



les studios du dragon rose

LE SANGLIER

LIVRET D'ARMÉE POUR MONCON'F

PAR JUGGER

Sommaire

Chapitre 1 : Univers.....	3
Chapitre 2 : Règles spéciales.....	4
1/Règles spéciales.....	4
2/Équipements.....	4
3/Artefacts.....	5
4/Tactiques du Sanglier.....	5
5/Récupération Mystique.....	5
Chapitre 3 : Les Combattants.....	6
1/Les combattants de Rang 1.....	6
2/Les combattants de Rang 2.....	7
3/Les combattants Mystiques.....	7
4/Les incarnés.....	8
Chapitre 4 : Affiliations.....	10
1/Forteresse Ogh-Hen-Kir.....	10
2/Forteresse Kâ-In-Ar.....	10
3/Forteresse Kar-An-Tyr.....	10
4/Forteresse Naël-Tarn.....	10
Chapitre 5 : Sortilèges et Appels.....	11
1/Sortilèges.....	11
2/Miracles.....	11

Chapitre 1 : Univers

Bientôt...

Chapitre 2 : Règles spéciales

Ce chapitre comporte toutes les règles spéciales de vos troupes. Il comporte également une liste des équipements spéciaux et une listes d'artefacts pour vos incarnés.

1/Règles spéciales

Armurerie : Le combattant doté de cette capacité peut améliorer les équipements d'un combattant allié. Lors de la composition d'armée le joueur désigne un combattant qui peut alors être équipé d'un des équipements suivant :

- ◆ **Oeil de Ley :** le combattant doté de cet équipement bénéficie d'un bonus de +1 pour le score de sa compétence Tireur/X.
- ◆ **Garde d'Alphax :** le combattant doté de cet équipement bénéficie d'un bonus de +1 en ATT.
- ◆ **Cuirasse Titan :** le combattant doté de cet équipement bénéficie d'un bonus de +3 en FOR pour son prochain combat lorsqu'il effectue une charge. Seul un combattant sur Razorback et qui n'est pas du type « Plaines » peut être équipé d'une Cuirasse Titan.

La voie d'Uren : Le combattant doté de cette capacité peut dépenser 1 point de FT pour annuler l'état de surchauffe d'une chaudière située à 10 cm ou moins de lui. Il ne peut avoir recours à cette capacité qu'une fois par tour.

2/Équipements

Arbalète : Arme de tir. Portée maximale : 35 cm. Force : 5.

Arme Khor : Une arme Khor peut être la cible de certains effets.

Armure Khor : Une armure Khor peut être la cible de certains effets.

Bombarde : Arme de tir, Artillerie Perforante. Portée maximale : 60 cm. Force : 10. La force de cette arme de tir peut être augmentée grâce à la vapeur (si le combattant doté de cet équipement est aussi équipé d'une chaudière à Vapeur/Tir). Tir d'assaut.

Chaudière à Vapeur/X : Un combattant doté d'une chaudière peut augmenter ses caractéristiques grâce à la puissance de la vapeur. Ces caractéristiques peuvent être MOU, ATT, FOR, Peur et Tir. Les caractéristiques qu'un combattant peut augmenter sont indiqués par X.

Le joueur effectue un jet de vapeur par combattant qui veut utiliser la vapeur. Ce jet s'effectue lors de l'activation du combattant qui veut utiliser la vapeur. Pour effectuer un jet de vapeur le joueur lance 2 dés. Le résultat le plus faible des 2 dés est ajouté au nombre de caractéristiques listés dans X. Il s'agit du bonus de Vapeur. Les points de bonus de Vapeur peuvent être répartis dans les caractéristiques X à n'importe quel moment (sauf pour augmenter un test alors que le jet est déjà effectué). Une même caractéristique ne peut être augmenté de plus du double de sa valeur initiale grâce à la vapeur.

Si le jet de Vapeur indique un double la chaudière passe en surchauffe. Le bonus est calculé mais la chaudière et inutilisable jusqu'à la fin de la partie.

