulgur, *météore de l'Aegis*.

Kaeghir.

Combattants interdits.

Alchimiste.
 Arbalétrier.
 Automate sang-noir.
 Bougre (hache, marteau & marteau-pioche).
 Bougre sur razorback, *razorback*.
 Chasseur sur razorback, *razorback*.
 Escorte.
 Guerrier khor (1 & 2), *khor*.
 Guerrier khor sur razorback, *khor, razorback*.
 Guerrier khor sur razorback d'assaut, *khor, razorback*.
 Guerrier-montagne (1, 2, 3 & 4).
 Jeune nain sur razorback, *razorback*.
 Lithomancien.
 Musicien & Porte-étendard.
 Musicien & Porte-étendard des plaines.
 Musicien & Porte-étendard khor sur razorback, *khor, razorback*.
 Soldat des plaines (épée, hache & marteau).
 Vétéran des plaines (épée & hache).

Bâl-Khan, *armurier, khor*.
 Bâl-Torg (I & II), *alchimiste*.
 Bhor-Hok, *bougre sur razorback*.
 Brognir, *défenseur des plaines*.
 Elghir.
 Hirh-Karn, *khor*.
 Kael (I & II), *khor, razorback*.
 Kahinir (I).
 Kal-Nur, *guerrier khor*.
 Kûlzarak, *alchimiste*.
 Magnus, *alchimiste*.
 Nerak.
 Pillgrim.
 Pilzenbhir (I & II), *défenseur des plaines*.



Faction : Fom-Nur.

Bravoure des montagnes (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Bravoure ».

Tueur de démons (Solo) : Tous (2/3PA) : le combattant gagne FOR+1 et la compétence « Fléau/Possédé ».

Descendant de Brö-Rin (Solo) : Champion, Guerrier-Montagne (10PA) : le combattant gagne la compétence « Implacable/3 ». Tout combattant ennemi à 20cm perd une gemme de Mana (maximum = 2) juste après chaque jet de récupération de Mana.

Défense acharnée (Solo) : Arbalétrier, Tromblonnier (2PA) : le combattant gagne la compétence « Rechargement rapide/1 ».

Sacrifice (Solo) : Khor (1PA) : le combattant gagne la compétence « Désespéré ».

Tireur d'élite (Solo) : Bombardier (9PA) : le combattant gagne TIR+1.

Tueur de gobelins (Solo) : Bougre sur razorback, JNSR (5/10PA) : le combattant gagne la compétence « Charge bestiale ».

Combattants affiliés.

Arbalétrier.
 Armurier.
 Bombardier.
 Bougre (hache, marteau & marteau-pioche).
 Bougre sur razorback, *razorback*.
 Char blindé (baliste & canon).
 Garde-forge (A & B).
 Golem d'acier.
 Guerrier khor (1 & 2), *khor*.
 Guerrier khor sur razorback, *khor, razorback*.
 Guerrier khor sur razorback d'assaut, *khor, razorback*.
 Guerrier-montagne (1, 2, 3 & 4).
 Jeune nain sur razorback, *razorback*.
 Musicien & Porte-étendard.
 Musicien & Porte-étendard des plaines.
 Musicien & Porte-étendard khor sur razorback, *khor, razorback*.
 Soldat des plaines (épée, hache & marteau).
 Thermo-guerrier, *khor*.
 Tromblonnier.

Bâl-Khan, *armurier, khor*.
 Bhor-Hok, *bougre sur razorback*.
 Brognir, *défenseur des plaines*.
 Hirh-Karn, *khor*.
 Kael (I & II), *khor, razorback*.
 Kal-Nur, *guerrier khor*.
 Nerak.
 Pillgrim.
 Tan-Kair, *défenseur des plaines, khor*.

