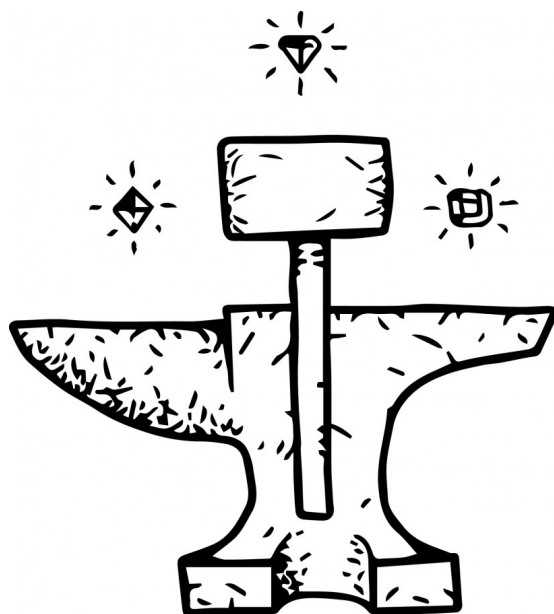


# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## BATAILLES FANTASTIQUES



# Forteresses naines

Livre d'armée (Règles de base)

3<sup>e</sup> édition, version Publiée imprimable – 1.0.3 – juin 2025

Introduction	2	Structure de l'armée	9
Règles propres à l'armée	4	Personnages	10
Règles des figurines de l'armée	4	Montures de personnage	15
Objets spéciaux runiques	5	Base	16
Runes de bataille	8	Spécial	18
Feuille de référence	25		

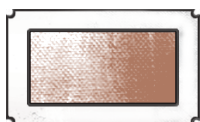
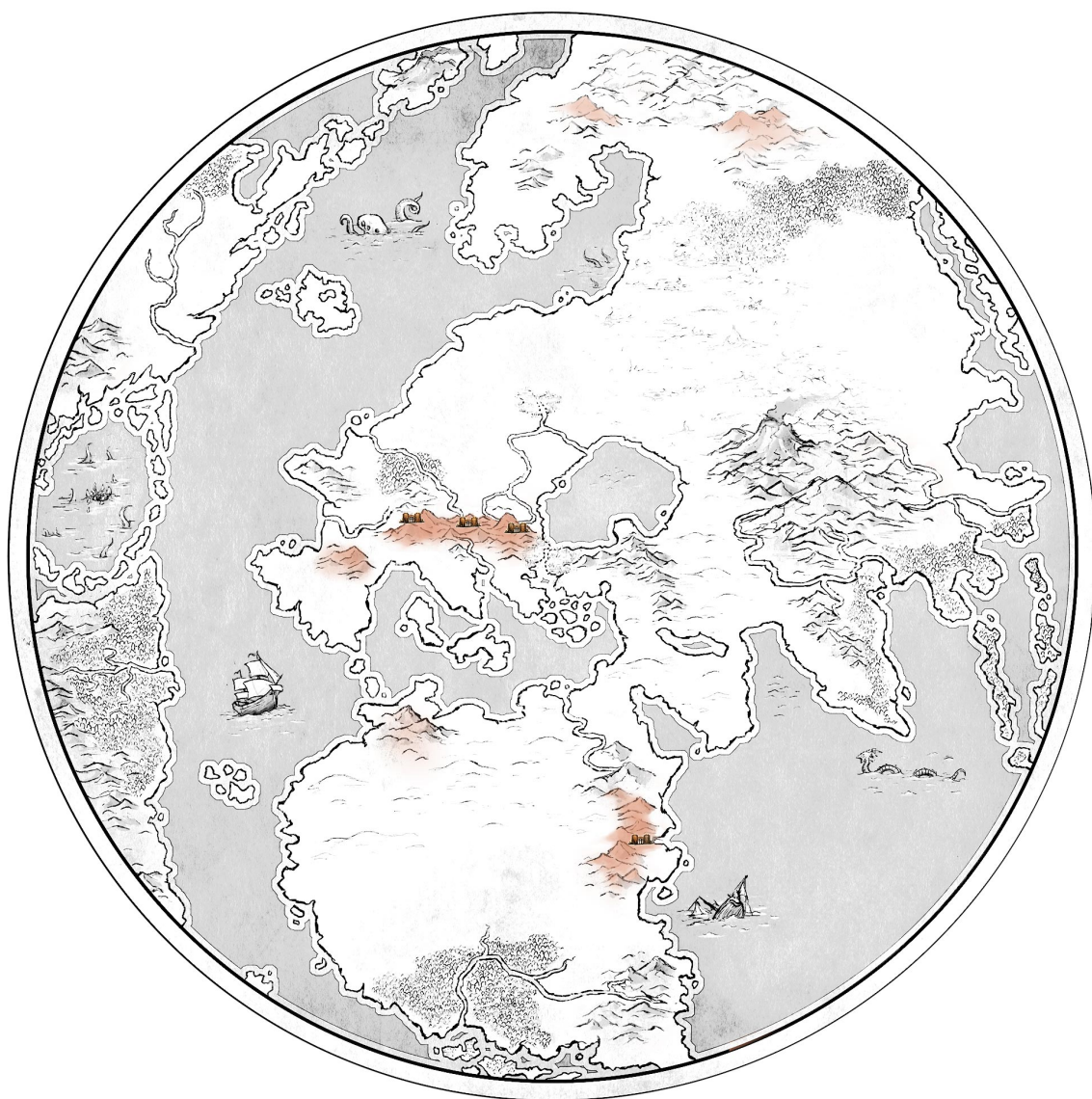


Le 9<sup>e</sup> Âge : Batailles fantastiques est un jeu de batailles fantastiques mettant en scène des figurines, fruit d'un projet communautaire. Toutes les règles figurant dans le présent ouvrage sont considérées comme faisant partie des Règles de base du jeu, et sont censées être appliquées lors de n'importe quelle partie. Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur : [the-ninth-age.com](http://the-ninth-age.com). Référez-vous au Livre de règles de base pour comprendre les entrées d'unité.

Licence : [Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Mis en page grâce à [ETPX](https://www.etpx.com/).

## Forteresses naines

Résidant au cœur d'immenses salles creusées sous les montagnes, le peuple des Forteresses naines est connu pour son caractère irréductible. Plaçant l'honneur au-dessus de tout, les nains des Forteresses sont des défenseurs féroces et intrépides aussi bien de leurs domaines que de leurs principes. Bâisseurs et artisans sans égal, ils fabriquent des armes terrifiantes, et possèdent l'art unique de la confection de runes qui leur permet d'exploiter les pouvoirs de la magie, alors même qu'ils rejettent la sorcellerie. Un ost nain au faite de sa splendeur, écho de serments et de chants brassicoles, représente une formidable menace.



*Vivant dans leurs bastions des hautes montagnes, coupés du reste du monde, les nains des Forteresses maintiennent le contact entre eux par d'éreintantes expéditions à travers des territoires hostiles, via les Profondeurs remplies de dangers ou par l'imprévisible voie céleste. Seule la légendaire opiniâtreté naine permet aux Forteresses de conserver un semblant d'unité.*

## Espèce : nains

Les nains sont des êtres à la courte taille mais à la haute estime de soi, connus pour être aussi robustes que bornés. Ils respectent l'ordre et ont un sens aiguisé de la justice, aussi prennent-ils très au sérieux les insultes et les griefs. Leur quête de fortune passe par la recherche de pierres et métaux précieux. Ils forment des communautés soudées, généralement structurées autour d'une industrie forte et de leurs forces de défense, tout en étant toujours prompts à prouver au monde entier leur invincibilité et leur grandeur.

