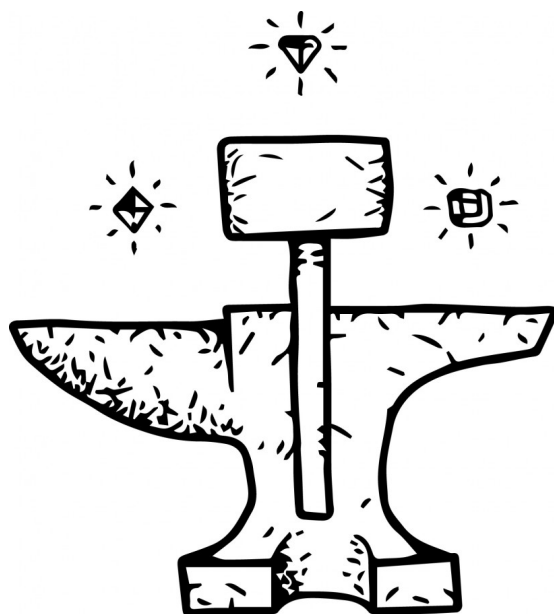


LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Forteresses Naines

Livre d'armée (Règles de base)

2^e édition, version 2023 bêta 2 VF 2 – 5 mars 2023

Règles spécifiques de l'armée	2	Montures de personnage	11
Règles des figurines de l'armée	2	Base	12
Runes naines	4	Spécial	14
Runes de bataille	7	Tonnerre des clans	18
Organisation de l'armée	7	Engins de guerre	19
Personnages	8	Feuille de référence	20
		Journal des modifications	23



Le 9^e Âge : Batailles Fantastiques est un jeu créé et entretenu par la communauté mettant en scène des affrontements de figurines.

Ce livre fait partie des règles de base du 9^e Âge et peut être utilisé pour toutes parties.

Règles disponibles gratuitement sur : <https://www.the-ninth-age.com>

Se référer au livre de règles pour comprendre les entrées d'unités.

Les changements récents sont notés en [bleu](#) et résumés à la fin de ce document.

Copyright Creative Commons license : <https://www.the-ninth-age.com/license.html>

Ce document a été édité avec .

Règles spécifiques de l'armée

Taillés dans les montagnes

Tant qu'il reste au moins une figurine alliée d'une armée des Forteresses naines sur le champ de bataille, tous les sorts lancés par les figurines ennemies voient leur Valeur de lancement modifiée de +1.

Vieille rancune

Les armées des Forteresses naines ont un certain nombre de « Vieilles rancunes » qui leur confèrent un bonus lorsqu'elles attaquent des ennemis spécifiques. Une armée des Forteresses naines a un nombre de Vieilles rancunes défini comme suit :

- Une **Vieille rancune** pour un Général doté d'une **Mémoire ancestrale**.
- Une **Vieille rancune** par Roi présent dans l'armée.
- Deux **Vieilles rancunes** pour chaque Trône de guerre dans l'armée.

Juste avant le début de la bataille (à l'étape 7 de la Séquence de la Phase de déploiement), vous **devez** désigner une unité (pouvant être un Personnage) inscrite sur la Liste d'armée ennemie pour chaque **Vieille rancune** de votre armée. Les figurines de cette unité (ou ce Personnage) sont considérées comme étant « Marquées ». Toutes les figurines de l'armée des Forteresses naines gagnent la **Haine** contre les figurines « Marquées » ainsi que contre les autres figurines présentes dans une unité dont plus de la moitié des figurines est « Marquées ».

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Mémoire ancestrale

Un Général avec Mémoire ancestrale augmente de 1 le nombre de Vieilles rancunes de l'armée (comme décrit dans **Vieille rancune**).

Pierre de la forteresse

Usage unique. Peut être activée au début de n'importe quelle Manche de combat. Appliquez les effets suivants :

- Les unités ennemies n'apportent pas de bonus au Résultat du combat d'« Attaque de flanc » ou d'« Attaque de dos » lorsqu'elles combattent sur le flanc ou le dos de cette unité.
- L'unité du porteur ne peut pas être **Désorganisée**.
- Les figurines de l'unité peuvent bénéficier des règles **Mur de boucliers**, **Mur d'acier** et **Parade** quel que soit le côté sur lequel elles se battent.
- Tous les côtés de l'unité comptent comme le front de l'unité en ce qui concerne les Attaques de soutien.
- L'unité du porteur ne peut pas poursuivre, ni faire de Charge irrésistible.

L'effet dure jusqu'à ce que l'unité ne soit plus engagée au combat.

Plus ils sont gros...

Les figurines avec cette règle gagnent **Charge dévastatrice (Course rapide)** lorsqu'elles effectuent un jet de Portée de charge sur une unité contenant au moins une figurine de taille Grande ou Gigantesque.

Protections individuelles

Mur de boucliers

Lorsque la figurine utilise un Bouclier, elle gagne **Ægide (6+, contre les Attaques de corps à corps)**. Cette **Ægide** passe à **(5+, contre les Attaques de corps à corps)** si l'attaquant est en charge. Cette sauvegarde spéciale ne peut être utilisée que contre les attaques de figurines ennemies engagées sur le front de la figurine.

Attributs d'attaque

Robuste – Corps à corps, **Tir**

L'élément de figurine gagne **Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA)** et **Visée stable**.

Tu partiras avec moi! – Corps à corps

Pour utiliser cet Attribut d'attaque, l'unité doit être au moins aussi large que profonde au début de la Manche de combat (autrement dit, avoir au moins autant de colonnes que de rangs – par exemple avec 3 figurines au premier rang, la règle ne s'applique pas s'il y a 4 rangs ou plus). Les Attaques de corps à corps effectuées par une figurine avec cet Attribut d'attaque **blessent toujours sur un jet pour blesser naturel de '4', '5' ou '6'**. De plus, si une figurine avec cette règle est retirée comme perte lors de la Phase de mêlée en raison d'une Attaque de mêlée, elle doit porter immédiatement une unique Attaque de corps à corps avec les restrictions suivantes :

- L'attaque est **toujours** de Force 5 et Pénétration d'armure 2.
- Le propriétaire peut, au choix, allouer cette attaque contre
 1. la figurine adverse qui l'a achevée;
 2. ou une figurine ordinaire de l'unité de cette dernière. ~~Dans ce cas, l'attaque est répartie contre l'unité.~~

Dans tous les cas, la figurine portant cette attaque est considérée comme étant au contact avec sa cible et engagée sur le même côté que l'unité d'où elle est retirée.