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

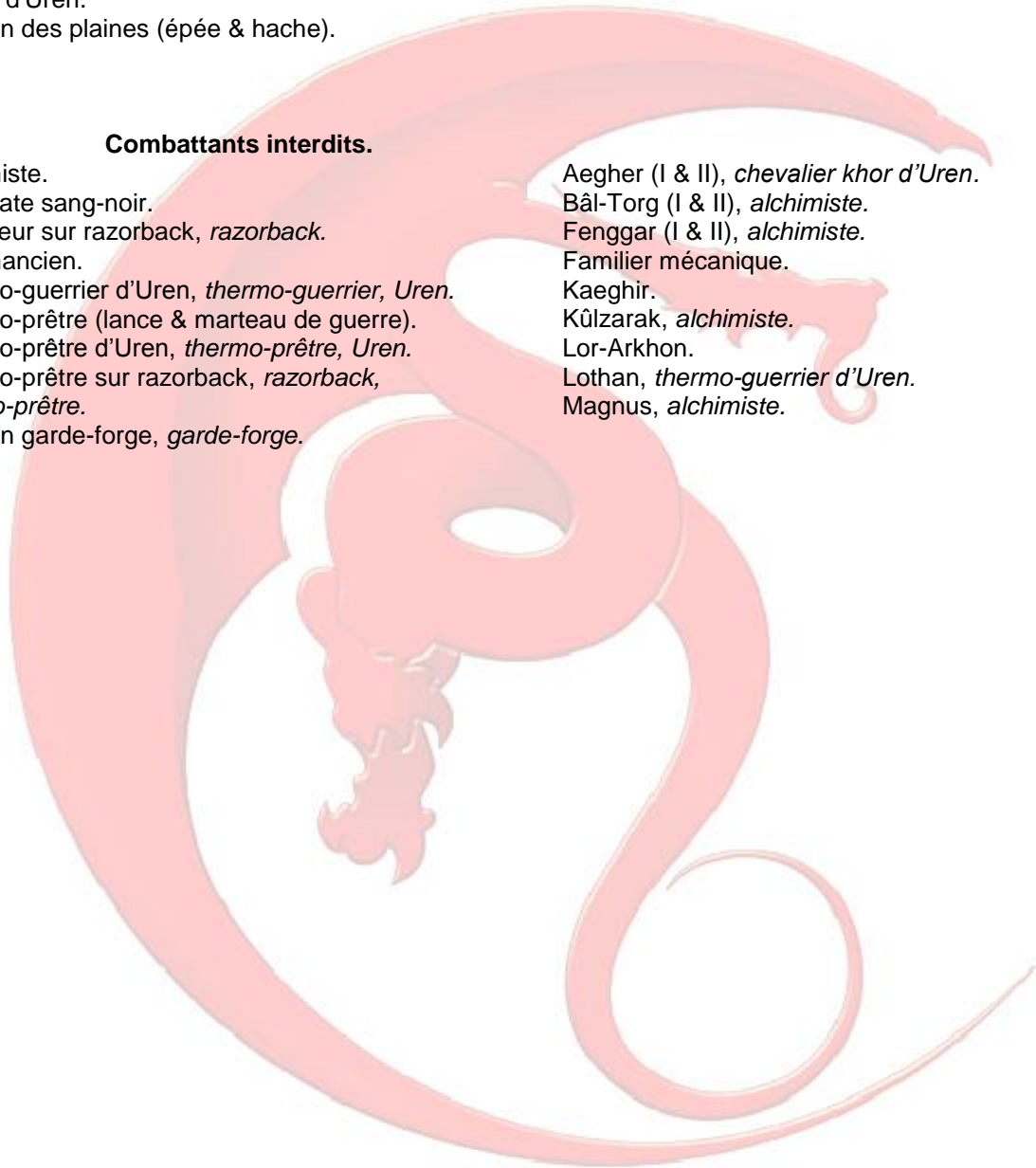
Chevalier khor d'Uren (1, 2 & 3), *razorback*,
khor, *Uren*.
 Escorte.
 Fils d'Uren, *Uren*.
 Forgeron.
 Météore de l'Aegis (A & B).
 Prévôt d'Uren.
 Vétéran des plaines (épée & hache).

Elghir.
 Fulgur, *météore de l'Aegis*.
 Kahinir (I & II), *armurier*.
 Pilzenbhir (I & II), *défenseur des plaines*.

Combattants interdits.

