



l e s

D w e g h o m





« Nous avons transformé l'arme même de notre liberté en chaînes pour notre propre espèce, craignant nos propres bienfaits, notre propre force, et réduisant notre liberté à des chiffres et des mesures. Nous essayons de les limiter, tout en feignant de les vénérer ! Cela a suffi un temps. »

– Alekhaneros, appelé Azdhaen, le Thane du Feu

Les Dweghom sont les premiers-nés de la Guerre, et leur longue histoire est marquée par les conflits et les pertes. Façonnés à l'origine par les dragons comme une race d'artisans hors pair, leurs ancêtres furent forgés pour être les serviteurs ultimes : robustes, industriels, loyaux et dévoués à la création de la beauté. Pendant des millénaires, ils œuvrèrent pour leurs maîtres, et les dragons prospérèrent. Des artefacts incomparables et de magnifiques reliques vinrent enrichir les trésors des dragons, tandis que les Repaires des dragons, leurs tours, se transformèrent en merveilles d'architecture et d'ingénierie.

Les révoltes et les soulèvements étaient quasiment inconnus, tant la loyauté était inscrite dans leur essence même. Il leur était impossible de prendre les armes contre leurs maîtres une fois que l'un des leurs avait rejoint le combat. Les rares rébellions qui éclataient étaient rapidement réprimées, leurs chefs arrêtés et exécutés, tandis que leurs partisans étaient exilés dans les profondeurs impitoyables de leurs vastes réseaux miniers, condamnés à peiner dans les passages obscurs et dangereux, au cœur même de la Destruction. Là, cernés par une fureur et une rage qui surpassaient même la leur, ils rencontraient leur destin funeste, autant que leur salut.

Lié par les Dragons dans la Terre et le Feu Primordiaux depuis qu'Eä était encore jeune, il avait languï dans l'étreinte étouffante de son tombeau chthonien pendant des éons innombrables, hors de portée des races mortelles – du moins, c'est ce que pensaient les Dragons.

Chaque coup de pioche des Ancêtres, alimenté par la rage, chaque frappe fracassante de leurs marteaux, s'était mué en prière, transformant leur épreuve en un pèlerinage qui les menait non seulement à travers les kilomètres de pierre inflexible qui les séparaient, mais aussi au-delà des frontières mêmes de la réalité, jusqu'à ce qu'ils se tiennent devant le trône et la prison de la Guerre, le Second Cavalier et l'Âme incarnée de la Destruction. Tous les Dweghom apprennent ce souvenir, Dheureghodh, la Brèche, de leurs Ménestrels. C'est alors que la race et le destin des Dweghom furent à jamais bouleversés, trouvant le moyen de leur liberté dans la prison de la Guerre et dans la Guerre elle-même.

Army Book

Le livre d'armée sert de guide pour les règles spécifiques à votre faction dans Conquest : First Blood. Ce livre, accompagné du livre de règles de Conquest : First Blood, vous fournira tout le nécessaire pour constituer et jouer votre bande.

Ce livre de l'armée est divisé en sections comme suit :

- Règles d'armée : Règles spéciales qui affectent l'ensemble de votre bande. Ces règles définissent le style de jeu de votre faction et identifient les rôles sur le champ de bataille au sein de l'armée.
- Composition de la bande : Les emplacements occupés par chaque type de guerrier au sein de votre bande, les règles relatives au nombre de guerriers pouvant être sélectionnés pour chaque emplacement et le nombre maximal de guerriers par régiment sont déterminés par le total des points de votre bataille. Les règles de recrutement de votre bande se trouvent dans le livre de règles de Conquest : First Blood.
- Profils de guerriers : Inclut le coût en points, les caractéristiques, les règles spéciales et les options pour chaque type de guerrier de votre bande.
- Améliorations : artefacts, bibelots, mutations et bien plus encore ! Les améliorations servent à personnaliser les personnages de votre bande.

Règles d'armée



Credos des Dweghom : Bien que tous les guerriers Dweghom partagent un don primordial exceptionnel, leur peuple reste divisé quant à la manière de l'utiliser. Les guerriers Dweghom peuvent posséder l'un des rôles suivants sur le champ de bataille : **[Clans]**, **[Ardents]** ou **[Trem pés]**.

Enfants de la Guerre : Lorsqu'un guerrier Dweghom est repoussé, il est déplacé jusqu'à ce qu'il y ait 2,5 cm (1 pouce) d'écart entre les deux guerriers. De plus, les guerriers Dweghom réussissent automatiquement le test de Résolution lorsqu'ils effectuent l'action de Ralliement au Combat.

Un guerrier Dweghom repoussé reste à portée d'engagement de l'ennemi !

Poursuite d'Aghm : Tous les Dweghom **[Personnages]** obtiennent l'événement de tirage suivant :

Aghm à gagner ! : (Événement de tirage) Ce **[Personnage]** peut immédiatement effectuer la Capacité de commandement Duel.

Warbands

Dwexghom

Chaque seigneur de guerre, héros, régiment et monstre de votre bande possède son propre profil. Celui-ci détaille ses caractéristiques, son coût en points, son rôle sur le champ de bataille et les options d'amélioration, de figurines de commandement et de guerriers supplémentaires.

Tous les profils sont classés par emplacements, qui représentent le rôle du guerrier, sa rareté et sa disponibilité pour votre bande. Chaque seigneur de guerre, héros, régiment ou monstre ne peut être inclus qu'une seule fois dans votre bande, quel que soit son emplacement.

De nombreux chefs de guerre mentionnent une suite dans leur profil ; elle est composée de leurs guerriers les plus fidèles et les plus dignes de confiance. Lorsqu'elle est intégrée à votre bande, la suite devient une unité permanente et non plus une unité restreinte.

Le total de points de votre bande détermine le nombre maximum de sélections pour chaque emplacement et le nombre de guerriers pouvant être inclus dans chaque régiment.

Les règles pour rassembler votre bande de guerre se trouvent dans le livre de règles principal.

