

L'Armée du Sanglier



Univers

Au sein des vertigineux pics de la chaîne des Monts Aegis, se trouve la terre ancestrale du Sanglier, le peuple nain : Tir-Na-Bor.

Ses inexpugnables places fortes constellent ces montagnes hostiles à tout envahisseur. Fom-Nur, Ka-In-Ar, Kal-Nam et bien d'autres encore s'égrainent en ces contrées et leur splendeur est à nulle autre pareille tant à la surface que sur des milliers de lieux de galeries souterraines.

Là séjourne la vaste majorité de la population naine : mineurs, forgerons et artisans d'exception.

En contrebas des à-pics, des villages fortifiés rassemblent les nains des Plaines de Nael-Tarn s'adonnant au travail de la terre et à l'élevage.

D'autres encore se sont installés à Ogh-Hen-Kir, sur les côtes de la Mer de Migol et y pratiquent un commerce florissant des produits de l'artisanat inégalé de leur race.

Mais un trait commun les réunit tous, tout Nain est avant tout un combattant émérite.

Chez les Nains, le respect des Anciens a conduit à un mode de gouvernement original. Chaque famille est sous l'autorité exclusive de son représentant le plus âgé et donc le plus sage. Ces chefs de clans forment un conseil dirigeant chaque cité-forteresse avec à leur tête un guide désigné sous le vocable d'Ancien.

Enfin le schéma se répète au niveau de la nation entière avec un conseil des Anciens avec à sa tête le Senex..

Depuis le Grand Hiver des Batailles, les Nains ont connu guerres et invasions et malgré tout ce que le destin a pu lancer contre eux, le peuple nain est toujours présent et prêt à repousser les fous qui oseront s'attaquer à eux.

Si leur taille est petite, leur résistance est proverbiale et leurs haches aiguisées ...

Gagner leur confiance est difficile, jouir de leur amitié la promesse d'avoir des alliés indéfectibles, et se les aliéner, l'assurance d'une espérance de vie réduite...

Jadis, ils recueillirent le primitif peuple des gobelins et lui enseignèrent une fraction de leurs connaissances, mais ne reçurent en retour que meurtre et trahison.

On ne les y reprendra pas! Encore aujourd'hui, l'honneur nain exige que toute horde du Rat soit exterminée sans pitié.

Pire, le Dieu Hyde a corrompu Mid-Nor, un Ancêtre de Tir-Na-Bor et de nombreux nains à sa suite, les liant aux Ténèbres par de funestes sortilèges.

Enfin, les armées des Ténèbres envahirent l'Aegis lors de la Danse du Scorpion pour y semer la mort et la destruction... Ce dernier affront en date non plus ne saurait rester impuni...

Dans tout l'Aegis, les Guerriers des Plaines fourbissent leurs armes et dressent les razorbacks qui serviront de monture de guerre; les guerriers Khors, vétérans de centaines de batailles polissent leurs armures d'Alphax; les Fils d'Uren, ces nains géants sont rejoints par les terribles Guerriers Montagnes alliés fidèles du Sanglier et défenseurs de l'Aegis.

Les Armuriers produisent à un rythme jamais égalé et équipent Tromblonniers, Bombardiers, Garde-Forge et Thermo-Guerriers qui déverseront la fureur de la Vapeur sur les ennemis de leur nation.

Les Alchimistes concoctent potions et sortilèges pour renforcer les troupes, alors que les Ingénieurs préparent l'avènement de nouveaux Constructs de combat qui révolutionneront l'Art de la Guerre et dont les Bombardes et les Chars à vapeur ne sont que l'avant-garde...

La colère gronde du plus jeune au plus sage et c'est en rivières de sang que les affronts fait à Tir-Na-Bor se paieront.

Leurs ennemis, par leurs attaques insensées, on finit par faire sortir la nation naine de sa réserve...

L'heure de l'autarcie est désormais révolue, le Sanglier a rejoint les forces de la Lumière pour faire face à l'Age du Ragnarok qui s'annonce.

Le Sanglier a été meurtri et il n'en est que plus dangereux. La lutte sera titanesque, mais si une seule nation doit y survivre il s'agira encore de Tir-Na-Bor....

