

THE AGE OF THE RAG'NAROK CONFRONTATION®

L'ARMÉE DU SANGLIER



EFFET D'ARMÉE ET COMPÉTENCES

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

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

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

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

Charge bestiale : Les résultats , , et  sont interprétés comme des  + lors des tests d'Attaque au corps à corps  réalisés avec les combattants dotés de Charge bestiale.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ÉQUIPEMENT

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

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

Vapeur / Corps à corps : L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force au corps à corps . Le joueur jette un dé appelé « dé de vapeur » et additionne le résultat à la Force pour le test de Force qui s'ensuit.

Vapeur / Distance : L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force à distance . Le joueur jette un dé appelé « dé de vapeur » et additionne le résultat à la Force pour le test de Force qui s'ensuit.

Note : Les profils correspondent à la version Confrontation : l'âge du Rag'narok des combattants. L'équipement qui a servi à les coder peut être différent de celui représenté sur la figurine.

LES UNITÉS

La liste d'armée indique, pour chaque troupe, l'effectif standard et maximum d'une unité, et le coût en P.A. de celle-ci. Elle indique également le coût de chaque combattant supplémentaire que le joueur désire ajouter à l'effectif standard de l'unité, sans pour autant atteindre l'effectif maximum.

Les unités pour lesquelles un coût est indiqué dans les colonnes « +1 combattant spécial », « +2 combattants spéciaux » et « +3 combattants spéciaux » peuvent incorporer de tels combattants, dont les caractéristiques sont données à la suite de la troupe standard. Chaque combattant spécial remplace un combattant standard de l'unité.

Toutes les unités peuvent accueillir un Incarné. Celui-ci peut s'ajouter à l'effectif maximal d'une unité.

ORDRE DES BANNIÈRES

- Unité d'infanterie  () !
- Unité d'infanterie  ( / )
- Unité d'infanterie  ( /  / )
- Unité de cavalerie ou de machine de guerre  /  ( / )
- Unité de cavalerie ou de créature  /  ( / )

! : Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

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

Lithomancien : Le lithomancien peut lancer le sortilège « Cœur de pierre ». Les échecs obtenus sur un test de Courage sont relancés une fois de plus. Ce sortilège coûte 6 points de mana.

Prévôt : Le prévôt peut lancer le miracle « Marteau d'Uren ». L'unité acquiert la compétence « Implacable ». Après qu'ils aient effectué un assaut, les Implacables au contact d'adversaires peuvent effectuer un nouveau combat. Celui-ci ne bénéficie pas du bonus de charge. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour. Ce miracle coûte 5 points de foi.

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

CAS PARTICULIERS

Familier mécanique : Le familier mécanique fourni avec la compagnie d'airain est réservé à Fenggar. Il obéit aux règles de familiers présentées dans le chapitre *Les mystiques* (cf. règles du jeu). Il s'agit d'un attribut de Valeur 1.

LES INCARNÉS

Chaque Incarné dispose d'un certain nombre de points avec lesquels il peut acheter ses artefacts et, le cas échéant, ses rituels et ses communions. Le coût de chaque artefact est égal à sa valeur.

Aegher : 1
Bâl-Torg : 2
Brognir : 1
Elghir : 1
Fenggar : 2
Fulgur : 3
Hirh-Karn : 1
Kael : 2
Kahinir : 2
Lor-Arknon : 3
Lothan : 3
Magnus : 2
Pillgrim : 1
Pilzenbhir : 2
Tan-Kair : 3

En outre, certains Incarnés sont magiciens, ou fidèles. Dans le premier cas, ils disposent d'une voie et d'éléments, dans l'autre cas, d'un culte et d'aspects. Ces informations sont données dans la liste suivante :

Bâl-Torg : Magicien (Tellurique / Feu et Terre)
Elghir : Fidèle (Panthéon de l'Ægis / Altération)
Fenggar : Magicien (Tellurique / Eau et Terre)
Magnus : Magicien (Tellurique / Eau et Terre)

Enfin, le coût de résurrection de chaque Incarné est le suivant. Il s'agit également du nombre de points gagnés par l'adversaire si l'Incarné est tué par un Incarné adverse.

Aegher : 6
Bâl-Torg : 4
Brognir : 4
Elghir : 3
Fenggar : 4
Fulgur : 7
Hirh-Karn : 4
Kael : 7

Kahinir : 3
Lor-Arkhon : 5
Lothan : 7
Magnus : 7
Pillgrim : 3
Pilzenbhir : 4
Tan-Kair : 7

ARTEFACTS

ARME TELLURIQUE

Valeur : 1

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

BOUCLIER TELLURIQUE

Valeur : 1

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

COR DES PLAINES

Valeur : 1

L'Incarné est considéré comme un musicien.