Si le jet de vapeur est un double 6 alors la chaudière subit une explosion de chaudière. Le combattant est alors immédiatement retiré du terrain et tout les combattant à 5 cm ou moins subissent 1 blessure.

Les points de bonus de vapeur utilisés pour augmenter la Peur augmentent le score de la compétence Effrayant/X. Les points de bonus de vapeur utilisés pour augmenter le Tir augmentent la Force de l'arme de tir.

Chaudron d'Hyffaid : LE combattant doté de cet équipement peut soigner 1 point de vie à un combattant situé à 5 cm ou moins. Pour cela il doit dépenser 1 point de FT. Cette capacité n'est utilisable qu'une fois par tour et pendant a phase d'entretien (résolution des effets positifs).

Joyau : Au début de la partie le joueur choisit un Sortilèges de niveau 1 dans ce livret d'armée. Puis le combattant doté de cet équipement peut choisir de confier le Joyau à un combattant allié ou le conserver. Le combattant doté du joyau peut libérer le pouvoir du joyau une fois par partie au début de son activation avant de choisir une action. Il résout alors l'effet du sortilège précédemment choisit sans avoir à payer le coût du sortilège. Ce sortilège ne peut être contrer. Le combattant effectue ensuite son activation normalement. Un sortilège de coût X ne peut être choisit.

Le Tue-Gob : Un combattant doté de cet équipement inflige 1 blessure supplémentaire pour chaque attaque réussie contre un combattant ayant une résistance inférieure ou égale à 4.

La main de Bronze : Un combattant doté de cet équipement gagne des Points de FT comme un Moine-Guerrier de niveau 1. Lors d'une attaque il peut dépenser 3 points de FT pour augmenter son ATT de 1 point. La main de Bronze ne lui permet pas d'appeler des miracles.

Le B.O.U.R.R.I.N. : Arme de tir, Artillerie Perforante. Portée maximale : 60 cm. Force : 10. La force de cette arme de tir peut être augmentée grâce à la vapeur (si le combattant doté de cet équipement

est aussi équipé d'une chaudière à Vapeur/Tir).

Le combattant doté de cet équipement peut utiliser des munitions expérimentales, ainsi lors d'un tir le combattant peut utiliser une des deux munitions suivantes :

- **Bombes** : l'arme devient une arme d'artillerie explosive au lieu de artillerie perforante
- **Fragmentation** : le projectile de l'arme ne peut plus poursuivre sa route. En contrepartie il cause 1 blessure supplémentaire.

Lorsqu'un combattant utilise les munitions expérimentales il subit une « Explosion de Chaudière » sur n'importe quel double lors de son prochain jet de Vapeur.

Réacteur Dorsal : Au début de son activation un combattant doté d'un réacteur dorsal peut dépenser 1 point de Vapeur pour acquérir la compétence « Vol » jusqu'à sa prochaine activation. Son MOU de Vol est alors de 15. Si au début de son activation un combattant doté d'un réacteur dorsal est en vol il est obligé de dépenser 1 point de vapeur pour acquérir la compétence « Vol », sinon il est obligé d'atterrir en catastrophe. Lorsqu'un combattant doit atterrir en catastrophe il effectue automatiquement une action de « marche » qui l'amène au sol. De plus il subit une blessure.

Sac à Potions : le combattant doté de cet équipement peut prendre 3 potions supplémentaire.

Tromblon à Vapeur : Arme de tir. Portée maximale : 35 cm. Force : 5. La force de cette arme de tir peut être augmentée grâce à la vapeur (si le combattant doté de cet équipement est aussi équipé d'une chaudière à Vapeur/Tir).

Instrument ou Étendard : Un combattant doté d'un instrument ou d'un étendard peut former un état-major (voir règles, page 15).