Voie d'alliance

Les combattants du Sanglier font partie de la voie de l'alliance de la Lumière.
Élément interdit : ténèbres.

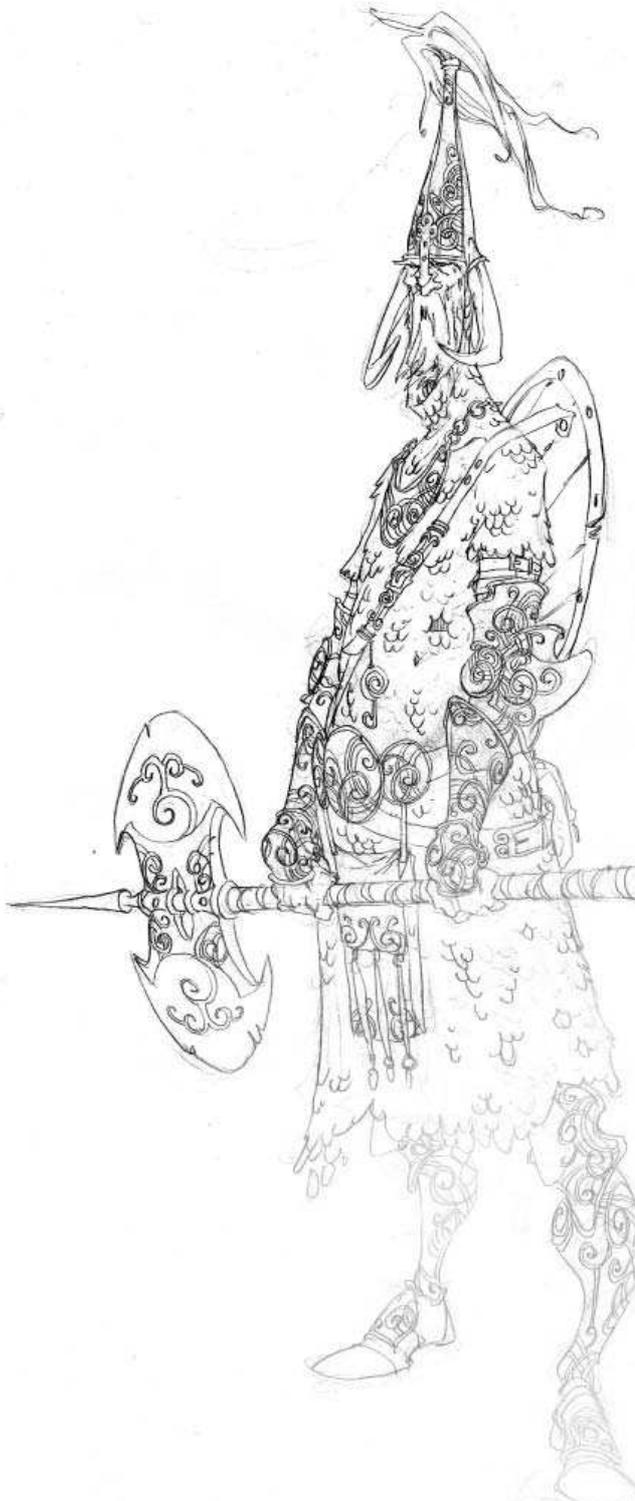
Tactiques d'armée

On lâche rien!

Coût : 3 PT

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

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



Provocation

Coût : 1 PT

Cette tactique doit être utilisée juste après que le combattant adverse ciblé ait 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.



Affiliations du Sanglier

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.

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.

Action 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.

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/Bénédition 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 Khor.

Confère Vapeur/FOR.

Solo/Garde d'Alphax (10)

Réservé aux combattants dotés d'un équipement Khor.

•arme Khor : confère coup de maître

•armure Khor : confère insensible/2

Un combattant qui possède les deux équipements bénéficie des deux effets.

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)

Réservé aux combattants de PUI 1.

Confère Vapeur/MOU.

Solo/Arme thermique (10)

Réservé aux combattants de PUI 1 et qui ne possèdent pas d'arme Khor.

Confère Vapeur/FOR.

Solo/Voie de la Forge (5)

Réservé 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.

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)

Réservés 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)

Réservé aux magiciens.

Confère la maîtrise de la voie de magie Lithomancie ou Aguerri/POU(Lithomancie).



