

L'Armée du Sanglier

L'armée du Sanglier est une armée de la lumière. Elle peut donc s'allier les immortels de lumière qui ne font partie d'aucune armée.

Son élément interdit est les ténèbres. Les élémentaires de ténèbres ne peuvent donc être alliés au Sanglier

Tactiques de combat du Sanglier :

On lâche rien! 3PT

Cette tactique s'utilise juste avant le placement des dés de combat.

Le combattant ciblé bénéficie de aguerri/DEF pour ce combat, et devra placer tous ses dés en défense.

Provocation 1PT

Cette tactique doit être utilisée juste après que le combattant adverse ciblé a placé ses dés de combat alors qu'au moins un Sanglier ami combat contre lui. Transformez un de ses dés de défense en dé d'attaque à l'encontre d'un sanglier ami (choisit par le joueur qui joue cette tactique) en combat avec lui (ce dé ne doit pas outrepasser la contrainte de répartition des attaques entre les adversaires). Cette tactique n'est utilisable qu'une seule fois sur un même combattant adverse lors d'un même combat.

Troupes

Troupes de rang 1

Familier mécanique, 1, Uren, Confrérie d'Airain, 15PA

10 1 2/4 3/5 - - - Construct, Cri de Guerre/3

Une fois par tour, lors de son activation, une figurine à 10cm ou moins du Familier mécanique peut bénéficier de la capacité suivante.

Lorsqu'il effectue un jet pour déterminer le bonus de vapeur, le combattant lance un dé supplémentaire et conserve les deux dés qui lui conviennent.

Guerrier des Plaines, 1, Plaines 10PA

7,5 0 3/5 3/5 – 3 4 Dur à cuir

Vétéran des Plaines, 1, Plaines 15PA

7,5 0 3/6 4/6 – 3 5 Dur à cuir, Contre-attaque

Musicien des Plaines, 1, Plaines, 10PA

7,5 0 2/3 3/4 – 3 4 Dur à cuir, Musicien

Porte-étendard des Plaines, 1, Plaines, 10PA

7,5 0 2/3 3/4 – 3 4 Dur à cuir, Porte-étendard

Arbalétrier Nain, 1, 15PA

7,5 0 2/3 3/4 3 3 4 Dur à cuir, Arbalète 6/15

Tromblonnier, 1, Uren, 20PA

7,5 0 2/3 3/4 3 3 4 Dur à cuir, Vapeur/FOR(tir), Tromblon 6/15

Bombardier, 1, Uren, 30PA

5 0 2/3 3/4 2 4 5 Dur à cuir, Membre supplémentaire/1, Vapeur/FOR(tir), Canon 10/30, Artillerie légère

Le bombardier nain peut choisir, lors de son jet de vapeur, d'additionner les deux dés de son test de vapeur. Il devra alors investir tous ses points en FOR(tir). Si les deux dés additionnés indiquent le même résultat, il s'agit d'une explosion.

Garde-forge, 1, Uren, 15PA

7,5 0 3/5 3/4 – 3 4 Dur à cuir, Vapeur/FOR, Aguerri/COU

Vétéran Garde-forge, 1, Uren, Kar-an-Tyr, 20PA

7,5 0 3/6 3/6 - 3 5 Dur à cuir, Vapeur/FOR, Aguerri/COU, Fanatisme

Bougre sur Razorback, 1, Plaines, 20PA

17,5 1 4/6 4/3 – 3 4 Dur à cuir

Jeune nain sur Razorback, 1, Plaines, 20PA

17,5 2 5/5 3/2 – 3 3 Dur à cuir, furie guerrière, aguerri/COU

Troupes de rang 2

Guerrier Khor, 2, Khor, 20PA

7,5 0 4/7 4/8 – 5 6 Arme Khor, Dur à cuir, Intimidation/DEF

Guerrier Khor, 2, Khor, 25PA

7,5 0 4/7 5/10 5 6 Arme Khor, Dur à cuir, Intimidation/DEF

Armurier Nain, 2, Armurier, 30PA

7,5 0 4/7 5/9 – 5 6 Dur à cuir, Contre-attaque

Spécial : Les armuriers nains sont à un par carte quel que soit leur VAL.

