

# L'âge du Rag'Narok

## Confrontation



### L'armée du

# Sanglier

Army book



# LEVER UNE ARMÉE

Lors d'une partie, chaque joueur contrôle une compagnie. Comme dans une véritable armée médiévale, cette compagnie est composée de plusieurs groupes plus petits, les bannières, elles-mêmes divisées en unités. Lors de cette phase préparatoire, chaque joueur choisit ses unités pour assembler des bannières

conformes aux méthodes de combat d'un peuple. Ces

choix sont notés sur une feuille de. Une fois que le joueur a choisi ses unités, il peut en déterminer l'effectif et la composition. Une compagnie doit comprendre au moins un Incarné pour la diriger. L'Incarné dont l'Autorité est la plus élevée est le Commandeur de la compagnie. Si plusieurs Incarnés peuvent revendiquer le commandement, le joueur choisit le Commandeur parmi eux. Une unité peut compter un Incarné au maximum

## ORDRE DES BANNIÈRES.

Chaque armée est formée selon une structure hiérarchique précise : l'ordre des bannières.

L'ordre des bannières est présenté sous la forme d'une liste de cinq choix. Chaque choix est optionnel, à l'exception de celui marqué d'un « ! », qui est obligatoire. Chaque choix porte sur la Catégorie (infanterie , cavalerie , créatures , machines de guerre ou titans ) et sur le Rang, indiqué entre parenthèses, de l'unité. Une bannière qui comporte les cinq choix est complète. Chaque choix ne peut être pris qu'une fois par bannière. Une compagnie peut comprendre un nombre illimité de bannières. Une nouvelle bannière ne peut être entamée que si la précédente est complète.

Une compagnie est constituée de bannières. Une bannière regroupe 7 unités.

Infanterie \* (!)

Infanterie \*/\*\*

Infanterie \*/\*\*/\*\*

Cavalerie \*\*\*

Infanterie \*/\*\* Cavalerie \*\*\*

Infanterie \*\*\* ou créature \*\*\*

Machine de guerre

(!): cette unité doit être recrutée obligatoirement pour commencer une bannière.

## LES UNITÉS.

Dans cette section, les unités sont passées en revue. Chacune y est décrite sous son intitulé. Quelques paragraphes présentent son historique et sa tactique de déploiement, puis les informations techniques utiles pour la jouer.

La composition d'une unité indique son effectif possible, entre standard et maximum, ainsi que le nombre de combattants spéciaux qu'elle peut comporter.

Le tableau « Coût d'une unité » indique sa valeur (en points d'armée, ou P.A.) en fonction de son effectif, de ses options d'équipement et de ses éventuels combattants spéciaux. Note : Chaque troupe est indiquée en français puis en anglais car sur les cartes Confrontation leur nom est en anglais.

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

- **Catégorie** : Indique la nature (et le Rang) de l'unité.

Ces informations sont utiles pour respecter l'ordre des bannières.

- **Effectif** : Indique la quantité minimum et maximum de combattants dans l'unité.

- **Équipement** : Il est compris dans le coût de l'unité. À l'exception des Incarnés, tous les combattants de l'unité en sont dotés.

- **Combattants spéciaux** : Précise la nature des combattants spéciaux auxquels l'unité a droit. Chaque combattant spécial remplace un combattant normal de l'unité pour le coût indiqué dans le tableau. Le nombre de combattants spéciaux autorisé par unité est indiqué dans le tableau « Coût d'une unité ».

## TABLEAU « COÛT D'UNE UNITÉ »

- **Effectifs standard et maximum** : Pour chaque

type

d'unité, un tableau indique la valeur en P.A. de l'unité à effectif standard et maximum. Ce tableau précise également le nombre de combattants spéciaux autorisé.

• **Combattant supplémentaire** : Cette valeur indique le

coût en P.A. de chaque combattant éventuellement ajouté à l'effectif standard.

## DON DU SANGLIER.

Le résultat à obtenir sur les tests de Force contre des combattants d'une compagnie du Sanglier est lu une colonne plus à gauche sur le tableau universel de résolution.

3

## TAILLE DES COMBATTANTS NAINS.

Les nains sur socle d'infanterie sont de taille 1 (comme les gobelins et les nains de Mid Nor) contrairement aux autres unités d'infanterie des autres peuples qui sont de taille 2. Cependant les unités de cavalerie et les fils d'Uren sont de taille 3. Le char et le golem sont de taille 4.

## EXPLOIT DES INCARNÉS.

L'incarné peut dépenser un point d'Elixir pour obtenir un point de tactique qu'il doit immédiatement dépenser pour attribuer une tactique à toute son unité.

## REMARQUES.

-**Guerrier montagne** à 250 au lieu de 200 vu ses caractéristiques.

-**Thermo guerrier passe** à 100 PA au lieu de 90 PA. afin d'harmoniser par rapport aux autres unités de rang 3 des autres armées.

-le profil du **golem** a été fait en s'aidant de celui de Nakyr Maloth (Dragon). Le golem possède 4 points de structures mais pas des avantages liés aux incarnés.

J'ai utilisé le même nombre de points de caractéristiques et j'ai transvasé selon ce principe: 5 en MOU équivaut à 1 dé ou à 2 points de caractéristiques. Le golem, contrairement au char est une unité de corps à corps avec un tir qui reste accessoire d'où sa faible valeur de tir.

Il a un effet de jeu de plus que Nakhyr.

Il a allonge et la vapeur alors que Nakhyr ne possède que l'aura du dragon.

C'est pour cela que je lui ai enlevé 2 points en

force à distance.

-**Le char Nain** a été modifié.

C'est une machine de guerre à distance. Elle a donc été optimisée pour cela. Le char gagne 2 dés au tir mais perd l'effet de jeu vapeur au corps à corps et deux points de force à distance. Le char perd également Allonge. Par contre, pour symboliser le fait qu'il puisse effectuer des dégâts en charge il conserve son titre de machine de guerre et cavalerie lourde.

Il gagne par ailleurs 1 point de plus en tir.

Il perd la compétence Insensible pour n'avoir que deux compétences. Cela est plus simple pour harmoniser l'ensemble.

En comparaison avec un canon du griffon à 275 PA, le char nain a 2 de moins en tir et en force de tir. Il a le même nombre de dé en tir sachant que les servant d'un canon peuvent se faire éliminer facilement.

Le char a 2 de plus en résistance mais surtout il peut se déplacer et faire du corps à corps. Cela se retrouve donc dans son coût. D'autant plus que sa charge est terrible avec son titre de cavalerie lourde.

Globalement le char est maintenant plus adapté à du tir de longue distance mais reste intéressant pour une charge avec 30 cm.

Le coût a quand même été revu un peu à la baisse avec 400 PA au lieu de 450. Le char ne pourra de toute manière pas tirer et charger en même temps.

-Création d'un rituel « appel de géant » qui permet d'invoquer pour un tour un géant qui a été éliminé.