3/Artefacts

Les artefacts peuvent être attribués aux incarnés seulement (voir règles, page 25)

Sérum cicatrisant : le combattant équipé de ce Sérum peut décider de l'utiliser pendant la phase d'Entretien (résolution des effets positifs). Il effectue immédiatement un test comme s'il possédait la compétence « Régénération/4 ». Un Sérum cicatrisant ne peut être utilisé qu'une fois par partie. 5 points.

4/Tactiques du Sanglier

Insultes ● 4 ● *V'nez ici, bandes de p'tits cons!!* ● Vous pouvez jouer cette tactique au moment de prendre votre tour de parole. Tout les combattants

adverses doivent effectuer une action qui leurs permettent de se rapprocher de vos combattants lors de leur prochaine activation durant ce tour. Cette tactique n'est jouable qu'une fois par partie.

Maul pénétrant ● 3 ● *Mot-Clé* ● Vous pouvez jouer cette tactique au moment de prendre votre tour de parole. Désignez une mêlée. Réorganisez les combattants de cette mêlée comme vous le souhaitez. Tout les combattant de la mêlée doivent faire partie de la nouvelle mêlée, de plus aucun combattant de cette mêlée ne peut être déplacée de plus de 5 cm.

Réorganisation ● 2 ● *Mot-Clé* ● Vous pouvez jouer cette tactique lors du premier tour de la partie juste après avoir formé la pile d'activation. Désignez deux combattants alliés. Ils intervertissent leurs positions. Vous ne pouvez désigner de combattant possédant la compétence « éclaireur » ou d'incarné de cette manière.

5/Récupération Mystique

Avant le déploiement le joueur et son adversaire placent chacun 1 jeton « Ligne Tellurique » dans la zone centrale. Lorsqu'un arcaniste nain se trouve à moins de 10 cm d'un jeton ligne tellurique il regagne automatiquement 1 gemme supplémentaire pendant la phase de récupération mystique. De plus si c'est un incarné il lance 1 dé supplémentaire pendant cette même phase pour récupérer des gemmes.

Chapitre 3 : Les Combattants

1/Les combattants de Rang 1

Soldat des Plaines						10 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	0	3/4	2/4	3	5	
<i>Rang:</i> 1, Sanglier, Plaines. <i>Compétences:</i> Dur à cuire. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Musicien ou Porte-Étendard des Plaines						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	0	3/4	2/4	3	5	
<i>Rang:</i> 1, Sanglier, Plaines. <i>Compétences:</i> Dur à cuire. <i>Équipements:</i> Instrument ou Étendard.						

Vétéran des Plaines						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	0	3/5	3/4	4	4	
<i>Rang:</i> 1, Sanglier, Plaines. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Contre-attaque. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Bougre sur Razorback						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
17,5	0	3/6	4/3	4	5	
<i>Rang:</i> 1, Sanglier, Plaines. <i>Compétences:</i> Dur à cuire. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Garde-forge						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	0	2/5	3/4	4	4	
<i>Rang:</i> 1, Sanglier. <i>Compétences:</i> Dur à cuire. <i>Équipements:</i> Chaudière à Vapeur/FOR.						

Vétéran des Forges						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	0	3/5	2/5	5	4	
<i>Rang:</i> 1, Sanglier. <i>Compétences:</i> Dur à cuire. <i>Équipements:</i> Chaudière à Vapeur/FOR.						

Guerrier Khor « Protecteur »						25 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	0	2/4	4/8	4	5	
<i>Rang:</i> 1, Sanglier. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Brute Épaisse. <i>Équipements:</i> Arme et Armure Khor.						

Guerrier Khor « Trancheur »						25 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	0	3/6	3/7	4	5	
<i>Rang:</i> 1, Sanglier. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Brute Épaisse. <i>Équipements:</i> Arme et Armure Khor.						

Guerrier Khor sur Razorback						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	0	3/6	4/9	5	5	
<i>Rang:</i> 1, Sanglier. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Brute Épaisse. <i>Équipements:</i> Arme et Armure Khor.						

Musicien ou Porte-Étendard Khor sur Razorback						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	0	3/6	4/9	5	5	
<i>Rang:</i> 1, Sanglier. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Brute Épaisse. <i>Équipements:</i> Arme et Armure Khor et Instrument ou Étendard.						