Alchimiste.
 Automate sang-noir.
 Chasseur sur *razorback*, *razorback*.
 Lithomancien.
 Thermo-guerrier d'Uren, *thermo-guerrier*, *Uren*.
 Thermo-prêtre (lance & marteau de guerre).
 Thermo-prêtre d'Uren, *thermo-prêtre*, *Uren*.
 Thermo-prêtre sur *razorback*, *razorback*,
thermo-prêtre.
 Vétéran garde-forge, *garde-forge*.

Aegher (I & II), *chevalier khor d'Uren*.
 Bâl-Torg (I & II), *alchimiste*.
 Fenggar (I & II), *alchimiste*.
 Familier mécanique.
 Kaeghir.
 Kûlzarak, *alchimiste*.
 Lor-Arkhon.
 Lothan, *thermo-guerrier d'Uren*.
 Magnus, *alchimiste*.



Faction : Kal-Nam.

Défilé du Brisant (affiliation) : les combattants affiliés (sauf les Champions) peuvent être déployés en-dehors du champ de bataille au début de la partie, avec un maximum de 50% de l'effectif.

Au début de chaque tour, avant le jet tactique, le joueur nain choisit un combattant qui tente de rentrer en renfort et lance ensuite 1d6 :

- **'1' ou '2'** : le combattant reste hors de la table, il gagne un bonus de +2 pour le prochain jet (maximum +6).
- **'3' ou '4'** : le combattant est déployé sur la table selon les conditions décrites ci-dessous.
- **'5' ou '6'** : le combattant est déployé sur la table selon les conditions décrites ci-dessous ; un autre combattant peut lancer à son tour 1d6 sur ce tableau.

Un combattant qui rentre en jeu est placé à moins de 7,5cm d'un bord de table et à plus de 10cm de tout combattant adverse.

Arme de l'Alphax (Solo) : Tous (2/4PA) : le combattant gagne la compétence

« Concentration/X (INI/ATT/DEF) ».

X=1 ; tout magicien ami à 15cm peut dépenser 1 gemme de Terre pour augmenter de +2 la valeur X (maximum 3), aucune Ligne de vue n'est nécessaire.

Serment de protection (Solo) : Champion (1PA) : le combattant gagne la compétence

« Inébranlable ».

Gardiens du savoir (Solo) : Garde-forge (2PA) : le combattant gagne la compétence « Renfort ».

Tellurien (Solo) : Mage (X PA) : le combattant gagne POU+1.

Au début de n'importe quelle phase de jeu, 2 magiciens possédant ce solo peuvent s'échanger des gemmes de Terre (dans la limite de leurs réserves de Mana respectives) s'ils sont à moins de 20cm (pas besoin de Ligne de vue). Cette capacité fonctionne avec une source de Terre.

X=POU+2.

Vitalité alchimique (Solo) : Bombardier, Tromblonnier (2PA) : le combattant gagne MOU+2,5.

Vitesse du faucon (Solo) : Météore (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Vivacité ».

Combattants affiliés.

Alchimiste.

Bombardier.

Garde-forge (A & B).

Guerrier khor (1 & 2), *khor*.

Guerrier khor sur razorback, *khor*, *razorback*.

Guerrier khor sur razorback d'assaut, *khor*, *razorback*.

Lithomancien.

Météore de l'Aegis (A & B).

Musicien & Porte-étendard khor sur razorback, *khor*, *razorback*.

Thermo-guerrier, *khor*.

Thermo-prêtre (lance & marteau de guerre).

Thermo-prêtre sur razorback, *razorback*, *thermo-prêtre*.

Tromblonnier.

Bâl-Torg (I & II), *alchimiste*.

Fulgur, *météore de l'Aegis*.

Hirh-Karn, *khor*.

Kaeghir.

Kael (I & II), *khor*, *razorback*.

Kal-Nur, *guerrier khor*.

Kûlzarak, *alchimiste*.

Magnus, *alchimiste*.