## PILLGRIM



### FORMATION D'UNE UNITÉ

Pillgrim ne peut rejoindre qu'une unité de rang 1

### RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Pillgrim:** 130

**Résurrection / duel:** 3

### ATTRIBUTS.

Pillgrim dispose de 1 point pour acheter ses artefacts.

## BROGNIR



### FORMATION D'UNE UNITÉ

Brognir ne peut rejoindre qu'une unité de rang 1.

### RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Brognir:** 175

**Résurrection / duel:** 4

### EQUIPEMENT

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

**Vapeur / Corps à corps:** L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force au corps à corps. Le joueur jette un dé appelé « dé de vapeur ». En fonction du résultat, le joueur ajoute un nombre de points à la caractéristique de force.

1: 1 point ajouté

2 à 5: 2 points ajoutés

6: 3 points ajoutés.

### ATTRIBUTS.

Brognir dispose de 1 point pour acheter ses artefacts.

## ELGHIR



| Elghir |   |  |   |  |   |  |   |  |   |
|--------|---|--|---|--|---|--|---|--|---|
|        |   |  |   |  |   |  |   |  |   |
|        | 7 |  | 3 |  | 6 |  | 5 |  | 3 |
|        |   |  |   |  |   |  |   |  |   |
|        | 2 |  | 5 |  | 5 |  |   |  |   |
|        | - |  | - |  | - |  |   |  |   |

### FORMATION D'UNE UNITÉ

Elghir ne peut rejoindre qu'une unité de rang 1

### RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Elghir:** 170

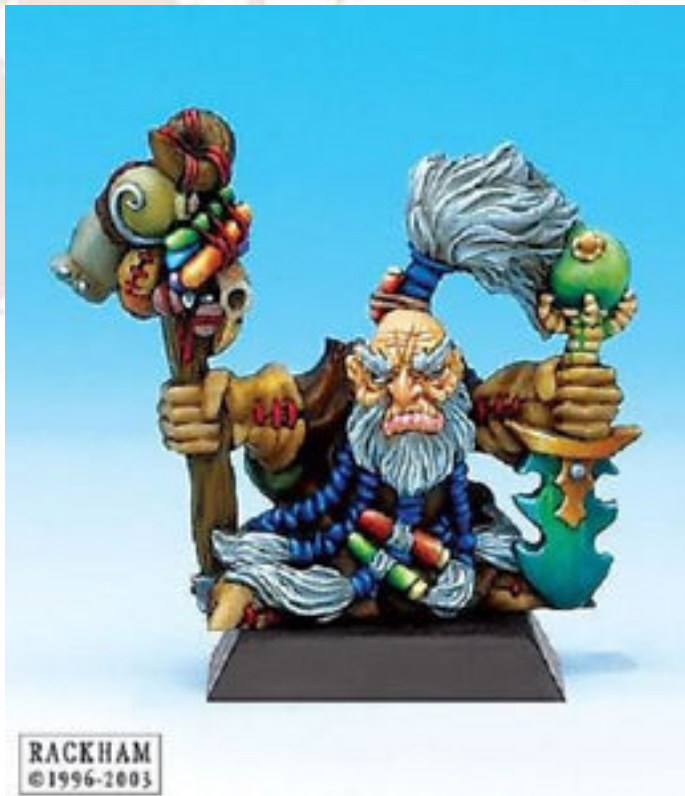
**Résurrection / duel:** 3

### ATTRIBUTS.

Elghir est un fidèle du culte du panthéon de l'Aegis. Il maîtrise l'aspect altération.

Elghir dispose d'1 point pour acheter ses artefacts et litanies.

## BÂL-TORG



| Bâl-Torg |   |   |   |
|----------|---|---|---|
|          |   |   |   |
|          |   |   |   |
| 7        | 3 | 6 | 5 |
|          |   |   |   |
|          | 2 | 5 | 7 |
|          | - | - | - |

### FORMATION D'UNE UNITÉ

Bâl-Torg ne peut rejoindre qu'une unité d'infanterie.

### RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Bâl-Torg:** 210

**Résurrection / duel:** 4

### COMPÉTENCES.

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

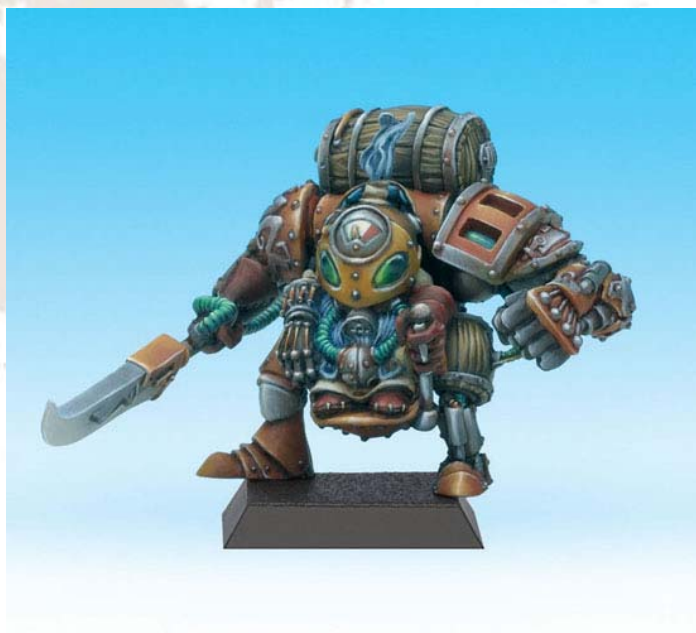
### ATTRIBUTS.

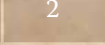
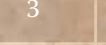
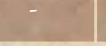
Bâl-Torg est un magicien de la voie Tellurique.

Il maîtrise les éléments Terre et Feu.

Bâl-Torg dispose de 2 points pour acheter ses artefacts et rituels.

## FENGGAR



| Fenggar                                                                             |   |                                                                                     |   |                                                                                     |   |                                                                                     |   |                                                                                     |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------|---|
|   |   |  |   |  |   |  |   |                                                                                     |   |
|  | 7 |  | 3 |  | 9 |  | 5 |  | 3 |
|  |   |  |   |  |   |  |   |  |   |
|   | 2 |  | 3 |  | 3 |                                                                                     |   |                                                                                     |   |
|   | - |  | - |  | - |                                                                                     |   |                                                                                     |   |

8

### FORMATION D'UNE UNITÉ

Fenggar ne peut rejoindre qu'une unité d'infanterie.

### RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Fenggar 210**

**Résurrection / duel: 4**

### COMPÉTENCES.

**Catalyseur** : Les tests de Pouvoir des catalyseurs sont résolus en lançant un d6 supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

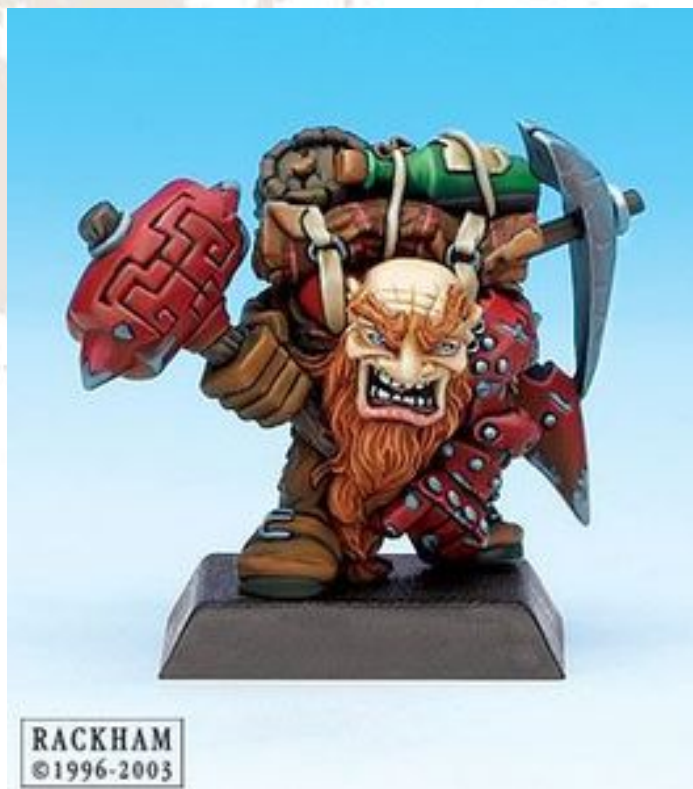
### ATTRIBUTS.

Fenggar est un magicien de la voie Tellurique.

Il maîtrise les éléments Terre et Eau.

Fenggar dispose de 2 points pour acheter ses artefacts et rituels.

## KAHINIR



### FORMATION D'UNE UNITÉ

Hir Karn peut rejoindre des unités d'infanterie de rang 1 ou 2.

### RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Kahinir:** 170

**Résurrection / duel:** 3

### COMPÉTENCES.

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

### ATTRIBUTS.

Kahinir dispose de 2 points pour acheter ses artéfacts.

**Marteau de fusion expérimental (1):** les 6 engendrent 2 crans de blessure au lieu d'un seul.



## Kael

### FORMATION D'UNE UNITÉ

Kael peut rejoindre une unité de chevaliers khor. Kael est un cavalier Lourd.

### RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Kael:** 365

**Résurrection / duel:** 7

### EQUIPEMENT

**Allonge:** Un combattant doté d'une arme d'al-

longe peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.



### COMPÉTENCES.

**Brute épaisse :** Chaque 5 ou 6 obtenu sur un test de Force au corps à corps réalisé avec une brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.

### ATTRIBUTS.

Kael dispose de 2 points pour acheter ses artefacts.



## FORMATION D'UNE UNITÉ

Pilzenbhir peut rejoindre des unités d'infanterie de rang 1 ou 2.

## RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Pilzenbhir:** 185

**Résurrection / duel:** 4

## COMPÉTENCES.

**Contre-attaque :** Le combattant gagne un dé de combat pour chaque échec obtenu par son adversaire lors d'un test d'Attaque au corps à corps à son encontre. S'il n'a pas été éliminé, il utilise ses dés une fois les attaques adverses résolues comme si l'unité était activée.

## ATTRIBUTS.

Pilzenbhir dispose de 2 points pour acheter ses artefacts.

**Cor des plaines (1) :** au moment de son activation, une unité en déroute qui possède une ligne de vue sur l'unité de Pilzenbhir devient immédiatement vaillante.



RACKHAM  
© 1996-2006

## FORMATION D'UNE UNITÉ

Fulgur ne peut rejoindre qu'une unité de météores.

## RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Fulgur:** 370

**Résurrection / duel:** 7

## ÉQUIPEMENT.

**Vapeur / Corps à corps:** L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force au corps à corps. Le joueur jette un dé appelé « dé de vapeur ». En fonction du résultat, le joueur ajoute un nombre de points à la caractéristique de force.

1: 1 point ajouté

2 à 5: 2 points ajoutés

6: 3 points ajoutés.

## COMPÉTENCES.

**Brute épaisse :** Chaque 5 ou 6 obtenu sur un test de Force au corps à corps réalisé avec une brute épaisse donne droit à un dé supplémen-



taire.

**Vol :** Le combattant ignore les obstacles et les unités lorsqu'il se déplace. Les unités dont les combattants disposent de Vol adoptent toujours la formation dispersée.

## ATTRIBUTS.

Fulgur dispose de 3 points pour acheter ses artefacts.

**Le fer froid (1):** L'unité de fulgur possède la compétence insensible

**LE C.R.I. (2):** Une fois par tour, les combattants au contact de l'unité de Fulgur encaissent une blessure de force 6.

## LOR-ARKHON.



RACKHAM  
©1996-2003

### FORMATION D'UNE UNITÉ

Lor-Arkhan ne peut rejoindre qu'une unité de tireur.

### RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Fulgur:** 265

**Résurrection / duel:** 5

### ÉQUIPEMENT.

**Vapeur / Distance:** L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force à distance. Le joueur jette un dé appelé « dé de vapeur ». En fonction du résultat, le joueur ajoute un nombre de points à la caractéristique de force.

1: 1 point ajouté.

2 à 5: 2 points ajoutés.

6: 3 points ajoutés.

**Tir perforant:** Les tirs perforants peuvent éliminer plus d'ennemis qu'il y a de tireurs.

### COMPÉTENCES.

**Acharné :** Lorsque le combattant perd son dernier point de vie il n'est pas immédiatement éliminé. Il n'est retiré du champ de bataille qu'à la fin de la phase en cours.

**Visée :** Si au moins un des membres de l'unité ne s'est pas déplacé lors de son activation, le



combattant ajoute son Attaque à sa Force lors des tests de Force réalisés à distance .

### ATTRIBUTS.

Lor-Arkhan dispose de 3 points pour acheter ses artéfacts.

**Le B.O.U.R.R.I.N (2):** Lor Arkhan s'équiper de l'arme de tir don les caractéristiques sont les suivantes: 2 / 5 / 7. Le tir est toujours perforant.

**Munitions expérimentales (1):** La bombe a fragmentation explose en atteignant sa cible. Tous les combattants situés à 3cm ou moins du combattant ciblé par Lor-Arkhan encaissent une blessure de force 5.

## TAN-KAÏR



### COMPÉTENCES.

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

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

### ATTRIBUTS.

Tan-Kaïr dispose de 3 points pour acheter ses artefacts.

**Le point de Fomur (1)** : Lors de la phase d'intendance, le joueur peut faire revenir en jeu un ou plusieurs combattant de rang 1 éliminés par unités disposants d'une ligne de vue sur Tan Kaïr.

**Le Heaume du Patriarche (1)** : L'unité de Tan Kaïr est immunisée à toute forme de peur.

**Arme tellurique (1)** : une fois par tour, l'adversaire ne peut pas faire relancer les tests d'attaque ou de force de Tan-Kaïr, même en payant un point d'élixir.

### FORMATION D'UNE UNITÉ

Tan-Kaïr peut rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie.

### RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Fulgur**: 340

**Résurrection** / duel: 7

### ÉQUIPEMENT.

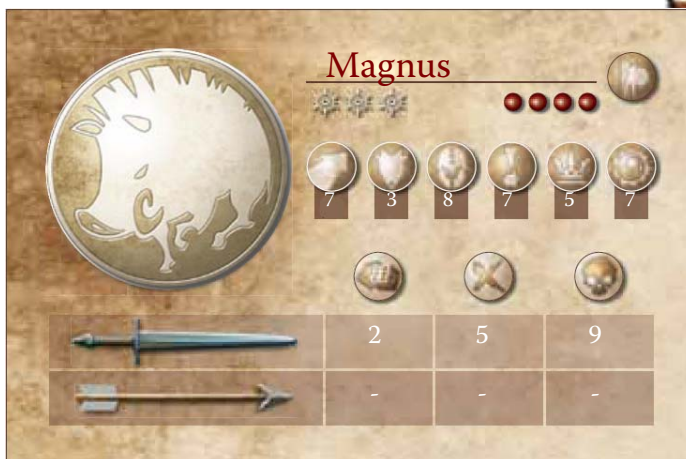
**Vapeur / Corps à corps**: L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force au corps à corps. Le joueur jette un dé appelé « dé de vapeur ». En fonction du résultat, le joueur ajoute un nombre de points à la caractéristique de force.

1: 1 point ajouté

2 à 5: 2 points ajoutés

6: 3 points ajoutés.

## MAGNUS



15

### FORMATION D'UNE UNITÉ

Magnus peut rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie.

### RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Magnus:** 325

**Résurrection / duel:** 7

### COMPÉTENCES.

**Instinct de survie :** Les échecs ennemis obtenus sur les tests de Force à l'encontre des combattants dotés de cette compétence ne peuvent jamais être relancés.

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

### ATTRIBUTS.

Magnus est un magicien de la voie Tellurique. Il maîtrise les éléments Terre et Eau. Magnus dispose de 3 points pour acheter ses artefacts et rituels.

# ARBALÉTRIER

16



## COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Catégorie:** infanterie rang 1

**Effectif:** 8 à 12

**Equipement:** arbalètes

**Combattants spéciaux:** aucun.

## COÛT D'UNE UNITÉ D'ARBALÉTRIERS.

| Composition | Effectif<br>Standard<br>(1) | Effectif<br>Maximal<br>(2) | Combattant<br>supplémentaire |
|-------------|-----------------------------|----------------------------|------------------------------|
| Standard    | 350                         | 525                        | +45                          |

(1): 8 arbalétriers

(2): 12 arbalétriers

# GARDE FORGE



tence « Implacable ». Après qu'ils aient effectué un assaut, les Implacables au contact d'adversaires peuvent effectuer un nouveau combat. Celui-ci ne bénéficie pas du bonus de charge. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour. Ce miracle coûte 5 points de foi.

**Thermo-prêtre (POU 3):** Le thermo-prêtre peut lancer le sortilège « Pression maximale ! ». Les échecs obtenus sur les tests de Force au corps à corps et à distance de l'unité sont relancés une fois de plus. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Catégorie:** infanterie rang 1

**Effectif:** 8 à 12

**Équipement:** arbalètes

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

**Vapeur / Corps à corps:** L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force au corps à corps. Le joueur jette un dé appelé « dé de vapeur ». En fonction du résultat, le joueur ajoute un nombre de points à la caractéristique de force.

1: 1 point ajouté

2 à 5: 2 points ajoutés

6: 3 points ajoutés.

**Combattants spéciaux:** prévôt, thermo prêtre.

## COÛT D'UNE UNITÉ DE GARDES FORGES.

| Composition            | Effectif Standard (1) | Effectif Maximal (2) | Combattant supplémentaire |
|------------------------|-----------------------|----------------------|---------------------------|
| Standard               | 375                   | 550                  | +50                       |
| 1 combattant spécial   | 400                   | 575                  | +50                       |
| 2 combattants spéciaux | 425                   | 600                  | +50                       |

## COMBATTANTS SPÉCIAUX.

**Prévôt (FOI 3):** Le prévôt peut lancer le miracle « Marteau d'Uren ». L'unité acquiert la compé-

(1): 8 gardes forges dont 0 à 1 prévôt et 0 à 1 thermo prêtre.

(2): 12 gardes forges dont 0 à 1 prévôt et 0 à 1 thermo prêtre.

# SOLDAT DES PLAINES



## COÛT D'UNE UNITÉ DE SOLDAT DES PLAINES.

| Composition            | Effectif Standard (1) | Effectif Maximal (2) | Combattant supplémentaire |
|------------------------|-----------------------|----------------------|---------------------------|
| Standard               | 275                   | 550                  | +40                       |
| 1 combattant spécial   | 400                   | 575                  | +40                       |
| 2 combattants spéciaux | 425                   | 600                  | +40                       |
| 3 combattants spéciaux | 450                   | 625                  | +40                       |
| 4 combattants spéciaux | 475                   | 650                  | +40                       |

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Catégorie:** infanterie rang 1

**Effectif:** 8 à 16

**Equipement:** bouclier, épée.

**Combattants spéciaux:** musicien, porte étendard, lithomancien.

## COMBATTANTS SPÉCIAUX.

**Porte étendard:** Tous les combattants de l'unité bénéficient d'un bonus de 2 points à leur courage.

**Musicien:** en présence du musicien, les soldats des plaines peuvent attendre que l'adversaire ait attribué ses dés au corps à corps avant lui.

**Lithomancien (POU 3):** Le lithomancien peut lancer le sortilège « Coeur de pierre ». Les échecs obtenus sur un test de Courage sont relancés une fois de plus. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

(1): 8 soldats des plaines dont 0 à 1 porte étendard, 0 à 1 musicien, 0 à 2 lithomanciens.

(2): 16 soldats des plaines dont 0 à 1 porte étendard, 0 à 1 musicien, 0 à 2 lithomanciens.

# KHOR (ENCLUME)

19



## COÛT D'UNE UNITÉ DE KHOR (ENCLUME)

| Composition | Effectif Standard (1) | Effectif Maximal (2) | Combattant supplémentaire |
|-------------|-----------------------|----------------------|---------------------------|
| Standard    | 325                   | 475                  | +55                       |

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Catégorie:** infanterie rang 2

**Effectif:** 6 à 9

**Equipement:** enclume de combat

**Combattants spéciaux:** armurier.

## COMBATTANTS SPÉCIAUX.

**Armurier :** L'armurier confère une arme sacrée à chaque membre de son unité. Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps est lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.

## COMPÉTENCES.

**Brute épaisse :** Chaque 5 ou 6 obtenu sur un test de Force au corps à corps réalisé avec une brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.

(1): 6 Guerrier khor avec enclume dont 0 à 1 armurier.

(2): 9 Guerrier khor avec enclume dont 0 à 1 armurier.