Lor-An-Kor

Forteresse/Constructs (0)

Une telle armée peut inclure la troupe "Automates Sang Noir".

Solo/Chasseur de tunnels (10)

Réservés 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)

Réservés 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.

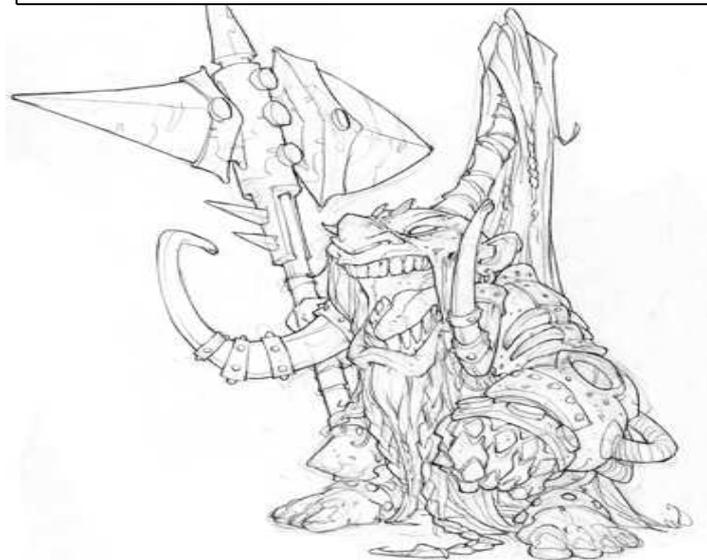
L'usage de la Furie Guerrière est obligatoire.

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.



Profil	Affiliation	Classe	Rang	PUI	MOU	INI	ATT / FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	VAL	Compétences
Familier mécanique 	Confrérie d'Airain	Uren Familier de la confrérie	1	1	10	1	2/4	3/5	-	-	-		15	Construct, Cri de guerre/3.
Guerrier des plaines		Plaines	1	1	7,5	0	3/5	3/5	-	3	4		10	Dur à cuire.
Vétéran des plaines		Plaines	1	1	7,5	0	3/6	4/6	-	3	5		15	Dur à cuire, Contre-attaque.
Musicien des plaines		Plaines	1	1	7,5	0	2/3	3/4	-	3	4		10	Dur à cuire, Musicien.
Porte-étendard des plaines		Plaines	1	1	7,5	0	2/3	3/4	-	3	4		10	Dur à cuire, Porte-étendard.
Arbalétier nain			1	1	7,5	0	2/3	3/4	3	3	4		15	Dur à cuire, arbalète 6/15.
Tromblonnier		Uren	1	1	7,5	0	2/3	3/4	3	3	4		20	Dur à cuire, Tromblon 6/15, Vapeur/FOR(tir).
Bombardier Nain 		Uren Bombarde	1	1	5	0	2/3	3/4	2	4	5		30	Dur à cuire, Canon 10/30, Vapeur/FOR(tir), artillerie légère perforante, Membre supplémentaire/1.
Garde forge		Uren	1	1	7,5	0	3/5	3/4	-	3	4		15	Dur à cuire, Aguerri/COU, Vapeur/FOR.
Vétéran garde forge	Kar-an-Tyr	Uren	1	1	7,5	0	3/6	3/6	-	3	5		20	Dur à cuire, Fanatisme, Aguerri/COU, Vapeur/FOR.
Bougre sur razorback		Plaines	1	2	17,5	1	4/6	4/3	-	3	4		20	Dur à cuire.
Jeune nain sur razorback		Plaines	1	2	17,5	2	5/5	3/2	-	3	3		20	Dur à cuire, Furie guerrière, Aguerri/COU.
Guerrier Khor		Khor	2	1	7,5	0	4/7	4/8	-	5	6		20	Dur à cuire, Intimidation/DEF, Arme Khor.
Guerrier Khor		Khor	2	1	7,5	0	4/7	5/10	-	5	6		25	Dur à cuire, Intimidation/DEF, Arme Khor.
Armurier nain 		Armuriers	2	1	7,5	0	4/7	5/9	-	5	6		30	Dur à cuire, Contre-attaque.
Automate Sang-Noir 	Lor-An-Kor	Automates	2	1	10	2	5/8	5/7	-	-	-		30	Assassin, Construct, Possédé.
Thermo guerrier		Uren	2	1	7,5	0	4/8	4/8	-	5/2	6		30	Dur à cuire, Intimidation/DEF, Aguerri/COU, Arme Khor, Vapeur/FOR PEU.
Chasseur sur razorback	Naël-Tarn	Plaines	2	2	17,5	2	5/8	5/5	-	6	5		40	Dur à cuire, Charge Bestiale, Coup de maître.
Guerrier Khor sur razorback		Khor, Razorback Lourd	2	2	15	0	5/7	6/10	-	6	7		45	Dur à cuire, Brutal, Intimidation/DEF, Arme et Armure Khor.
Musicien Khor sur razorback		Khor, Razorback Lourd	2	2	15	0	5/6	6/9	-	6	7		50	Dur à cuire, Brutal, Intimidation/DEF, Musicien, Arme et Armure Khor.
Etendard Khor sur razorback		Khor, Razorback Lourd	2	2	15	0	5/6	6/9	-	6	7		50	Dur à cuire, Brutal, Intimidation/DEF, Porte-étendard, Arme et Armure Khor.