Arbalétrier						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	0	2/4	2/4	3	4	
<i>Rang:</i> 1, Sanglier, Plaines. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Tireur/2. <i>Équipements:</i> Arbalète (5/35).						

Tromblonnier 20 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	0	1/3	3/5	4	4	

Rang: 1, Sanglier.
Compétences: Dur à cuire, Tireur/2.
Équipements: Tromblon à Vapeur (5/40), Chaudière à Vapeur/Tir.

Bombardier 30 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	0	2/4	3/4	3	4	

Rang: 1, Sanglier.
Compétences: Dur à cuire, Tireur/2.
Équipements: Bombarde (10/60), Chaudière à Vapeur/Tir.

2/ Les combattants de Rang 2

Armurier Nain 30 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	0	4/5	4/9	6	7	

Rang: 2, Sanglier.
Compétences: Dur à Cuire, Contre-Attaque.
Équipements: Aucun.
Règle spéciale: Armurerie.

Fils d'Uren 70 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	2	5/12	5/10	8	5	

Rang: 2, Sanglier.
Compétences: Dur à Cuire, Coup de Maître, Brute Épaisse, Effrayant/5.
Équipements: Chaudière à Vapeur/FOR.

Thermo-Guerrier 30 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	0	3/7	4/8	6	6	

Rang: 2, Sanglier.
Compétences: Dur à Cuire, Brute Épaisse, Bravoure, Effrayant/3.
Équipements: Chaudière à Vapeur/FOR, Peur.

Chasseur sur Razorback 45 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
17,5	1	5/8	5/5	5	5	

Rang: 2, Sanglier, Plaines.
Compétences: Dur à Cuire, Charge Bestiale, Coup de Maître.
Équipements: Aucun.

Météores de l'Aegis 40 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5/15	0	4/6	4/8	5	6	

Rang: 2, Sanglier.
Compétences: Dur à Cuire, Charge Bestiale.
Équipements: Réacteur Dorsal, Chaudière à Vapeur/MOU, FOR.

Chevalier Khor d'Uren 65 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	0	5/6	6/10	7	6	

Rang: 2, Sanglier.
Compétences: Dur à Cuire, Brute Épaisse, Charge Bestiale, Destrier, Effrayant/5.
Équipements: Aucun.
Règle spéciale: Chaudière à Vapeur/FOR, MOU, Peur.

Guerrier Montagne 130 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
17,5	3	6/15	5/16	8	6	

Rang: 2, Sanglier.
Compétences: Dur à Cuire, Implacable/2, Tueur Né, Coup de Maître.
Équipements: Aucun.
Règle spéciale: Voie du Géant.

3/ Les combattants Mystiques

Lithomancien 30 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	1	3/6	4/7	5	5	

Rang: 2, Sanglier.
Compétences: Dur à Cuire, Guerrier-Mage de la Terre/1.
Équipements: Joyau.

Thermo-prêtre 40 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	1	3/8	4/8	6	5	
<i>Rang:</i> 2, Sanglier. <i>Compétences:</i> Dur à Cuire, Guerrier-Mage de la Terre/1, Effrayant/5. <i>Équipements:</i> Chaudière à Vapeur/FOR, Peur.						

Thermo-prêtre sur Razorback 50 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	1	3/8	5/9	6	5	
<i>Rang:</i> 2, Sanglier. <i>Compétences:</i> Dur à Cuire, Guerrier-Mage de la Terre/1, Effrayant/5. <i>Équipements:</i> Chaudière à Vapeur/FOR, Peur.						

Prévôt d'Uren 30 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	1	3/5	4/6	5	5	
<i>Rang:</i> 2, Sanglier. <i>Compétences:</i> Dur à Cuire, Possédé, Moine-Guerrier/1. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règle spéciale:</i> La voie d'Uren.						