Chaque Armurier Nain permet d'attribuer une des modifications suivantes à une (et une seule) carte de combattants du Sanglier Ami.

Garde d'Alphax (5 PA) : Aguerri/ATT.

Oeil de Ley (5 PA) : Aguerri/(TIR). Interdit à l'artillerie.

Cuirasse Titan (5PA) : Réservé aux Razorback Lourds. FOR en charge/+4. Interdit ceux qui bénéficient déjà de FOR en charge/+X.

Joués dans une armée de la Confrérie d'Airain, les Armuriers donnent accès aux modifications suivantes.

Masque à vapeur (5 PA) : Confère un score de PEU égal à COU-3 et Vapeur/PEU.

Module de célérité (5PA) : vapeur/MOU.

Armure Thermoactive (5 PA) : Implacable/2.

Automate Sang-Noir, 2, Lor-An-Kor, 30 PA

10 2 5/8 5/7 - - - Assassin, Construct, Possédé

Ne peut être joué qu'en Lor-An-Kor

Thermo guerrier, 2, Uren, 30PA

7,5 0 4/8 4/8 - 5/2 6 arme Khor, Dur à cuir, vapeur/FOR, PEU, intimidation/DEF, aguerri/COU

Chasseur sur Razorback, 2, Naël-Tarn, 40PA

17,5 2 5/8 5/5 – 6 5 Dur à cuir, charge bestiale, coup de maître

Guerrier Khor sur Razorback Lourd, 2, Khor, Razorback Lourd, 45PA

15 0 5/7 6/10 – 6 7 Arme Khor, Armure Khor, Dur à cuir, Brutal, Intimidation/DEF

Musicien Khor sur Razorback lourd, 2, Khor, Razorback Lourd, 50PA

15 0 5/6 6/9 – 6 7 Arme Khor, Armure Khor, Dur à cuir, Brutal, Intimidation/DEF, Musicien

Porte-étendard Khor sur Razorback lourd, 2, Khor, Razorback Lourd, 50PA

15 0 5/6 6/9 – 6 7 Arme Khor, Armure Khor, Dur à cuir, Brutal, Intimidation/DEF, Porte-étendard

Météore de l'Aegis, 2, Uren, 45PA

7,5/15 1 4/6 4/8 - 6 6 Dur à cuir, Vol, Charge bestiale, Vapeur/MOU, FOR

Fils d'Uren, 2, Uren, 70PA

12,5 2 6/12 4/10 - 8/6 5 Dur à cuir, Intimidation/DEF, Aguerri/FOR, Vapeur/FOR

Chevalier Khor d'Uren, 2, Uren, Razorback Lourd, 80PA

15 0 5/7 6/10 – 7/4 7 Dur à cuir, Destrier, Charge bestiale, Brutal, Vapeur/MOU, FOR, PEU Intimidation/DEF, Aguerri/COU, Force en Charge/+4

Troupes de rang 3

Guerrier Montagne, 3, 150PA

17,5 3 6/15 6/16 - 9/7 6 Énorme, Être du Destin, Tueur né, Aguerri/FOR, Implacable/2, Immunité/peur.

Les solos suivants sont réservés aux Guerrier Montagne. Un guerrier montagne ne peut en acquérir qu'un à la fois.

Solo/Bleddig (10) : Il bénéficie d'Arme sacrée.

Solo/Odnir (35) : Il bénéficie de Commandement. Au début de la partie, il peut être désigné commandeur de l'armée, même s'il n'est pas un Incarné. Il ne subit pas les malus des non incarnés commandeurs lors de la détermination du tacticien et de la génération des PT.

Solo/Uren (10) : Tous les combattants à 15cm ou moins du Guerrier Montagne bénéficient d'un point supplémentaire lors du calcul du bonus de vapeur.

Troupes Mystiques

Thermo-prêtre, 1, Uren, mystique-guerrier, 35PA

7,5 1 4/7 5/7 - 6/3 6 Dur à cuir, Magicien (2/Terre/Forge), Vapeur/FOR, PEU

Libre : Au moment où un combattant ami dans sa zone de contrôle obtient une **surchauffe**, il peut dépenser 1 gemme. La chaudière du combattant passe en **fonctionnement normal**.