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

Armurier.
 Char blindé (baliste & canon).
 Chevalier khor d'Uren (1, 2 & 3), *razorback*,
khor, *Uren*.
 Escorte.
 Fils d'Uren, *Uren*.
 Forgeron.
 Golem d'acier.
 Guerrier-montagne (1, 2, 3 & 4).
 Prévôt d'Uren.
 Thermo-guerrier d'Uren, *thermo-guerrier*, *Uren*.
 Thermo-prêtre d'Uren, *thermo-prêtre*, *Uren*.

Bâl-Khan, *armurier*, *khor*.
 Kahinir (I & II), *armurier*.
 Nerak.
 Tan-Kaïr, *défenseur des plaines*, *khor*.

Combattants interdits.

Arbalétrier.
 Automate sang-noir.
 Bougre (hache, marteau & marteau-pioche).
 Bougre sur *razorback*, *razorback*.
 Chasseur sur *razorback*, *razorback*.
 Jeune nain sur *razorback*, *razorback*.
 Musicien & Porte-étendard.
 Musicien & Porte-étendard des plaines.
 Soldat des plaines (épée, hache & marteau).
 Vétéran des plaines (épée & hache).
 Vétéran garde-forge, *garde-forge*.

Aegher (I & II), *chevalier khor d'Uren*.
 Bhor-Hok, *bougre sur razorback*.
 Brognir, *défenseur des plaines*.
 Elghir.
 Fenggar (I & II), *alchimiste*.
 Familier mécanique.
 Lor-Arkhon.
 Lothan, *thermo-guerrier d'Uren*.
 Pillgrim.
 Pilzenbhir (I & II), *défenseur des plaines*.

Faction : Kar-An-Tyr.

De vapeur et d'acier (affiliation) : le combattant gagne une Chaudière et un (et un seul !) équipement à vapeur supplémentaire, à choisir parmi :

- Propulseur thermique/MOU.
- Marteau à vapeur/FOR (sauf si le combattant possède une arme Khor).
- Armure thermopropulsée/INI.
- Masque à vapeur/PEUR.

Emblème d'Uren (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne la compétence « Féal/1 ».

Maître d'armes (Solo) : Champion, Thermo-guerrier (3PA) : le combattant gagne la compétence « Coup de maître/2 ».

Arbalète à vapeur (Solo) : Arbalétrier (4PA) : remplace son arbalète par Vapeur/FOR4/15-30-45.

Œil d'Uren (Solo) : Bombardier (2PA) : le combattant gagne la compétence « Tireur d'élite ».

Prototype (Solo) : Tromblonnier (1PA) : le combattant gagne +5cm à toutes ses portées.

Voie de la Forge (Solo) : Mystique (X PA) : le combattant gagne POU+1 et la voie de la Forge, ou +5cm à son aura de foi.

X=POU pour un Mage, X=2/4 pour un Fidèle.

Combattants affiliés.

| | |
|--|--|
| Alchimiste. | Bâl-Torg (I & II), <i>alchimiste</i> . |
| Arbalétrier. | Fenggar (I & II), <i>alchimiste</i> . |
| Bombardier. | Familier mécanique. |
| Char blindé (baliste & canon). | Fulgur, <i>météore de l'Aegis</i> . |
| Chevalier khor d'Uren (1, 2 & 3), <i>razorback, khor, Uren</i> . | Kaeghir. |
| Fils d'Uren, <i>Uren</i> . | Magnus, <i>alchimiste</i> . |
| Forgeron. | Nerak. |
| Garde-forge (A & B). | Tan-Kaïr, <i>défenseur des plaines, khor</i> . |
| Golem d'acier. | |
| Météore de l'Aegis (A & B). | |
| Prévôt d'Uren. | |
| Thermo-guerrier, <i>khor</i> . | |
| Thermo-guerrier d'Uren, <i>thermo-guerrier, Uren</i> . | |
| Thermo-prêtre (lance & marteau de guerre). | |
| Thermo-prêtre d'Uren, <i>thermo-prêtre, Uren</i> . | |
| Thermo-prêtre sur razorback, <i>razorback, thermo-prêtre</i> . | |
| Tromblonnier. | |
| Vétéran garde-forge, <i>garde-forge</i> . | |