- Cette règle ne peut pas être utilisée suite à des pertes infligées par des **Touches d'impact**.

Armurerie

Arquebuse de guilde – Arme de tir

Portée 24", Tir 1, Fo 4, PA 2, **Encombrant**, **Tir précis**.

Mitrailleuse des forges – Arme de tir

Portée 18", Tirs 4, Fo 5, PA 2, **Attaque enflammée**, **Tir rapide**.

Runes naines

Les armées des Forteresses naines n'utilisent pas les Objets spéciaux communs, sauf les Enchantements d'étendard communs. À la place, ils créent leurs propres Objets spéciaux, nommés Objets spéciaux runiques. Ils se présentent sous la forme d'Enchantements runiques et d'Artéfacts runiques. Un objet ainsi forgé suit les règles habituelles des Objets spéciaux avec pour exception qu'il n'est pas Unique, sauf mention contraire.

Enchantements d'arme runiques

Les Enchantements d'arme runiques suivent les règles d'Enchantements d'arme avec les différences suivantes :

- Tous les Enchantements d'arme runiques peuvent s'appliquer sur une Arme de base ou une Paire d'armes.
- Jusqu'à 3 Enchantements d'arme runiques peuvent être appliqués sur une même arme.
- Chaque combinaison d'Enchantements d'arme runiques est Unique.
- Les attaques portées avec une arme ayant au moins un Enchantement d'arme runique gagnent **Attaque magique**.

Rune de destruction 80 pts
0-1 par armée.
Les attaques portées avec cette arme gagnent **Blessures multiples (1D3)**.

Rune brisante 55 pts
0-1 par armée. Figurines à pied uniquement.
Les attaques portées avec cette arme voient leur Force et leur Pénétration d'armure **passer** à 10 contre les figurines dont la Résistance est de 5 ou plus.

Rune d'accélération 40 pts
Lorsque le porteur utilise cette arme, il gagne +3 en Agilité pour chaque *Rune d'accélération* gravée sur elle.

Rune de pénétration 35 pts
Si une ou plusieurs *Runes de pénétration* sont gravées sur elle, les attaques portées avec cette arme gagnent +3 en Pénétration d'armure.

Rune de précision 35 pts
Lorsque le porteur utilise cette arme, il gagne **Réflexes foudroyants**.

Rune de puissance 35 pts
Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure pour chaque *Rune de puissance* gravée sur elle.

Rune de fureur 30 pts
Lorsque le porteur utilise cette arme, il gagne +1 en valeur d'Attaque pour chaque *Rune de fureur* gravée sur elle.

Rune de l'art de la forge 30 pts
0-3 par armée.
L'arme gravée suit les règles d'Arme lourde à la place des règles de l'arme d'origine. Cette rune n'empêche pas de graver d'autres runes sur cette arme.

Rune d'éclair 20 pts
0-2 par armée.
Si le porteur réussit au moins une touche avec une arme gravée d'une ou plusieurs Runes d'éclair (considérer séparément chaque ensemble d'attaques simultanées), pour chaque instance de cette rune, chaque unité ennemie qui a été touchée subit en plus 1D3 touches, résolues comme des Attaques spéciales de Force 4, Pénétration d'armure 1 et avec **Attaque magique**.

Rune de feu 15 pts
Cette rune peut être activée au début de chaque Manche de combat. Si c'est le cas, les attaques portées avec cette arme gagnent **Attaque enflammée** jusqu'à la fin de la phase.

Rune de rappel 10 pts
Une arme gravée avec cette rune peut être utilisée comme une Arme de tir avec une Précision de (2+) et le profil suivant : Portée 8", Tir 1, Fo de l'utilisateur, PA de l'utilisateur, **Rechargez!**, **Tir précis**, **Tir rapide**.
Les Attaques de tir avec cette arme sont affectées par les effets des Enchantements d'arme runiques sur l'arme (même si leurs effets sont normalement limités aux Attaques de corps à corps).

Enchantement d'armure runiques

Les Enchantements d'armure runiques suivent les règles d'Enchantements d'armure avec les différences suivantes :

- Tous les Enchantements d'armure runiques peuvent s'appliquer sur une Armure portée.
- Jusqu'à 3 Enchantements d'armure runiques peuvent être appliqués sur une même Armure portée.
- Chaque combinaison d'Enchantements d'armure runiques est Unique.

Rune d'acier 55 pts
Le porteur doit relancer ses jets de sauvegarde d'armure ratés.

Rune de résistance 40 pts
0-1 par armée.
Les jets pour blesser réussis contre la figurine du porteur doivent être relancés.

Rune de fer 25 pts
Le porteur d'une armure gravée par :

- une seule *Rune de fer* gagne +1 en Armure.
- au moins deux *Runes de fer* gagne +2 en Armure.

Rune de représailles 15 pts
À chaque fois que le porteur d'une armure gravée par une ou plusieurs Runes de représailles réussit un jet d'*Ægide* dû à **Mur de boucliers** (en tenant compte aussi du bonus dû à d'éventuelles *Runes de bouclier*), la figurine attaquante subit une touche avec la Force et la Pénétration d'armure de l'attaque sauvegardée. Ceci est considéré comme étant une Attaque spéciale.

Rune de la forge 10 pts
Le porteur de l'armure gagne *Ægide* (3+, contre **Attaque enflammée**).

Enchantements d'étendard runiques

Les armées des Forteresses naines peuvent aussi bien utiliser les Enchantements d'étendard communs que les Enchantements d'étendard runiques listés ci-dessous, donc tout porte-étendard qui peut prendre un Enchantement d'étendard runique peut prendre un Enchantement d'étendard commun à la place. Un porteur de la Grande bannière peut prendre jusqu'à deux Enchantements d'étendard communs ou jusqu'à deux Enchantements d'étendard runiques, ou une combinaison d'un seul Enchantement d'étendard commun et d'un Enchantement d'étendard runique.

Bannière runique de hardiesse 65 pts
0-1 par armée.
L'unité du porteur gagne **Avant-garde**.