Profil	Affiliation	Classe	Rang	PUI	MOU	INI	ATT / FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	VAL	Compétences
Météore de l'Aegis		Uren	2	1	7,5/15	1	4/6	4/8	-	6	6		45	Dur à cuire, Vol, Charge Bestiale, Vapeur/FOR MOU.
Fils d'Uren		Uren	2	2	12,5	2	6/12	4/10	-	8/6	5		70	Dur à cuire, Intimidation/DEF, Aguerri/FOR, Vapeur/FOR.
Chevalier Khor d'Uren		Uren, Razorback Lourd	2	2	15	0	5/7	6/10	-	7/4	7		80	Dur à cuire, Destrier, Charge Bestiale, Brutal, Intimidation/DEF, Aguerri/COU, FOR en charge/4, Vapeur/PEU FOR MOU.
Guerrier-Montagne 		Guerrier Montagne	3	3	17,5	3	6/15	6/16	-	9/7	6		150	Énorme, Tueur né, Aguerri/FOR, Implacable/2, Immunité/Peur.
Thermo prêtre 		Uren Thermo prêtre	1	1	7,5	1	4/7	5/7	-	6/3	6	2	35	Dur à cuire, Mystique-guerrier, Vapeur/PEU FOR. Magicien de la Terre/Forge.
Thermo prêtre sur Razorback 		Uren, Razorback Lourd Thermo prêtre	1	2	15	1	5/7	6/10	-	7/4	7	2	70	Dur à cuire, Mystique-guerrier, Brutal, Vapeur/MOU FOR PEU. Magicien de la Terre/ Forge.
Lithomancien 		Lithomancien	1	1	7,5	1	4/6	4/7	-	5	5	2	30	Dur à cuire, Mystique-guerrier. Magicien de la Terre/ Lithomancie.
Prévôt d'Uren 		Uren Prévôt	1	1	7,5	1	3/5	4/6	-	5	5	2	30	Dur à cuire, Possédé, Mystique-guerrier, Aguerri/COU. Fidèle d'Uren.
Pillgrim le borgne			1	1	7,5	2	4/8	5/5	-	5	6		40	Dur à cuire, Commandement.
Brogir, défenseur des plaines 	Naël-Tarn	Plaines	1	1	7,5	2	4/7	5/6	-	5	6		40	Dur à cuire, Commandement.
Nerak le hardi 			1	1	7,5	2	4/7	5/7	4	5	6		55	Dur à cuire, Éclaireur, Tir instinctif, arbalète 6/15.
Lor-Arkhan, le forcené  	Confrérie d'Airain	Uren, munitions expérimentales	1	1	7,5	2	3/3	4/5	3	5	5		60	Dur à cuire, Canon 10/30, Vapeur/FOR(tir), artillerie légère perforante.
Bhor-Hok, le meneur 	Naël-Tarn	Plaines	1	2	17,5	3	6/8	6/5	-	6	7		75	Dur à cuire, Commandement.
Aegher, le Bref 	Confrérie d'Airain	Uren	1	2	15	2	6/6	6/7	-	6	7		85	Dur à cuire, Destrier, Commandement, Vapeur/FOR.
Kahinir le sauvage			1	1	7,5	3	5/8	5/8	-	6	6		40	Dur à cuire, Aguerri/COU, Furie guerrière, Fléau/Rat, Paria.
Kahinir armurier nain 		Armurier	2	1	7,5	3	6/8	6/9	-	7	8		75	Dur à cuire, Aguerri/COU, Fléau/Rat.
Pilzenbhir, défenseur des plaines	Naël-Tarn	Khor Plaines	2	1	7,5	3	6/10	7/7	-	8	9		85	Dur à cuire, Intimidation/DEF Arme Khor.