## Les Forteresses

L'Empire nain s'étant effondré durant les Âges de la Ruine, les nains occidentaux se sont retranchés dans leurs mines, qu'ils fortifièrent, dans l'optique de se défendre. Ces lieux devinrent à leurs yeux les seuls demeures adéquates pour des nains. Il y a plusieurs siècles de cela, à l'aube du Neuvième Âge, les nains restants tinrent leur Première Assemblée, où ils gravèrent leurs serments dans la roche, promettant de protéger leurs Forteresses restantes jusqu'à la fin des temps : en faisant cause commune, ils préserveraient l'histoire et les traditions naines.

Les Forteresses sont parfois grandement éloignées les unes des autres, et chacune possède ses propres familles, clans, guildes et monarchies. Cependant, personne n'a oublié l'ancien serment, et les Nains maintiennent toujours le contact entre eux afin de s'opposer aux menaces communes.

## L'honneur

Au cœur de la culture naine se trouve l'honneur, un concept auquel chaque nain des Forteresses se dévoue corps et âme. Obnubilés aussi bien par la solidité que par la permanence, les nains constituent méticuleusement des archives ; ce sont aussi des négociateurs particulièrement pointilleux, capables de passer des jours, voire des semaines, enfermés dans une même salle à l'occasion de leurs Assemblées, qu'aucune partie n'a le droit de quitter tant qu'un accord n'a pas été scellé et gravé dans la roche.

Les nains n'oublient nul serment, nulle dette, nulle rancune, ce qui influence nettement leur comportement. Parmi eux, le mystérieux culte des « Chasseurs de têtes », dévoué aux anciennes traditions de l'antique empire et de ses dieux, est particulièrement réputé pour son opiniâtreté.

## Les guildes

Les activités sociales et économiques sont structurées autour de guildes via un système d'apprentissage. Ces

institutions occupent une place centrale dans tous les aspects de la vie de la Forteresse : ce sont elles qui créent la richesse matérielle et culturelle, l'acquisition de nouveaux savoir-faire, et le maintien des vieilles traditions. Chaque Forteresse dispose de son propre assortiment de guildes, qui restent circonscrites à celle-ci, mais incluent généralement des guildes des mineurs, des brasseurs ou encore des ingénieurs. La Guilde des gardiens du savoir constitue l'exception à la règle : cette institution unique, chargée de préserver les liens et l'unité culturelle, a des ramifications dans toutes les Forteresses.

## Les runes

Du point de vue des nains des Forteresses, le recours à la sorcellerie est un palliatif de bas étage pour des personnes incapables d'apprécier le travail acharné et la persévérance. Ils n'ont ni mage, ni tradition liée à la magie. Une des raisons initiales pour lesquelles ils ont décidé de se barricader en profondeur est que plus l'on s'éloigne de la surface, plus l'environnement s'appauvrit en magie. Cela constituait une protection excellente contre les sorciers ennemis, mais rendait également impossible l'apprentissage de la magie au sein d'une Forteresse.

À la place, ces nains ont parfait leur maîtrise de la fabrication des runes. Il s'agit de signes complexes gravés à même le métal brûlant, qui captent lentement mais sûrement la faible magie ambiante afin de la contenir en elles. Après une longue période de « charge », ces runes sont capables de produire différents effets, certaines produisant leur avantage en continu, d'autres une puissante décharge de pouvoir momentanée, déclenchée par l'activation de la rune lorsqu'on en frappe les symboles.

Ce procédé, non content d'offrir aux nains des pouvoirs extrêmement puissants et fiables au combat, draine constamment la magie environnante. C'est pourquoi le grand nombre de runes inévitablement présents dans une armée naine amenuise les ressources disponibles pour les magiciens ennemis, rendant plus difficile le lancement de sorts.

## La technologie

Les nains sont réputés pour leur maîtrise de l'acier et de la poudre noire. Ils ont accès à un vaste arsenal d'armes, d'armures, d'armes à feu et de machines de guerre. On peut dire sans trop de risque que la qualité de cet armement n'a son égal nulle part dans le monde, en particulier lorsqu'il est manié au combat par des techniciens et des ingénieurs experts.

# Règles propres à l'armée

## Taillés dans les montagnes

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous vos Jets de dissipation tant qu'au moins une figurine alliée avec **Canalisation (X)** se trouve sur le champ de bataille.

## Vieille rancune

Pendant les Sélections pré-partie, une armée des Fortresses naines marque les unités de la liste d'armée adverse avec des marqueurs « Rancune » (*remarque : les personnages peuvent être marqués eux aussi*).

Le nombre de marqueurs « Rancune » placés est égal au nombre d'instances de la règle **Vieille rancune** portées par les unités de votre liste d'armée.

Toutes les figurines de votre armée avec *Nain* gagnent **Déchaînement (Haine (contre les unités contenant un marqueur « Rancune »))**.

# Règles des figurines de l'armée

## Règles de figurine

### Mur de boucliers

Une figurine de Taille 1-3 qui utilise simultanément une Arme de base et un Bouclier gagne **Ægide (6+, contre les Attaques de corps à corps portées par les figurines engagées sur le front)**, ainsi que **Ægide (5+, contre les Attaques de corps à corps portées par les figurines en charge sur le front)**.

## Armes

### Arquebuse de guilde – Arme de tir

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Arquebuse de guilde	X+	24"	1	4	2	Encombrant (1), Tenir et tirer, Tir précis

### Mitrailleuse des forges – Arme de tir

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Mitrailleuse des forges	4+	18"	4	5	2	Attaque enflammée, Tir rapide

# Objets spéciaux runiques

Une armée des Forteresses naines ne peut choisir d'Objet magique dans la liste des Objets magiques communs ou partagés, sauf pour ce qui est des Enchantements d'étendard.

À la place, cette faction dispose d'Objets magiques qui lui sont propres, appelés « Objets runiques », qui sont des objets portant des « Enchantements runiques » (ou simplement « Runes »). Ces objets suivent les règles habituelles des Objets magiques, hormis les exceptions énumérées sous chaque type.

## Enchantements runiques d'arme

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

- Tous les Enchantements runiques d'arme sont des enchantements d'Arme de base et de Paire d'armes.
- Une même arme peut recevoir jusqu'à trois Enchantements runiques d'arme.
- Chaque combinaison d'Enchantements runiques d'arme est Légendaire.
- Plusieurs instances du même Enchantement d'arme runique sont cumulables (sauf mention contraire).
- *Sur votre liste d'armée, notez les runes que vous avez prises selon le format suivant : Arme runique (rune 1, rune 2, rune 3).*

**Rune de destruction** 80 pts

Extraordinaire.

**Blessures multiples (1D3).**

**Rune brisante** 55 pts

Ne peut être pris que par une figurine à pied. Extraordinaire.

Les attaques allouées à une figurine dont l'Endurance est supérieure ou égale à 5 voient leur Force et leur Pénétration d'armure **passer** à 10.

**Rune d'accélération** 40 pts

+3 en Agilité.

**Rune de pénétration** 35 pts

+3 en Pénétration d'armure.

**Rune de puissance** 35 pts

+1 Fo, +1 PA.

**Rune de colère** 30 pts

+1 en valeur d'Attaque.

**Rune de précision** 25 pts

+1 pour toucher.

**Rune d'éclair** 20 pts

Rare. Max. 2 par figurine.

**Broyage (1D3 touches, Fo 4, PA 1, Attaque foudroyante, Attaque magique, Fixe).**

Si la figurine a deux instances de cette rune, le nombre de touches **pass**e à 2D3.

*Remarque : les effets d'autres Enchantements d'arme runiques ne s'appliquent pas à ces touches.*

**Rune de l'art de la forge** 20 pts

Inhabituel.

Cette arme suit les règles d'Arme lourde au lieu de ses règles normales.

Ceci ne l'empêche pas de recevoir d'autres Enchantements runiques d'arme.

**Rune de feu** 15 pts

Lors du Choix de l'équipement et des capacités, le porteur peut gagner **Attaque enflammée**, avec Durée : Manche de combat.