4/ Les incarnés

Brogneur, Défonceur des plaines 50 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	2	4/7	5/6	6	7	
<i>Rang:</i> 1, Sanglier, Incarné, Plaines. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Commandement. <i>Équipements:</i> La main de bronze, Chaudière à vapeur/FOR.						

Pillgrim le Borgne 40 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	2	4/7	5/6	6	7	
<i>Rang:</i> 1, Sanglier, Incarné, Plaines. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Commandement. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Nerak le hardi 60 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	2	4/7	5/7	6	7	
<i>Rang:</i> 1, Sanglier, Incarné. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Éclaireur, Tireur/4, Tir Instinctif. <i>Équipements:</i> Arbalète (5/35).						

Lor-Arkhn le forcené 60 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	2	3/5	3/5	7	3	
<i>Rang:</i> 1, Sanglier, Incarné. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Tireur/4. <i>Équipements:</i> Le B.O.U.R.R.I.N.(10/60), Chaudière à Vapeur/Tir.						

Aegher le Bref 85 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	2	5/7	6/7	6	7	
<i>Rang:</i> 2, Sanglier, Incarné. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Commandement, Destrier, Effrayant/4 <i>Équipements:</i> Chaudière à vapeur/FOR, Peur.						

Bhor-Hok le Meneur 80 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
17,5	2	6/8	7/5	7	5	
<i>Rang:</i> 2, Sanglier, Incarné. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Commandement. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Kahinir Armurier Nain 60 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	3	5/6	5/9	7	8	
<i>Rang:</i> 1, Sanglier, Incarné. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Bravoure. <i>Équipements:</i> Le Tue-Gob.						

Pilzenbhir, Défonceur des plaines 100 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	3	6/10	7/7	8	9	
<i>Rang:</i> 2, Sanglier, Incarné. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Ambidextre, Brute Épaisse, Bravoure. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Lothan la bête d'acier						110 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	2	5/8	6/10	7	7	
<i>Rang:</i> 2, Sanglier, Incarné. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Brute Épaisse, Bravoure, Charge Bestiale, Effrayant/4, Tireur/3. <i>Équipements:</i> Tromblon à Vapeur (6/40), Chaudière à Vapeur/MOU, FOR, peur.						

Fulgur, Météore de l'Aegis						110 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5/15	2	6/8	5/10	7	7	
<i>Rang:</i> 2, Sanglier, Incarné. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Commandement, Éclairer, Charge Bestiale, Effrayant/4. <i>Équipements:</i> Réacteur Dorsal, Chaudière à Vapeur/MOU, FOR, Peur.						

Elghir le Résolu						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	2	2/3	3/5	5	6	
<i>Rang:</i> 1, Sanglier, Incarné. <i>Compétences:</i> Fidèle/2, Dur à Cuire. <i>Équipements:</i> Chaudron d'Hyffaid. <i>Miracle réservé :</i> Obstination irrépressible • 1 • Réservé • Un combattant allié • <i>Mot-clé</i> • La cible peut effectuer un mouvement de poursuite supplémentaire jusqu'à la fin du tour.						

Bâl-Torg l'Ancien						45 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	1	3/4	4/5	6	7	
<i>Rang:</i> 2, Sanglier, Incarné. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Magicien du Feu et de la Terre/2. <i>Équipements:</i> Sac à potions. <i>Sortilège réservé :</i> Secret de Bâl-Torg • 1 • Réservé • Un combattant allié • 30 cm • <i>Mot-clé</i> • La prochaine potion que la cible utilise aura un effet permanent.						

Fenggar Poing d'Airain						80 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	2	4/5	5/9	6	8	
<i>Rang:</i> 2, Sanglier, Incarné. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Guerrier-Mage de la Terre et de l'Eau/2, Effrayant/4. <i>Équipements:</i> Chaudière à Vapeur/MOU, FOR, Peur. Sortilège réservé : Jet de Vapeur • 2 • Réservé • Le lanceur • Aucune • <i>Mot-clé</i> • Un nuage de vapeur entoure le lanceur. Tout les combattants au contact font un jet. Si le résultat de ce jet est inférieur à 4 ils subissent 1 blessure. Ce sortilège ne peut être lancé qu'une fois par tour.						