MAIN DE BRONZE

Valeur : 1

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

GEMME TELLURIQUE

Valeur : 1

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

CHAUDRON D'HYFFAID

Valeur : 2

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

COMPRESSEUR ALCYONE

Valeur : 2

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

HEAUME DU PATRIARCHE

Valeur : 2

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

MARTEAU À FUSION

Valeur : 3

Les tests de Force infligés par l'Incarné au corps à corps  sont lus dans la colonne .

LABORATOIRE ALCHIMIQUE PORTABLE

Valeur : 3

L'Incarné magicien équipé de cet artefact acquiert un rituel tellurique de valeur 2. Une fois par tour, il peut lancer ce rituel automatiquement, sans effectuer de jet de dé et sans dépenser de points de mana. Il ne peut pas être contré.

GRIMOIRE

CONCENTRÉ DE FRACAS

Voie : Tellurique

Élément : Terre

Valeur : 1

Mana : 8

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Instantanée

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

ÉLIXIR DE SAUVAGERIE

Voie : Tellurique

Élément : Terre

Valeur : 1

Mana : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

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

FER DE L'ESPRIT

Voie : Tellurique

Élément : Terre

Valeur : 1

Mana : 8

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

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

PRINCIPE D'INERTIE

Voie : Tellurique

Élément : Terre

Valeur : 1

Mana : 7

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Instantanée

Lorsqu'elle effectue un assaut ou une course, l'unité ciblée triple son Mouvement  au lieu de le doubler.

SÉRUM DE SANG DE GÉANT

Voie : Tellurique
Élément : Terre
Valeur : 1
Mana : 8
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

La Puissance de l'unité est doublée.

JET DE VAPEUR

Voie : Tellurique
Élément : Terre
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Instantanée

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

RÉSINE DE PÉTRIFICATION

Voie : Tellurique
Élément : Terre
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 7
Cible : Combattant
Durée : Tour

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

VOLONTÉ CRUELLE

Voie : Tellurique
Élément : Terre
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Tour

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

PÉTRIFICATION ALCHIMIQUE

Voie : Tellurisme
Élément : Terre
Valeur : 3
Mana : 15
Difficulté : 9
Cible : Unité
Durée : Tour

Les combattants de l'unité ciblée sont transformés en statues de pierre. Ils sont considérés comme des éléments de décor jusqu'à la fin du tour. Ils peuvent être détruits : chacun dispose de Résistance  12 et d'autant de points de structure que de points de vie restant.

SÉISME

Voie : Tellurique
Élément : Terre
Valeur : 3
Mana : 20
Difficulté : 9
Cible : Champ de bataille
Durée : Tour

Les combattants dépourvus du Don du Sanglier ne peuvent pas se déplacer de plus de 10 cm.

LITANIE

ARME DE L'ÆGIS

Culte : Panthéon de l'Ægis
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 9
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

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

BRAS VENGEUR DE L'ÆGIS

Culte : Panthéon de l'Ægis
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 10
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

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

COURROUX DIVIN

Culte : Panthéon de l'Ægis
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 10
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

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



DÉPLACEMENT DE LA MONTAGNE

Culte : Panthéon de l'Ægis

Aspect : Altération

Valeur : 1

Foi : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

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



FORGE D'ODNIR

Culte : Panthéon de l'Ægis

Aspect : Altération

Valeur : 1

Foi : 6

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

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

FRAPPE DES FORGES

Culte : Panthéon de l'Ægis

Aspect : Altération

Valeur : 1

Foi : 10

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

Les combattants de l'unité ciblée bénéficient de la compétence « Coup de maître ». Si au moins un des membres de l'unité ne s'est pas déplacé lors de son activation, le combattant ajoute son Attaque  à sa Force  lors des tests de Force réalisés au corps à corps .