# KHOR (MARTEAU)



## COÛT D'UNE UNITÉ DE KHOR (MARTEAU)

| Composition | Effectif Standard (1) | Effectif Maximal (2) | Combattant supplémentaire |
|-------------|-----------------------|----------------------|---------------------------|
| Standard    | 350                   | 500                  | +60                       |

(1): 6 Guerrier khor avec marteau dont 0 à 1 armurier.

(2): 9 Guerrier khor avec marteau dont 0 à 1 armurier.

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Catégorie:** infanterie rang 2

**Effectif:** 6 à 9

**Equipement:** marteau de combat

**Combattants spéciaux:** Armurier.

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

## COMBATTANTS SPÉCIAUX.

**Armurier :** L'armurier confère une arme sacrée à chaque membre de son unité. Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps est lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.

## COMPÉTENCES.

**Brute épaisse :** Chaque 5 ou 6 obtenu sur un test de Force au corps à corps réalisé avec une brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.

# TROMBLONIER



## COÛT D'UNE UNITÉ DE TROMBLONIER

| Composition | Effectif<br>Standard (1) | Combattant<br>supplémentaire |
|-------------|--------------------------|------------------------------|
| Standard    | 325                      | +55                          |

(1): 6 trombloniers nains.

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Catégorie:** infanterie rang 2

**Effectif:** 6.

**Équipement:** tromblon à vapeur

**Combattants spéciaux:** aucun.

**.Vapeur / distance:** L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force à distance. Le joueur jette un dé appelé « dé de vapeur ». En fonction du résultat, le joueur ajoute un nombre de points à la caractéristique de force.

1: 1 point ajouté

2 à 5: 2 points ajoutés

6: 3 points ajoutés.

## COMPÉTENCES.

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

# CHEVALIERS KHOR

22



## COMPÉTENCES.

**Brute épaisse :** Chaque 5 ou 6 obtenu sur un test de Force au corps à corps réalisé avec une brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.

## COÛT D'UNE UNITÉ DE CHEVALIER KHOR

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Catégorie:** cavalerie lourde rang 2

**Effectif:** 3 à 6

**Equipement:** Epée Khor.

**Combattants spéciaux:** thermo prêtre.

**Vapeur / Corps à corps:** L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force au corps à corps. Le joueur jette un dé appelé « dé de vapeur ». En fonction du résultat, le joueur ajoute un nombre de points à la caractéristique de force.

1: 1 point ajouté

2 à 5: 2 points ajoutés

6: 3 points ajoutés.

## COMBATTANTS SPÉCIAUX.

**Thermo-prêtre (POU 3):** Le thermo-prêtre peut lancer le sortilège « Pression maximale ! ». Les échecs obtenus sur les tests de Force au corps à corps et à distance de l'unité sont relancés une fois de plus. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

| Composition          | Effectif Standard (1) | Effectif Maximal (2) | Combattant supplémentaire |
|----------------------|-----------------------|----------------------|---------------------------|
| Standard             | 675                   | 1350                 | +225                      |
| 1 combattant spécial | 700                   | 1375                 | +225                      |

(1): 3 chevaliers khor dont 0 à 1 thermo prêtre.

(2): 6 chevaliers khor dont 0 à 1 thermo prêtre.

# FILS D'UREN

23



## COMPÉTENCES.

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

## COÛT D'UNE UNITÉ DE FILS D'UREN

| Composition | Effectif Standard (1) | Combattant supplémentaire |
|-------------|-----------------------|---------------------------|
| Standard    | 450                   | +150                      |

(1): 3 Fils d'Uren.

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Catégorie:** créature rang 2

**Effectif:** 3

**Équipement:** hache.

**Combattants spéciaux:** aucun.

**Vapeur / Corps à corps:** L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force au corps à corps. Le joueur jette un dé appelé « dé de vapeur ». En fonction du résultat, le joueur ajoute un nombre de points à la caractéristique de force.

1: 1 point ajouté

2 à 5: 2 points ajoutés

6: 3 points ajoutés.

# BOMBARDIER

24



## COÛT D'UNE UNITÉ DE BOMBARDIERS

### COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Catégorie:** infanterie rang 3

**Effectif:** 4

**Équipement:** canon à main.

**Combattants spéciaux:** aucun.

**Vapeur / Distance:** L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force au corps à distance. Le joueur jette un dé appelé « dé de vapeur ». En fonction du résultat, le joueur ajoute un nombre de points à la caractéristique de force.

1: 1 point ajouté

2 à 5: 2 points ajoutés

6: 3 points ajoutés.

**Tir perforant:** Les tirs perforants peuvent éliminer plus d'ennemis qu'il y a de tireurs.

| Composition | Effectif Standard (1) | Combattant supplémentaire |
|-------------|-----------------------|---------------------------|
| Standard    | 550                   | +150                      |

(1): 4 bombardiers.

### COMPÉTENCES.

**Acharné :** Lorsque le combattant perd son dernier point de vie, il n'est pas immédiatement éliminé. Il n'est retiré du champ de bataille qu'à la fin de la phase en cours.

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

# GUERRIER MONTAGNE

25



RACKHAM  
©1996-2004

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Catégorie:** créature rang 3

**Effectif:** 1

**Équipement:** Hache à deux mains.

**Combattants spéciaux:** aucun.

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

## COMPÉTENCES.

**Immortel :** Les créatures immortelles peuvent être affectées par des effets de jeu particuliers.

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



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

## COÛT D'UNE UNITÉ DE GUERRIER MONTAGNE

| Composition | Effectif Standard (1) | Combattant supplémentaire |
|-------------|-----------------------|---------------------------|
| Standard    | 250                   | +250                      |

(1): 1 guerrier montagne.

# MÉTÉORES



## COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Catégorie:** infanterie rang 3

**Effectif:** 4

**Equipement:** gants d'acier.

**Combattants spéciaux:** aucun.

**Vapeur / Corps à corps:** L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force au corps à corps. Le joueur jette un dé appelé « dé de vapeur ». En fonction du résultat, le joueur ajoute un nombre de points à la caractéristique de force.

1: 1 point ajouté

2 à 5: 2 points ajoutés

6: 3 points ajoutés.

## COMPÉTENCES.

**Brute épaisse :** Chaque 5 ou 6 obtenu sur un test de Force au corps à corps réalisé avec une brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.

**Vol :** Le combattant ignore les obstacles et les unités lorsqu'il se déplace. Les unités dont les combattants disposent de Vol adoptent toujours la formation dispersée.

## COÛT D'UNE UNITÉ DE MÉTÉORES

| Composition | Effectif<br>Standard (1) | Combattant<br>supplémentaire |
|-------------|--------------------------|------------------------------|
| Standard    | 500                      | +125                         |

(1): 4 météores

# CHAR NAIN

27



COÛT D'UNE UNITÉ DE CHAR NAIN.

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Catégorie:** machine de guerre (cavalerie Lourde)

**Effectif:** 1.

**Équipement:** aucun.

**Combattants spéciaux:** aucun.

**Vapeur / Distance:** L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force à distance. Le joueur jette un dé appelé « dé de vapeur ». En fonction du résultat, le joueur ajoute un nombre de points à la caractéristique de force.

1: 1 point ajouté.