Thermo-prêtre sur Razorback, 1, Uren, Mystique-guerrier, Razorback Lourd, 70PA

15 1 5/7 6/10 - 7/4 7 Dur à cuir, Brutal, Magicien (2/Terre/Forge), Vapeur/MOU, FOR, PEU

Libre : Au moment où un combattant ami dans sa zone de contrôle obtient une **surchauffe**, il peut dépenser 1 gemme. La chaudière du combattant passe en **fonctionnement normal**.

Lithomancien, 1, mystique-guerrier 30PA

7,5 1 4/6 4/7 - 5 5 Dur à cuir, Magicien (2/Terre/Lithomancie).

Lors de la constitution des armées, chaque Lithomancien peut octroyer un joyau à un nain de la liste d'armée. Ce joyau renferme un sort, dont l'effet peut être déclenché 1 fois par tour, à point nommé.

Pour tenter de déclencher cet effet, l'incantation du sort est remplacée par le lancer d'1D6:

- 1: le sort ne prend pas effet et le joyau est défaussé.
- 2,3: le sort ne prend pas effet
- 4 ou plus: le sort prend effet.

Cet effet est considéré comme résultant d'un sort lancé par le possesseur du joyau, en considérant qu'il a un POU et un rang égaux à ceux du Lithomancien qui a conféré son joyau.

La contre-magie doit être déclarée juste avant le lancé du dé remplaçant l'incantation.

Prévôt d'Uren, 1, mystique-guerrier, Prévôt, Uren, 30PA

7,5 1 3/5 4/6 - 5 5 Dur à cuir, Fidèle(2/Uren), Possédé, aguerri/COU

Lors de la détermination du bonus de vapeur, un combattant de la classe Uren et dans la zone de contrôle d'un Prévôt peut relancer une fois son jet.

Incarnés

Incarnés de rang 1

Pillgrim le borgne, 1, 40PA

7,5 2 4/8 5/5 - 5 6 Dur à cuir, Commandement

Brognir, Défenseur des Plaines, 1, Plaines, Naël-Tarn, 40PA

7,5 2 4/7 5/6 - 5 6 Dur à cuir, Commandement

Main de bronze (10PA) : Réservé à Brognir. Il bénéficie de Féal/1 et Vapeur/FOR.

Nerak le Hardi, 1, 55PA

7,5 2 4/7 5/7 4 5 6 Dur à cuir, Éclaireur, Tir instinctif, Arbalète 6/15

L'arbalète du chasseur (10PA) : Réservé à Nerak. Lorsqu'il en est équipé, et s'il peut tirer pendant son activation, Nerak peut effectuer un tir supplémentaire (même s'il a effectué une visée). Ce tir devra prendre pour cible un adversaire situé à portée courte. Ce tir ne peut bénéficier de visée.

Lor-Arkhn, 1, Uren, Confrérie, 60PA

7,5 2 3/3 4/5 3 5 5 Dur à cuir, Vapeur/FOR(tir), Artillerie légère, Canon 10/30

Munitions expérimentales : Il peut en utiliser une par tir. S'il effectue un jet de pression en utilisant une munition expérimentale, une surchauffe se produit sur un double, ou si le résultat d'un des dés est supérieur d'exactement 1 point au résultat de l'autre dé. Une explosion a lieu sur les doubles 5 et doubles 6.

Obus perforant : les tests de dégâts infligés par le tir bénéficient de Aguerri/FOR.

Obus de lacération : les tests de dégâts infligés par le tir bénéficient de Féroce.

Obus à fragmentation : Le tir n'est plus un tir d'artillerie perforante, mais un tir d'artillerie légère à effet de zone.

Le B.O.U.R.R.I.N. (20 PA) : Réservé à Lor-Arkhn. Il bénéficie de Rechargement rapide/0.

Bhor-Hok, le Meneur, 1, Plaines, Naël-Tarn, 75PA

17,5 3 6/8 6/5 - 6 7 Dur à cuir, Commandement

L'écorceuse (10 PA) : Réservé à Bhor-Hok. Il bénéficie de Féroce.