Seigneurs de guerre et (suites) :

Hold Raegh (Thanes du Hold)
Forge-acier (Forgé par le magma)
Kerawegh Ardent (Berserkers de flammes)
Sorcier Modéré (Forgé par le feu)
Ancêtre perdu (Egarés)
Parangon (Tueurs de dragons)

Héros :

Héraut Parangon de la Pierre,
Héraut du Magma,
Héraut du Feu,
Lanceur de flammes,
Apprenti Mnémancien

Régiments principaux :

Guerriers du Hold
Balistaires du Hold
Dyades d'Initiés
Gardiens

Régiments restreints :

Berserkers de flammes,
Thanes du Hold,
Tueurs de dragons
Forgés par le magma,
Automates infernaux
Forgés par le feu,
Egarés,
Trouvés,
Forgés par l'acier

Monstres et (Cavaliers) :

Drake cuirassé (Bergont Raegh)
Drake porteur d'enfer (Sorcier porteur d'enfer)
Forgé dans la pierre (Trône de Ferric)



Hold Raegh

[Clans], [Infanterie], [Personnage]

Seigneur de guerre :

120 points

Thanes du Hold

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
4	1	4	3	5	4	4	0	7

Règles spéciales : Coup Puissant 3, Intrépide, Tuer plus gros

Cleave 3, Dauntless, Slain Bigger

Voir un Hold-Raegh sur le champ de bataille, c'est admirer un parangon de son art au sommet de sa maîtrise. Pour accéder au rang de Raegh, un Dweghom doit atteindre une valeur d'Aghm déterminée par les Mnémanciers de chaque Hold (en tenant compte de la population, de la productivité, de l'histoire et des exploits de la Hold en question), tout en surpassant tous les autres.

Dans une société aussi militarisée que celle des Dweghom, il n'existe qu'une seule voie menant à de tels sommets : l'art de la guerre. Au début de sa carrière, un aspirant acquiert son Aghm directement : par des exploits d'armes et de bravoure lors des épreuves, puis sur le champ de bataille.

Lorsqu'on rencontre un Raegh, on sait qu'on se trouve face à l'un des combattants les plus compétents d'un Hold, assez impitoyable pour avoir écrasé toute opposition afin que son assentiment soit assuré, ou assez talentueux pour se défendre contre tous les adversaires, tout en gravissant simultanément les échelons.

Règles spéciales uniques :

Tuer plus gros : Ce [Personnage] peut cibler un [Monstre] ennemi avec la capacité Duel. Un [Monstre] ne peut refuser un duel contre ce [Personnage], même ceux qui n'ont pas le rôle de Personnage sur le champ de bataille !

Capacités de commandement :

La Montagne se dresse : Les guerriers [Infanterie Clans] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Discipline de Fer.

Volonté Chthonienne : Les guerriers [Infanterie] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Phalange.

Paragon du hold : Les guerriers [Infanterie] alliés à portée de commandement sont inspirés !





Forge-acier

[Trempe], [Infanterie], [Personnage], [Lanceur de sorts]

Seigneur de guerre : 140 points

Magmaforged Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
4	3	3	3	4	4	3	0	6

Règles spéciales : Lanceur de sorts 4, Intrépide, Thaumaturge
Ferrique, Alimenté par la Fournaise

Spellcaster 4, Fearless, Ferric Thaumaturge, Fuelled by the Furnace

Les sorciers les plus âgés et les plus accomplis comptent parmi les rares êtres vivants qui interagissent régulièrement avec les Forgerons d'Acier. Ils sont également parmi les rares à pouvoir voir au-delà de la crainte qu'ils inspirent et à saisir pleinement les changements qu'entraîne cette transformation ultime. En apparence, il devient impossible de distinguer où commence leur armure et où finit leur chair. Leurs voix résonnent comme un écho creux et leurs yeux restent fixes et inexpressifs.

Si leur efficacité sur le champ de bataille est incontestable, rares sont ceux qui comprennent les pouvoirs magiques qu'ils déploient. Ceux qui entrevoient la moindre parcelle de la puissance d'un Sculpteur d'Acier seraient légitimement perplexes face à l'idée qu'une armée en comptant un puisse être vaincue, voire même défiée, tant leur maîtrise du métal est totale. Quiconque interroge un Sculpteur d'Acier à ce sujet reçoit invariablement la même réponse, laconique et sans explication : « L'équilibre est nécessaire. »

Règles spéciales uniques :

Thaumaturge Ferric : Lorsqu'il effectue des Actions de Clash, ce [Personnage] gagne la Règle Spéciale Coup Puissant X égale à la Caractéristique de Défense de la Cible.

Alimenté par la Fournaise : Chaque fois que ce Guerrier Tue un Ennemi pendant son Activation, ce [Lanceur de sorts] gagne 1 Essence.

Sorts :

Affûtage des lames Essence : 1

Incantation Avant qu'un guerrier allié n'effectue une action de Clash ou de volée, il obtient les règles spéciales Lames mortelles et Tir mortel.

Plaque de trempe Essence : 3

Capacité de commandement Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Endurci.

Armure à défaire Essence : 2

Action hors combat. L'ennemi ciblé à portée de commandement subit des coups égaux à sa caractéristique de défense.



Sorcier Modéré

[Trempe], [Infanterie], [Personnage], [Lanceur de sorts]

Seigneur de guerre :

115 points

Fireforged

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	3	2	3	3	3	2	1	6

Règles spéciales : Lanceur de sorts 3, Aura de mort 1,
Maître forgeron

Spellcaster 3, Aura of Death 1, Forgemaster

Tous les Dweghom possèdent, à des degrés divers, une certaine affinité avec les Éléments Primordiaux du Feu et de la Terre, mais ceux d'entre eux qui manient réellement le pouvoir de la sorcellerie sont invariablement extrêmement puissants dans l'un ou l'autre, voire les deux, Éléments.

Les Dweghom qui découvrent leur don attirent très vite l'attention de leurs supérieurs et sont confiés aux Tempérés pour apprendre à le maîtriser. Là, un choix terrible les attend : embrasser la voie de la sorcellerie et apprendre à contrôler leur pouvoir, ou mourir.

Options :

Appel élémentaire : lors de la constitution de sa bande de guerre, le sorcier trempé doit choisir un élément auquel il est lié et obtient le sort correspondant : Feu, Terre ou Magma.

Règles spéciales uniques :

Maître-forgeron : Lors du jet d'harmonisation, ce [lanceur de sorts] gagne une essence supplémentaire sur les résultats de « 1 ».

Sorcier Modéré



Sorts :

Éveil Primordial

Essence : 1

Incantation Lorsqu'un Guerrier Allié s'active, il gagne la Règle Spéciale Aura de Mort +1 .

Eruption

Essence : 2

Action de volée unique Ce [lanceur de sorts] effectue une action de volée avec les règles spéciales Barrage 2 (10") et Perforation d'armure 3.

Ce [lanceur de sorts] obtient le sort suivant, correspondant à l'élément auquel il est lié :

FEU - Brûlure

Essence : 3

Action unique. Tous les ennemis à portée de commandement subissent 1 touche.

TERRE - Bouleversement

Essence : 3

Capacité de commandement Les ennemis à portée de commandement considèrent le champ de bataille comme un terrain difficile et accidenté.