Profil	Affiliation	Classe	Rang	PUI	MOU	INI	ATT / FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	VAL	Compétences
Lothan, la Bête d'Acier 	Confrérie d'Airain	Uren	2	1	7,5	2	6/8	6/10	4	7/3	7		100	Dur à cuire, Charge Bestiale, Aguerri/COU, Intimidation/DEF, Tir d'assaut, Vapeur/MOU FOR PEU, Canon 8/10.
Pilzenbhir 2 	Naël-Tarn	Plaines	2	1	7,5	3	7/10	7/8	-	8	9		95	Dur à cuire, Intimidation/DEF, Aguerri/COU, Fléau/Hydre, Arme Khor.
Hir-Karn l'enragé		Khor	2	1	7,5	2	7/10	8/14	-	9	10		130	Dur à cuire, Intimidation/DEF, Brutal, Fléau/Rat, Aguerri/FOR, Tueur né, Arme et Armure Khor.
Fulgur  		Uren	2	1	7,5/15	2	7/8	6/10	-	7	8		140	Dur à cuire, Vol, Charge Bestiale, Éclaireur, Commandement, Aguerri/COU, Arme Khor, Vapeur/MOU FOR.
Aegher le bref 2	Confrérie d'Airain	Uren Razorback Lourd	2	1	15	3	6/8	6/10	-	7/4	7		125	Dur à cuire, Destrier, Charge Bestiale, Commandement, Aguerri/COU, FOR en charge/4, Vapeur/MOU FOR PEU.
Kaël l'irascible		Khor Razorback Lourd	2	1	15	2	6/9	7/12	-	8	8		120	Dur à cuire, Charge Bestiale, Intimidation/DEF, Ennemi personnel/Ozöhn, Commandement, Brutal, Arme et Armure Khor.
Kaël 2		Khor Razorback Lourd	2	1	15	3	7/10	7/12	-	8	9		140	Dur à cuire, Charge Bestiale, Brutal Intimidation/DEF, Commandement, Aguerri/COU, FOR en charge/4, Ennemi personnel/Ozöhn, Arme et Armure Khor.
Tan Kaïr    	Confrérie d'Airain, Fom-Nur	Tan Kaïr	3	1	7,5	5	11/11	11/10	-	10	12		245	Dur à cuire, Possédé, Implacable/2, Commandement, Ennemi personnel/Yh-Kthan, Aguerri/COU, Armure Khor, Vapeur/FOR.
Elghir, le résolu 			1	1	7,5	2	3/3	3/5	-	5	6	3	30	Dur à cuire.
Bâl-Torg l'ancien 			1	1	7,5	1	3/4	4/5	-	5	6	3	30	Dur à cuire. Magicien de la Terre / Tellurique. Fidèle d'Odnir.
Fenggar, Main de Fer  	Confrérie d'Airain	Uren Thermo prêtre	1	1	7,5	2	4/5	4/7	-	6/3	7	3	45	Dur à cuire, Mystique-guerrier, Vapeur/MOU FOR PEU. Magicien de la Terre / Tellurique Forge.
Bâl-Torg 2 			2	1	7,5	2	3/4	4/5	-	6	7	4	65	Dur à cuire, Artefact/4. Magicien de la Terre et de l' Eau/ Tellurique Druidisme.