Aegher le Bref, 1, Uren, Confrérie, 85PA

15 2 6/6 6/7 - 6 7 Destrier, Dur à cuir, Commandement, Vapeur/FOR

Bannière du pacificateur (10 PA) : Réservé à Aegher. Chaque fois qu'il élimine un combattant de valeur supérieure ou égale à 15 PA, il dispose un marqueur sur cette carte jusqu'à la fin de la partie.

Si au moins 2 marqueurs sont disposés sur cette carte, il bénéficie de Aguerri/ATT.

Si au moins 4 marqueurs sont disposés sur cette carte, il bénéficie en plus de Aguerri/FOR.

Si au moins 6 marqueurs sont disposés sur cette carte, il bénéficie en plus d'Intimidation/DEF.

Kahinir, le Sauvage, 1, 40PA

7,5 3 5/8 5/8 - 6 6 Dur à cuir, Aguerri/COU, Furie guerrière, Fléau/Rat, Paria

Incarnés de rang 2

Kahinir, Armurier nain, 2, Armurier, 75PA

7,5 3 6/8 6/9 - 7 8 Dur à cuir, Aguerri/COU, Fléau/Rat

Spécial : Les armuriers nains sont à un par carte quel que soit leur VAL.

Chaque Armurier Nain permet d'attribuer une des modifications suivantes à une (et une seule) carte de combattants du Sanglier Ami.

Garde d'Alphax (5 PA) : Aguerri/ATT.

Oeil de Ley (5 PA) : Aguerri/(TIR). Interdit à l'artillerie.

Cuirasse Titan (5PA) : Réservé aux Razorback Lourds. FOR en charge/+4.

Joués dans une armée de la Confrérie d'Airain, les Armuriers donnent accès aux modifications suivantes.

Masque à vapeur (5 PA) : Confère un score de PEU égal à COU-3 et Vapeur/PEU.

Module de célérité (5PA) : vapeur/MOU.

Armure Thermoactive (5 PA) : Implacable/2.

Pilzenbhir, Défenseur des Plaines, 2, Plaines, Khor, Naël-Tarn, 85PA

7,5 3 6/10 7/7 - 8 9 Arme Khor, Dur à cuir, Intimidation/DEF

Lothan, la Bête d'Acier, 2, Uren, Confrérie, 100PA

7,5 2 6/8 6/10 4 7/3 7 Dur à cuir, Charge Bestiale, Aguerri/COU, Intimidation/DEF,

Bombarde 8/10, Vapeur/MOU, FOR, PEU, Tir d'assaut

Le compresseur Alcyone (5 PA) : Réservé à Lothan. Il bénéficie de 1 point supplémentaire lors du calcul du bonus de vapeur. Un jet de vapeur qui indique une explosion devient seulement une surchauffe.

Pilzenbhir II, 2, Plaines, Naël-Tarn, Khor, 95PA

7,5 3 7/10 7/8 - 8 9 Arme Khor, Dur à cuir, Intimidation/DEF, Aguerri/COU, Fléau/Hydre

Gylfa-Gar et Uren-Gar (10 PA) : Réservé à Pilzenbhir II. Il bénéficie de Possédé et Régénération/X. X est égal à 6 moins le nombre de PV qu'il lui manque.

Hirh-Karn l'Enragé, 2, Khor, 130PA

7,5 2 7/10 8/14 – 9 10 Arme Khor, Armure Khor, Dur à cuir, Intimidation/DEF, Brutal, Fléau/Rat, Aguerri/FOR, tueur né

Fulgur, 2, Uren, 140PA

7,5/15 2 7/8 6/10 - 7 8 Arme Khor, Dur à cuir, Vol, Charge bestiale, Vapeur/MOU, FOR, Éclaireur, Commandement, Aguerri/COU

Le Fer Froid (15 PA) : Réservé à Fulgur. Les combattants du Sanglier amis présent dans la zone de galvanisation bénéficient de Insensible/2.

Le C.R.I. (15 PA) : Réservé à Fulgur. Les artilleurs à effet de zone et arbalétriers amis de sa zone de galvanisation peuvent bénéficier de la ligne de vue de Fulgur en plus de la leur.