**Rune de rappel** 10 pts

Peut être utilisée en tant qu'Arme de tir avec le profil suivant :

Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
2+	8"	1	Utilisateur	Utilisateur	Tir précis, Tir rapide

Les effets d'autres Enchantements d'arme runiques s'appliquent aux Attaques de tir portées avec cette arme (*même si leurs effets ne s'appliquent normalement qu'aux Attaques de corps à corps, y compris Attaques spéciales*).

## Enchantements d'armure runiques

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

- Une même figurine peut recevoir jusqu'à trois Enchantements d'armure runiques.
- Chaque combinaison d'Enchantements d'armure runiques est Légendaire.
- Plusieurs instances du même Enchantement d'armure runique sont cumulables (sauf mention contraire).
- *Sur votre liste d'armée, notez les runes que vous avez prises selon le format suivant : Armure runique (rune 1, rune 2, rune 3).*

**Rune d'acier** 55 pts

Relance les jets de sauvegarde d'armure ratés

**Rune de résistance** 40 pts

Extraordinaire.

**Résistant.**

**Rune de fer** 25 pts

Max. 2 par figurine.

+1 Arm.

**Rune de la forge** 10 pts

Ægide (3+, contre Attaque enflammée).

**Rune de représailles** 10 pts

Chaque fois que le porteur réussit un jet de sauvegarde d'Ægide octroyé par la règle **Mur de boucliers**, il inflige à la Réserve de Points de vie de la figurine qui a provoqué la blessure sauvegardée une touche de même Force et de même Pénétration d'armure que l'attaque qui a causé cette blessure (*cette touche est infligée avant que la moindre perte ne soit retirée ; elle ne bénéficie pas des règles de l'arme du porteur ni de ses éventuels Enchantements d'arme runiques*).

## Enchantements d'étendard runiques

Une armée des Forteresses naines peut sélectionner des Enchantements d'étendard dans la liste des Enchantements d'étendard communs ainsi que dans celle des Enchantements d'étendard runiques ci-dessous.

**Bannière runique de la Forteresse** 50 pts

Inhabituel.

Toutes les figurines de l'unité du porteur gagnent **Résolu (+1)**.

**Bannière runique de hardiesse** 45 pts

Extraordinaire.

L'unité du porteur gagne **Avant-garde**.

**Bannière runique de rancune** 40 pts

Extraordinaire. Ne peut pas être pris par une unité comptant dans la catégorie « Base ».

**Vieille rancune (1)**.

**Bannière runique de sagesse** 30 pts

Inhabituel.

Choisissez une Rune de bataille et notez-la sur votre liste d'armée.

Cette Rune de bataille peut être lancée par le porteur en tant que Sort lié. Elle ne peut cibler que l'unité du porteur.

**Bannière runique de confusion** 25 pts

Extraordinaire.

Les jets de Portée de charge contre l'unité du porteur sont **minimisés**.

**Bannière runique de l'enclume** 10 pts

Inhabituel.

Chaque fois qu'une unité alliée qui charge une unité ennemie déjà engagée au combat avec l'unité du porteur rate son jet de Portée de charge, elle doit le relancer.

**Bannière runique de stabilité** 10 pts

Inhabituel.

Usage unique. Peut être activée au début de n'importe quelle Phase de mouvement.

L'unité du porteur perd **Encombrant**, avec Durée : Fin du tour.

## Artéfacts runiques

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

- Une même figurine peut recevoir jusqu'à trois Artéfacts runiques.
- Chaque combinaison d'Artéfacts runiques est Légendaire.
- Plusieurs instances du même Artéfact runique sont cumulables (sauf mention contraire).
- *Sur votre liste d'armée, notez les runes que vous avez prises selon le format suivant : Artéfact runique (rune 1, rune 2, rune 3).*

<b>Rune de déni</b> 90 pts Légendaire. Usage unique. Le joueur peut choisir d'utiliser cette Rune au lieu de faire un Jet de dissipation. Le sort est automatiquement dissipé.	<b>Rune de réactivité</b> 30 pts Usage unique. Peut être activée à la fin de la Phase de charge, immédiatement après la résolution des Mouvements de charge. Si l'unité du porteur a été chargée avec succès au cours de cette phase, elle peut immédiatement faire une Reformation de combat ( <i>en suivant les règles habituelles pour ce type de manœuvre</i> ).
<b>Rune dévoreuse</b> 65 pts Extraordinaire. Ne peut être prise que par un Forgeron runique. Usage unique. Vous pouvez choisir d'utiliser cette Rune au lieu de faire un Jet de dissipation. Le sort est lancé selon les règles habituelles, mais le Lanceur ne peut plus le lancer pour le reste de la partie.	<b>Rune du dragon</b> 30 pts Rare. <b>Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée, Attaque magique).</b>
<b>Rune d'absorption</b> 40 pts Extraordinaire. Ne peut être prise que par un Forgeron runique. Usage unique. Peut être activée lors du Choix de l'équipement et des capacités. Tous les sorts avec Durée : Un tour qui s'appliquent à l'une des unités suivantes prennent immédiatement fin : <ul style="list-style-type: none"><li>• L'unité du porteur.</li><li>• Les unités ennemies en contact avec l'unité du porteur.</li></ul>	<b>Rune de courage</b> 20 pts Usage unique. Peut être activée lors du Choix de l'équipement et des capacités. Le porteur gagne <b>Tenace</b> , avec Durée : Manche de combat. .
<b>Rune de siphon</b> 40 pts Extraordinaire. Ne peut être prise que par un Forgeron runique. Lors de chaque Phase de magie adverse, juste après avoir Évacué la magie excédentaire, votre adversaire perd un Dé de magie.	<b>Rune des tempêtes</b> 15 pts Rare. Usage unique. Peut être activée au début du tour de votre adversaire. Désignez une unité ennemie à 24" du porteur. La Vitesse de charge et la Mobilité de toutes les figurines avec <b>Vol</b> dans cette unité sont divisées par deux (en arrondissant à l'unité supérieure), avec Durée : Fin du tour.
<b>Rune de maîtrise</b> 35 pts Extraordinaire. <b>Canalisation (1).</b> Cette Rune ne peut être utilisée que si la somme des valeurs de <b>Canalisation</b> déjà présentes dans l'armée est inférieure ou égale à 3 ( <i>sans tenir compte de la <b>Canalisation</b> conférée par cette Rune</i> ).	<b>Rune de fraternité</b> 10 pts Ne peut pas être pris par une figurine sur Trône de guerre. Le porteur gagne <b>Avant-garde, Éclaireur et Embuscade (Bord de table)</b> .
<b>Rune bouclier</b> 30 pts <b>Ægide (+1, max. 4+).</b> L' <b>Ægide</b> octroyée par cette Rune ne peut se cumuler qu'avec elle-même ou avec celle octroyée par <b>Mur de boucliers</b> .	<b>Rune de la mine</b> 10 pts Pendant les Sélections pré-partie, choisissez un Décor sur le champ de bataille. Tant que le porteur est sur le champ de bataille, toutes les figurines alliées <b>peuvent</b> considérer ce Décor comme du Terrain découvert lors de leurs Déplacements standard ( <i>Mouvement simple, Marche forcée, Reformation</i> ), mais doivent toujours respecter la Règle du pouce d'écart à la fin de leur déplacement.

# Runes de bataille

Les Runes de bataille sont des Sorts liés, présentés dans la liste ci-dessous. Notez sur votre liste d'armée quelles sont celles que vous sélectionnez.

Sauf mention contraire, la Portée de ces Sorts liés est de 18".

Une même figurine ne peut bénéficier des effets de plus d'une instance d'une même Rune de bataille à la fois.



Sort lié

## Rune de révocation

VL	Type	Durée
3+	Portée 18" Universel	Un tour

Effet

Ignorez les effets de tous les autres sorts actifs sur la cible avec Durée : Un tour.

La cible gagne **Résistance à la magie (2)**, qui s'applique également contre les sorts alliés.



Sort lié

## Rune de jugement

VL	Type	Durée
3+	Portée 18" Universel	Un tour

Effet

Les figurines alliées dans l'unité ciblée gagnent **Haine**.