Bannière runique de protection 55 pts
0-1 par armée. Grande bannière, Sentinelles des profondeurs et Gardes du roi uniquement.
Toutes les unités alliées à 6" ou moins du porteur gagnent *Ægide* (5+ contre les **Attaques de tir**).

Bannière runique de la forteresse 35 pts
0-3 par armée.
Une unité avec une ou plusieurs Bannières runiques de ce type compte comme ayant un rang complet supplémentaire eu égard aux règles **Désorganisée** et **Indomptable**.

Bannière runique de sagesse 35 pts
0-3 par armée.
Le porteur peut sélectionner une seule Rune de bataille pendant la Sélection des sorts. Cette Rune de bataille peut être lancée par le porteur avec la Portée : Unité du lanceur.

Bannière runique de confusion 25 pts
0-1 par armée.
Les unités qui chargent l'unité du porteur subissent -2" sur leur valeur de Mouvement simple lors de leur jet de Portée de charge.

Bannière runique de l'enclume 15 pts
0-3 par armée.
Les unités alliées qui chargent des unités ennemies engagées au combat avec l'unité du porteur doivent relancer leurs jets de Portée de charge ratés.

Bannière runique de stabilité 15 pts
0-3 par armée.
Usage unique. Peut être activée au début de n'importe quelle Phase de mouvement. L'unité du porteur gagne **Tir rapide** jusqu'à la fin du Tour du joueur.

Artéfacts runiques

Les Artéfacts runiques suivent les règles d'Artéfacts avec les différences suivantes :

- Une figurine peut porter jusqu'à 3 Artéfacts runiques.
- Chaque combinaison d'Artéfacts runiques est Unique.

Rune de déni 90 pts
Dominant. 0–1 par armée.
Usage unique. Le joueur peut décider d'utiliser cette rune plutôt que de faire une Tentative de dissipation. Le sort est automatiquement dissipé.

Rune dévoreuse 65 pts
Dominant. 0–1 par armée. Forgeron runique uniquement.
Usage unique. Le joueur peut utiliser cette rune au lieu de faire une Tentative de dissipation. Le sort est lancé normalement, mais le Lanceur ne peut plus relancer ce sort de la partie. N'affecte pas les Attributs de la Voie ni les sorts dissipés par une Rune de révocation.

Rune du dragon 60 pts
0–3 par armée.
Le porteur gagne une **Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée et Attaque magique)**. Une seule *Rune du dragon* alliée peut être utilisée par Manche de combat.

Rune de courage 45 pts
Usage unique. Peut être activée au début de n'importe quelle Manche de combat. Le porteur gagne **Tenace** pour la durée de la phase.

Rune de harnachement 40 pts
Forgeron runique uniquement.
Tous les éléments de figurine ennemis à moins de 24" du Forgeron runique voient leur valeur de **Canalisation** (la valeur entre parenthèses) réduite de 1, jusqu'à un minimum de 0.

Rune de terre 40 pts
0–1 par armée. Forgeron runique uniquement.
Usage unique. Peut être activée au début de n'importe quelle Phase de mêlée. Tous les sorts de Durée « Un tour » qui affectent les unités suivantes prennent fin :

- L'unité du porteur.
- Les unités ennemies en contact avec le porteur.

Rune de bouclier 30 pts
Le porteur gagne **Ægide (+1, max 4+)**. L'**Ægide** de cette rune ne se combine qu'avec elle-même et celle de **Mur de boucliers**.

Rune de réactivité 30 pts
Usage unique. Peut être activée à la fin de la Phase de charge, directement après que tous les Mouvements de charge ont été résolus. Si l'unité du porteur a été chargée avec succès pendant cette phase, elle peut effectuer une Reformation de combat (en suivant les règles normales pour les Reformations de combat).

Rune de fraternité 15 pts
Ne peut pas être prise par une figurine montée sur Trône de guerre.
Le porteur gagne **Éclaireur** et **Embuscade**.







Rune de maîtrise 15 pts
Usage unique. Une unique Rune de maîtrise peut être activée immédiatement avant que le porteur ne tente de lancer un Sort lié. Le porteur ajoute (+2/+2) au Niveau de puissance de ce sort lié pour cette Tentative de lancement.

Rune des tempêtes 15 pts
0–2 par armée.
Usage unique. Peut être activée au début du Tour de joueur ennemi. Choisissez une unité ennemie à 24" ou moins du porteur. Toutes les figurines avec **Vol** dans cette unité ont leurs valeurs de Mouvement simple et de Marche forcée (à la fois pour le mouvement au sol et en vol) divisées par deux, arrondies au supérieur. Ces effets durent jusqu'à la fin du Tour de joueur.

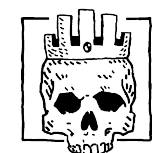
Rune de minage 10 pts
Après avoir déterminé les Zones de déploiement (fin de l'étape 6 de la Séquence pré-partie), choisissez un Décor sur le champ de bataille. Tant que le porteur est sur le champ de bataille, toutes les figurines alliées peuvent considérer ce Décor comme un Terrain découvert lors des Mouvements simples ou Marches forcées, mais doivent toujours respecter la Règle du pouce d'écart à la fin de leur mouvement.

Runes de bataille

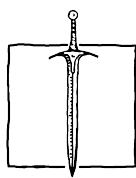
Les Runes de bataille sont des Sorts liés avec un Niveau de puissance (5/8). Les figurines qui gagnent une ou plusieurs runes de combat les sélectionnent dans la liste ci-dessous lors de la sélection des sorts. Si prises par une Enclume de pouvoir, elles ont Portée 36"; si prises par un autre Personnage, elles ont Portée 18".