MAGMA - Invocation de fusion

Essence : 3

Capacité de commandement Les guerriers alliés sous l'effet de la Rage de commandement gagnent la règle spéciale Coup Puissant 1.



Kerawegh Ardent

[Ardent], [Infanterie], [Personnage], [Lanceur de sorts]

Seigneurs de guerre :

100 points

Berserkers des flammes

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	4	4	4	2	1	6

Règles spéciales : Lanceur de sorts 3, Coup puissant 2,
Indomptable, Moaghm Dorh !

Spellcaster 3, Cleave 2, Indomitable, Moaghm Dorh!

En tant que faction fondée sur l'exaltation de la liberté, les Ardents sont confrontés à des difficultés liées au leadership et à l'organisation, d'autant plus que le rôle et l'influence des Mnémancants sont relativement limités au sein de leur credo. Les Ardents sont organisés autour de figures d'autorité, élues par leurs pairs et subordonnés pour les diriger. Il s'agit presque toujours de guerriers puissants et populaires, dont les exploits suscitent le respect de leurs pairs.

Bien qu'il existe peu de règles strictes concernant les exigences et les procédures de leadership chez les Ardents, une chose est claire : pour diriger chez les Ardents, il ne suffit pas d'avoir subi le Dheukorro, la Descente, mais il faut l'embrasser pleinement comme un mode de vie.

Règles spéciales uniques :

Moaghm Dorh ! : Lorsqu'un guerrier allié à portée de commandement charge, ce [personnage] gagne 1 essence.

Sorts :

Fureur

Essence : 2

Capacité de commandement Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Coups implacables.

Encouragement

Essence : 1

Incantation Lorsqu'un guerrier allié à portée de commandement est brisé !, il n'est pas repoussé et se rallie immédiatement.

Désarroi

Essence : 3

Action hors combat. Un ennemi ciblé à portée de commandement est brisé !



Ancêtre perdu

[Ardent], [Trempe], [Brute], [Personnage], [Lanceur de sorts]

Seigneur de guerre :

150 points

Egarés

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	3	3	5	6	4	3	2	5

Règles spéciales : Lanceur de sorts 3, Coup puissant 1, Rafale, Redoutable, Explosion Fatale X, Gardien de l'Apocalypse, Vaisseau de destruction

Spellcaster 3, Cleave 1, Flurry, Fearsome, Lethal Demise X, Warden of the Apocalypse, Vessel of Destruction

Lorsque les ancêtres Dweghom brisèrent la prison de Guerre pour donner du pouvoir à leurs semblables afin qu'ils puissent se libérer de leurs chaînes, ils savaient que leurs efforts les condamneraient à la même prison éternelle que les dragons avaient forgée pour le Cavalier de la Guerre.

L'arrivée sans précédent de ces héros mythiques parmi la population Dweghom a galvanisé nombre d'entre eux et menacé davantage encore l'équilibre déjà fragile de la société Dweghom. Cherchant à prévenir une guerre apocalyptique qui ne pourrait qu'entraîner la destruction de la race Dweghom, ces anciens vénérés ont choisi de gagner le soutien de tous de la manière la plus traditionnelle qui soit : en acquérant la Valeur et la Gloire (Aghm) sur le champ de bataille.

Même les incroyables effigies de métal que ces anciens ont façonnées pour contourner la prison de Guerre ne peuvent survivre longtemps à la puissance que ces Ancêtres déploient sur le champ de bataille ; leurs formes physiques se détériorent tandis que leur pouvoir spirituel grandit, finissant par consumer l'hôte dans une explosion incandescente.

Règles spéciales uniques :

Gardien de l'Apocalypse : Chaque fois qu'un autre guerrier allié à portée de commandement est tué, ce [lanceur de sorts] gagne 1 essence.

Vaisseau de Destruction : La règle spéciale Explosion Mortelle X de ce [Personnage] est égale au nombre actuel d'Essence qu'il possède.

Sorts :

Feu Intérieur

Essence : 1

Incantation Lorsqu'un Guerrier Allié s'active, il obtient la Règle Spéciale Epuisement.

Avatar de Guerre

Essence : 2

Capacité de Commandement Les Guerriers Alliés à Portée de Commandement obtiennent la Règle Spéciale Rafale.

Vengeance

Essence : 1

Incantation Lorsqu'un guerrier allié est tué, il gagne la règle spéciale Explosion Mortelle 1.





Paragon

[Ardent], [Clans], [Infanterie], [Personnage]

Seigneur de guerre ou héros :

110 points

Tueurs de dragons

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	3	4	3	3	1	5

Règles spéciales : Bouclier, Coup puissant 1, Frappes Fulgurantes, Champion Dheukorro

Shield, Cleave 1, Quicksilver Strikes, Dheukorro Champion

Il est du devoir sacré de chaque membre de l'Ardent de descendre dans ces tunnels pour rendre hommage au sacrifice et à la force d'âme de leurs ancêtres. Plus on descend profondément, plus on se rapproche de ces modèles d'antan et plus grande est la valeur de l'initié ; mais, plus grand est aussi le danger.

Au plus profond des entrailles de la terre, le sang de la Destruction a transformé nombre de créatures souterraines en monstres enragés qui rôdent dans les tunnels les plus profonds. Les initiés qui survivent à ces rencontres émergent comme des Parangons, incarnations de la Guerre sans pareilles.

Règles spéciales uniques :

Champion Dheukorro : Ce [Personnage] ne peut refuser les duels ennemis. Lorsqu'il participe à un duel, ce [Personnage] gagne la règle spéciale Bénie.

Capacités de commandement :

Incassable : Les guerriers [Infanterie] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Bastion.



Apprenti Mnémancer

[Clans], [Infanterie], [Personnage]

Héros

50 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
4	1	2	1	3	4	1	1	6

Règles spéciales : Courage, gravé dans la pierre, Chroniqueur

Bravery, Written in Stone, Hold Chronicler

Tel est le prestige et l'Aghm de la position de Hold Raegh que même les plus anciens des Mnémanciers concèdent à contrecœur que ses exploits doivent être consignés. Envoyer ne serait-ce que les plus jeunes de leurs membres pour assister et relater les actions du Raegh au combat est un atout considérable pour un chef de guerre ambitieux. Les guerriers sous son commandement se battront comme des possédés, refusant de reculer d'un seul pas sous le regard impitoyable de l'Histoire incarnée.

Règles spéciales uniques :

Gravé dans la pierre : (Action unique) Tous les guerriers [Infanterie] alliés brisés à portée de commandement se rallient immédiatement.