Les Attaques de corps à corps portées à la cible par des figurines alliées gagnent **Haine**.



Sort lié

## Rune de serment

VL	Type	Durée
3+	Portée 18" Universel	Un tour

Effet

Les figurines alliées dans l'unité ciblée gagnent **Zèle**.

Les Attaques de corps à corps portées à la cible par des figurines alliées gagnent **Zèle**.



Sort lié

## Rune de résolution

VL	Type	Durée
3+	Amélio. Portée 18"	Un tour

Effet

La cible gagne **Course rapide** ; jusqu'à la fin du tour, elle gagne également **Troupe légère**.

De plus, elle peut faire un **Mouvement magique (4")**.



Sort lié

## Rune de brillance

VL	Type	Durée
4+	Amélio. Portée 18"	Un tour

Effet

La cible gagne **Cible difficile (1)** et **Perturbant (1)**.



Sort lié

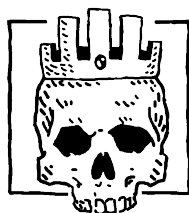
## Rune de résilience

VL	Type	Durée
4+	Amélio. Portée 18"	Un tour


Effet

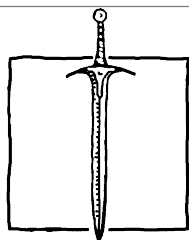
Tous les jets pour blesser contre la cible subissent une pénalité de -1.

# Structure de l'armée



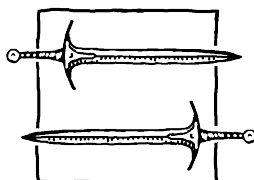
## Personnages max. 40 %

Les unités marquées  « Personnages » comptent dans cette catégorie.




## Base min. 25 %

Les unités marquées  « Base » comptent dans cette catégorie.



## Spécial aucune limite

Les unités marquées  « Spécial » comptent dans cette catégorie.

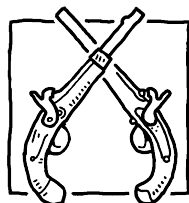
## Tonnerre des clans

### 10 pour 700 Points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)

Les éléments de figurine équipés des armes suivantes comptent dans cette limite :

- Armes de jet, dans un rapport de 2 pour 1 (*deux éléments de figurine équipés de cette arme ne comptent que pour un au regard de cette limite*), en arrondissant à l'unité supérieure.
- Arbalète, Arquebuse de guilde, Fusil des forges, Pistolet, dans un rapport de 1 pour 1.
- Mitrailleuse des forges, dans un rapport de 1 pour 5 (*un élément de figurine équipé de cette arme compte quintuple au regard de cette limite*).

*Par exemple, dans une armée valant 4000 points d'armée, la liste d'armée ne peut contenir plus de 60 éléments de figurine équipés d'une des armes ou améliorations énumérées ci-dessus.*



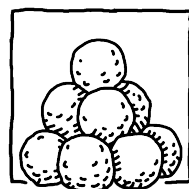
## Machines de guerre

### 1 par tranche de 500 points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)

Les éléments de figurine avec les armes et règles suivantes comptent dans cette limite :

- Baliste naine, Roquettes dracocides, dans un rapport de 1 pour 1.
- Canon à flamme, dans un rapport de 1 pour 2 (*un élément de figurine équipé de cette arme compte double au regard de cette limite*).
- Canon nain, Canon orgue, Catapulte naine, dans un rapport de 1 pour 3 (*un élément de figurine équipé de cette arme compte triple au regard de cette limite*).

*Par exemple, dans une armée valant 4000 points d'armée, la liste d'armée ne peut contenir plus de 8 éléments de figurine équipés d'une des armes énumérées ci-dessus.*



# Personnages (max. 40 %)

Les rois nains sont désignés à vie par le Conseil royal des Anciens de la Forteresse, qui choisira le candidat ou la candidate le plus honorable. Le pouvoir du roi dépend d'un Serment, qu'il doit honorer prioritairement à tout autre sous peine de perdre sa légitimité ; ainsi, l'honneur et l'intégrité deviennent des incontournables du règne du souverain. Souvent très fiers, les rois dirigent leurs armées vêtus des plus beaux atours et dotés des plus puissantes armes de la Forteresse.



**Roi**  
200 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm  
Taille 1

Le coût maximal de l'unité passe à :

700 pts/unité lorsqu'une option avec la mention \* est prise

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine				
	<b>3"</b>	<b>4"</b>	<b>10</b>	Discipliné, Vieille rancune (1)				
Défensif	PV	Déf	End	Arm				
	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	Bouclier			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés		
<b>Roi</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Armure métallique, Nain		
— Options magiques —				pts-	— Options de commandement —		pts-	
Une Rune de bataille				40	Général		gratuit	
— Options —				pts-	Vieille rancune (1) (Général uniquement)		40	
Objets spéciaux runiques			jusqu'à 250				— Options de monture (un choix obligatoire) —	pts-
Mur de boucliers				20	Troupe légère		gratuit	
Un seul choix :					Porteurs de bouclier		90	
Arbalète (3+)				5	Trône de guerre*		170	
Arquebuse de guilde (3+)				5				
Pistolet (3+)				5				
Arme lourde				10				

Chaque Forteresse est constituée de plusieurs clans, elles-mêmes réparties en larges familles. Chacun de ces clans est mené par un ou une thane, qui a obtenu ce rang après avoir prêté serment aussi bien envers le roi qu'envers la Forteresse. C'est à l'un d'entre eux que revient souvent le privilège de porter la Pierre de la Forteresse, et on attend d'eux qu'ils soient les individus les plus inébranlables et les plus respectables de la Forteresse, après le roi.



## Thane 70 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>3"</b>	<b>4"</b>	<b>9</b>	<b>Discipliné</b>		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Bouclier	
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>3</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Thane	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Armure métallique, Nain

Options		pts	Options de commandement		pts
Objets spéciaux runiques		jusqu'à 150	<b>Doit choisir (un seul choix) :</b>		
Mur de boucliers		20	Capitaine et Attaché		gratuit
Un seul choix :			Général		20
Arbalète (3+)		5	Solitaire		20
Arquebuse de guilde (3+)		5	Grande Bannière		70
Pistolet (3+)		5	Vieille rancune (1) (Général uniquement)		40
Arme lourde		5	Options de monture (un choix <b>obligatoire</b> )		
			Troupe légère*		gratuit
			Porteurs de bouclier		80

\*Ne peut pas être pris par une figurine Solitaire

Au sein des guildes de forgerons, seuls quelques individus disposent du savoir nécessaire pour graver avec précision des runes de pouvoir. Les maîtres-forgerons des guildes ont accès à de puissants artefacts runiques, et connaissent les secrets permettant de déchaîner leurs pouvoirs sur le champ de bataille. Ceux qui combattent aux côtés d'artisans aussi talentueux bénéficient en général des armes les plus tranchantes de toute la Forteresse.



## Forgeron runique

130 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>3"</b>	<b>4"</b>	<b>9</b>	Canalisation (1), <b>Maître artisan runique</b> , Résistance à la magie (1), Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Règles de figurine	
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Forgeron runique	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), <i>Armure métallique</i> , <i>Nain</i>

### — Règles de figurine —

**Maître artisan runique** : les Attaques de corps à corps de toute figurine dans une unité qui contient cette règle gagnent +1 PA.

### — Options —

Objets spéciaux runiques	jusqu'à 200
Mur de boucliers	20
Arme lourde	5

### — Options magiques —

Jusqu'à trois Runes de bataille différentes 30/Rune

### — Options de commandement —

Général	gratuit
Vieille rancune (1) (Général uniquement)	40

Les ingénieurs disposent de leur guilde dans presque toutes les Forteresses, et sont célèbres pour la réalisation de grandes constructions, la confection de machines, et pour leurs prouesses époustouflantes en matière d'armement. Les engins de guerre et armes à feu naines sont d'une fiabilité sans pareille, et lorsque ces chefs-d'œuvre sont employés au combat par leurs propres créateurs, elles en deviennent d'autant plus mortelles.