Aegher le bref II, 2, Uren, Confrérie, Razorback Lourd, 125PA

15 3 6/8 6/10 – 7/4 7 Dur à cuir, Destrier, Charge bestiale, Vapeur/MOU, FOR, PEU, Aguerri/COU, Commandement, For en Charge/+4

Kaël l'Irascible, 2, Khor, Razorback Lourd, 120PA

15 2 6/9 7/12 - 8 8 Arme Khor, Armure Khor, Dur à cuir, Brutal, Charge bestiale, Intimidation/DEF, Ennemi Personnel/Ozöhn, Commandement.

Kaël II, 2, Khor, Razorback Lourd, 140PA

15 3 7/10 7/12 - 8 9 Arme Khor, Armure Khor, Hallebarde Khor, Force en Charge/+4, Dur à cuir, Charge bestiale, Brutal, Intimidation/DEF, Aguerri/COU, Ennemi Personnel/Ozöhn, Commandement.

Incarnés de rang 3

Tan Kaïr, 3, Fom-Nur, Confrérie, 245PA

7,5 5 11/11 11/10 10 12 Armure Khor, aguerri/COU, possédé, dur à cuir, implacable/2, commandement, EP/Yh-Kthan, vapeur/FOR

Lorsque Tan Kaïr est en jeu, tous les combattants amis de rang 1 bénéficient de la compétence renfort.

Heaume du Patriarche (30PA) : confère immunité/peur à tous les sangliers amis dans la zone de galvanisation de Tan Kaïr. Tant que Tan Kaïr est dans sa zone de déploiement, ces derniers bénéficient en plus de +1 en DEF. Tant que Tan Kaïr est dans la zone de déploiement adverse, ils bénéficient de +1 en ATT.

Poing fusion (30PA) : Confère aguerri/ATT à Tan-Kaïr. La chaudière n'est pas en surchauffe en cas de double au jet de vapeur.

Un test de dégât infligé au corps à corps par Tan-Kaïr doté du poing-fusion inflige X dégâts supplémentaires. X est égal à 8-la résistance de la cible (MIN 0).

Cuirasse d'Uren (15PA) : Réservé à Tan-Kaïr lorsqu'il est joué dans une armée de la Confrérie d'Airain. Il bénéficie de la Classe Uren, de +2 en RES et de Vapeur/MOU. Lors d'un mouvement de poursuite, il peut se déplacer de MOU cm.

Incarnés Mystiques de rang 1

Elghir le résolu, 1, 30PA

7,5 2 3/3 3/5 - 5 6 Dur à cuir, Fidèle(3/Odnir)

Le Chaudron d'Hyffaid (15 PA) : Réservé à Elghir. Il bénéficie de la capacité suivante.

Cumulatif : Une fois par tour, il désigne un combattant du sanglier ami dans sa zone de contrôle. Celui-ci regagne 1 PV. S'il disposait de tous ses PV, il est considéré comme étant un Incarné jusqu'à la fin du tour.

Bâl-Torg, l'Ancien 1, 30PA

7,5 1 3/4 4/5 - 5 6 Dur à cuir, Magicien (3/Terre/Tellurique).

Secret de Bâl-Torg X/Terre

Niveau: X, Aire d'effet: un combattant ami, Portée: contrôle, Durée: permanent, Fréquence: rang X est égal au rang de la cible+1.

Lorsque la cible utilise une potion magique (cf. artefacts génériques), son effet dure jusqu'à la fin de la partie.

Fenggar Main de Fer, 1, Uren, Mystique-guerrier, Thermo-prêtre, Confrérie, 45PA

7,5 2 4/5 4/7 - 6/3 7 Dur à cuir, Vapeur/MOU, FOR, PEU, Magicien (3/Terre/Tellurique, Forge).

Libre : Au moment où un combattant ami dans sa zone de contrôle obtient une **surchauffe**, il peut dépenser 2 gemmes. La chaudière du combattant passe en **fonctionnement normal**.

Contrôle de la matière 2/Terre

Niveau: 2, aire d'effet: un combattant, portée: contrôle, durée: 1 tour, fréquence: rang

Le magicien peut changer les valeurs de FOR et RES de la cible de façon à ce que la somme FOR+RES reste inchangée. Aucune caractéristique ne peut être diminuée à moins de la moitié de sa valeur originale ni augmentée à plus du double de sa valeur originale.