Chroniqueur : Ce [Personnage] ne peut ni utiliser ni être la cible de la capacité de commandement Duel.

Capacités de commandement :

Aghm Priorité absolue : Un guerrier [Infanterie] allié ciblé à portée de commandement peut effectuer un Duel. *Cela permet à un guerrier sans le rôle [Personnage] sur le champ de bataille de participer à un duel !*

En présence de Mnémanciers : les guerriers [Infanterie] alliés à portée de Commandement gagnent la règle spéciale Indomptable.





Lanceur de flammes

[Ardent], [Infanterie], [Personnage]

Héros

60 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	2	2	2	3	3	2	1	4

Règles spéciales : Barrage 3 (8"), Feu torrentiel,
Perforation d'Armure 1, Pyromane

Barrage 3 (8"), Torrential Fire, Armor Piercing 1,
Pyromaniac

Il y a toujours quelques brebis galeuses dans le panier. Les Lance-flammes sont ces Dweghom qu'on qualifierait normalement de pyromanes... mais l'instinct de survie les empêche de l'être. Leur puissance incontrôlable est un formidable multiplicateur de force pour les unités Forgées par les Flammes à courte portée.

Règles spéciales uniques :

Pyromane : (Action de Clash unique) Tous les ennemis à portée d'engagement subissent 1 touche et sont repoussés.

Capacités de commandement :

Allumage : Les guerriers [Infanterie] et [Brutes] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Agile.



Heraut du Feu

[Ardent], [Tempéré], [Infanterie], [Personnage]

Héros

85 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	2	2	3	3	3	2	1	5

Règles spéciales : Lanceur de sorts 2, Rafale, Explosion
Fatale 2, Éveil élémentaire

Spellcaster 2, Flurry, Lethal Demise 2, Elemental Awakening

Nés avec la capacité innée de contrôler et de conjurer la flamme magique, les Hérauts du Feu existent comme un exemple inexplicable de l'affinité élémentaire des Dweghom en tant que peuple.

Au combat, les Hérauts du Feu brillent d'une lumière éclatante, consumant l'ennemi de coups brûlants et de traits enflammés. Leur seule présence attise les feux couvant de la rage qui sommeillent en chaque Dweghom. Une telle fureur bouillonnante se déchaîne alors sur l'adversaire.

Règles spéciales uniques :

Éveil élémentaire : (Événement de tirage) Si des guerriers alliés à portée de commandement sont engagés, gagnez 1 essence.

Sorts :

Boule de feu

Essence : 2

Action de volée unique Ce [lanceur de sorts] effectue une action de volée avec le Barrage 2 (8") et la règle spéciale Tir rapide.

Don de Feu

Essence : 1

Incantation Avant qu'un guerrier [Infanterie] allié ne résolve une action de Clash, il gagne +1 Attaque.





Héraut de la Pierre

[Ardent], [Tempéré], [Infanterie], [Personnage]

Héros

85 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
4	1	2	2	3	3	3	0	5

Règles spéciales : Lanceur de sorts 2, Bouclier, Coup puissant 1, Bastion, Éveil élémentaire

Spellcaster 2, Shield, Cleave 1, Bastion, Elemental Awakening

Il existe quelques Dweghom doués qui atteignent un état d'équilibre avec leur Élément sans formation magique formelle. Exaltés parmi les Ardents, les Hérauts de Pierre sont des parangons dont la simple présence dans une formation Dweghom suffit à renforcer leur défense contre toutes les attaques ennemies.

Règles spéciales uniques :

Éveil élémentaire : (Événement de tirage) Si des guerriers alliés à portée de commandement sont engagés, gagnez 1 essence.

Sorts :

Avalanche

Essence : 2

Action de Clash unique. L'ennemi ciblé à portée d'engagement subit 3 coups avec les règles spéciales Coup Puissant 2 et Châtiment.

Don de pierre

Essence : 1

Incantation Avant qu'un guerrier [Infanterie] allié ne lance un jet de blocage, il gagne +1 en défense.



Heraut du Magma

[Ardent], [Tempéré], [Infanterie], [Personnage]

Héros

85 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	2	3	3	2	1	5

Règles spéciales : Lanceur de sorts 2, Aura de mort 1,
Lames mortelles, Coup Puissant 1,
Éveil élémentaire

Spellcaster 2, Aura of Death 1, Deadly Blades, Cleave 1,
Elemental Awakening

Rares sont les Dweghom à comprendre le phénomène que représentent les Hérauts. Seuls les plus anciens sorciers et les mystérieux Forgerons d'Acier pourraient en avoir une certaine compréhension, et ils ont choisi de garder le silence sur le sujet, même confrontés à l'existence des Hérauts du Magma. Ces derniers semblent partager leur maîtrise de la Terre et du Feu Primordiaux, mais l'emploient d'une manière totalement différente : cherchant à détruire plutôt qu'à créer.

Règles spéciales uniques :

Éveil élémentaire : (Événement de tirage) Si des guerriers alliés à portée de commandement sont engagés, gagnez 1 essence.

Sorts :

Châtiment volcanique

Essence : 2

Capacité de commandement Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Contre-attaque.

Don de magma

Essence : 1

Incantation Avant qu'un guerrier [**Infanterie**] allié effectue une action de Clash, il gagne la règle spéciale de submersion.



Guerriers du Hold

[Clans], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

90/20 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
4	1	2	2	1	3	2	0	4

Règles spéciales : Bouclier

Shield

- Options :
- Chef 15 points
 - Porte-étendard 10 points
 - Guerrier supplémentaire20 points

Qu'il s'agisse de guerriers armés de boucliers ou de spécialistes des balistes, lorsqu'on rencontre des guerriers de la Hold non gradés sur le champ de bataille, on se retrouve généralement face à des vétérans aguerris qui ont consacré leur vie au service militaire. Le petit pourcentage qui n'a pas fait carrière dans l'armée, cependant, troque l'expérience du champ de bataille contre l'ambition et la cruauté, ce qui les rend tout aussi dangereux sur le champ de bataille.



Balistaires du Hold

[Clans], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

135/35 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
4	2	1	2	1	3	2	0	4

Règles spéciales : Pavois, Barrage 1 (12"), Perforation d'Armure 2

Pavise, Barrage 1 (12"), Armor Piercing 2

Options : Chef 15 points
 Porte-étendard 10 points
 Guerrier supplémentaire 35 points

Qu'il s'agisse de guerriers armés de boucliers ou de spécialistes des balistes, lorsqu'on rencontre des guerriers de la Hold non gradés sur le champ de bataille, on se retrouve généralement face à des vétérans aguerris qui ont consacré leur vie au service militaire. Le petit pourcentage qui n'a pas fait carrière dans l'armée, cependant, troque l'expérience du champ de bataille contre l'ambition et la cruauté, ce qui les rend tout aussi dangereux sur le champ de bataille.