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

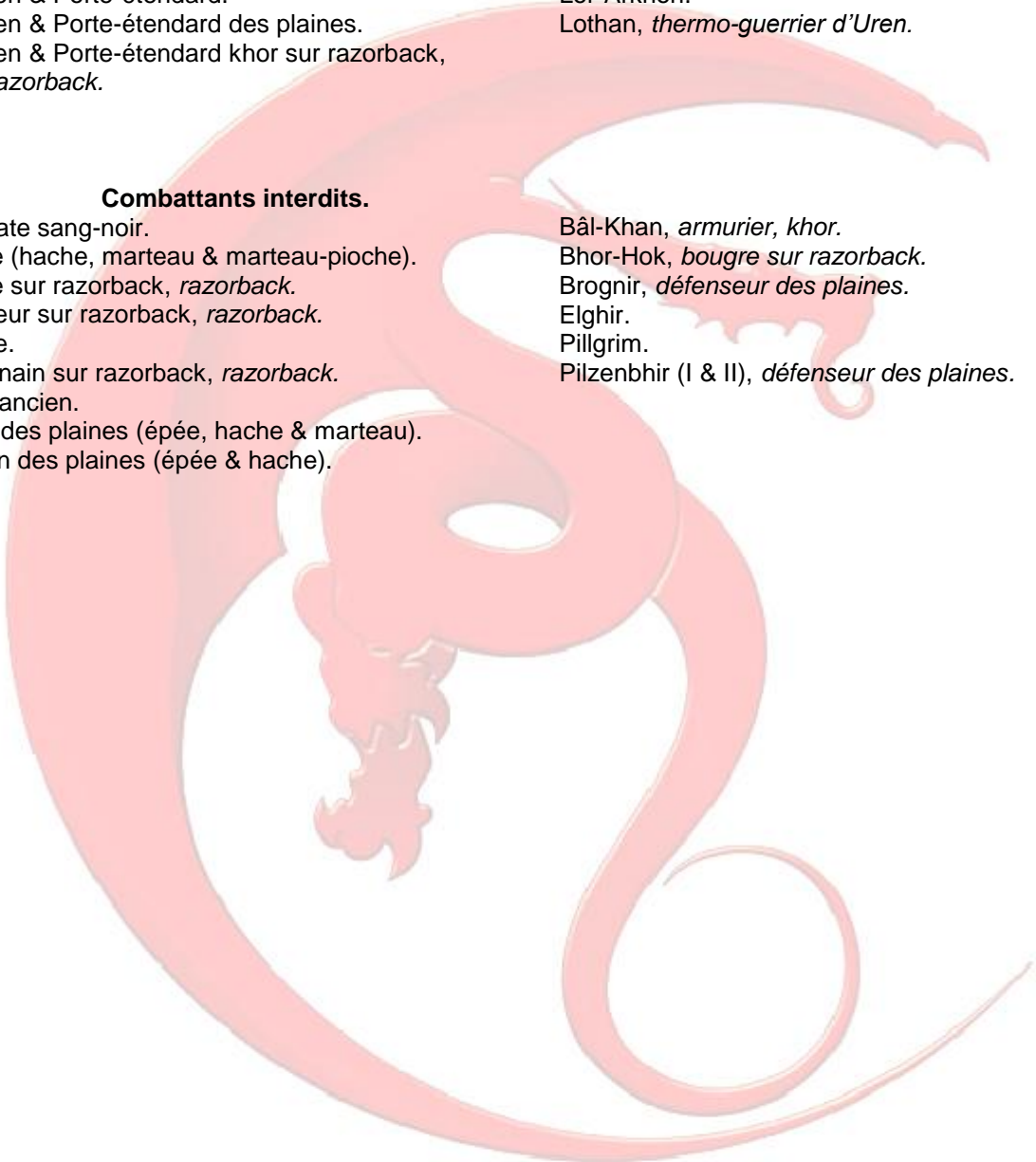
Armurier.
 Guerrier khor (1 & 2), *khor*.
 Guerrier khor sur razorback, *khor, razorback*.
 Guerrier khor sur razorback d'assaut, *khor, razorback*.
 Guerrier-montagne (1, 2, 3 & 4).
 Musicien & Porte-étendard.
 Musicien & Porte-étendard des plaines.
 Musicien & Porte-étendard khor sur razorback, *khor, razorback*.