HOSPICE DIVIN

Culte : Panthéon de l'Ægis

Aspect : Altération

Valeur : 1

Foi : 10

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

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

PIERRE QUI ROULE

Culte : Panthéon de l'Ægis

Aspect : Altération

Valeur : 1

Foi : 8

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

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

PROTECTION D'UREN

Culte : Panthéon de l'Ægis

Aspect : Altération

Valeur : 1

Foi : 9

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

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

SENTENCE DU CONDAMNÉ

Culte : Panthéon de l'Ægis

Aspect : Altération

Valeur : 1

Foi : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

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



Nom	Catégorie	Rang	PV	MOU	DEF	RES	C/P	D6 (cac)	ATT	FOR	D6 (tir)	TIR	FOR D	AUT	POU	FER	Compétences
Arbalétrier	Infanterie	1	1	7	3	6	3	1	5	5	1	2	6				(Don du Sanglier)
Bombardier	Infanterie	3	2	7	3	8	5	1	3	5	1	4	10				(Don du Sanglier) Acharné. Visée. (Tir perforant) (Vapeur / Distance)
Bougre sur razorback	Cavalerie	1	2	15	3	5	5	3	5	6							(Don du Sanglier) (Cavalerie légère)
Char	Machine de guerre	NA	4	15	0	12	7	2	3	8	1	6	14				(Don du Sanglier) Charge bestiale. Inébranlable. Insensible. (Cavalerie lourde) (Tir perforant) (Vapeur / CAC) (Vapeur / Distance)
Chevalier Khor	Cavalerie	2	2	15	3	9	5	3	5	6							(Don du Sanglier) Brute épaisse. (Cavalerie lourde) (Vapeur / CAC)
Chevalier Khor / Thermo-prêtre	Cavalerie	2	2	15	3	9	5	3	5	6					3		(Don du Sanglier) Brute épaisse. (Cavalerie lourde) (Vapeur / CAC)
Fils d'Uren	Créature	2	2	10	3	7	3	2	7	9							(Don du Sanglier) Coup de maître. (Vapeur / CAC)
Garde-forge	Infanterie	1	1	7	3	6	3	1	5	7							(Don du Sanglier) (Allonge) (Vapeur / CAC)
Garde-forge / Thermo-prêtre	Infanterie	1	1	7	3	6	3	1	5	7					3		(Don du Sanglier) (Allonge) (Vapeur / CAC)
Garde-forge / Prévôt	Infanterie	1	1	7	3	6	3	1	5	7						3	(Don du Sanglier) (Allonge) (Vapeur / CAC)
Guerrier montagne	Créature	3	2	15	7	11	5	1	7	11							(Don du Sanglier) Implacable. Immortel. Tueur-né. (Allonge)
Khor (enclume)	Infanterie	2	1	7	5	9	3	1	5	5							(Don du Sanglier) Brute épaisse.
Khor (enclume) / Armurier	Infanterie	2	1	7	5	9	3	1	5	5							(Don du Sanglier) Brute épaisse.
Khor (marteau)	Infanterie	2	1	7	3	9	3	1	5	7							(Don du Sanglier) Brute épaisse. (Allonge)
Khor (marteau) / Armurier	Infanterie	2	1	7	3	9	3	1	5	7							(Don du Sanglier)
Météore	Infanterie	3	1	15	5	9	5	2	7	5							(Don du Sanglier) Brute épaisse. Vol. (Vapeur / CAC)
Soldat des plaines	Infanterie	1	1	7	5	5	3	1	5	5							(Don du Sanglier)
Soldat des plaines / Lithomancien	Infanterie	1	1	7	5	5	3	1	5	5					3		(Don du Sanglier)
Soldat des plaines / Musicien	Infanterie	1	1	7	5	5	3	1	5	5							(Don du Sanglier)
Soldat des plaines / Porte-étendard	Infanterie	1	1	7	5	5	3	1	5	5							(Don du Sanglier)
Thermo-guerrier	Infanterie	3	1	7	3	11	5	1	5	9							(Don du Sanglier) Brute épaisse. Furie guerrière. (Allonge) (Vapeur / CAC)
Thermo-guerrier / Thermo-prêtre	Infanterie	3	1	7	3	11	5	1	5	9					5		(Don du Sanglier) Brute épaisse. Furie guerrière. (Allonge) (Vapeur / CAC)
Tromblonnier	Infanterie	2	1	7	3	6	3	1	3	3	1	6	6				(Don du Sanglier) Tir instinctif. (Vapeur / Distance)
Aegher	Cavalerie	1	4	15	3	6	7	3	5	8					3		(Don du Sanglier) (Cavalerie légère) (Vapeur / CAC)
Bâl-Torg	Infanterie	2	4	7	3	6	5	2	5	7					3	5	(Don du Sanglier) Focus.
Brogdir	Infanterie	1	4	7	3	6	5	3	5	5					3		(Don du Sanglier) (Allonge) (Vapeur / CAC)
Elghir	Infanterie	1	4	7	3	6	5	2	5	5					3	3	(Don du Sanglier)
Fenggar	Infanterie	2	4	7	3	9	5	2	3	3					3	5	(Don du Sanglier) Catalyseur.
Fulgur	Infanterie	3	4	15	5	9	7	3	7	5					5		(Don du Sanglier) Brute épaisse. Vol. (Vapeur / CAC)
Hirh-Karn	Infanterie	2	4	7	5	9	5	2	5	5					3		(Don du Sanglier) Brute épaisse. Tueur-né.
Kael	Cavalerie	2	4	15	3	9	7	3	5	8					3		(Don du Sanglier) Brute épaisse. (Allonge) (Cavalerie lourde)
Kahinir	Infanterie	2	4	7	3	8	5	2	5	7					3		(Don du Sanglier) Coup de maître.
Lor-Arkhon	Infanterie	3	4	7	3	8	7	2	3	5	1	4	10	5			(Don du Sanglier) Acharné. Visée. (Tir perforant) (Vapeur / Distance)
Lothan	Infanterie	3	4	7	3	11	7	2	5	9	1	6	6	5			(Don du Sanglier) Brute épaisse. Furie guerrière. (Allonge) (Vapeur / CAC) (Vapeur / Distance)
Magnus	Infanterie	3	4	7	3	8	7	2	5	9					5	7	(Don du Sanglier) Instinct de survie. Magistère.
Pillgrim	Infanterie	1	4	7	3	5	5	2	5	7					3		(Don du Sanglier)
Pilzenbhir	Infanterie	2	4	7	5	5	5	3	5	5					5		(Don du Sanglier) Contre-Attaque.
Tan-Kair	Infanterie	3	4	7	3	9	7	3	5	9					5		(Don du Sanglier) Furie guerrière. Stratège. (Allonge) (Vapeur / CAC)