Initiés

[Ardent], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers (2 dyades)
principal

110/55 Points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	1	1	2	2	0	4

Règles spéciales (Initiés) : Soutien, Formation en Dyade

Support, Dyad Training

Options : Chef (Initié)15 points

Porte-étendard (Bouclier)10 points

Équipe de dyade supplémentaire55 points

Tous les Dweghom honorent le Deukhorro, la Descente de leurs Ancêtres au cœur ardent de la prison de la Guerre. Nul ne va aussi loin que les Ardents qui la rejouent activement. Les Initiés sont les membres potentiels du Credo des Ardents qui s'unissent pour participer à des batailles afin d'acquérir de l'expérience avant de s'exposer au véritable danger du Deukhorro.

Règles spéciales uniques :

Formation en Dyade : Les Initiés sont entraînés à combattre ensemble et sont achetés par paires lors de la constitution de votre bande. Chaque paire d'Initiés comprend un Initié et un Initié Rempart, chacun possédant ses propres caractéristiques et règles spéciales. Le nombre total de Guerriers autorisés dans ce Régiment ne doit pas dépasser la limite imposée par la valeur en points de la bande. Tous les Initiés et Initiés Boucliers sont activés simultanément à l'aide de la même carte de commandement.

Boucliers

[Ardent], [Infanterie]

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
4	1	1	1	1	2	3	0	4

Règles spéciales (remparts) : Bouclier, Pavois,
Bastion, Formation en
Dyade





Gardiens

[Ardent], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers
principal

120/30 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	2	1	3	2	0	4

Règles spéciales : Frappes Parfaites, discipline de fer, inflexible

Flawless Strikes, Iron Discipline, Unyielding

Options : Chef 15 points
Porte-étendard 10 points
Guerrier supplémentaire30 points

Parmi les plus dangereux et fanatiques des Ardents se trouvent les Gardiens, ces Dweghom qui se sont donné pour mission de protéger leurs Forteresses des dangers pouvant surgir des Profondeurs primordiales. Consacrant leur vie à un cycle sans fin de conflits et de violence, ces guerriers ont fait du combat un mode de vie, savourant l'opportunité de se battre à la surface.



Thanes du Hold

[Clans], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

140/40 Points

Restreint

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
4	1	2	2	1	3	3	0	4

Règles spéciales : Bouclier, Coup puissant 1, Garde du corps, Bravoure

Shield, Cleave 1, Bodyguard, Bravery

Options : Chef 25 points
Porte-étendard 20 points
Guerrier supplémentaire 45 points

Dans une société aussi militarisée que celle des Dweghom, il est nécessaire de distinguer ceux qui maîtrisent l'art de la guerre, et qui peuvent donc se prétendre guerriers, de ceux qui sont véritablement doués. Les Thanes appartiennent à cette dernière catégorie. Reconnus individuellement par leur Raegh pour leur bravoure et leur prouesse sur le champ de bataille, chaque Thane est armé et équipé des meilleures armes que les forges d'un Hold peuvent produire.

Contrairement aux armes, certes de grande qualité, des guerriers, chaque arme et armure que portent les Thanes a été forgée personnellement par un membre des Tempérés, ce qui les place parmi l'élite des forces du Château. Capables de résister aux coups les plus violents et de trancher les chaînes les plus fines, ces armes font des Thanes des adversaires redoutables, aussi efficaces en attaque qu'en défense.



Tueurs de Dragons

[Clans], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

200/65 Points

Restreint

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
4	1	3	2	2	4	3	0	5

Règles spéciales : Coup Puissant 3, Chasseur de démons, Intrépide, Échos de Dheureghodh

Cleave 3, Fiend Hunter, Fearless, Echoes of Dheureghodh

Options : Chef 30 points
 Porte-étendard 25 points
 Guerrier supplémentaire 65 points

Règles spéciales uniques :

Échos de Dheureghodh : Lorsqu'il est engagé avec un [Monstre], ce Guerrier gagne la règle spéciale Intrépide.

Revêtu d'une armure forgée à une époque révolue où le feu des dragons était la plus grande menace pour un guerrier, chaque partie vulnérable d'un Tueur de Dragons est recouverte d'alliages jamais vus depuis la destruction du monde.

Les armes qu'ils portent sont celles utilisées par leurs ancêtres pour percer la peau quasi invulnérable des Dragons Anciens. Forgées en adamantium et désormais trempées dans le sang d'un dragon, aucune armure mortelle ne pourrait espérer résister à un tel coup.

Les tueurs de dragons se voient confier les plus grands héritages de leur fief, des armes qui font partie de la mémoire vivante de la plus grande épreuve et du plus grand triomphe de leur peuple.



Berserkers du Feu

[Ardent], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

115/30 Points

Restreint

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	2	1	3	2	1	4

Règles spéciales : Rafale, Explosion Fatale 1, Inconscient

Flurry, Lethal Demise 1, Oblivious

Options : Chef 20 points
 Porte-étendard 15 points
 Guerrier supplémentaire 30 points

Parmi les Ardents, les Berserkers de Flamme forment une petite confrérie qui, dotés d'une puissance brute de l'élément Feu supérieure à celle de leurs pairs, ne cherchent pas à la maîtriser ou à la dompter, mais plutôt à l'incarner. Pour la plupart, cette transition s'opère lors du Dheukorro, la Descente, l'épreuve initiatique que tous les Ardents doivent accomplir pour prouver leur dévotion.

Nul ne parle de ce qui se passe dans les profondeurs, mais à leur retour, ils sont transformés : leurs corps arborent des implants rudimentaires qui compensent les pertes subies face à l'ennemi ou aux flammes, tandis que leurs bras d'obsidienne et le peu d'armure qu'ils portent sont insensibles au feu et à la chaleur qu'ils génèrent. À leurs yeux, l'échange est avantageux : la vie contre la gloire, le temps contre la valeur.



Forgés par le Magma

[Trempe], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

130/35 Points

Restreint

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	1	1	3	2	1	4

Règles spéciales : Aura de mort 1, Coup Puissant 2, Lames mortelles, Présence infernale

Aura of Death 1, Cleave 2, Deadly Blades, Infernal Presence

Options : Chef 20 points
Porte-étendard 15 points
Guerrier supplémentaire 35 points

Tous les Dweghom ont une affinité avec les éléments de la terre et du feu. Certains en possèdent suffisamment pour emprunter la voie du Sorcier, pliant ces éléments à leur volonté, tandis que la plupart des autres n'en possèdent que suffisamment pour représenter un danger pour eux-mêmes et pour autrui. Les Sorciers Tempérés cherchent depuis longtemps à la fois à maîtriser et à atténuer ces tendances chez les Dweghom.