	Type	Durée	Effet
	Rune de jugement	Amélioration Un tour	La cible doit relancer ses jets pour toucher ratés de ses Attaques de corps à corps.
	Rune de résilience	Amélioration Un tour	Tous les jets pour blesser contre la cible subissent un malus de -1. Plusieurs instances de cette rune ne se cumulent pas.
	Rune de résolution	Amélioration Immédiat	La cible peut effectuer un Mouvement magique de 8" et gagne Troupe légère jusqu'à la fin du Tour de joueur. De plus, la cible perd Capture jusqu'au début de la prochaine Phase de magie alliée.
	Rune de révocation	Universel Un tour	Les effets de tous les autres sorts de Durée « Un tour » qui avaient ciblé cette unité, ou un élément de cette unité, prennent fin immédiatement. Si n'importe lequel de ces sorts avait plus d'une cible, ses effets prennent fin pour les autres cibles également. De plus, la prochaine fois que l'ennemi choisira cette unité ou un élément de cette unité comme cible d'un sort lancé avec succès, celui-ci sera automatiquement dissipé. Cet effet concerne aussi les sorts d'Aura et d'Attribut de la Voie; ceci est une exception à la Séquence de lancement d'un sort et à la règle selon laquelle les Attributs de la Voie ne peuvent être dissipés.
	Rune de serments	Amélioration Un tour	La cible doit relancer les jets pour blesser ratés de ses Attaques de mêlée.
	Rune luisante	Amélioration Un tour	La cible gagne Cible difficile (1) et Perturbant .

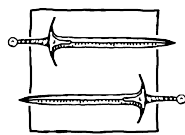
Organisation de l'armée



Personnages
max. 40%



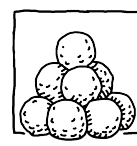
Base
min. 25%



Spécial
pas de limite



Tonnerre des clans
max. 35%



Engins de guerre
max. 20%

Personnages (max. 40%)



Roi
210 pts

Figurine seule

Taille **Standard**
Type **Infanterie**
Socle **20×20 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	9"	10		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	7	5	0	Mur de boucliers, Armure de plates
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Roi	4	7	4	1	4 Robuste
Options magiques			pts-	Options de monture	
Une Rune de bataille			40	Porteurs de bouclier	
				Trône de guerre	
Options			pts-	Options	
Pierre de la forteresse			35	Un seul choix :	
Mémoire ancestrale (Général uniquement)			50	Arbalète (3+)	
Runes naines			jusqu'à 250	Arquebuse de guilde (3+)	
Bouclier			20	Pistolet (3+)	
				Arme lourde	



Thane
105 pts

Figurine seule

Taille **Standard**
Type **Infanterie**
Socle **20×20 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	9"	9		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	6	5	0	Mur de boucliers, Armure de plates
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Thane	3	6	4	1	3 Robuste
Options magiques			pts-	Options de monture	
Une Rune de bataille			40	Porteurs de bouclier	
Options			pts-	Options	
Mémoire ancestrale (Général uniquement)			5	Un seul choix :	
Pierre de la forteresse			35	Arbalète (3+)	
Grande bannière			50	Arquebuse de guilde (3+)	
Runes naines			jusqu'à 150	Pistolet (3+)	
Bouclier			15	Arme lourde	



Forgeur runique

130 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	9"	9	Canalisation (1), Maître artisan runique, Résistance à la magie (1)		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	4	0	Mur de boucliers, Armure de plates	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Forgeron runique	2	5	4	1	3	Robuste

Règles de figurine

Maître artisan runique : Règle universelle.

Tout élément de figurine dans une unité incluant au moins une figurine avec cette règle gagne +1 en Pénétration d'armure sur ses Attaques de corps à corps.

Options magiques

Jusqu'à 3 Runes de bataille différentes 30/rune

Options

Mémoire ancestrale (Général uniquement) 45
Runes naines jusqu'à 200
Bouclier 10
Arme lourde 5



Enclume de pouvoir

200 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Standard
Type Assemblage
Socle 60 mm Rond

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	3"	9	Canalisation (2), Enclume runique , Indémoralisable, Machine de guerre, Pas un meneur, Résistance à la magie (2), Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	1	4	0	Ægide (5+), Armure de plates
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Gardes de l'enclume	3	5	4	1	2

Règles de figurine

Enclume runique : Règle universelle.

Chaque Enclume de pouvoir peut sélectionner jusqu'à trois Runes de bataille différentes durant la Sélection des sorts.



Ingénieur

120 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Personnages » et « Engins de guerre ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	9"	9	Ingénieur (3+), Retranchement		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	2	5	4	0	Mur de boucliers, Armure de plates	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Ingénieur	2	5	4	1	3	Robuste
— Règles de figurine —						
Retranchement : Règle universelle.						
Juste avant la bataille (durant l'étape 7 de la Séquence de la Phase de déploiement), la figurine peut « retrancher » une seule Machine de guerre, qui comptera comme étant à Couvert lourd. Si cette Machine de guerre fait un Mouvement simple, une Marche forcée ou un Mouvement aléatoire, elle perd définitivement ce couvert.						
— Options magiques — pts —						
Une Rune de bataille						
35						
— Règles de figurine optionnelles —						
Roquettes tueuses de wyrm : Arme de tir.						
Portée 24", Tir 1, Fo 6, PA 3, Attaque enflammée , Blessures multiples (1D3) , Rechargez !.						



Chasseur de dragons

190 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	9"	10	Avant-garde, Indémoralisable, Pas un meneur, Plus ils sont gros..., Résistance à la magie (1), Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	7	5	0	Ægide (6+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chasseur de dragons	5	7	5	2	5	Coup fatal, Maître d'armes, Robuste, Tu partiras avec moi!, Arme lourde, Paire d'armes
Options			pts		Règles de figurine optionnelles	
Un seul choix :					Chasseur de monstres : Attribut d'attaque - Corps à corps.	
Opiniâtre			70		La figurine gagne Blessures multiples (2, contre	
Chasseur de monstres			85		taille Grande, Gigantesque) .	
Enchantements d'arme runiques			jusqu'à 150		Opiniâtre : Attribut d'attaque - Corps à corps.	
					La figurine gagne +1 en valeur d'Attaque par figurine ennemie en contact avec elle (y compris la figurine avec laquelle il combat en Duel, le cas échéant).	

Montures de personnage



Porteurs de bouclier

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 40×20 mm
0-2 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	9"	P	Une tête au dessus	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	P	P	P+2	Ne peut être piétiné
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Porteurs de bouclier	2	5	4	1	2 Harnaché, Robuste



Trône de guerre

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 40×60 mm
0-2 montures/armée

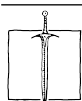
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	9"	P	Majesté des hauts rois , Une tête au dessus	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	P	P	P+2	Ne peut être piétiné
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Trône de guerre	4	5	4	1	2 Haine, Harnaché, Robuste

— Règles de figurine —

Majesté des hauts rois : Règle universelle.

Un Général monté sur un Trône de guerre gagne **Présence impériuse (18")**.