Entretien. (Lors de l'entretien, le magicien peut redéfinir FOR et RES comme ci-dessus, jusqu'au prochain entretien).

Incarnés Mystiques de rang 2

Bâl-Torg II, 2, 65PA

7,5 2 3/4 4/5 - 6 7 Dur à cuir, Artefact/4, Magicien (4/Terre, Eau/Tellurique, Druidisme).

Secret de Bâl-Torg X/Terre

Niveau: X, Aire d'effet: un combattant ami, Portée: contrôle, Durée: permanent, Fréquence: rang
X est égal au rang de la cible+1.

Lorsque la cible utilise une potion magique (cf. artefacts génériques), son effet dure jusqu'à la fin de la partie.

Fenggar II, Poing d'Airain, 2, Uren, Mystique-guerrier, Thermo-prêtre, Confrérie, 85PA

7,5 3 5/7 5/10 - 7/4 8 Dur à cuir, Vapeur/MOU, FOR, PEU, Magicien (4/Terre, Eau/Tellurique, Forge), Autorité

Libre : Au moment où un combattant ami dans sa zone de contrôle obtient une **surchauffe**, il peut dépenser 2 gemmes. La chaudière du combattant passe en **fonctionnement normal**.

Magnus le Mystique, 2, Kal-Nam, 80PA

7,5 3 5/7 6/6 - 8 9 Dur à cuir, Fanatisme, Magicien (5/Terre, Feu/Tellurique, Théurgie).

Familier clairvoyant (20PA) : Réservé à Magnus. Il bénéficie d'Intimidation/TIR et d'une ligne de vue avec degré d'obstruction 0 inaltérable sur tous les éléments de sa zone de contrôle. A la fin de l'activation de Magnus, tous les éclaireurs adverses présents dans sa zone de contrôle sont détectés.

Catalyseur Khor 2/Terre

Niveau: 4, aire d'effet: un combattant doté d'une arme et/ou d'une armure Khor, portée: contrôle, durée: permanent, fréquence: rang

Un combattant ne peut être la cible de ce sort qu'une fois par partie. La cible bénéficie de +2 en INI et en plus d'un effet au choix parmi les suivants :

- Si la cible possède une arme Khor, Magnus peut dépenser 2 gemmes pour lui faire bénéficier de +2 en FOR.

- Si la cible possède une armure Khor, Magnus peut dépenser 2 gemmes pour lui faire bénéficier de +2 en RES.

- Si la cible possède une arme Khor et une armure Khor, Magnus peut dépenser 4 gemmes pour lui faire bénéficier de +2 en FOR et en RES

Kûlzarak, 2, Kal-Nam, 85PA

7,5 2 4/5 4/6 - 8 8 Dur à cuir, Commandement, Magicien (5/Terre, Air/Tellurique, Shamanisme).

Forteresses

Confrérie d'Airain

Forteresse/Clan (10/15/20/25/30) : Une armée de la Confrérie d'Airain ne peut inclure que des combattants qui, après attribution des solos, bénéficient de la compétence Vapeur/X.

Lors de la détermination du bonus de vapeur, celui-ci est augmenté d'un point.

Solo/Armurier d'Airain (5) : Réservé aux Armuriers. Confère Vapeur/FOR.

Solo/Prévôt d'Airain (5) : Réservé aux Prévôts d'Uren. Confère Vapeur/FOR.

Solo/Thermo-prêtre d'Airain (0) : Réservé aux Thermo-prêtres. Une fois par tour, l'utilisation à leur capacité spéciale ne leur coûte aucune gemme.

Solo/Bombarde d'Airain (0) : Réservé aux Bombardes et à Lor-Arkhon. Son arme de tir devient Artillerie légère/Zone plutôt que Artillerie légère.

Fom-Nur

Forteresse/Bravoure (10/15/20/25/30) : Confère Aguerri/COU ou +1 en COU pour ceux qui en bénéficient déjà.

Solo/Descendant de Brö-Rin (5) : Réservé aux Incarnés. Il bénéficie de Insensible/2.