Magnus le Mystique						80 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	2	4/6	5/6	8	9	
<i>Rang:</i> 2, Sanglier, Incarné. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Magicien de la Terre et de l'Eau/2, Fanatisme. Sortilège réservé : Contrôle de la matière • 4 • Réservé • Un combattant • 20 cm • <i>Mot-clé</i> • Le joueur peut librement échanger les points de force et de résistance de la cible. Les caractéristiques ne peuvent être inférieure à 1 suite à ce sortilège.						

Kûlzarak						80 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	2	4/5	4/6	8	8	
<i>Rang:</i> 2, Sanglier, Incarné. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Commandement, Magicien de la Terre et de l'Air/2. <i>Équipements:</i> Aucun. Sortilège réservé : Pétrification Alchimique • 3 • Réservé • Un combattant ennemi • 30 cm • <i>Mot-clé</i> • Le joueur lance 1 dé. Les effets sont différents suivant le résultat du dé : <ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 : l'arcaniste subit 1 blessure. ➤ 2-3 : la cible subit un malus de -3 en MOU et -1 en INI. ➤ 4-5 : la cible subit un malus de -5 en MOU et -3 en INI. ➤ 6 : la cible est pétrifié. Son MOU, son ATT et sa DEF deviennent 0. 						

Chapitre 4 : Affiliations

1/Forteresse Ogh-Hen-Kir

Renseignement (Affiliation) : Le joueur peut jouer gratuitement la tactique « Temporiser » une fois par tour. 15 points.

Descendant de Brö-Rin (Solo) : Ce solo peut être attribué à un incarné. Les arcanistes ennemis situés à 20 cm ou moins de cet incarné récupèrent 1 gemme de moins lors de la phase de récupération mystique. 10 points.

Diamantaire (Solo) : Ce solo peut être attribué à un incarné arcaniste. Il acquiert un Joyau. 5 points.

Tellurien (Solo) : Cette capacité peut être attribué à un arcaniste. Les arcanistes de l'armée et disposant de ce solo peuvent échanger des gemmes de leurs réserve. 5 points.

Élu de l'Aegis (Solo) : Ce solo peut être attribué à un incarné. Il acquiert la compétence « Commandement ». 20 points.

Munitions Explosives (Solo) : Ce solo peut être attribué à combattant doté de la compétence Tireur/X. Une fois par partie il peut effectuer un tir d'artillerie explosive à la place de son tir. Les capacités de l'arme de tir reste néanmoins échangées. 10 points.

2/Forteresse Kâ-In-Ar

Bénédictio de l'Aegis (Affiliation) : Le joueur gagne un dé de bénédiction par tranche de 100 points (même incomplète) de son armée présente dans la partie. Lors d'un test d'ATT ou de DEF le joueur peut relancer ce test en utilisant un dé de bénédiction. Ce test ne pourra pas être relancé. 5 points par tranche de 100 points d'armée.

Âme de l'Alphax (Solo) : Cette capacité peut être attribué à un combattant doté d'une arme Khor. Il bénéficie alors de la compétence Concentration/1 pour l'INI, l'ATT et la FOR. 10 points.

Arsenal Khor (Solo) : Cette capacité peut être attribué à un combattant doté d'une armure Khor. Il bénéficie alors de la compétence Concentration/1 pour l'INI, la DEF et la RES. 10 points.

Défilé du Brisant (Solo) : Ce solo ne peut être attribué qu'une fois par tranche de 200 points d'armée. Les combattants doté de ce solo peuvent se déployer pendant la partie. Au début d'un tour le joueur peut décider de déployer les combattants doté de ce solo. Ils déploient alors ces combattants sur un bord de table à plus de 15 cm d'un combattant ennemi. 15 points.