Base (min. 25%)



Guerriers des clans

135 pts + 10 pts/fig. suppl.

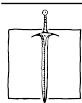
10-40 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	9"	9	Capture	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	4	0	Mur de boucliers, Armure lourde
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Guerrier des clans	1	4	3	0	2 Robuste
Options			pts-	Options d'État-major	
Avant-garde (0-30 figs./armée, 0-1 unité/armée*)			2/fig.	Champion	10
Bouclier			2/fig.	Musicien	10
Armes de jet (5+)			1/fig.	Porte-étendard	10
Un seul choix :				Enchantement d'étendard runique	sans limite
Paire d'armes			gratuit		
Arme lourde			1/fig.		
Lance et Bouclier			2/fig.		

*Une seule unité de Guerriers des clans ou de Barbes-grises peut prendre **Avant-garde**.



Barbes-grises

180 pts + 16 pts/fig. suppl.

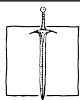
10-30 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	9"	9	Capture, Sans peur, Tenez bon!	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	5	4	0	Mur de boucliers, Armure lourde
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Barbe-grise	1	5	4	1	2 Robuste
Options			pts-	Options d'État-major	
Avant-garde (0-20 figs./armée, 0-1 unité/armée*)			2/fig.	Champion	10
Bouclier			2/fig.	Musicien	10
Armes de jet (5+)			3/fig.	Porte-étendard	10
Arme lourde			1/fig.	Enchantement d'étendard runique	sans limite

*Une seule unité de Guerriers des clans ou de Barbes-grises peut prendre **Avant-garde**.



Longues-mires des clans

185 pts + 15 pts/fig. suppl.

10-25 figs.

0-4 unités/armée

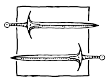


Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Tonnerre des clans ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	9"	9	Capture	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	4	0	Mur de boucliers, Armure lourde
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Longue-mire des clans	1	4	3	0	2 Robuste
Options			pts -	Options d'État-major	
Bouclier			2/fig.	Champion	10
Doit prendre (un seul choix) :				Musicien	10
Arbalète (4+)			gratuit	Porte-étendard	10
Arbalète (4+) et Arme lourde			1/fig.	Enchantement d'étendard runique*	sans limite
Arquebuse de guilde (4+)			3/fig.	*uniquement les unités sans Arquebuse de guilde	

Spécial (pas de limite)



Gardes du roi

310 pts + 19 pts/fig. suppl.

15-30 figs.

0-5 unités/armée



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	9"	9	Capture, Garde du corps (Général, Roi)		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	4	0	Armure de plates, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Garde du roi	2	5	4	1	2	Robuste, Arme lourde
Options d'État-major				pts	Options d'État-major pts	
Champion				10	Porte-étendard 10	
Musicien				10	Enchantement d'étendard runique sans limite	



Sentinelles des profondeurs

230 pts + 19 pts/fig. suppl.

15-30 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	9"	9	Capture, Garde du corps		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	4	0	Mur d'acier, Armure de plates, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Sentinelle des profondeurs	1	5	4	1	2	Robuste
— Règles de figurine —						
Mur d'acier : Protection individuelle.						
La figurine gagne Ægide (5+, contre les Attaques de corps à corps) . Cette règle ne peut être utilisée que contre les attaques portées par des ennemis engagés sur le front de l'unité.						
— Options d'État-major —						
Champion 10						
Musicien 10						
Porte-étendard 10						
Enchantement d'étendard runique sans limite						



Chasseurs de têtes

105 pts + 20 pts/fig. suppl.

5-25 figs.

0-3 unités/armée

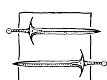
Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	3"	9"	10	Indémoralisable, Plus ils sont gros..., Sans peur			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	4	4	0	Ægide (6+)		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Chasseur de tête	1	4	4	1	2	Maître d'armes, Robuste, Tu partiras avec moi!, Arme lourde, Paire d'armes	
Options				pts -	Options d'État-major		pts -
Frères de vengeance (0-15 figs./armée,					Champion		10
0-1 unité/armée)				1/fig.	Musicien		10
Avant-garde				3/fig.	Porte-étendard		10

Règles de figurine optionnelles

Frères de vengeance : Règle universelle.

La figurine gagne **Cible difficile (1)**, **Tirailleur** et **Troupe légère**.



Chasseur de rancunes

120 pts

Figurine seule

0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	9"	10	Indémoralisable, Plus ils sont gros..., Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	4	0	Ægide (6+), Cible difficile (1), Perturbant	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chasseur de rancunes	3D3	5	4	1	2	Chaînes de jugement, Tu partiras avec moi!

Règles de figurine

Chaînes de jugement : Arme de corps à corps.

Le porteur gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure et frappe **toujours** au Palier d'initiative 10, quelle que soit son Agilité. Il ne peut pas être rejoint par un Personnage.



Gardiens des forts

250 pts + 100 pts/fig. suppl.

3-8 figs.



0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	10	Capture, Gravures runiques, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	5	1	Armure de plates	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Gardien des forts	3	4	5	2	2	Attaque magique

Règles de figurine

Gravures runiques : Règle universelle.

À l'étape 8 de la Séquence pré-partie (après la Sélection des sorts), chaque unité de Gardiens des forts doit choisir l'un des effets suivants, qui sera appliqué pour toute la durée de la partie :

- +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure
- **Avant-garde**
- +2 en Agilité

Options d'État-major

	pts
Champion	10
Musicien	10
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard runique	sans limite



Brise-rancunes

305 pts

Figurine seule

0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol 1"	1"	9	Course rapide, Vol (8", 8")	
	Vol 8"	8"			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	4	5	4	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Servants (2)	2	4	4	1	2
Châssis			5	2	2
					Attaque de broyage (3D3), Harnaché, Touches d'impact (1D6+1), Mitrailleuse des forges (4+)



Mineurs

175 pts + 11 pts/fig. suppl.

10-20 figs.

0-2 unités/armée

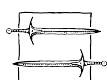


Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [TdC] comptent aussi dans la catégorie « Tonnerre des clans ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	9"	9	Capture, Embuscade		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	4	0	Mur de boucliers, Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Mineur	1	4	4	1	2	Robuste
Options				pts -	Options d'État-major	
Doit prendre (au moins un choix) :						pts -
Arme lourde				gratuit	Champion	10
Bouclier				1/fig.	Musicien	10
Paire d'armes				1/fig.	Porte-étendard	10
Pistolet (4+) [TdC]				2/fig.		
Armes de jet (5+) [TdC]				4/fig.		