Les Magma Forged comptent parmi leurs derniers succès : permettant à l'interaction déséquilibrée et incontrôlée entre le feu et la terre d'alimenter le Magma, une forme inférieure de la maîtrise équilibrée du Métal, avec un contrôle suffisant pour que celui qui le manie ne soit pas immédiatement réduit à un tas d'os fumants et de chair carbonisée.

Les fumées et la chaleur produites par ce processus sont canalisées vers l'extérieur, générant un champ puissant qui affaiblit l'ennemi et stimule celui qui l'utilise, le rendant invulnérable tandis que ses ennemis se flétrissent et fondent autour de lui.

Règles spéciales uniques :

Présence infernale : les coups de « 1 » provoqués par l'événement de tirage Aura de mort de ce guerrier ne peuvent pas être bloqués.



Forgés par le Feu

[Trempe], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

145/45 Points

Restreint

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
4	2	2	1	1	3	3	0	4

Règles spéciales : Barrage 2 (8"), Feu torrentiel, Perforant 1

Coup Puissant 2, Fearless, Indomitable, Living Legend

Options : Chef 20 points

Porte-étendard 15 points

Guerrier supplémentaire45 points

Les Forgés par le Feu sont une force militaire composée de Dweghom possédant une forte affinité pour le feu, mais pas suffisamment de discipline pour devenir Sorciers. Officiellement gardiens des Temples-Forges des Tempérés, aux côtés des Forgés par la Pierre et des Forgés par l'Acier, leur nature exceptionnelle et leurs implants leur confèrent un avantage unique sur le champ de bataille : l'utilisation d'exosquelettes et d'armes améliorés.

Règles spéciales uniques :

Explosion Pyrique : (Action de Clash Unique) L'ennemi ciblé à portée d'engagement subit 1 Touche avec la règle spéciale Coup Puissant 3.



Automate infernal

[Trempe], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

80/90 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	2	3	4	2	3	1	3

Règles spéciales : Épuisement, Redoutable, coups
Implacables, sauvage

Burnout, Fearsome, Relentless Blows, Feral

Options : Guerrier supplémentaire90 points

Les corps d'acier et de pierre d'un Automate Infernal renferment une fournaise ardente qui consume les restes fumants d'une bête de destruction. Affaibli par la défaite, cet esprit démoniaque est lié à l'imposante structure métallique, imprégnant l'Automate de l'intelligence cruelle et de l'agressivité débridée de cet esprit torturé. L'acier et la pierre se déforment et plient sous l'influence maléfique de ce passager infernal, conférant aux Automates Infernaux leurs visages démoniaques et leurs griffes acérées.



Forgés par l'Acier

[Trempe], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

135/150 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	3	4	4	3	4	0	4

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Discipline de fer, Inarrêtable, Amalgames magiques

Certains Dweghom manifestent une telle puissance de leur Don Élémentaire qu'ils doivent la maîtriser sous peine d'en être consumés. Rares sont ceux qui possèdent le talent, la volonté ou le dévouement nécessaires pour devenir Sorciers. De fait, la plupart des Dweghom choisissent de se faire implanter des greffes techno-sorcières leur permettant d'évacuer sans danger leur surplus de pouvoir.

Les pilotes de Steelforged sont recrutés parmi les individus possédant un don pour les deux Éléments : leur Feu Primordial et leur Terre excédentaires, canalisés par leurs greffes et intégrés à ces automates d'acier colossaux.

D'innombrables ennemis ont été abattus, s'attendant à un monstre lourd et bruyant, pour finalement être déconcertés par la vitesse et la puissance de ces automates mortels.

Cleave 2, Iron Discipline, Unstoppable, Sorcerous Amalgams

Options : Guerrier supplémentaire150 points

Règles spéciales uniques :

Amalgames Sorciers : (Événement de Pioche) Choisissez l'un des effets suivants pour obtenir cette Activation :

Charge d'acier : Gagnez la règle spéciale Impact +2.

Agression de fer : Obtenez la règle spéciale Submerger.

Flux-Powered : Obtenez la règle spéciale Débordement.



Egarés

[Ardent], [Tempéré], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

115/125 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	4	5	3	2	1	3

Règles spéciales : Aura de Mort 2, Brutal, Soif de Sang, Ténacité, Bûcher Déchaîné

Aura of Death 2, Brutal, Bloodlust, Tenacious, Raging Pyre

Options : Guerrier supplémentaire125 points

Règles spéciales uniques :

Bûcher déchaîné : Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Soif de sang.

Aucun des Dweghom ne croyait qu'il pût exister plus d'un destin pour les Deukorro. Soit on revenait, soit on mourait. Jamais ils n'avaient imaginé que certains d'entre eux puissent être si puissants, si déterminés, qu'ils puissent atteindre la Prison de la Guerre elle-même. Et, une fois parvenus, consacrer leur vie à la protéger des assauts incessants des entités démoniaques qui cherchent à libérer leur Maître Primordial, le Cavalier de la Guerre.

Et pourtant, c'est précisément ce que sont les Égarés/Livrés. Devenus forts et puissants grâce à un régime constant de viande imprégnée de la Force Primordiale, d'une infusion Élémentaire inévitable et d'un flot incessant d'ennemis dignes de ce nom, ces guerriers indomptables ont suivi les Ancêtres jusqu'à la surface, sacrifiant une vie de Valeur et de Gloire (Aghm) pour un but obscur qu'ils ne partagent avec personne d'autre. S'engageant dans la bataille à mains nues, leur peau de pierre repousse les lames tandis que leurs âmes flamboient de la gloire du combat, inspirant les Premiers-Nés de la Guerre à des actes d'une férocité et d'un courage insondables.





Au plus profond des entrailles de la terre se trouve la Prison de la Guerre, un domaine infernal de conflit éternel où les hordes sans fin de la Destruction se jettent contre les enchantements impénétrables des Dragons qui maintiennent le Cavalier enchaîné.

Dans cette cacophonie gémissante de puissance magique brute et de sauvagerie brutale, on peut voir les Fondateurs se dresser fièrement sur les corps brisés et calcinés des hordes infinies. Portant de puissants obusiers alimentés par leur propre sorcellerie et une conviction inébranlable, ces Dweghom furent investis par les Ancêtres du pouvoir de déchaîner un carnage et une destruction par le feu sur les hordes infinies de la Destruction.