## Ingénieur

110 pts

Figurine seule

Rare

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>3"</b>	<b>4"</b>	<b>9</b>	Ingénieur (Artillerie de campagne), Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	Bouclier		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Ingénieur	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), <i>Armure métallique, Nain</i>	
— Options magiques —				pts—	— Options de commandement —		pts—
Une Rune de bataille				40	Général		gratuit
— Options —				pts—	Vieille rancune (1) (Général uniquement)		40
Objets spéciaux runiques			jusqu'à 100				
Mur de boucliers			15				
Un seul choix :							
Arbalète (3+)			5				
Arquebuse de guilde (3+)			5				
Pistolet (3+)			5				
Mitralleuse des forges (4+)			20				
Roquettes dracocides (3+)			30				
Arme lourde			5				

— Armes de tir optionnelles —

### Roquettes dracocides : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Roquettes dracocides	3+	24"	1	6	3	Attaque enflammée, Blessures multiples (1D3)

Avoir surmonté des dizaines d'épreuves mortelles rend ces Chasseurs de têtes encore plus fanatiques. Ils vénèrent les anciens dieux avec tant de zèle que certains s'imaginent même être la réincarnation des ancêtres de la Forteresse. Ces nains poursuivent avec ferveur leur soif de vengeance en pourchassant les plus sérieux adversaires de leur peuple, allant jusqu'à traquer et pourfendre des dragons si nécessaire.



## Traqueur de dragons

180 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>3"</b>	<b>4"</b>	<b>10</b>	Avant-garde, Frappe vengeresse, Instable, Sans peur, Tenace, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Règles de figurine optionnelles	
	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	Ægide (6+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Traqueur de dragons	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Maître d'armes, Zèle, Arme lourde, Paire d'armes, <i>Nain</i>

Options

Un seul choix :

**Opiniâtre**

**Traqueur de monstres**

Enchantements runiques d'arme

pts

70

90

jusqu'à 150

Règles de figurine optionnelles

**Opiniâtre** : la figurine gagne +1 en valeur d'Attaque pour chaque figurine ennemie en contact avec elle. De plus, lorsqu'une unité contenant cette règle charge une unité contenant une figurine de Taille 0-2, son jet de Portée de charge est **maximisé**.

**Traqueur de monstres** : la figurine gagne **Blessures multiples (2, contre Taille 3-5)**.

De plus, lorsqu'une unité contenant cette règle charge une unité contenant une figurine de Taille 3-5, son jet de Portée de charge est **maximisé**.

# Montures de personnage

La seule chose plus dangereuse qu'un nain armé est un nain armé à même d'attaquer d'une position surélevée. La compétition fait rage entre les nombreux guerriers des clans souhaitant se voir attribuer l'honneur de porter leur chef sur un bouclier, devenant partie intégrante d'une redoutable plateforme de guerre.



## Porteurs de bouclier

Rare

Socle 40×20 mm

Taille 1

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>3"</b>	<b>4"</b>	P			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>4</b>	P	P	<b>P+2</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Porteur de bouclier (2)	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Monture, Nain

Les nains des Forteresses dérivent un grand confort de tout ce qui est résistant et immuable, comme les minéraux. Au combat, ils portent régulièrement leurs rois sur des assemblages en pierre prévus à cet effet qui renforcent leur autorité, d'autant plus que le monarque se trouvant en hauteur, ses guerriers peuvent observer ses exploits d'encore plus loin.



## Trône de guerre

Rare

Socle 40×60 mm

Taille 3

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>3"</b>	<b>4"</b>	P	Attaché, Exclusif (Taille 1), Plateforme de guerre, Vieille rancune (1)		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>6</b>	P	P	<b>P+2</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Porteur du trône (4)	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Monture, Nain

# Base (min. 25 %)

Le premier serment que prête un nain est toujours envers sa famille, le deuxième envers son clan. Chaque nain qui en a l'âge prête ensuite serment de combattre pour sa Forteresse en cas de guerre. Le Serment du clan indique qu'il revient à chaque individu d'apporter son propre matériel et ses propres armes, et de combattre jusqu'à ce qu'un serment de plus haute importance lui impose de se mettre au service d'un devoir supérieur.



## Guerriers des clans

200 pts + 12 pts/fig. suppl.

15-40 fig.

Banal

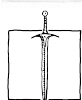
Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>3"</b>	<b>4"</b>	<b>9</b>				
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	Bouclier		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Guerrier des clans	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Armure métallique, Nain	
Options			pts-	Options d'état-major			pts-
Mur de boucliers			2/figurine	Musicien			10
Avant-garde (Extraordinaire*)			2/figurine	Porte-étendard			10
Armes de jet (5+)			1/figurine	Enchantement d'étendard runique			aucune limite
Un seul choix :							
Paire d'armes			gratuit				
Arme lourde			1/figurine				
Lance			1/figurine				

\*Cette limite est commune aux unités de Guerriers des clans et de Barbes-grises.

Les nains des Forteresses effectuent leur service militaire tous les dix ans pendant deux ans, jusqu'à leur trépas. À mesure que leur barbe se teinte de gris, leurs talents de guerrier croissent. Les « barbes-grises », comme ils sont appelés par leurs frères d'armes, ont vécu de nombreuses campagnes militaires, et préfèrent combattre et boire avec des nains de leur statut plutôt qu'avec des jeunots encore couverts de duvet.



## Barbes-grises

180 pts + 16 pts/fig. suppl.

10-25 fig.

Banal

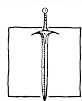
Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>3"</b>	<b>4"</b>	<b>9</b>	Ralliement au drapeau (6"), Sans peur			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	Bouclier		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Barbe-grise	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Armure métallique, Nain	
Options			pts-	Options d'état-major			pts-
Mur de boucliers			2/figurine	Musicien			10
Avant-garde (Extraordinaire*)			2/figurine	Porte-étendard			10
Arme lourde			1/figurine	Enchantement d'étendard runique			aucune limite
Armes de jet (5+)			3/figurine				

\*Cette limite est commune aux unités de Guerriers des clans et de Barbes-grises.

Lorsqu'ils accomplissent leur Serment du clan, les nains peuvent aussi bien se munir de haches et marteaux que d'armes de tir. Très souvent, ceux qui font le deuxième choix sont également assermentés à une guilde d'ingénieurs. Comme tous les autres combattants au sein de la Forteresse, ils manient des armes taillées sur mesure et mortellement précises.



## Longues-mires des clans

190 pts + 14 pts/fig. suppl.

10-20 fig.

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine							
	<b>3"</b>	<b>4"</b>	<b>9</b>								
Défensif	PV	Déf	End	Arm							
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>Bouclier</b>						
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés					
Longue-mire des clans	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Armure métallique, Nain</b>					
Options			pts			Options d'état-major			pts		
Mur de boucliers			2/figurine			Musicien			10		
<b>Doit choisir (un seul choix) :</b>						Porte-étendard			10		
Arbalète (4+)			gratuit			Enchantement d'étendard runique			aucune limite		
Arbalète (4+) et Arme lourde			1/figurine								
Arquebuse de guilde (4+)			4/figurine								

# Spécial (aucune limite)

Les gardes du roi ne prêtent serment qu'envers ce dernier, un cas unique chez les nains. Ce sont des soldats de métier qui, contrairement aux autres membres de leur peuple, n'apportent aucune contribution économique à la Forteresse. Leur unique but est de protéger le monarque et d'appliquer ses directives, aussi bien en temps de guerre qu'en temps de paix. Leurs prouesses martiales n'ont d'égal que leur équipement, dont la qualité correspond à la hauteur de leur poste.



## Gardes du roi

300 pts + 17 pts/fig. suppl.

15-25 fig.