3/Forteresse Kar-An-Tyr

De Vapeur et d'Acier (Affiliation) : Le bonus de vapeur est augmenté de 1 point pour tout les nains de l'armée utilisant la vapeur. 15 points par tranche de 200 points d'armée.

Arsenal thermique (Solo) : seul les combattants qui ne possèdent pas de chaudière à Vapeur et de rang 1 peuvent être doté de ce solo. Ils acquièrent alors une chaudière à Vapeur/FOR. 10 points.

Compresseur expérimental (Solo) : seul les combattants qui possèdent une chaudière à Vapeur peuvent être doté de ce solo. La chaudière de ces combattants subit une surchauffe à la place d'une explosion. 10 points.

Propulseur thermique (Solo) : seul les combattants qui possèdent une chaudière à Vapeur et de rang 1 peuvent être doté de ce solo. Le MOU de ces combattants peut être alors augmenté grâce à la vapeur. 10 points.

4/Forteresse Naël-Tarn

Obstination (Affiliation) : Au début de chaque tour, juste avant la détermination du tacticien, le joueur peut désigner 1 combattant par tranche de 200 points d'armée. Ce combattant bénéficie alors des compétences « Acharné » et « Possédé » jusqu'à la fin du tour. 5 points par tranche de 200 points d'armée.

Fureur des Plaines (Solo) : Ce solo ne peut être attribué qu'à des combattant de Type « Plaines ». Ces combattants peuvent déclarer une fois par partie la fureur des plaines. Ces combattants acquièrent alors la compétence « Furie Guerrière » et un bonus de +5 en MOU. Ces combattants doivent obligatoirement utiliser la furie guerrière. 10 points.

Impétuosité (Solo) : Ce solo ne peut être attribué qu'à des combattant de Type « Plaines ». Un combattant doté de ce solo bénéficie d'un bonus de +2 sur ses test d'INI pour se désengager (action « Désengagement »). 10 points.

Bravoure (Solo) : Ce solo ne peut être attribué qu'à des combattant de Type « Plaines ». Un combattant doté de ce solo acquiert la compétence « Bravoure ».

Tueur de démons (Solo) : Le combattant doté de ce solo acquiert un bonus de +5 en FOR quand ils sont en combat contre un combattant doté de la compétence « Possédé ». 10 points.

Chapitre 5 : Sortilèges et Appels

1/Sortilèges

- x **Catalyseur Khor • X+1 • Niveau 1 •** Un combattant allié doté d'une arme Khor • 20 cm • *Mot-clé* • La cible bénéficie d'un bonus de +X en INI jusqu'à la fin du tour.
- x **Compression sélective • 2 • Niveau 1 •** Un combattant allié doté d'une chaudière à vapeur • 15 cm • *Mot-clé* • La cible ne pourra augmenter qu'une seul caractéristiques grâce à la vapeur. En contrepartie son bonus de vapeur est augmenté d'un bonus égal au nombre de caractéristiques qui ne peuvent plus être augmentées à cause de ce sortilège.
- x **Guerrier de la Terre • 1 • Niveau 1 •** Un combattant allié • 20 cm • *Mot-clé* • Le arcaniste peut dépenser des gemmes supplémentaires. Chaque gemme ainsi dépensée permet d'augmenter de 1 point une des caractéristiques suivantes : INI, ATT, FOR, DEF, RES, COU et DIS. Une même caractéristique ne peut être augmentée que d'un seul point grâce à ce sortilège.
- x **Principe d'inertie • 2 • Niveau 1 •** Un combattant allié • 15 cm • *Mot-clé* • La cible bénéficie des bonus suivant jusqu'à la fin de la phase d'activation:
 - +2,5 en MOU
 - +1 en Puissance
- x **Thermo-destruction • 2 • Niveau 1 •** Un combattant allié doté d'une chaudière à vapeur • 10 cm • *Mot-clé* • La chaudière de la cible subit une explosion de chaudière.
- x **Ange Tellurique • 3 • Niveau 2 •** Un combattant allié • 5 cm • *Mot-clé* • La cible bénéficie d'un dé de combat supplémentaire. Ce dé doit automatiquement être placé en attaque. Tant que ce combattant dispose de ce dé supplémentaire ce sortilèges ne peut être lancé de nouveau.
- x **Concentré de fracas • 3+X • Niveau 2 •** Un combattant ennemi • 20 cm • *Mot-clé* • La cible subit un tir d'artillerie explosive de force 5. Le seuil d'attaque de ce tir est égal à X.
- x **Fer de l'esprit • X • Niveau 2 •** Un combattant allié • 15 cm • *Mot-clé* • La cible bénéficie de la compétence Concentration/X (seulement pour l'INI, l'ATT et la DEF)