Aegher (I & II), *chevalier khor d'Uren*.
 Hirh-Karn, *khor*.
 Kael (I & II), *khor, razorback*.
 Kahinir (I & II), *armurier*.
 Kal-Nur, *guerrier khor*.
 Kûlzarak, *alchimiste*.
 Lor-Arkhon.
 Lothan, *thermo-guerrier d'Uren*.

Combattants interdits.

Automate sang-noir.
 Bougre (hache, marteau & marteau-pioche).
 Bougre sur razorback, *razorback*.
 Chasseur sur razorback, *razorback*.
 Escorte.
 Jeune nain sur razorback, *razorback*.
 Lithomancien.
 Soldat des plaines (épée, hache & marteau).
 Vétéran des plaines (épée & hache).

Bâl-Khan, *armurier, khor*.
 Bhor-Hok, *bougre sur razorback*.
 Brognir, *défenseur des plaines*.
 Elghir.
 Pillgrim.
 Pilzenbhir (I & II), *défenseur des plaines*.



Faction : Lor-An-Kor.

Chasseur des tunnels (affiliation) : le combattant gagne ATT+1, DEF+1 et la compétence « Fléau/Eclaireur ».

Fraternité des tunnels sombres (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Lions ou Griffons (uniquement les troupiers affiliés de Manilia ou de la Loge de Hod, pas de Champions). Le commandement des Champions Nains peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Nain, Griffon ou Lion).

Koraan (Solo) : Tous (2/3PA) : le combattant gagne INI+1 et COU+1 pour chaque combattant possédant le même solo à 10cm (maximum=2).

Forteresse perdue (Solo) : Champion, Escorte (1PA) : le combattant gagne la compétence « Désespéré ».

Anathème des Ténèbres (Solo) : Mystique (2/4PA) : le combattant peut absorber 2 gemmes de Ténèbres avec 1 seule gemme de Terre, ou gagne la compétence « Iconoclaste ».

Canon à vapeur (Solo) : Thermo-guerrier (4PA) : le combattant gagne TIR=3 et un Canon à vapeur : Vapeur/FOR5/10-15-20.

Construct (Solo) : Automate (4PA) : le combattant gagne la compétence « Implacable/1 ».

Terreur des tunnels (Solo) : Fils d'Uren (12PA) : le combattant gagne la compétence « Tueur né ».

Combattants affiliés.

Armurier.
Automate sang-noir.
Escorte.
Fils d'Uren, *Uren*.
Guerrier khor (1 & 2), *khor*.
Lithomancien.
Prévôt d'Uren.
Thermo-guerrier, *khor*.
Thermo-guerrier d'Uren, *thermo-guerrier*, *Uren*.
Thermo-prêtre (lance & marteau de guerre).
Thermo-prêtre d'Uren, *thermo-prêtre*, *Uren*.

Hirh-Karn, *khor*.
Kaeghir.
Kahinir (I & II), *armurier*.
Kal-Nur, *guerrier khor*.
Nerak.

Combattants limités (+4PA pour la troupe, +7PA pour les Champions).

Alchimiste.
Chevalier khor d'Uren (1, 2 & 3), *razorback*, *khor*, *Uren*.
Guerrier khor sur razorback, *khor*, *razorback*.
Guerrier khor sur razorback d'assaut, *khor*, *razorback*.
Météore de l'Aegis (A & B).
Musicien & Porte-étendard khor sur razorback, *khor*, *razorback*.
Thermo-prêtre sur razorback, *razorback*, *thermo-prêtre*.
Tromblonnier.

Bâl-Khan, *armurier*, *khor*.
Bâl-Torg (I & II), *alchimiste*.
Fulgur, *khor*, *météore de l'Aegis*.
Kael (I & II), *khor*, *razorback*.
Magnus, *alchimiste*.

Combattants interdits.