Patrouilleurs

120 pts + 12 pts/fig. suppl.

8-20 figs.

0-2 unités/armée



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [TdC] comptent aussi dans la catégorie « Tonnerre des clans ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	3"	9"	9	Capture, Éclaireur, Guide (Forêt)			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	4	4	0	Mur de boucliers, Armure lourde		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Patrouilleur	1	4	3	0	2	Robuste, Tir rapide	
Options			pts -		Options d'État-major		pts -
Veilleurs des contreforts	(0-15		figu-	Champion		10	
rines/unité)			2/fig.	Musicien		10	
Bouclier			2/fig.	Porte-étendard		10	
Armes de jet (4+) [TdC]			1/fig.	Règles de figurine optionnelles			
Arbalète (3+) [TdC]			6/fig.	Veilleurs des contreforts : Règle universelle.			
Un seul choix :				La figurine perd Capture et gagne Cible difficile (1) , Tirailleur et Troupe légère .			
Paire d'armes			gratuit				
Arme lourde			2/fig.				

Tonnerre des clans (max. 35%)



Veilleurs des forges

190 pts + 18 pts/fig. suppl.

10–16 figs.



0–30 figs./armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	9"	9	Capture		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	4	0	Ægide (3+, contre les Attaques enflammées), Armure de plates	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Veilleur des forges	1	4	4	1	2	Robuste, Fusil des forges

— Règles de figurine —

Fusil des forges : Arme de tir.

Portée 18", **Tirs-2**Tir 1, Fo 4, PA 0, **Attaque enflammée, Tir en marche forcée, touche toujours sur 3+.**

— Options d'État-major —

	pts
Champion	10
Musicien	10
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard runique	sans limite



Autogyre à vapeur

180 pts + 135 pts/fig. suppl.

1–2 figs.

0–3 unités/armée

Taille Standard
Type Assemblage
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol 1"	2"	9	Course rapide, Troupe légère, Une tête au dessus, Vol (8", 16")		
	Vol 8"	16"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	5	3	Ne peut être piétiné	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Autogyre à vapeur	2	4	4	1	2	Mitrailleuse des forges (4+)

— Options —

Doit prendre (un seul choix) :

Grenades à shrapnel (0–2 unités/armée) gratuit

Bombes à shrapnel (0–1 figurine/unité, 0–2 unités/armée) 35

— Règles de figurine optionnelles —

Bombes à shrapnel : Attaque spéciale.

Attaque au passage. L'unité ennemie subit 1D6×2 touches de Force 3 et Pénétration d'armure 1. Si le dé lancé pour déterminer le nombre de touches donne un résultat naturel de '6', après que cette attaque a été résolue, les Bombes à shrapnel ne peuvent plus être utilisées de la partie.

Grenades à shrapnel : Attaque spéciale.

Attaque au passage. Usage unique. Pour chaque Autogyre dans l'unité, l'unité ennemie subit 1D3 touches de Force 3 et Pénétration d'armure 0.

Engins de guerre (max. 20%)



Artillerie de campagne

90 pts

Figurine seule

Taille Standard

Type Assemblage

Socle 60 mm Rond

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	3"	9	Machine de guerre, Rune d'ingénierie , Tenace		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	1	4	0	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Servants	3	4	3	0	2	Mouvement ou tir

Règles de figurine

Rune d'ingénierie : Règle universelle.

Ajoutez +4 aux jets de dés sur la table des Incidents de tir.

Règles de figurine optionnelles

Tir enflammé : Attribut d'attaque - Tir.

Les Attaques de tir de la figurine gagnent **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.

Options

Tir enflammé

Frappé de runes

*où X dépend de l'Arme d'artillerie choisie.

pts -

gratuit

X*

Options

Doit prendre (un seul choix) :

Baliste naine (4+) (0-4 unités/armée) gratuit

Canon incendiaire (0-2 unités/armée) 35

Catapulte naine (4+) (0-2 unités/armée) 100

Canon nain (4+) (0-2 unités/armée) 140

Canon orgue (4+) (0-2 unités/armée) 145

pts -

Arme d'artillerie

Attributs d'attaque optionnels - Tir

Baliste naine : Arme d'artillerie.

Portée 48", Tir 1, Fo 4 [6], PA 10, **Attaque de zone (1x5)**, **[Blessures multiples (1D3)]**.

Frappé de runes : Règle universelle. 35 pts

Les Attaques de tir de la Baliste naine gagnent **Attaque magique** et **Tir précis**. La figurine gagne **Éclaireur** avec l'exception suivante : elle doit être déployée dans la Zone de déploiement du joueur propriétaire.

Canon incendiaire : Arme d'artillerie.

Lance flamme, Portée 24", Tir 1, Fo 4 [5], PA 1 [2], **Attaque enflammée**, **[Blessures multiples (1D3)]**.

Frappé de runes : Règle universelle. 10 pts

La Taille de la figurine devient Grande.

Catapulte naine : Règle universelle.

Catapulte (4x4), Portée 12-60", Tir 1, Fo 3 [7], PA 0 [4], **[Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)]**. La Taille de la figurine devient Grande.

Frappé de runes : Attribut d'attaque. 100 pts

Les Attaques de tir de la Catapulte gagnent +1 en Force, +2 en Pénétration d'armure et **Attaque magique**.

Canon nain : Arme d'artillerie.

Peut tirer de deux manières :

- **Canon**, Portée 60", Tir 1, Fo 4 [10], PA 0 [10], **Attaque de zone (1x5)**, **[Blessures multiples (1D3+1)]**

- **Batterie de tir**, Portée 12", Tirs 2D6, Fo 4, PA 4

Frappé de runes : Attribut d'attaque. 5 pts

Les Attaques de tir du Canon nain gagnent +1 en Force, +1 en Pénétration d'armure et **Attaque magique**.

Canon orgue : Arme d'artillerie.

Batterie de tir, Portée 30", Tirs 2D6x2, Fo 5, PA 3.

Frappé de runes : Attribut d'attaque. 80 pts

Les Attaques de tir du Canon orgue gagnent +1 sur leurs jets pour blesser et **Attaque magique**.