jusqu'à la fin du tour. X ne peut être supérieur à 3. Ce sortilège est sans effets si la cible bénéficie déjà de la compétence Concentration/X.

- x **Frénésie mécanique • 3 • Niveau 2 •** Un combattant allié doté d'une chaudière à vapeur • 10 cm • *Mot-clé* • Le joueur fait 2 jet de vapeur pour la cible. Les bonus de vapeur des deux jets sont cumulés pour donner le bonus de vapeur de la cible. Si le premier jet de vapeur indique une surchauffe ou une explosion la cible ne bénéficie d'aucun bonus de vapeur.
- x **Prémonition tellurique • 2 • Niveau 2 •** Un combattant allié • 15 cm • *Mot-clé* • Jusqu'à la fin du tour, la cible réparti ses dés de combat après tout ses adversaires, même si elle échoue à ses tests d'INI.
- x **Sérum de sang de géant • 3 • Niveau 2 •** Un combattant allié • Contact • *Mot-clé* • La cible bénéficie d'un bonus de +1 en ATT et DEF jusqu'à la fin de la partie. Une même cible ne peut bénéficier que d'un seul Sérum de sang de géant par partie.
- x **Transfert de pression • 3 • Niveau 2 •** Un combattant allié doté d'une chaudière à vapeur • 20 cm • *Mot-clé* • Le joueur lance un dé supplémentaire pour le jet de vapeur de la cible. Les deux meilleur résultats sont retenus pour calculer le bonus de vapeur. Si les deux meilleurs résultats indique un double il y a explosion de chaudière quel que soit le double.
- x **Vice caché • 5 • Niveau 2 •** Le joueur ennemi • Aucune • *Mot-clé* • Désignez deux cartes qui n'ont pas été jouées par la cible. Ces cartes sont intervertis.
- x **Volonté cruelle • 2 • Niveau 2 •** Un combattant allié • 15 cm • *Mot-clé* • La cible peut se déplacer de la totalité de son MOU lors de ses mouvements de poursuite jusqu'à la fin du tour.

2/Miracles

- x **Arme de l'Aegis • 1 • Niveau 1 •** Un combattant allié • *Mot-clé* • Ce miracle doit être lancé sur un combattant doté d'une arme Khor ou sur le prêtre lui-même. Le prêtre peut alors dépenser 1à 3 point de FT supplémentaire. Le prochain test d'ATT ou de DEF de la cible sera augmenté d'autant.
- x **Déplacement de la montagne • 1 • Niveau 1 •** Un combattant allié de rang 1 • *Mot-clé* • La cible bénéficie d'un bonus de +2 sur son prochain test d'INI pour un désengagement.

- x **Protection d'Uren • 1 • Niveau 1 •** Un combattant allié doté d'une Chaudière à Vapeur • *Mot-clé* • le prochain jet de vapeur de la cible pourra être relancé une fois.
- x **Forge d'Odnir • 3 • Niveau 2 •** Un combattant allié • *Mot-clé* • Le joueur choisit un des deux effets suivant :
 - *Arme d'Odnir* : le combattant acquiert la compétence « Féroce » jusqu'à la fin du tour.
 - *Armure d'Odnir* : la cible acquiert la compétence « Instinct de Survie/5 » jusqu'à la fin du tour.