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	3"	4"	9	Discipliné, Garde du corps (Général, Roi)		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	5	4	3	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Garde du roi	1	5	4	1	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Haine, <b>Serment du roi</b> , Arme lourde, Armure métallique, Nain

— Règles de figurine —

**Serment du roi** : l'élément de figurine gagne +1 en valeur d'Attaque.

L'Attaque de corps à corps supplémentaire conférée par cette règle ne peut être allouée qu'à une cible se trouvant dans une unité contenant un marqueur « Rancune ».

— Options d'état-major —

Musicien	10	Enchantement d'étendard runique	aucune limite
Porte-étendard	10		

Sous les Forteresses se trouvent les Profondeurs, une région de cavernes obscures et de dangers aussi étranges que terrifiants. Ces nains forment le rempart qui protège de ces menaces les fermes souterraines, les mines et les sources d'eau ; il leur revient également la tâche d'escorter les dignitaires lors de leurs déplacements par les réseaux souterrains. Du fait de leur courage, ils disposent des meilleures armures et d'un excellent statut au sein de la Forteresse.



## Sentinelles des profondeurs

260 pts + 18 pts/fig. suppl.

15-25 fig.

Courant

Socle 20×20 mm

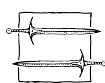
Taille 1

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	3"	4"	9	Discipliné, Garde du corps (Général, Roi, Thane), Résolu (1)		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	5	4	3	Ægide (5+, contre Attaques de corps à corps), Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Sentinelles des profondeurs	1	5	4	1	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Armure métallique, Nain

— Options d'état-major —

Musicien	10		
Porte-étendard	10		
		Enchantement d'étendard runique	aucune limite

Les zélotes religieux inébranlables que sont les Chasseurs de têtes dédient leur vie à pourchasser ceux et celles qui brisent leurs serments, violent des traités ou causent du tort à la Forteresse. À la fois juges et bourreaux, ils exécutent violemment leur sentence, comme aux temps jadis. Ce sont de féroces combattants, qui choisissent souvent de livrer bataille complètement nus, laissant ainsi leur destin aux mains des anciens dieux qu'ils sont les seuls à encore vénérer.



## Traqueurs de serments

160 pts + 20 pts/fig. suppl.

8-25 fig.

Inhabituel

Socle 20×20 mm

Taille 1

Cette unité peut être prise dans une autre version (sauf mention contraire, tous les autres éléments de son profil restent identiques) :



## Frères de vengeance\*

170 pts + 22 pts/fig. suppl.

8-15 fig.

L'unité gagne **Frères de vengeance**

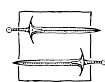
\* Extraordinaire

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>3"</b>	<b>4"</b>	<b>9</b>	Frappe vengeresse, Instable, Sans peur, Tenace		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	Ægide (6+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Traqueur de serments	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Maître d'armes, Zèle, Arme lourde, Paire d'armes, <i>Nain</i>
Options		pts		Options d'état-major		pts
Avant-garde		3/figurine		Musicien		10
				Porte-étendard		10

— Règles de figurine optionnelles —

**Frères de vengeance** : la figurine gagne **Cible difficile (1)**, **Tirailleur** et **Troupe légère**.

Non contents de châtier les parjures au sein de la Forteresse, certains Chasseurs de têtes se chargent également des affronts extérieurs. Ils traquent les criminels, les brigands, et tout autre individu ou créature ayant causé du tort à leur Forteresse. Munis de leurs armes peu orthodoxes, ils propagent la mort par leurs actes. Et une fois qu'un de ces Chasseurs croise enfin sa cible, chacun sait qu'un seul en sortira vivant.



## Traqueur de rancunes

120 pts

Figurine seule

Rare

Socle 20×20 mm

Taille 1

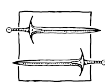
Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>3"</b>	<b>4"</b>	<b>9</b>	Instable, Résistant (Corps à corps), Sans peur, Solitaire, Tenace, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	Ægide (6+), Cible difficile (1), Perturbant (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Traqueur de rancunes	<b>3D3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Zèle, <b>Chaînes de jugement</b> , <i>Nain</i>

— Règles de figurine —

**Chaînes de jugement** : Arme de corps à corps.

+1 Fo et PA, Agi **fixée** à 10.

Les gardiens des forts sont des assemblages de pierre et de métal, souvent fabriqués à l'image de figures ancestrales. Généralement déployés dans un but défensif, les runes qu'ils portent leur permettent de se déplacer, et leur confèrent même une forme d'intelligence rudimentaire en cas de nécessité, qui se traduit par une violente réaction contre tout ennemi qui menace la Forteresse.



## Gardiens des forts

250 pts + 90 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Rare

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	<b>5"</b>	<b>10</b>		<b>Gravures runiques, Sans peur</b>		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Gardien des forts	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Attaque magique, Armure métallique, Nain

Options d'état-major ————— pts —

Musicien 10

Porte-étendard 10

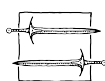
Enchantement d'étendard runique aucune limite

Règles de figurine

**Gravures runiques** : lors des Sélections pré-partie, chaque unité de Gardiens des forts doit choisir un des effets suivants, avec Durée : Permanent.

- +1 Fo, +1 PA.
- +3 Agi, **Avant-garde**.

Les nains des Forteresses sont capables de fabriquer des véhicules combinant ingénierie et science des runes, les modèles militaires étant connus sous le nom de « Brise-rancunes ». Chaque machine est unique, et dépend du savoir-faire du maître ingénieur qui l'a conçue, avec de multiples usages au combat. On les observe aussi bien patrouiller le ciel au-dessus de la Forteresse que parcourir les profonds tunnels situés sous ses fondations.



## Brise-rancunes

280 pts

Figurine seule

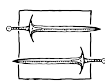
Rare

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	<b>8"</b>	<b>4"</b>	<b>9</b>	<b>Course rapide, Solitaire, Troupe légère, Vol</b>		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage (2)	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Paire d'armes, Armure métallique, Nain
Châssis			<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Broyage (3D3 touches), Charge dévastatrice (+10 Agi), Mitrailleuse des forges (4+), Assemblage

Faire carrière dans la mine est très bien vu chez les nains des Forteresses, car ce travail est essentiel à leur économie. Les mineurs nains recherchent des matériaux de grande valeur, tout en cartographiant et en explorant les Profondeurs. Ils participent à la protection des tunnels de la Forteresse, et procurent un soutien crucial grâce à leur travail de sape, qui les rend à même de frapper l'arrière des lignes adverses.



## Mineurs

180 pts + 11 pts/fig. suppl.

10-20 fig.

Rare

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine			
	3"	4"	9	Embuscade (Bord de table)			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	1	4	4	2	Bouclier		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Mineur	1	4	4	1	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Armure métallique, Nain	
Options				pts-	Options d'état-major		pts-
<b>Doit choisir (au moins un choix) :</b>					Musicien	10	
Arme lourde				gratuit	Porte-étendard	10	
Mur de boucliers				1/figurine			
Paire d'armes				1/figurine			
Pistolet (4+)				3/figurine			
Armes de jet (5+)				4/figurine			

Les runes les plus puissantes ne peuvent être gravées que dans une importante masse de métal. Les nains utilisent de gros blocs en forme d'enclume pour y tracer plusieurs de ces symboles à la fois ; une telle concentration de siphons magiques peut absorber des quantités considérables de magie, au point que la zone environnante s'en retrouve totalement dénuée. Comme la maîtrise des runes prend des siècles, seuls les maîtres-forgerons de guilde ont le droit d'employer ces artéfacts extraordinaires.



## Enclume de pouvoir

200 pts

Figurine seule

Extraordinaire

Socle 60×60 mm

Taille 2

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	0"	4"	9	Canalisation (2), <b>Enclume runique</b> , Instable, Résistance à la magie (2), Sans peur, Statique, Tenace		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	1	4	3	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Garde de l'enclume (3)	1	5	4	1	2	Arme lourde, Armure métallique, Assemblage, Nain

Règles de figurine

**Enclume runique** : la figurine peut sélectionner jusqu'à trois Runes de bataille différentes.

Notez-les sur votre liste d'armée.