Feuille de référence



Personnages

Roi	MS	3"	MF	9"	Dis	10													
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	7	Rés	5	Arm	0										Mur de boucliers, Armure de plates	
Roi	Att	4	Off	7	Fo	4	PA	1	Agi	4								Robuste	
Thane	MS	3"	MF	9"	Dis	9													
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	6	Rés	5	Arm	0										Mur de boucliers, Armure de plates	
Thane	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	3								Robuste	
Forgeron runique	MS	3"	MF	9"	Dis	9												Canalisation (1), Maître artisan runique, Résistance à la magie (1)	
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0										Mur de boucliers, Armure de plates	
Forgeron runique	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	3								Robuste	
Enclume de pouvoir	MS	3"	MF	3"	Dis	9												Canalisation (2), Enclume runique, Indémoralisable, Machine de guerre, Pas un meneur, Résistance à la magie (2), Sans peur	
Standard, Assemblage	PV	5	Déf	1	Rés	4	Arm	0										Ægide (5+), Armure de plates	
Gardes de l'enclume	Att	3	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	2									
Ingénieur	MS	3"	MF	9"	Dis	9												Ingénieur (3+), Retranchement	
Standard, Infanterie	PV	2	Déf	5	Rés	4	Arm	0										Mur de boucliers, Armure de plates	
Ingénieur	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	3								Robuste	
Chasseur de dragons	MS	3"	MF	9"	Dis	10												Avant-garde, Indémoralisable, Pas un meneur, Plus ils sont gros..., Résistance à la magie (1), Sans peur	
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	7	Rés	5	Arm	0										Ægide (6+)	
Chasseur de dragons	Att	5	Off	7	Fo	5	PA	2	Agi	5								Coup fatal, Maître d'armes, Robuste, Tu partiras avec moi!, Arme lourde, Paire d'armes	



Montures de personnage

Porteurs de bouclier	MS	3"	MF	9"	Dis	P												Une tête au dessus	
Standard, Infanterie	PV	4	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2										Ne peut être piétiné	
Porteurs de bouclier	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	2								Harnaché, Robuste	
Trône de guerre	MS	3"	MF	9"	Dis	P												Majesté des hauts rois, Une tête au dessus	
Standard, Infanterie	PV	6	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2										Ne peut être piétiné	
Trône de guerre	Att	4	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	2								Haine, Harnaché, Robuste	

Base

Guerriers des clans	MS	3"	MF	9"	Dis	9													Capture
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	0										Mur de boucliers, Armure lourde	
Guerrier des clans	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2								Robuste	
Barbes-grises	MS	3"	MF	9"	Dis	9													Capture, Sans peur, Tenez bon!
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	4	Arm	0										Mur de boucliers, Armure lourde	
Barbe-grise	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	2								Robuste	
Longues-mires des clans	MS	3"	MF	9"	Dis	9													Capture
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	0										Mur de boucliers, Armure lourde	
Longue-mire des clans	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2								Robuste	

Spécial

Gardes du roi	MS	3"	MF	9"	Dis	9													Capture, Garde du corps (Général, Roi)
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	4	Arm	0										Armure de plates, Bouclier	
Garde du roi	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	2								Robuste, Arme lourde	
Sentinelles des profondeurs	MS	3"	MF	9"	Dis	9													Capture, Garde du corps
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	4	Arm	0										Mur d'acier, Armure de plates, Bouclier	
Sentinelles des profondeurs	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	2								Robuste	

Chasseurs de têtes	MS	3"	MF	9"	Dis	10									Indémoralisable, Plus ils sont gros..., Sans peur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	0							Ægide (6+)
Chasseur de tête	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2					Maître d'armes, Robuste, Tu partiras avec moi!, Arme lourde, Paire d'armes
Chasseur de rancunes	MS	3"	MF	9"	Dis	10									Indémoralisable, Plus ils sont gros..., Sans peur
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0							Ægide (6+), Cible difficile (1), Perturbant
Chasseur de rancunes	Att	3D3	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	2					Chaînes de jugement, Tu partiras avec moi!
Gardiens des forts	MS	5"	MF	10"	Dis	10									Capture, Gravures runiques, Sans peur
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	5	Arm	1							Armure de plates
Gardien des forts	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	2					Attaque magique
Brise-rancunes	MS	1"	MF	1"	Dis	9									Course rapide, Vol (8", 8")
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	4	Rés	5	Arm	4							
Servants (2)	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2					
Châssis	Att	-	Off	-	Fo	5	PA	2	Agi	2					Attaque de broyage (3D3), Harnaché, Touches d'impact (1D6+1), Mitrailleuse des forges (4+)
Mineurs	MS	3"	MF	9"	Dis	9									Capture, Embuscade
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	0							Mur de boucliers, Armure lourde
Mineur	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2					Robuste
Patrouilleurs	MS	3"	MF	9"	Dis	9									Capture, Éclaireur, Guide (Forêt)
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	0							Mur de boucliers, Armure lourde
Patrouilleur	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2					Robuste, Tir rapide

Tonnerre des clans

Veilleurs des forges	MS	3"	MF	9"	Dis	9									Capture
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	4	Arm	0							Ægide (3+, contre les Attaques enflammées), Armure de plates
Veilleur des forges	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2					Robuste, Fusil des forges
Autogyre à vapeur	MS	1"	MF	2"	Dis	9									Course rapide, Troupe légère, Une tête au dessus, Vol (8", 16")
Standard, Assemblage	PV	3	Déf	4	Rés	5	Arm	3							Ne peut être piétiné
Autogyre à vapeur	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2					Mitrailleuse des forges (4+)

Engins de guerre

Artillerie de campagne	MS	3"	MF	3"	Dis	9									Machine de guerre, Rune d'ingénierie, Tenace
Standard, Assemblage	PV	5	Déf	1	Rés	4	Arm	0							Armure lourde
Servants	Att	3	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2					Mouvement ou tir