Solo/Tueur de démons (5) : Au début de la partie, confère soit Fléau/(Possédé, Immortel des Ténèbres, Mort-vivant), soit +1 en FOR.

Solo/Viens te battre ! (5) : Réservé aux Khor. Confère Désespéré.

Kâ-In-Ar

Forteresse/Bénédictio de l'Aegis (Spécial) : Juste après qu'un combattant de Kâ-In-Ar effectue un test dans le TRUC, le commandeur peut dépenser 1 PT. Le test bénéficie aguerri/X, où X est la caractéristique du test. Cette capacité ne peut être utilisée que X fois par tour, où X est égal au format joué divisé par 100.

Cette affiliation coûte DIS (du commandeur)*2,5 arrondie au multiple de 5 supérieur.

Solo/Élu de l'Aegis (rang*10) : Réservé aux Incarnés. Confère Commandement et autorité. Ce solo coûte 5PA si le bénéficiaire possédait déjà commandement, et 5PA de moins s'il possédait déjà autorité.

Solo/Arsenal Khor (5) : Réservé aux combattants de PUI 1 qui ne bénéficient pas de Vapeur/X. Confère au choix :

- FOR +1 et Arme Khor,
- RES +1 et Armure Khor,
- FOR(tir) +1 et Arme(tir) Khor.

Solo/Arsenal thermique (10) : Réservé aux combattants de PUI 1 qui ne possèdent pas d'équipement avec l'attribut "Khor". Confère Vapeur/FOR.

Solo/Garde d'Alphax (10) : Réservé aux combattants dotés d'une arme Khor (confère coup de maître), ou une armure Khor (confère insensible/2). Un combattant qui possède les deux équipements bénéficie des deux effets.

Kal-Nam

Forteresse/Défilé du brisant (10/15/20/25/30) : Le joueur peut retirer des cartes de sa pile d'activation avant le déploiement. Les Incarnés ne peuvent pas être choisis. La valeur des troupes représentées par ces cartes représente un maximum de 30% de la valeur de l'armée. A la fin de chaque tour, le joueur peut désigner une (et une seule) de ces cartes. Un dé est lancé :

- 1-2 : Rien ne se passe. +2 au prochain jet sur cette table.
- 3+ : Les figurines de la carte sont déployées sur un bord de table et à plus de 10 cm de tout adversaire.

Solo/Âme d'Alphax (10) : Réservé aux Incarnés et aux Khor. Confère Concentration/1 (INI, ATT, DEF).

Solo/Tellurien (5) : Réservé aux magiciens. Il bénéficie de la capacité suivante.

Libre : Le magicien peut échanger des gemmes de sa réserve de mana avec un magicien ami présent dans sa zone de contrôle et qui bénéficie de cette capacité. Ils ne peuvent pas, de cette façon, dépasser le maximum de leur réserve.

Kar-An-Tyr

Forteresse/De vapeur et d'acier (10/15/20/25/30) : Lors de la détermination du bonus de vapeur, celui-ci est augmenté d'un point.

Solo/Propulseur thermique (10) : Réserve aux combattants de PUI 1. Confère Vapeur/MOU.

Solo/Arme thermique (10) : Réserve aux combattants de PUI 1 et qui ne possèdent pas l'équipement Arme Khor. Confère Vapeur/FOR.

Solo/Voie de la Forge (5) : Réserve aux magiciens. Confère la maîtrise de la voie de magie Forge ou Aguerri/POU(forge)

Solo/Emblème d'Uren (5) : Confère Féal/1 et la classe Uren.

Lor-An-Kor

Forteresse/Constructs (0) : Une telle armée peut inclure la troupe "Automates Sang Noir".

Solo/Chasseur de tunnels (10) : Réserve aux combattants dont la RES est inférieure ou égale à 6 (7 pour les éclaireurs). Confère Éclaireur.

Solo/Koraan (5) : Confère +2 en INI et Aguerri/COU.