Nom	Effectif minimum	P.A.	+ 1 combattant spécial	+ 2 combattants spéciaux	+ 3 combattants spéciaux	Effectif maximum	P.A.	+ 1 combattant spécial	+ 2 combattants spéciaux	+ 3 combattants spéciaux	Combattant supplémentaire	Figurine métal
Arbalétrier	8	350				12	525				45	Arbalétrier nain.
Bombardier	4	550				4						Bombardier nain.
Bougre sur razorback	3	500				5	625				165	Bougre sur razorback, jeune nain sur razorback.
Char	1	450				1						Char nain.
Chevalier Khor	3	675	700	725		5	1125	1150	1175		225	Chevalier Khor d'Uren.
Chevalier Khor / Thermo-prêtre												Thermo-prêtre sur razorback
Fils d'Uren	3	450				3						Fils d'Uren.
Garde-forge	8	375	400	425		12	550	575	600		50	Garde-forge.
Garde-forge / Thermo-prêtre												Thermo-prêtre 1
Garde-forge / Prévôt												Prévôt d'Uren
Guerrier montagne	1	200				1						Guerrier montagne
Khor (enclume)	6	325	350	375		8	425	450	475		55	Guerrier Khor (épée et bouclier)
Khor (enclume) / Armurier												Armurier nain (modèle 1)
Khor (marteau)	6	350	375	400		8	450	475	500		60	Guerrier Khor (arme à deux mains)
Khor (marteau) / Armurier												Armurier nain (modèle 2)
Météore	4	500				4						Météore de l'Aegis.
Soldat des plaines	8	275	300	325	350	15	525	550	575	600	40	Soldat des plaines.
Soldat des plaines / Lithomancien												Lithomancien nain.
Soldat des plaines / Musicien												Musicien des plaines, musicien nain.
Soldat des plaines / Porte-étendard												Porte-étendard des plaines.
Thermo-guerrier	4	350	375	400		6	525	550	575		90	Thermo-guerrier, thermo-guerrier d'Uren.
Thermo-guerrier / Thermo-prêtre												Thermo-prêtre 2
Tromblonnier	6	325				6						Tromblonnier nain.
Aegher	1	300										
Bâl-Torg	1	210										
Brogmir	1	175										
Elghir	1	170										
Fenggar	1	210										
Fulgur	1	370										
Hirh-Karn	1	190										
Kael	1	365										
Kahinir	1	170										
Lor-Arkhon	1	265										
Lothan	1	340										
Magnus	1	325										
Pillgrim	1	130										
Pilzenbhir	1	185										
Tan-Kair	1	340										