À présent, ils suivent ces mêmes ancêtres jusqu'à la surface, déchaînant un brasier de jugement et de malheur sur quiconque se dresse sur le chemin de leurs vénérables aînés.

Trouvés

[Ardent], [Tempéré], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

125/135 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	2	3	3	5	3	2	1	3

Règles spéciales : Juggernaut, Ténacité, Barrage 3 (14"), Perforation d'armure 2, Canonade Primordiale

Juggernaut, Tenacious, Barrage 3 (14"), Armor Piercing 2, Primordial Cannonade

Options : Guerrier supplémentaire135 points

Règles spéciales uniques :

Canonade primordiale : Après avoir effectué une action de volée, les ennemis touchés deviennent brisés !



Drake cuirassé

[Clans], [Monstre]

Monstre Bergont

280 points

Raegh :

Seigneur de guerre et monstre Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	5	6	6	3	4	0	7

Règles spéciales : Impact 2, Brutal, Juggernaut, Intrépide, Terrifiant, Coup Puissant 2, Aghm Éternel, Déchaînement Draconique, Portez les Bannières

Impact 2, Brutal, Juggernaut, Fearless, Terrifying, Cleave 2, Aghm is Eternal, Draconic Rampage, Hold Banners

Options : Bergont Raegh55 Points

Revêtu d'une carapace d'acier forgé par les Dweghom, un Drake cuirassé est une incarnation primordiale du combat. Sa peau déjà robuste est recouverte d'épaisses plaques de fer, sa tête et son cou vulnérables étant emprisonnés dans l'acier. Guerriers et fiers comme nul autre peuple, il n'est guère surprenant que les Dweghom aient pris l'habitude d'afficher la puissance et la virtuosité de leur emprise et de leur histoire depuis le dos de ces créatures redoutables.

Les plus grands guerriers de leur espèce, les Hold Raeghs, sont souvent aperçus chevauchant ces bêtes massives, leur démarche chaloupée faisant onduler les bannières qui y sont suspendues tandis que leurs rugissements couvrent le vacarme de la bataille.

Options :

Bergont Raegh : (Amélioration de Cavalier de Monstre) Ce [Monstre] gagne +1 en Résolution à ses deux profils. Ce [Monstre] gagne les capacités de commandement « Indomptable » et « Déchaîné ».

Règles spéciales uniques :

Aghm éternel : les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Intrépide.

Déchaînement draconique : après avoir effectué une action de marche, tous les ennemis touchés par les coups d'impact de ce [Monstre] peuvent immédiatement être brisés ! et repoussés.

Portez des bannières : Ce [Monstre] est un porte-étendard.

Capacités de commandement :

Bergont Raegh seulement

Inébranlable : Les guerriers [Infanterie] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Ténacité.

Déchaînés : Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Juggernaut.



Drake cuirassé



[Clans], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	0	4	5	5	3	3	0	7

Règles spéciales : Impact 1, Brutal, Juggernaut, Intrépide, Terrifiant,
Coup Puissant 2, Aghm Éternel, Déchaînement
Draconique, Portez les Bannières

Règles spéciales uniques :

Aghm éternel : les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Intrépide.

Déchaînement draconique : après avoir effectué une action de marche, tous les ennemis touchés par les coups d'impact de ce [Monstre] peuvent immédiatement être brisés ! et repoussés.

Portez les bannières : Ce [Monstre] est un porte-étendard.

Capacités de commandement :

Bergont Raegh seulement

Inébranlable : Les guerriers [Infanterie] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Ténacité.

Déchaînés : Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Juggernaut.



Drake infernal

[Trempe], [Monstre]

Sorcier infernal

265 points

Seigneur de guerre et monstre

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	4	4	5	6	3	3	0	6

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Terrifiant, Surcharge, Immolation, Barrage 6 (30 cm), Feu torrentiel

Cleave 2, Terrifying, Overcharge, Immolate, Barrage 6 (12"), Torrential Fire

Options : Sorcier guérisseur40 points

Suite à la défaite des Dragons, il est devenu courant, parmi les Forteresses Dweghom, de capturer et de réutiliser les draco-formes inférieures. Ces drakes transportent les Canons Porteurs d'Enfer, des armes conçues pour chasser et tuer les dragons et raser les villes... ainsi que tout ce qui a le malheur de se trouver sur leur chemin.

Lorsque les Dweghom se retournèrent contre leurs créateurs, c'est leur affinité pour la sorcellerie et la métallurgie qui leur permit de créer des armes capables de menacer même des créatures aussi puissantes que les Dragons. Les Sorciers Porteurs d'Enfer sont les gardiens de cet art ancestral et, encore aujourd'hui, ils chevauchent les descendants déçus de leurs ennemis ancestraux, prêts à déchaîner l'enfer sur leurs adversaires imprudents.

Options :

Sorcier Infernal : (Amélioration de Cavalier de Monstre) Ce [Monstre] gagne les règles spéciales Lanceur de sorts 3 et Maître-forgeron. Ce [Lanceur de sorts] gagne les sorts « Cataclysme » et « Conflagration ».

Maître-forgeron : Lors d'un jet d'Harmonisation, ce [Lanceur de sorts] gagne une Essence supplémentaire en cas de résultat de « 1 ».

Règles spéciales uniques :

Surcharge : (Action unique Visée) Ce [Monstre] est visé ! et obtient la règle spéciale Perforation d'armure 2. Lors des actions Salve et Immolation, ce [Monstre] subit une blessure pour chaque résultat de « 6 ».

Immolation : (Action de volée unique) L'ennemi ciblé à moins de 30 cm et tous les autres guerriers (alliés et ennemis) à moins de 8 cm de la cible subissent 2 touches avec la règle spéciale Feu torrentiel. Ces touches bénéficient de la règle spéciale Perforation d'armure conférée par l'action unique Surcharge.

Drake infernal



[Trempe], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	3	3	5	5	3	2	0	6

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Terrifiant, Surcharge,
Immoler, Barrage 5 (30 cm), Feu torrentiel

Sorts :

Sorcier Infernal uniquement

Conflagration Essence : 1

Incantation Lorsqu'un ennemi à portée de commande s'active, il subit 2 coups.

Cataclysme Essence : 2

Action de Clash unique. Tous les ennemis à portée d'engagement subissent 2 Touches et sont repoussés.