Profil	Affiliation	Classe	Rang	PUI	MOU	INI	ATT / FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	VAL	Compétences
Fenggar, Poing d'Airain 	Confrérie d'Airain	Uren Thermo prêtre	2	1	7,5	3	5/7	5/10	-	7/4	8	4	85	Dur à cuire, Mystique-guerrier, Autorité, Vapeur/MOU FOR PEU. Magicien de la Terre et de l' Eau / Tellurique Forge.
Magnus le mystique  	Kal-Nam		2	1	7,5	3	5/7	6/6	-	8	9	5	80	Dur à cuire, Fanatisme. Magicien de la Terre et du Feu / Tellurique Théurgie.
Kûlzarak	Kal-Nam		2	1	7,5	2	4/5	4/6	-	8	8	5	85	Dur à cuire, Commandement. Magicien de la Terre et de l' Air / Tellurique Shamanisme.

Note : Les Classes indiquées en GRAS correspondent à des classes qui permettent de bénéficier de capacités spéciales décrites dans la section « Capacités spéciales ».

Les icônes indiquent que le profil bénéficie d'un artefact réservé , d'un sort/miracle réservé  et d'une capacité spéciale .



Capacités spéciales

Familier de la confrérie

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.

Armurier

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

Le cout de la modification doit être payé pour chaque combattant de la carte :

- **Garde d'Alphax (5 PA)** : Aguerri/ATT.
 - **Oeil de Ley (5 PA)** : Aguerri/(TIR). Interdit à l'artillerie.
 - **Cuirasse Titan (5PA)** : Réserve aux Razorback Lourds. Confère 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.

Lithomancien

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

Pour 1FT, le bonus de vapeur d'un combattant Sanglier ami dans la zone de contrôle du Prévôt peut être relancé une fois. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par tour sur un même combattant.

Tan Kaïr

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

Bombarde

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.

Automate

Ne peut être joué qu'en Lor-An-Kor

Guerrier Montagne

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

- **Solo/Bleddig (10PA)** : Il bénéficie d'Arme sacrée.
- **Solo/Odnir (35PA)** : 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 a génération des PT.
- **Solo/Uren (10PA)** : Tous le combattants à 15cm ou moins du Guerrier Montagne bénéficient d'un point supplémentaire lors du calcul du bonus de vapeur.

Thermo-prêtre

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

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'exactly 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.

Glaive d'Alphax Majeur

Réservé aux **Incarnés magiciens du Sanglier**.

Coût : rang x10 PA

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.

L'arbalète du chasseur

Réservé à **Nerak le Hardi**

Coût : 10 PA

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.

Bannière du pacificateur

Réservé à **Aegher le Bref**

Coût : 10 PA

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**.

Le Fer Froid

Réservé à **Fulgur**

Coût : 15 PA

Les combattants du Sanglier amis présent dans la zone de galvanisation bénéficient de **Insensible/2**.

Le C.R.I.

Réservé à **Fulgur**

Coût : 15 PA

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.

Régulateur de pression

Réservé aux **Combattants dotés de Vapeur/X**

Coût : 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. Un combattant non-incarné peut en être doté.

Sérum cicatrisant

Coût : 10 PA

Confère **Régénération/4**.

Main de bronze

Réservé à **Brognir, Défenseur des Plaines**

Coût : 10 PA

Il bénéficie de **Féal/1** et **Vapeur/FOR**.

Le B.O.U.R.R.I.N.

Réservé à **Lor-Arkhn**

Coût : 20 PA

Il bénéficie de **Rechargement rapide/0**.

L'écorcheuse

Réservé à **Bhor-Hok, le Meneur**

Coût : 10 PA

Il bénéficie de **Féroce**.

Le compresseur Alcyone

Réservé à **Lothan, la Bête d'Acier**

Coût : 5 PA

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.

Gylfa-Gar et Uren-Gar

Réservé à **Pilzenbhir 2**

Coût : 10 PA

Il bénéficie de **Possédé** et **Régénération/X**.

X est égal à 6 moins le nombre de PV qu'il lui manque.

Heaume du Patriarche

Réservé à **Tan Kaïr**

Coût : 30 PA

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**.

Le Chaudron d'Hyffaid
Réservé à **Elghir le résolu**

Coût : 15 PA

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.

Familier clairvoyant

Réservé à **Magnus le Mystique**

Coût : 20 PA

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.

Poing fusion
Réservé à **Tan Kaïr**

Coût : 30 PA

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

Réservé à **Tan Kaïr dans la Confrérie d'airain**

Coût : 15 PA

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.