Arbalétrier.
 Bombardier.
 Bougre (hache, marteau & marteau-pioche).
 Bougre sur razorback, *razorback*.
 Char blindé (baliste & canon).
 Chasseur sur razorback, *razorback*.
 Forgeron.
 Garde-forge (A & B).
 Golem d'acier.
 Guerrier-montagne (1, 2, 3 & 4).
 Jeune nain sur razorback, *razorback*.
 Musicien & Porte-étendard.
 Musicien & Porte-étendard des plaines.
 Soldat des plaines (épée, hache & marteau).
 Vétéran des plaines (épée & hache).
 Vétéran garde-forge, *garde-forge*.

Aegher (I & II), *chevalier khor d'Uren*.
 Bhor-Hok, *bougre sur razorback*.
 Brognir, *défenseur des plaines*.
 Elghir.
 Fenggar (I & II), *alchimiste*.
 Familier mécanique.
 Kûlzarak, *alchimiste*.
 Lor-Arkhon.
 Lothan, *thermo-guerrier d'Uren*.
 Pilgrim.
 Pilzenbhir (I & II), *défenseur des plaines*.
 Tan-Kair, *défenseur des plaines, khor*.



Faction : Naël-Tarn.

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

Ils sont considérés comme étant en Blessure légère et non critique lorsqu'ils ont recours à cette compétence.

X=1 par tranche de 100PA d'armée.

Veilleur d'Odnir (Solo) : Tous (8PA) : le combattant gagne les compétences « Moine-guerrier », « Dévot d'Odnir/10 » et la spirale 1/1/0. Interdit aux Champions.

Fureur des plaines (Solo) : Champion (2PA) : le combattant gagne MOU+5 et la compétence « Furie guerrière » jusqu'à la fin du tour, l'usage de la Furie guerrière est obligatoire. Usage unique.

Guérisseur (Solo) : Lithomancien (5PA) : le combattant gagne la compétence « Soin/4 ».

Impétuosité (Solo) : État-major (5PA) : tous les combattants amis dans l'aura de commandement du combattant bénéficient de la compétence « Désengagement/3 ».

Instinct (Solo) : Arbalétrier (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Tir instinctif ».

Vengeance des plaines (Solo) : Bougre (4PA) : le combattant gagne la compétence « Féroce ».

Combattants affiliés.

Arbalétrier.

Bougre (hache, marteau & marteau-pioche).

Bougre sur razorback, *razorback*.

Chasseur sur razorback, *razorback*.

Forgeron.

Jeune nain sur razorback, *razorback*.

Lithomancien.

Musicien & Porte-étendard.

Musicien & Porte-étendard des plaines.

Soldat des plaines (épée, hache & marteau).

Vétéran des plaines (épée & hache).

Bâl-Torg (I & II), *alchimiste*.

Bhor-Hok, *bougre sur razorback*.

Brogdir, *défenseur des plaines*.

Elghir.

Kahinir (I).

Nerak.

Pillgrim.

Pilzenbhir (I & II), *défenseur des plaines*.

Tan-Kair, *défenseur des plaines, khor*.

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

Alchimiste.

Armurier.

Bombardier.

Escorte.

Fils d'Uren, *Uren*.

Garde-forge (A & B).

Guerrier khor (1 & 2), *khor*.

Guerrier khor sur razorback, *khor, razorback*.

Guerrier khor sur razorback d'assaut, *khor, razorback*.

Musicien & Porte-étendard khor sur razorback, *khor, razorback*.

Prévôt d'Uren.

Tromblonnier.

Vétéran garde-forge, *garde-forge*.

Bâl-Khan, *armurier, khor*.

Hirh-Karn, *khor*.

Kael (I & II), *khor, razorback*.

Kahinir (II), *armurier*.

Kal-Nur, *guerrier khor*.

Magnus, *alchimiste*.

Combattants interdits.

Automate sang-noir.
 Char blindé (baliste & canon).
 Chevalier khor d'Uren (1, 2 & 3), *razorback*,
khor, *Uren*.
 Golem d'acier.
 Guerrier-montagne (1, 2, 3 & 4).
 Météore de l'Aegis (A & B).
 Thermo-guerrier, *khor*.
 Thermo-guerrier d'Uren, *thermo-guerrier*, *Uren*.
 Thermo-prêtre (lance & marteau de guerre).
 Thermo-prêtre d'Uren, *thermo-prêtre*, *Uren*.
 Thermo-prêtre sur *razorback*, *razorback*,
thermo-prêtre.