Règles spéciales uniques :

Surcharge : (Action unique Visée) Ce [Monstre] est visé ! et obtient la règle spéciale Perforation d'armure 2. Lors des actions Salve et Immolation, ce [Monstre] subit une blessure pour chaque résultat de « 6 ».

Immolation : (Action de volée unique) L'ennemi ciblé à moins de 30 cm et tous les autres guerriers (alliés et ennemis) à moins de 8 cm de la cible subissent 2 touches avec la règle spéciale Feu torrentiel. Ces touches bénéficient de la règle spéciale Perforation d'armure conférée par l'action unique Surcharge.

Sorcier Hellbringer uniquement

Maître-forgeron : Lors du jet d'harmonisation, ce [lanceur de sorts] gagne une essence supplémentaire sur les résultats de « 1 ».



Forgés par la Pierre

[Trempe], [Monstre]

Trône de Ferric Monstrueux :

300 points

Seigneur de guerre et monstre

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	0	4	5	5	3	5	0	6

Règles spéciales : Châtiment, Redoutable, Piétinement,

Juggernaut, Coup Puissant 3, Colosse du Conduit, Déclin Sismique

Smite, Fearsome, Trample, Juggernaut, Cleave 3, Conduit Colossus, Seismic Demise

Options : Trône de Ferric50 Points

La réapparition d'Ysbkerdos, après sa mort présumée, a plongé la Caste Tempérée des Dweghom dans le désarroi. Reconnu comme l'un des plus grands génies de son époque, son approche non conventionnelle de la sorcellerie et de son art a révolutionné le domaine dans une société qui n'apprécie guère les révolutions ni les innovations.

Son ascension au rang de Forgeron d'Acier et sa mort présumée soulagèrent nombre de ses pairs, alarmés par ses idées. Sa réapparition soudaine, chevauchant un colosse de pierre dont les matrices cristallines révolutionnaires permettent de canaliser les essences de la Terre et du Feu, inquiéta encore plus nombre de ses pairs... mais pas au point de les empêcher de copier sa création et de l'adapter à la société Dweghom orthodoxe, offrant ainsi à la Caste Trempe un nouveau protecteur puissant : le Forgé de Pierre.

Options :

Trône de Ferric : (Amélioration de Cavalier de Monstre) Ce [Monstre] gagne les règles spéciales Lanceur de sorts 4 et Alimenté par la Fournaise. Ce [Lanceur de sorts] gagne les sorts « Creuset de Guerre » et « Fusion ».

Alimenté par la Fournaise : Chaque fois que ce [Personnage] tue un ennemi pendant son activation, ce Guerrier gagne une Essence.

Règles spéciales uniques :

Colosse du Conduit : Les autres [Lanceurs de sorts trempés] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Lanceur de sorts +1. Les [Lanceurs de sorts] ennemis à portée de commandement subissent un malus de -1 à leur règle spéciale Lanceur de sorts.

Destruction sismique : Lorsque ce [Monstre] est vaincu, tous les Guerriers (alliés et ennemis !) à moins de 2,5 cm sont brisés !

Forgés par la Pierre blessé

[Trempe], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	0	4	4	7	3	4	0	6

Règles spéciales : Redoutable, Piétinement, Juggernaut,
Coup Puissant 3, Colosse du conduit,
Déclin sismique

Sorts :

Trône de Ferric
uniquement

Creuset de Guerre Essence : 1

Incantation Lorsqu'un guerrier
[trempe] allié à portée de
commandement s'active, il récupère
immédiatement 1 PV.

Effondrement Essence : 3

Action de Clash unique. Tous les
ennemis à portée d'engagement
subissent chacun des Touches égales à
leur caractéristique de défense.

Règles spéciales uniques :

Colosse du Conduit : Les autres [Lanceurs de sorts trempés]
alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Lanceur
de sorts +1. Les [Lanceurs de sorts] ennemis à portée de
commandement subissent un malus de -1 à leur règle spéciale
Lanceur de sorts.

Destruction sismique : Lorsque ce [Monstre] est vaincu, tous les
Guerriers (alliés et ennemis !) à moins de 2,5 cm sont brisés !

Trône de Ferric uniquement

Alimenté par la Fournaise : Chaque fois que ce [Personnage]
Tue un ennemi pendant son Activation, ce Guerrier gagne une
Essence.

Trésors



Tous

Chaque [Personnage] de votre bande peut acheter une seule amélioration parmi les listes ci-dessous. Un [Personnage] ne peut acheter que des améliorations correspondant à son rôle sur le champ de bataille. Un chef de guerre peut acheter deux améliorations. Un [Monstre] ne peut acheter aucune amélioration.

Souvenirs : 5 points

Ce [Personnage] acquiert la règle spéciale Redoutable.

Souvenirs de la forge : 10 points

Pendant les actions de combat de ce [Personnage], les jets de touche de « 1 » ne peuvent pas être bloqués.

Détermination farouche : 25 points

Lorsque ce [Personnage] est tué, il peut immédiatement effectuer une action de combat gratuite avant d'être retiré du champ de bataille.

Dragonbane : 10 points

Ce [Personnage] obtient la règle spéciale Chasseur de démons.

Né de guerre : 10 points

Ce [Personnage] gagne la règle spéciale Rafale.

Brise-chaîne : 20 points

Les guerriers alliés à portée de commandement bénéficient de la règle spéciale « Inarrêtable ».

Trésors



Clans

Champion de l'Arène : 15 points

Ce **[Personnage]** obtient la règle spéciale Parade.

Sans relâche: 25 points

Les guerriers **[Clans]** amicaux au sein de la Rage de Commandement obtiennent la règle spéciale Inflexible.

Vénérable: 20 points

Chef uniquement. Ce **[Personnage]** obtient la règle spéciale Intrépide.

Trésors



Ardents

Ferveur: 20 points

Les guerriers [**ardents**] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Débordement.

Premier-né de la guerre : 25 points

Chef uniquement. Le régiment de ce [**Personnage**] gagne la règle spéciale Avant-garde.

Rage: 5 points

Lorsqu'il est blessé, ce [**personnage**] gagne +1 en attaque.

Trésors



Trempés

Aiguillon trempé : 20 points

[Lanceur de sorts] uniquement. Lorsqu'un guerrier [Brute] ou [Monstre] allié s'active à portée de commandement, ce [Personnage] peut dépenser 1 essence pour que ce guerrier se déplace immédiatement jusqu'à la moitié de sa caractéristique de marche (arrondie à l'entier supérieur).

Améliorations élémentaires : 15 points

Ce [Personnage] obtient la règle spéciale Bénie.

Vaisseau primordial : 10 points

Ce [Personnage] gagne la règle spéciale Régénération.