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Mitrailleuse des forges	-	18"	5	2	4	Attaque enflammée Tir rapide
Arquebuse de guilde	-	24"	4	2	1	Encombrant Tir précis
Roquettes tueuses de wyrm	-	24"	6	3	1	Attaque enflammée Blessures multiples(1D3) Rechargez!
Fusil des forges		18"	4	0	1	Attaque enflammée Tir en marche forcée
Baliste naine	-	48"	3 [6]	10	1	Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (1D3)]
Canon incendiaire	Lance flamme	24"	4 {5}	1 {2}	1	Attaque enflammée {Blessures multiples (1D3)}
Catapulte naine	Catapulte (4×4)	12–60"	3 [7]	0 [4]	1	[Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)] Taille : Grande
Canon nain (1)	Canon	60"	4 [10]	0 [10]	1	Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (1D3+1)]
Canon nain (2)	Batterie de tir	12"	4	4	2D6	-
Canon orgue	Batterie de tir	30"	5	3	2D6×2	-

Frappé de runes

Baliste naine	Attaque magique, Éclaireur dans la Zone de déploiement, Tir précis
Canon incendiaire	Taille : Grande
Catapulte naine	+1 Fo, +2 PA, Attaque magique
Canon nain	+1 Fo, +1 PA, Attaque magique
Canon orgue	+1 pour blesser, Attaque magique

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Fusil des forges	touche toujours sur 3+	Veilleur des forges
Roquettes tueuses de wyrm	3+	Ingénieur
Arquebuse de guilde	3+	Personnages
	4+	Longue-mire des clans
Arbalète	3+	Personnages, Patrouilleur
	4+	Longue-mire des clans
Pistolet	3+	Personnages
	4+	Mineur
Armes de jet	4+	Patrouilleur
	5+	Guerrier des clans, Barbe-grise, Mineur
Mitrailleuse des forges	4+	Ingénieur, Autogyre à vapeur, Brise-rancunes
Armes d'artillerie	4+	Artillerie de campagne

Runes de bataille

Rune de jugement	Amélioration	Un tour	La cible doit relancer les jets pour toucher ratés de ses Attaques de corps à corps
Rune de résilience	Amélioration	Un tour	Tous les jets pour blesser contre la cible subissent un malus de -1
Rune de résolution	Amélioration	Immédiat	La cible peut effectuer un Mouvement magique de 8", perd Capture pour un tour
Rune de révocation	Universel	Un tour	Les effets de tous les autres sorts de Durée Un tour qui affectaient la cible prennent fin. De plus, le prochain sort ennemi lancé avec succès sur l'unité est dissipé, incluant les sorts d'Aura et d'Attribut de la Voie
Rune de serments	Amélioration	Un tour	La cible doit relancer les jets pour blesser ratés de ses Attaques de mêlée
Rune luisante	Amélioration	Un tour	La cible gagne Cible difficile (1) et Perturbant

Journal des modifications

2023 bêta 1

- Veilleurs des forges, nouveau Fusil des forges
- Reformulations diverses utilisant les nouveaux termes du livre de règles
- Rune de résolution, perte de la règle Capture durant un tour

Changements de coût

- Runes
 - Rune de pénétration 40 ↘35
 - Rune de puissance 40 ↘35
 - Rune de précision 40 ↘35
 - Rune de résistance 50 ↘40
 - Rune dévoreuse 70 ↘65
 - Rune de courage 50 ↘45
 - Rune de réactivité 25 ↗30
 - Rune des tempêtes 25 ↘15
 - Rune de fraternité 20 ↘15
 - Bannière runique de protection 65 ↘55
 - Bannière runique de confusion 40 ↘25
 - Bannière runique de hardiesse 60 ↗65
 - Bannière runique de l'enclume 25 ↘15
 - Bannière runique de stabilité 25 ↘15
- Personnages
 - Enclume de pouvoir 190 ↗200
 - Chasseur de dragons 200 ↘190
 - Chasseur de dragons Chasseur de monstres 75 ↗85
 - Chasseur de dragons Opiniâtre 80 ↘70
 - Ingénieur Roquettes tueuses de wyrm (3+) 25 ↗30
 - Ingénieur Mémoire ancestrale 45 ↘35
 - Ingénieur Rune de bataille 30 ↗35
 - Roi Arquebuse de guilde (3+) 10 ↘5
 - Roi Rune de bataille 30 ↗40
 - Roi Porteurs de bouclier 110 ↘90
 - Thane Arme lourde 10 ↘5
 - Thane Arquebuse de guilde (3+) 10 ↘5
 - Thane Mémoire ancestrale 10 ↘5
 - Thane Rune de bataille 30 ↗40
 - Forgeron runique 135 ↘130
 - Forgeron runique Mémoire ancestrale 50 ↘45
- Base
 - Longues-mires des clans Figurines additionnelles 16 ↘15
 - Longues-mires des clans Arme lourde 2 ↘1
 - Guerriers des clans Lance et Bouclier 3 ↘2
 - Guerriers des clans Arme lourde 2 ↘1
 - Barbes-grises Arme lourde 2 ↘1
- Spécial
 - Sentinelles des profondeurs Figurines additionnelles 20 ↘19
 - Gardes du roi Figurines additionnelles 20 ↘19
 - Mineurs 180 ↘175
 - Mineurs Figurines additionnelles 12 ↘11
 - Mineurs Pistolet (4+) 3 ↘2
 - Mineurs Arme lourde 1 ↘0
 - Mineurs Paire d'armes 2 ↘1
 - Patrouilleurs 140 ↘120
 - Patrouilleurs Figurines additionnelles 14 ↘12
 - Patrouilleurs Arbalète (3+) 4 ↗6
 - Patrouilleurs Paire d'armes 1 ↘0
 - Patrouilleurs Arme lourde 3 ↘2
 - Chasseurs de têtes Frères de vengeance 2 ↘1
 - Chasseur de rancunes 125 ↘120
 - Autogyre à vapeur Figurines additionnelles 145 ↘135
- Engins de guerre
 - Artillerie de campagne 85 ↗90
 - Artillerie de campagne Tir enflammé 10 ↘0
 - Artillerie de campagne Baliste naine - Frappé de runes 40 ↘35
 - Artillerie de campagne Canon incendiaire 45 ↘35
 - Artillerie de campagne Canon incendiaire - Frappé de runes 15 ↘10
 - Artillerie de campagne Catapulte naine 105 ↘100
 - Artillerie de campagne Catapulte naine - Frappé de runes 105 ↘100
 - Artillerie de campagne Canon 145 ↘140
 - Artillerie de campagne Canon - Frappé de runes 10 ↘5
 - Artillerie de campagne Canon orgue 150 ↘145