La Portée de ces sorts **pass**e à 36".

La figurine ne peut lancer de Sort lié si elle a fait un Déplacement standard lors du même tour.

La plupart des Forteresses occupent du territoire à la surface : fermes, routes, et divers points stratégiques. C'est aux patrouilleurs qu'il incombe de protéger ces domaines, ainsi que de surveiller les environs comme les secteurs plus éloignés. Ils détiennent des qualités qu'ont perdues la plupart des nains : sachant survivre en tout milieu, ils sont d'excellents chasseurs, et appuient les armées de la Forteresse en harcelant l'ennemi depuis une position avancée.



## Patrouilleurs

150 pts + 11 pts/fig. suppl.

10-20 fig.

Rare

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine			
	3"	4"	9	Avant-garde, Discipliné, Éclaireur, Guide (Forêt)			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	1	4	4	2	Bouclier		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Patrouilleur	1	4	3	0	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Tir rapide, Armure métallique, Nain	
Options			pts-	Options d'état-major			pts-
<b>Veilleurs des contreforts</b>	(max. 15 fig./unité)		1/figurine			Musicien	10
Mur de boucliers			2/figurine			Porte-étendard	10
<b>Doit choisir (un seul choix) :</b>				<b>Veilleurs des contreforts :</b> la figurine gagne <b>Cible difficile (1), Tirailleur et Troupe légère.</b>			
Armes de jet (4+)			gratuit				
Arbalète (3+)			6/figurine				
<b>Un seul choix :</b>							
Paire d'armes			gratuit				
Arme lourde			1/figurine				

Ce titre cérémoniel sied à des combattants d'élite ayant prouvé leur grande fiabilité aussi bien au combat que dans l'artisanat. Ils manient des armes exceptionnelles, gravées de runes, et capables de déchaîner les feux de la forge sur leurs ennemis terrorisés.



## Veilleurs des forges

200 pts + 18 pts/fig. suppl.

10-16 fig.

Inhabituel  
max. 30 fig./armée

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine			
	3"	4"	9	Discipliné			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	1	4	4	3	Résistant (Attaque enflammée)		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Veilleur des forges	1	4	4	1	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Fusil des forges (3+), Armure métallique, Nain	
Options d'état-major			pts-	Options d'état-major			pts-
Musicien							10
Porte-étendard							10
Enchantement d'étendard runique							aucune limite

Armes de tir

**Fusil des forges :** Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Fusil des forges	3+	18"	1	4	0	Attaque enflammée, Tenir et tirer, Tir en marche forcée, touche <b>toujours</b> sur 3+

Plus le temps passe, et plus ces engins deviennent essentiels au commerce et à la communication entre les Forteresses les plus éloignées. Même si la plupart des nains abhorrent le grand ciel bleu, certains pilotes paraissent s'épanouir grâce à la folie d'une telle aventure. La Guilde aéronautique de Keghiz-Gavem s'étant posée en pionnière des machines volantes, de nombreux modèles existent aujourd'hui, même si l'autogyre à vapeur demeure le mieux adapté aux champs de bataille.



## Autogyre à vapeur

190 pts + 130 pts/fig. suppl.

1-2 fig.

Inhabituel  
max. 5 fig./armée

Socle 40×40 mm  
Taille 2

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	<b>8"</b>	<b>9</b>	Course rapide, Solitaire, Troupe légère, Vol			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Mitrailleuse des forges (4+), Paire d'armes, Armure métallique, Assemblage, Nain

Options

Doit choisir (un seul choix) :

**Grenades à shrapnel**

**Bombes à shrapnel** (max. 2 fig./armée)

gratuit

35

Règles de figurine optionnelles

**Bombes à shrapnel** : la figurine gagne **Attaque au passage (1D6×2 touches, Fo 3, PA 1)**.

**Grenades à shrapnel** : Usage unique. Peuvent être activées pendant la Phase de mouvement : la figurine gagne **Attaque au passage (1D3 touches, Fo 3, PA 1)**, avec Durée : Une phase.

Pour un ingénieur de guilde, une pièce d'artillerie est le chef-d'œuvre de toute une vie. Tandis que les nains orientaux produisent leur armement en masse, ceux des Forteresses font passer la qualité et la précision avant tout. Ils passent des années à peaufiner chaque pièce, mettant l'accent sur la fiabilité et la longévité. Une fois terminées, ces armes sont gravées des fameuses runes grâce auxquelles l'artillerie des Forteresses a acquis sa réputation d'être la meilleure (et la plus meurtrière) du monde.



## Artillerie de campagne

100 pts

Figurine seule

Banal

Socle 60×60 mm

Taille 2

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	0"	4"	9	Solitaire, Statique, Tenace		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	1	4	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage	3	4	3	0	2	Armure métallique, Assemblage, Nain

— Règles de figurine optionnelles —

**Frappé de runes (X)** : les Attaques de tir de la figurine gagnent **Attaque magique** et l'effet entre parenthèses.

**Tir enflammé** : Attribut d'attaque – Tir.

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

**Doit** choisir une des Armes de tir suivantes :

**Baliste naine (4+)** gratuit

Courant

Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
48"	1	3	10	Attaque de zone (1×5), Touche directe (Fo 6, Blessures multiples (1D3))

— Options — pts-

**Tir enflammé** gratuit

**Frappé de runes (+1 pour toucher contre Vol)** 15

**Canon à flamme (2+)** 70 pts

Rare

Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
24"	1	4	1	Artillerie, Attaque de zone (3×5), Attaque enflammée, Tir précis

— Options — pts-

**Tir enflammé** gratuit

**Frappé de runes (+1 PA)** 50

**Catapulte naine (4+)** 110 pts

Rare

La Taille de la figurine devient 3.

Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
48"	1	7	3	Artillerie, Attaque de zone (2×2), Touche directe (Blessures multiples (2))

— Options — pts-

**Tir enflammé** gratuit

**Frappé de runes (+1 Fo, +2 PA)** 50

**Canon nain (4+)** 145 pts

Rare

Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
48"	1	5	2	Artillerie, Attaque de zone (1×3), Touche directe (Fo 10, PA 4, Blessures multiples (1D3+1))

— Options — pts-

**Tir enflammé** gratuit

**Frappé de runes (Touche directe (Fo 10, PA 4, Blessures multiples (1D3+2)) contre Taille 5)** 40

**Canon orgue (4+)** 150 pts

Rare

Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
30"	3D6	5	3	

— Options — pts-

**Tir enflammé** gratuit

**Frappé de runes (+1 pour blesser)** 80

# Feuille de référence

## Personnages

<b>Roi</b>	Cha	3"	Mob	4"	Dis	10						Discipliné, Vieille rancune (1)
Taille 1	PV	3	Déf	7	End	5	Arm	3				Bouclier
Roi	Att	4	Off	7	Fo	4	PA	1	Agi	4		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Armure métallique, Nain
<b>Thane</b>	Cha	3"	Mob	4"	Dis	9						Discipliné
Taille 1	PV	3	Déf	6	End	5	Arm	3				Bouclier
Thane	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	3		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Armure métallique, Nain
<b>Forgeron runique</b>	Cha	3"	Mob	4"	Dis	9						Canalisation (1), Maître artisan runique, Résistance à la magie (1), Troupe légère
Taille 1	PV	3	Déf	4	End	5	Arm	3				Bouclier
Forgeron runique	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Armure métallique, Nain
<b>Ingénieur</b>	Cha	3"	Mob	4"	Dis	9						Ingénieur (Artillerie de campagne), Troupe légère
Taille 1	PV	3	Déf	4	End	5	Arm	3				Bouclier
Ingénieur	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Armure métallique, Nain
<b>Traqueur de dragons</b>	Cha	3"	Mob	4"	Dis	10						Avant-garde, Frappe vengeresse, Instable, Sans peur, Tenace, Troupe légère
Taille 1	PV	3	Déf	7	End	5	Arm	0				Ægide (6+)
Traqueur de dragons	Att	4	Off	7	Fo	5	PA	2	Agi	5		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Maître d'armes, Zèle, Arme lourde, Paire d'armes, Nain