Aegher (I & II), *chevalier khor d'Uren*.
 Fenggar (I & II), *alchimiste*.
 Familier mécanique.
 Fulgur, *météore de l'Aegis*.
 Kaeghir.
 Kûlzarak, *alchimiste*.
 Lor-Arkhon.
 Lothan, *thermo-guerrier d'Uren*.



Faction : Ogh-Hen-Kir.

Renseignement (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Réorientation ».

Techniques martiales (Solo) : Tous (1/2PA) : le combattant gagne la compétence « Instinct de survie/6 ».

Défenseur (Solo) : Champion, Khor (3/5PA) : le combattant gagne la compétence « Contre-attaque ».

Antiquaire (Solo) : Armurier (1PA) : le combattant gagne la compétence « Artefact/1 ».

Carreaux explosifs (Solo) : Arbalétrier (11PA) : le combattant gagne une Arbalète améliorée: FOR8, 15/30/45, artillerie légère à effet de zone.

Champ de mines (Solo) : Bombardier, Tromblonnier (2PA) : le combattant gagne la compétence « Artificier/1 ».

Diamantaire (Solo) : Mage (X PA) : le combattant gagne POU+1 et la voie de la Lithomancie. X=POU.

Combattants affiliés.

Alchimiste.
Arbalétrier.
Armurier.
Bombardier.
Bougre (hache, marteau & marteau-pioche).
Bougre sur razorback, *razorback*.
Escorte.
Forgeron.
Garde-forge (A & B).
Guerrier khor (1 & 2), *khor*.
Guerrier khor sur razorback, *khor, razorback*.
Guerrier khor sur razorback d'assaut, *khor, razorback*.
Lithomancien.
Musicien & Porte-étendard.
Musicien & Porte-étendard khor sur razorback, *khor, razorback*.
Tromblonnier.

Bâl-Khan, *armurier, khor*.
Bâl-Torg (I & II), *alchimiste*.
Bhor-Hok, *bougre sur razorback*.
Elghir.
Kael (I & II), *khor, razorback*.
Kahinir (I).
Kahinir (II), *armurier*.
Kal-Nur, *guerrier khor*.
Magnus, *alchimiste*.
Nerak.
Pillgrim.

Combattants limités (+1PA pour la troupe, +2PA pour les Champions).

Chevalier khor d'Uren (1, 2 & 3), *razorback, khor, Uren*.
Jeune nain sur razorback, *razorback*.
Météore de l'Aegis (A & B).
Musicien & Porte-étendard des plaines.
Prévôt d'Uren.
Soldat des plaines (épée, hache & marteau).
Thermo-guerrier, *khor*.
Vétéran des plaines (épée & hache).

Brognir, *défenseur des plaines*.
Fulgur, *météore de l'Aegis*.
Hirh-Karn, *khor*.

Combattants interdits.

Automate sang-noir.

Char blindé (baliste & canon).

Chasseur sur razorback, *razorback*.

Fils d'Uren, *Uren*.

Golem d'acier.

Guerrier-montagne (1, 2, 3 & 4).

Thermo-guerrier d'Uren, *thermo-guerrier, Uren*.

Thermo-prêtre (lance & marteau de guerre).

Thermo-prêtre d'Uren, *thermo-prêtre, Uren*.

Thermo-prêtre sur razorback, *razorback,*

thermo-prêtre.

Vétéran garde-forge, *garde-forge*.

Aegher (I & II), *chevalier khor d'Uren*.

Fenggar (I & II), *alchimiste*.

Familier mécanique.

Kaeghir.

Kûlzarak, *alchimiste*.

Lor-Arkhon.

Lothan, *thermo-guerrier d'Uren*.

Pilzenbhir (I & II), *défenseur des plaines*.

Tan-Kair, *défenseur des plaines, khor*.