2 à 5: 2 points ajoutés.

6: 3 points ajoutés.

**Tir perforant:** Les tirs perforants peuvent éliminer plus d'ennemis qu'il y a de tireurs.

## COMPÉTENCES.

**Charge bestiale :** Les résultats 5+, 6 et ceux lus dans la colonne défi sont interprétés comme des 4+ lors des tests d'Attaque au corps à corps réalisés avec les combattants dotés de Charge bestiale.

**Inébranlable :** Lors d'un combat contre ce combattant, les adversaires ne bénéficient jamais du bonus de charge. Cette compétence est sans effet face aux combattants dotés de la compétence « Brutal ».

| Composition | Effectif Standard (1) | Combattant supplémentaire |
|-------------|-----------------------|---------------------------|
| Standard    | 400                   | +400                      |

(1): 1 char nain.

# GOLEM D'ACIER

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Catégorie:** machine de guerre

**Effectif:** 1.

**Équipement:** aucun.

**Combattants spéciaux:** aucun.

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

**Vapeur / Mouvement:** L'usage de cet équipement est déclaré avant de se déplacer. Le joueur jette un dé appelé « dé de vapeur ». En fonction du résultat, le joueur ajoute un nombre de points à la caractéristique de mouvement.

| Golem d'acier                                                                      |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |  |
|                                                                                    | 15                                                                                  | 2                                                                                   | 12                                                                                  | 7                                                                                   |
|  | 3                                                                                   | 6                                                                                   | 12                                                                                  |                                                                                     |
|  | 2                                                                                   | 2                                                                                   | 8                                                                                   |                                                                                     |

1: 2,5 point ajouté.



2 à 5: 5 points ajoutés.

6: 5 points ajoutés.

**Vapeur / Corps à corps:** L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force au corps à corps. Le joueur jette un dé appelé « dé de vapeur ». En fonction du résultat, le joueur ajoute un nombre de points à la caractéristique de force.

1: 1 point ajouté

2 à 5: 2 points ajoutés

6: 3 points ajoutés.

**Tir à air d'effet:** Les tirs de à effet de zone affectent une Aire d'effet de 3 cm de rayon. Certaines armes à distance sont capables d'affecter toute une zone plutôt qu'une cible unique. Les armes à aire d'effet peuvent éliminer plus de cibles qu'il n'y a de dés d'attaque à distance. Elles peuvent également éliminer des cibles hors de vue des tireurs. Un seul gabarit est utilisé par salve, quelque soit le nombre de tireurs.

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

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

Si les dés ne donnent que des échecs, le tir dévie dans les mêmes conditions mais avec un minimum de 10 cm (dix graduations).

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

L'aire d'effet est déterminée de la manière suivante :

- Si le résultat « Attaque à distance – portée » est un défi , le tir se perd dans la nature et ne touche rien ;
- Si tous les tests d'Attaque à distance sont des

échecs, l'aire d'effet est celle de l'arme utilisée ;

- Si au moins un test d'Attaque à distance est réussi, l'aire d'effet est celle de l'arme multipliée par le nombre d'attaques à distance réussies. Si ce résultat dépasse 10, l'aire d'effet est égale à 10 et les combattants affectés subissent deux tests de Force au lieu d'un.

## COMPÉTENCES.

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

**Régénération:** Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque 5 et 6 annulent un point de dégât.

## COÛT D'UNE UNITÉ DE GOLEM D'ACIER.

| Composition | Effectif Standard (1) | Combattant supplémentaire |
|-------------|-----------------------|---------------------------|
| Standard    | 610                   | +610                      |

(1): 1 golem d'acier.

# CARNET DE VOYAGE

## ARTEFACTS

### Arme tellurique (1)

Le joueur jette un dé de plus sur les tests de Force au corps à corps de l'Incarné.

### Bouclier tellurique (1)

Les tests de Force au corps à corps à l'encontre de l'Incarné sont résolus avec un dé de moins. Les dés supplémentaires ne sont pas affectés par Bouclier tellurique.

### Cor des plaines (1)

L'Incarné est considéré comme un musicien.

### Main de bronze (1)

Chaque point de dégât infligé par l'Incarné donne 5 points de foi à son unité.

### Gemme tellurique (2)

L'Incarné magicien doté de cet artefact peut relancer une fois de plus les dés qui ont donné, ou lors de la reconstitution de sa réserve de mana à la phase d'intendance.

### Chaudron d'Hyffaid (2)

L'Incarné regagne un point de vie au début de chaque phase d'intendance.

### Compresseur Alcyone (2)

L'Incarné acquiert Allonge. En outre, les échecs obtenus sur les tests de Force au corps à corps de l'Incarné dotés de cet équipement sont relancés une fois de plus.

### Heaume du de l'Aegis (2)

L'Incarné acquiert Insensible. Lorsqu'une unité comprenant un Insensible est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur décide si elle est affectée ou pas.

### Marteau à fusion (3)

Les tests de force infligés par l'Incarné sont lus deux colonnes plus à droite.

### Laboratoire alchimique portable (3)

L'Incarné magicien équipé de cet artefact ac-

quiert un rituel tellurique de valeur 2. Une fois par tour, il peut lancer ce rituel automatiquement, sans effectuer de jet de dé et sans dépenser de points de mana. Il ne peut pas être contré.

## GRIMOIRE

### Concentré de fracas (1)

Voie : Tellurique

Élément : Terre

Mana : 8

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Instantanée

Chacun des combattants de l'unité ciblée subit un test de Force dont la valeur d'action est égale à 4.

### Élixir de sauvagerie (1)

Voie : Tellurique

Élément : Terre

Mana : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

Lorsqu'elle effectue un assaut contre une unité effrayante, l'unité n'a pas besoin de faire de test de Courage.

### Fer de l'esprit (1)

Voie : Tellurique

Élément : Terre

Mana : 8

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité bénéficie d'un dé de plus sur un test choisi par le joueur. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire et peut donc faire l'objet de relances.

### Principe d'inertie (1)

Voie : Tellurique

Élément : Terre

Mana : 7

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Instantanée

Lorsqu'elle effectue un assaut ou une course,

l'unité ciblée triple son Mouvement au lieu de le doubler.

### **Sérum de sang de géant (1)**

**Voie :** Tellurique

**Élément :** Terre

**Mana :** 8

**Difficulté :** 5

**Cible :** Unité

**Durée :** Tour

La Puissance de l'unité est doublée.

### **Appel de Géant (2)**

**Voie :** Tellurique

**Élément :** Terre

**Mana :** 10

**Difficulté :** 9

**Cible :** Spécial

**Durée :** Tour

Un géant qui a été éliminé revient en jeu à moins de 40 cm du magicien et dans son champ de vision sur un endroit du terrain dégagé (pas de décor ni troupe). Il est immédiatement activé. Il est retiré du champ de bataille à la fin du tour.

### **Jet de vapeur (2)**

**Voie :** Tellurique

**Élément :** Terre

**Mana :** 10

**Difficulté :** 7

**Cible :** Unité

**Durée :** Instantanée

Tous les ennemis au contact d'un combattant de l'unité subissent un test de Force (8).