Naël-Tarn

Forteresse/Obstination (Spécial) : Au début de chaque tour, lors du calcul des PT, le commandeur peut sacrifier des PT. Pour chaque tranche complète de 3 PT sacrifiés, il désigne une carte de sa pile d'activation qui bénéficie de Acharné et Possédé pour le tour. Cette affiliation coûte DIS (du commandeur)*2,5 arrondi au multiple 5 supérieur.

Solo/Fureur des plaines (10) : Réserve aux combattants de PUI 1 et qui sont soit de la classe Plaines soit un Incarné dont la RES est inférieure ou égale à 8. Une fois par partie, lorsqu'il déclare une charge, le combattant peut déclencher cette capacité. Il bénéficie de +2,5 cm en MOU et de la compétence Furie Guerrière jusqu'à la fin du tour. L'usage de la Furie Guerrière est obligatoire. Si c'est un Incarné, il bénéficie de +2,5 cm en MOU supplémentaire lorsqu'il utilise cette capacité.

Solo/Impétuosité (5) : La difficulté d'un test de désengagement en FOR est de RES de l'opportuniste et ne varie pas en fonction du nombre d'adversaires au contact. La PUI des adversaires n'est pas prise en compte.

Ogh-Hen-Kir

Forteresse/Renseignement (Spécial) : Lors du calcul des PT, le commandeur peut sacrifier des PT (maximum rang x2). L'adversaire perd autant de PT pour le tour. Cette affiliation coûte DIS (du commandeur)*2,5 arrondie au multiple de 5 supérieur.

Solo/Carreau explosif (15) : Réserve aux combattants qui possèdent une arme de tir et qui n'ont pas d'équipement Vapeur/X. Il remplace son arme de tir par : Carreau Explosif, 8/15. Artillerie légère/Zone.

Solo/Diamantaire (5) : Réserve aux magiciens. Confère la maîtrise de la voie de magie Lithomancie ou Aguerri/POU(Lithomancie).

Artefacts d'Armée

Arme Tellurique (10 PA) : Confère Arme Khor et Aguerri/ATT.

Cor des plaines (15 PA) : Réservé aux Incarnés doté de l'attribut Plaines. Confère Cri de Ralliement. Dans une armée de la Forteresse Naël-Tarn, il donne accès à Solo (-5) : Réservé aux non-Incarnés bénéficiant de l'attribut Plaines.

Glaive d'Alphax (10PA) : Réservé aux Incarnés magiciens du Sanglier. Lors de son activation, le porteur peut dépenser des gemmes de terre (maximum POU). Sa FOR est augmentée du double de gemmes ainsi dépensées.

Glaive d'Alphax Majeur (rang x10PA) : Réservé aux Incarnés magiciens du Sanglier. Lors de son activation, le magicien choisit un des 3 effets suivants:

- il lit ses tests dans le BIDULE dans la colonne +3/+4, s'il devait la lire dans une des colonnes situées à gauche de celle-ci.
- il bénéficie d'un dé de combat supplémentaire, et de la compétence bretteur.
- il lance 1d6 : sur un résultat de 1, le magicien perd 2 points de vie. Sur un résultat de 2 ou 3, il choisit un des 2 autres effets ci-dessus. Sur un autre résultat, le magicien combine les 2 effets ci-dessus.

Marteau Fusion (15 PA) : Les jets de dégâts qu'effectue le porteur dans la colonne +5/+6 du BIDULE ou plus à droite inflige 4 dégâts supplémentaires. Sans effet contre un combattant qui bénéficie d'Immunité/Feu.

Potion d'Hyffaid (15 PA) : Confère Mutagène/1. Ne peut être pris que si Bâl-Torg est joué dans l'armée.

Régulateur de pression (10 PA) : Lors du calcul du bonus de vapeur du porteur, le résultat d'un des dés peut être augmenté de 1 point (MAX 6). Cet objet magique ne compte pas dans le nombre maximum d'objet que peut porter une figurine. Il est réservé aux combattants dotés de Vapeur/X. Un combattant non-incarné peut en être doté.

Spectre d'Autorité d'Uren (10 PA) : Confère Commandement. Ne peut être joué qu'en Confrérie. Réservé aux Thermo-prêtres et aux Prévôts. Un combattant non-incarné peut en être doté.

Sérum cicatrisant (10 PA) : Confère Régénération/4.