## Montures de personnage

<b>Porteurs de bouclier</b>	Cha	3"	Mob	4"	Dis	P						
Taille 1	PV	4	Déf	P	End	P	Arm	P+2				
Porteur de bouclier (2)	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	2		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Monture, Nain
<b>Trône de guerre</b>	Cha	3"	Mob	4"	Dis	P						Attaché, Exclusif (Taille 1), Plateforme de guerre, Vieille rancune (1)
Taille 3	PV	6	Déf	P	End	P	Arm	P+2				
Porteur du trône (4)	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	2		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Monture, Nain

## Base

<b>Guerriers des clans</b>	Cha	3"	Mob	4"	Dis	9						
Taille 1	PV	1	Déf	4	End	4	Arm	2				Bouclier
Guerrier des clans	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Armure métallique, Nain
<b>Barbes-grises</b>	Cha	3"	Mob	4"	Dis	9						Ralliement au drapeau (6"), Sans peur
Taille 1	PV	1	Déf	4	End	4	Arm	2				Bouclier
Barbe-grise	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Armure métallique, Nain
<b>Longues-mires des clans</b>	Cha	3"	Mob	4"	Dis	9						
Taille 1	PV	1	Déf	4	End	4	Arm	2				Bouclier
Longue-mire des clans	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Armure métallique, Nain

## Spécial

<b>Gardes du roi</b>	Cha	3"	Mob	4"	Dis	9						Discipliné, Garde du corps (Général, Roi)
Taille 1	PV	1	Déf	5	End	4	Arm	3				Bouclier
Garde du roi	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	2		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Haine, Serment du roi, Arme lourde, Armure métallique, Nain
<b>Sentinelles des profondeurs</b>	Cha	3"	Mob	4"	Dis	9						Discipliné, Garde du corps (Général, Roi, Thane), Résolu (1)
Taille 1	PV	1	Déf	5	End	4	Arm	3				Ægide (5+, contre Attaques de corps à corps), Bouclier
Sentinelle des profondeurs	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	2		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Armure métallique, Nain
<b>Traqueurs de serments</b>	Cha	3"	Mob	4"	Dis	9						Frappe vengeresse, Instable, Sans peur, Tenace
Taille 1	PV	1	Déf	4	End	4	Arm	0				Ægide (6+)
Traqueur de serments	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Maître d'armes, Zèle, Arme lourde, Paire d'armes, Nain

<b>Traqueur de rancunes</b>	Cha	3"	Mob	4"	Dis	9						Instable, Résistant (Corps à corps), Sans peur, Solitaire, Tenace, Troupe légère
Taille 1	PV	3	Déf	5	End	4	Arm	0				Ægide (6+), Cible difficile (1), Perturbant (1)
Traqueur de rancunes	Att	3D3	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	2		Zèle, Chaînes de jugement, <i>Nain</i>
<b>Gardiens des forts</b>	Cha / Mob	5"			Dis	10						Gravures runiques, Sans peur
Taille 3	PV	3	Déf	4	End	5	Arm	4				
Gardien des forts	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	1		Attaque magique, <i>Armure métallique, Nain</i>
<b>Brise-rancunes</b>	Cha	8"	Mob	4"	Dis	9						Course rapide, Solitaire, Troupe légère, Vol
Taille 4	PV	5	Déf	4	End	5	Arm	4				
Équipage (2)	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2		Paire d'armes, <i>Armure métallique, Nain</i>
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi	2		Broyage (3D3 touches), Charge dévastatrice (+10 Agi), Mitralleuse des forges (4+), <i>Assemblage</i>
<b>Mineurs</b>	Cha	3"	Mob	4"	Dis	9						Embuscade (Bord de table)
Taille 1	PV	1	Déf	4	End	4	Arm	2				Bouclier
Mineur	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), <i>Armure métallique, Nain</i>
<b>Enclume de pouvoir</b>	Cha	0"	Mob	4"	Dis	9						Canalisation (2), Enclume runique, Instable, Résistance à la magie (2), Sans peur, Statique, Tenace
Taille 2	PV	5	Déf	1	End	4	Arm	3				Ægide (5+)
Garde de l'enclume (3)	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	2		Arme lourde, <i>Armure métallique, Assemblage, Nain</i>
<b>Patrouilleurs</b>	Cha	3"	Mob	4"	Dis	9						Avant-garde, Discipliné, Éclaireur, Guide (Forêt)
Taille 1	PV	1	Déf	4	End	4	Arm	2				Bouclier
Patrouilleur	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Tir rapide, <i>Armure métallique, Nain</i>
<b>Veilleurs des forges</b>	Cha	3"	Mob	4"	Dis	9						Discipliné
Taille 1	PV	1	Déf	4	End	4	Arm	3				Résistant (Attaque enflammée)
Veilleur des forges	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Fusil des forges (3+), <i>Armure métallique, Nain</i>
<b>Autogyre à vapeur</b>	Cha / Mob	8"			Dis	9						Course rapide, Solitaire, Troupe légère, Vol
Taille 2	PV	3	Déf	4	End	5	Arm	3				
Équipage	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2		Mitralleuse des forges (4+), Paire d'armes, <i>Armure métallique, Assemblage, Nain</i>
<b>Artillerie de campagne</b>	Cha	0"	Mob	4"	Dis	9						Solitaire, Statique, Tenace
Taille 2	PV	5	Déf	1	End	4	Arm	2				
Équipage	Att	3	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2		<i>Armure métallique, Assemblage, Nain</i>

## Armes de tir

Nom	Portée	Fo	PA	Nbr de tirs	Règles
Mitrailleuse des forges	18"	5	2	4	Attaque enflammée, Tir rapide
Arquebuse de guildes	24"	4	2	1	Encombrant (1), Tenir et tirer, Tir précis
Roquettes dracocides	24"	6	3	1	Attaque enflammée, Blessures multiples (1D3)
Fusil des forges	18"	4	0	1	Attaque enflammée, Tenir et tirer, Tir en marche forcée
Baliste naine	48"	3	10	1	Attaque de zone (1×5), Touche directe (Fo 6, Blessures multiples (1D3))
Canon à flamme	24"	4	1	1	Artillerie, Attaque de zone (3×5), Attaque enflammée, Tir précis
Catapulte naine	48"	7	3	1	Artillerie, Attaque de zone (2×2), Touche directe (Blessures multiples (2)) Taille : 3
Canon nain	48"	5	2	1	Artillerie, Attaque de zone (1×3), Touche directe (Fo 10, PA 4, Blessures multiples (1D3+1))
Canon orgue	30"	5	3	3D6	-

## Frappé de runes

Baliste naine	+1 pour toucher contre <b>Vol</b>
Canon à flamme	+1 PA
Catapulte naine	+1 Fo, +2 PA
Canon nain	Touche directe (Fo 10, PA 4, Blessures multiples (1D3+2)), contre Taille 5
Canon orgue	+1 pour blesser

## Table des précisions

Nom	Précision	Tireur
Fusil des forges	touche toujours sur 3+	Veilleur des forges
Roquettes dracocides	3+	Ingénieur
Arquebuse de guildes	3+	Personnages
Arbalète	4+	Longue-mire des clans
	3+	Personnages, Patrouilleur
Pistolet	4+	Longue-mire des clans
	3+	Personnages
Armes de jet	4+	Mineur
	4+	Patrouilleur
Mitrailleuse des forges	5+	Guerrier des clans, Barbe-grise, Mineur
	4+	Ingénieur, Autogyre à vapeur, Brise-rancunes
Canon nain	4+	Artillerie de campagne
Catapulte naine	4+	Artillerie de campagne
Baliste naine	4+	Artillerie de campagne
Canon orgue	4+	Artillerie de campagne