### **Résine de pétrification (2)**

**Voie :** Tellurique

**Élément :** Terre

**Valeur :** 2

**Mana :** 10

**Difficulté :** 7

**Cible :** Combattant

**Durée :** Tour

Le combattant ciblé ne peut pas perdre plus d'un point de vie lors d'un test de Force . L'excédent est ignoré.

### **Volonté cruelle (2)**

**Voie :** Tellurique

**Élément :** Terre

**Mana :** 10

**Difficulté :** 7

**Cible :** Unité

**Durée :** Tour

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

### **Pétrification alchimique (3)**

**Voie :** Tellurisme

**Élément :** Terre

**Mana :** 15

**Difficulté :** 9

**Cible :** Unité

**Durée :** Tour

L'unité ne pourra être activée qu'en dernier. Sa valeur de MOU est réduite à zéro. De plus l'unité prise pour cible lit ses tests d'attaque à distance et ses test mystiques une colonne plus à gauche. Sa résistance passe à 12.

### **Séisme (3)**

**Voie :** Tellurique

**Élément :** Terre

**Mana :** 20

**Difficulté :** 9

**Cible :** Champ de bataille

**Durée :** Tour

Les combattants dépourvus du Don du Sanglier ne peuvent pas se déplacer de plus leur valeur de mouvement.

## **LITANIE**

### **Arme de l'Ægis (1)**

**Culte :** Panthéon de l'Ægis

**Aspect :** Altération

**Foi :** 9

**Difficulté :** 5

**Cible :** Unité

**Durée :** Tour

Les tests de Force de l'unité infligent un point de dégât de plus.

### **Bras vengeur de l'Ægis (1)**

**Culte :** Panthéon de l'Ægis

**Aspect :** Altération

**Foi :** 10

**Difficulté :** 5

**Cible :** Unité

**Durée :** Tour

Les combattants de l'unité ciblée acquièrent l'équipement « Arme sacrée ». Le résultat à obtenir sur les tests de Force réalisés au corps à corps est lu une colonne plus à droite.

### **Courroux divin (1)**

**Culte :** Panthéon de l'Ægis

**Aspect :** Altération

**Foi :** 10

**Difficulté :** 5

**Cible :** Unité

**Durée :** Tour

Les combattants de l'unité subissent autant de points de dégâts qu'ils en infligent. Les pertes sont retirées par le joueur dont la compagnie a appelé cette communion.

### **Déplacement de la montagne (1)**

**Culte :** Panthéon de l'Ægis

**Aspect :** Altération

**Foi :** 5

**Difficulté :** 5

**Cible :** Unité

**Durée :** Tour

L'unité bénéficie de la compétence « Brutal ». Le combattant bénéficie toujours du bonus de charge lorsqu'il a réussi un assaut.

### **Forge d'Odnir (1)**

**Culte :** Panthéon de l'Ægis

**Aspect :** Altération

**Foi :** 6

**Difficulté :** 5

**Cible :** Unité

**Durée :** Tour

L'unité bénéficie de la compétence « Instinct de survie ». Les échecs ennemis obtenus sur les tests de Force à l'encontre des combattants dotés de cette compétence ne peuvent jamais être relancés.

### **Frappe des forges (1)**

**Culte :** Panthéon de l'Ægis

**Aspect :** Altération

**Valeur :** 1

**Foi :** 10

**Difficulté :** 5

**Cible :** Unité

**Durée :** Tour

Les combattants de l'unité ciblée bénéficient de la compétence « Coup de maître ». Si au moins un des membres de l'unité ne s'est pas déplacé

lors de son activation, le combattant ajoute son Attaque à sa Force lors des tests de Force réalisés au corps à corps.

### **Hospice divin (1)**

**Culte :** Panthéon de l'Ægis

**Aspect :** Altération

**Foi :** 10

**Diffi culté :** 5

**Cible :** Unité

**Durée :** Tour

Les combattants de l'unité bénéficient de la compétence « Régénération ». Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque ou annule un point de dégât.

### **Pierre qui roule (1)**

**Culte :** Panthéon de l'Ægis

**Aspect :** Altération

**Foi :** 8

**Difficulté :** 5

**Cible :** Unité

**Durée :** Tour

L'unité acquiert la compétence « Désengagement ». Une unité composée de combattants dotés de cette compétence ne subit pas de pertes lorsqu'elle se désengage.

### **Protection d'Uren (1)**

**Culte :** Panthéon de l'Ægis

**Aspect :** Altération

**Foi :** 9

**Difficulté :** 5

**Cible :** Unité

**Durée :** Tour

Les combattants dotés d'un équipement à vapeur peuvent rejeter une fois de plus les échecs lors de tous leurs tests de caractéristiques.

### **Sentence du condamné (1)**

**Culte :** Panthéon de l'Ægis

**Aspect :** Altération

**Foi :** 5

**Difficulté :** 5

**Cible :** Unité

**Durée :** Tour

Les combattants de l'unité ciblée ne sont plus affectés par la règle d'interférence.

# LES CITADELLES

33

Lors de la composition de son armée le joueur peut affilier tout ou partie de son armée à une faction en en payant le coût par combattant.

Un joueur doit affilier au moins 2000 PA de son armée avant de pouvoir affilier une autre partie de son armée à une autre faction.

Il ne peut pas y avoir plus de deux factions différentes dans une même armée.

Tous les combattants d'une même unité doivent être affiliés à la même faction.

Les capacités « solo » sont réservées aux Incarnés (sauf mention contraire). Le joueur doit également en payer le coût lors de la constitution de son armée.

## FORTERESSE: FO MUR.

*Fom-Nur est en guerre permanente. Les démons jaillis des gouffres de Mid-Nor, les terribles Drunes et les invasions gobelines se succèdent dans ses ravines abreuvées de sang.*

*Le rang du Champion Tan-Kair est considéré comme mentionnant « Fom-Nur ». Cette modification est comptée comme inscrite sur sa carte de références.*

**Forteresse/Bravoure (5 P.A.) :** Les combattants de Fom-Nur acquièrent la compétence « Bravoure ». Cette capacité coûte 0 P.A. pour les combattants doté d'une valeur PEUR ou qui possèdent déjà Bravoure.

**Solo/Descendant de Brö-Rin (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Personnage nain associé à Fom-Nur. Tous les magiciens ennemis situés à 20 cm ou moins de lui et dans son angle de vue perdent 5 gemme de mana (s'ils la possèdent) juste après chaque jet de récupération de mana. Cette pénalité est n'est pas cumulative si au moins deux Personnages dotés de cette capacité voient le même magicien ennemi.

**Solo/Tueur de démons (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel nain associé à Fom-Nur. Ses armes deviennent sacrées (la lecture des jets de blessure se lit une colonne plus à droite).

## FORTERESSE: KÂ-IN-AR

*Kâ-In-Ar est la capitale de Tir-Nâ-Bor. Cette gigantesque cité souterraine s'étend des cimes aux abysses, du royaume céleste des dieux de l'Ægis aux brasiers des forges souterraines. Kâ-In-Ar est le cœur et le joyau de la nation naine.*

**Forteresse/Bénédiction de l'Ægis (5 P.A.) :** L'usage de cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par tour et pour une unité affiliée à Kâ-In-Ar. Elle peut être déclaré juste après qu'un nain associé à Kâ-In-Ar a échoué à un test d'Attaque, de Défense, de Courage, de Pouvoir ou de divination. Les échecs sont relancés. Cette capacité ne permet pas de relancer un dé qui a déjà été relancé.

**Solo/Élu de l'Ægis (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Personnage fidèle associé à Kâ-In-Ar. Il est considéré comme un porte étendard.

**Solo/Arsenal Khor (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné de Tir-Nâ-Bor de taille 1 et associé à Kâ-In-Ar. Un et un seul équipement inscrit sur sa carte de références acquiert l'attribut « Khor » avec les effets suivants :  
Arme de corps à corps : FOR + 2.

Arme à distance : FOR + 2 pour l'arme à distance.

Armure ou bouclier : RES + 2.

Ces modifications sont considérées comme inscrites sur sa carte. Un nain doté d'un équipement

Khor ou d'un équipement à vapeur sur sa carte ne peut pas bénéficier de cette capacité.

**Solo/Arsenal thermique (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné de Tir-Nâ-Bor de Petite Taille et associé à Kâ-In-Ar. Il acquiert une arme à vapeur corps à corps.

Cette modification est considérée comme inscrite sur sa carte. Un nain doté d'un équipement Khor ou d'un équipement à vapeur sur sa carte de références ne peut pas bénéficier de cette capacité.

Un Incarné nain ne peut pas être doté simultanément d'Arsenal Khor et d'Arsenal thermique.

## FORTERESSE: KAL-NAM

*Kal-Nam est la cité des alchimistes de Tir-Nâ-Bor. En ses murs hantés par les ombres veillent les gardiens d'un savoir précieux : la connaissance de la matière et de ses secrets.*

**Forteresse/Défilé du Brisant (5 P.A.) :** Jusqu'à 30 % (en P.A.) de l'armée de Kal-Nam peuvent être placés en dehors du champ de bataille avant la phase de déploiement. Ces troupes représentent des forces de soutien du défilé du Brisant. Les Personnages ne peuvent pas être choisis.

Au début de chaque tour, avant le jet d'autorité le joueur peut désigner une seule de ces unités en soutien. 1d6 est lancé. Son résultat ne peut être ni modifié, ni relancé.

1-2 : Rien ne se passe. + 2 au résultat du prochain jet effectué sur cette table (Max : 6).  
3-4 : l'unité peut être déployée selon les règles ci-dessous.

5-6 : L'Unité peut être déployée selon les règles ci-dessous. Une autre unité en soutien peut être désignée pour un nouveau test.

L'unité choisie peut être disposée n'importe où sur le champ de bataille, à une distance égale au MOU en cm ou moins d'un bord de terrain et à une distance supérieure à (MOUx2) de tout adversaire.

**Solo/Âme de l'Alphax (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incar-

né nain associé à Kal-Nam, ainsi qu'aux troupes de Kal-Nam dont le nom possède le qualificatif « Khor ». Chaque bénéficiaire peut enlever deux points dans une caractéristique ATT ou DEF pour la rajouter dans l'autre caractéristique (ATT ou DEF) au moment où celle-ci est activée. N'importe quel fidèle ou magicien ami présent à 10 cm ou moins du combattant (ou le combattant lui-même, s'il en a la possibilité) peut dépenser de la mana ou des points de foi. Pour augmenter de 1 cette valeur. Cela coûte 5 points de foi ou de mana.

**Solo/Tellurien (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel magicien nain associé à Kal-Nam. Une fois par tour, au début d'une phase de jeu, deux magiciens amis dotés de cette capacité et présents à 20 cm l'un de l'autre peuvent échanger de la mana issues de leur réserve de mana (et dans la limite de capacité de celle-ci). Cet échange fonctionne sans ligne de vue. Cette capacité fonctionne également entre un magicien doté de cette capacité et une source de mana.

## FORTERESSE KAR-AN-TIR

*Kar-An-Tyr, la forteresse de bronze, est un vaste réseau d'habitations troglodytes, d'écoles fortifiées et de champs expérimentaux. Là, les ingénieurs de Tir-Nâ-Bor mettent au point et testent les formidables inventions qui font la fierté de leur peuple. Le culte d'Uren est très présent au sein de la population. On prétend que le dieu des forges inspire parfois les apprentis et les génies lorsqu'ils donnent naissance à de véritables merveilles mécaniques.*

**Solo/Voie de la forge (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à tout nain associé à Kar-An-Tyr et qui dispose de POU sur sa carte de références. Il peut changer un élément qu'il maîtrise (hors Terre) contre un autre élément (hors Ténèbres)

**Solo/Emblème d'Uren (10 P.A.) :** Cette capacité peut être donnée à n'importe quel Incarné fidèle nain associé à Kar-An-Tyr. Sa réserve de points de foi est augmentée de 5.

### **Forteresse/De vapeur et d'acier (5P.A.) :**

Chaque nain de taille 1 associé à Kar-An-Tyr peut recevoir jusqu'à 1 choisis dans la liste suivante. Les combattants d'une même unité doivent choisir le même équipement.

**Chaudière :** Le nain acquiert une chaudière: le joueur lance deux dés de vapeur et retient le meilleur. Cela sous entend que seules les unités disposant d'une arme à vapeur peuvent s'équiper d'une chaudière.

**Compresseur expérimental :** Le résultat final des jets de vapeur du nain est augmenté de 1 point.

**Propulseur thermique :** Le combattant acquièrent l'équipement à vapeur suivant : Propulseur thermique/MOU. Le joueur effectue un jet de vapeur. En fonction du résultat du dé la valeur de MOU de l'unité est modifiée comme suit:

1: MOU = 10

2 à 5: MOU = 12,5

6: MOU = 15

Seules les unités qui ont un mouvement de 7 inscrit sur leur carte de référence peuvent acquérir le propulseur thermique.

### **FORTERESSE: NAËL-TARN.**

**Forteresse/Obstination (5 P.A.) :** Une Unité est choisie avant chaque jet d'Autorité. Les combattants dotés de cette capacité qui la composent bénéficient de ses effets.

Les bénéficiaires acquièrent la compétence « Acharné » jusqu'à la fin du tour.

**Solo/Fureur des plaines (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné nain associé à Naël-Tarn

Cette capacité peut être déclenchée une fois par tour, juste avant qu'une charge soit déclarée avec le bénéficiaire. Celui-ci gagne donc MOU + 5 et la compétence « Furie guerrière » jusqu'à la fin du tour. L'usage de Furie guerrière est obligatoire.

**Solo/Impétuosité (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné nain associé à Naël-Tarn. L'Incarné réussit automatiquement ses tests de désengagement et le reste de son unité lit ses tests de désengagement une colonne plus à droite.