

THORGRIM LE RANCUNIER

HAUT ROI DE KARAZ-A-KARAK

Thorgrim le Rancunier est le haut roi des nains. À l'image des hauts rois de jadis, il est avide de conquêtes, redoutable au combat, et impitoyable envers ses ennemis. Néanmoins, son chef blanchi par les ans est le siège d'une grande sagesse, car il est le garant des traditions ancestrales sans pour autant refuser le changement, comme conclure des alliances et adopter la technologie nouvelle. Thorgrim cherche en permanence comment restaurer l'ancienne gloire de son peuple. En tant que dirigeant suprême nain, il a la garde du Grand Livre des Rancunes. Son plus cher désir est de laver la moindre offense recensée dans cet épais volume, tâche inconcevable même s'il avait mille vies. Mais sa détermination est telle qu'il a déjà contribué à rénover l'intégralité du Karaz Ankor. Les récits de ses exploits, et la longue liste de rancunes qu'il a effacées, emplissent ses guerriers d'un sentiment que les nains n'ont plus connu depuis longtemps : l'espoir. Juché sur le Trône de Pouvoir et brandissant la Hache de Grimnir, Thorgrim est à la pointe de la grande reconquête que les nains espèrent, l'aube d'une ère nouvelle, une ère de revanche.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Thorgrim Le Rancunier	3	7	6	4	5	7	4	4	10
Porteurs du Trône	3	5	3	4	-	-	3	4	-



TYPE DE TROUPE: Infanterie (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES: Implacable, rancune ancestrale, résolu.

Haut roi: Thorgrim doit être le général de l'armée. En outre, s'il est tué, toutes les figurines amies issues de *Warhammer Armées: Nains* sur le champ de bataille gagnent immédiatement la règle spéciale *frénésie*.

Le Trône de Pouvoir: Le Trône est traité comme des porteurs du bouclier (p. 33), avec les ajouts suivants : +4 PV pour Thorgrim (inclus dans son profil) et +2 à sa sauvegarde *d'armure*. Le trône lui confère aussi une sauvegarde *invulnérable* de 4+ et étend la portée de sa règle *présence charismatique* à 18 ps. Si Thorgrim rejoint une unité, il ne bénéficie pas de la règle *attention messire* !

OBJETS MAGIQUES:

La Hache de Grimnir: Avant de disparaître dans le nord, Grimnir offrit une de ses haches légendaires à son fils Morgrim. L'art de placer tant de runes majeures sur un seul objet s'est perdu, mais la hache elle-même s'est transmise d'un haut roi à l'autre.

Arme magique. Les attaques portées avec la Hache de Grimnir ont la règle *frappe toujours en premier* et blessent sur 2+ toute figurine dépourvue d'*armure magique*, quelle que soit son Endurance. Contre les figurines en *armure magique*, un jet de 3+ est requis. De plus, les blessures provoquées par la Hache de Grimnir ont la règle *blessures multiples* (1D6) contre les géants et les géants du Chaos.

L'Armure de Skaldor: Cette armure aux puissantes runes a sauvé Thorgrim lors de maints combats et tentatives d'assassinats.

Armure magique. Cette armure confère à Thorgrim une sauvegarde *d'armure* de 4+, qui se combine avec le bonus du Trône de Pouvoir de Thorgrim pour lui donner une sauvegarde *d'armure* de 2+. En outre, Thorgrim a une sauvegarde *invulnérable* de 2+ contre les attaques ayant la règle *coup fatal*, *coup fatal héroïque* ou *blessures multiples*.

La Couronne Dragon de Karaz: Les hauts rois portent la Couronne Dragon depuis la fondation de Karaz-a-Karak.

Talisman. Cette couronne confère les règles *immunisé* à la *psychologie* et *tenace* à son porteur et à son unité.

Le Grand Livre des Rancunes: Rédigé avec le sang des rois, imbu de leur colère et de leurs vœux de vengeance, le Dammaz Kron recense chaque infamie perpétrée contre les nains.

Objet enchanté. Si Thorgrim est sur le champ de bataille quand vous effectuez un jet sur le tableau de Rancune Ancestrale, votre armée reçoit un modificateur de +3. Si le total est supérieur ou égal à 7, Thorgrim et son unité peuvent relancer les jets pour touches ratés à chaque round de combat, pas seulement au premier.

DERNIER ROI TUEUR DE KARAK KADRIN

UNGRIM POING-DE-FER



Il n'existe guère de monstres en ce monde dont Ungrim Poing-de-Fer n'ait pas abattu au moins un spécimen. Armé de l'énorme Hache de Dargo, Ungrim distribue la mort avec prodigalité, tout en entonnant à tue-tête des chansons d'antan. Sa chevelure est coiffée en une crête orange vif qui dépasse de son casque cornu et couronné d'or. En effet Ungrim est à la fois un tueur et un roi, probablement le dernier de la lignée des rois tueurs de Karak Kadrin.

La famille d'Ungrim, le clan Barbes-de-drats, a une histoire tragique, chargée de calamités. Il y a bien longtemps, le roi Baragon, arrière-quinquisaïeul d'Ungrim, souffrit un deuil si terrible qu'il fut amené à prêter le serment des tueurs. On ignore au juste ce qui entraîna une décision aussi radicale, mais on considère généralement qu'il s'agit du décès de sa fille, victime du dragon Skaladrak alors qu'elle était en route pour épouser le fils du haut roi de Karaz-a-Karak. Quoi qu'il en fut, Baragon devint le premier roi tueur de Karak Kadrin, déchiré entre deux serments : trouver une mort honorable en tant que tueur, et protéger son peuple en tant que roi. Le bon sens nain finit par prévaloir, et il trouva un moyen d'honorer tous ses engagements. Il fonda le fameux temple des tueurs de Karak Kadrin, le plus grand qui soit consacré à Grimur, et aujourd'hui encore les tueurs y sont les bienvenus. Son fils hérita de ses vœux et perpétua la lignée des rois tueurs, dont Ungrim Poing-de-Fer est le dernier représentant.

À défaut de trouver la mort dans le plus pur style des tueurs, Ungrim conduit le throng de Karak Kadrin dans des batailles incessantes. Inspiré par l'exemple de son haut roi et résolu à venger la mort de son fils unique, Ungrim part en guerre à la moindre provocation. C'est lui qui abatit le dragon du Pic Noir et qui mit fin au siège que Queck Coupe-têtes avait établi autour de la citadelle du roi Belegar, à Karak-aux-Huit-Pics. Le roi tueur a vaincu le mercenaire ogre Golgtag Mangleur d'Hommes et repoussé une armée du Chaos à la Bataille du Col du Pic. La plupart des nains s'étonnent qu'Ungrim ait pu vivre aussi longtemps, et nul ne doute qu'il trouvera bientôt une fin mémorable au combat.

Ungrim Poing-de-fer	3	9	4	4	6	3	5	4	10
M CC CT F E PV I A CA									

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage spécial).
RÈGLES SPÉCIALES : Implacable, indémodable, tueur de démons (p. 45), tueur de dragons (p. 45), ultime attaque (p. 44).

Roi tueur : Ungrim Poing-de-Fer ne peut rejoindre que les unités de tueurs. Or, à la différence des autres personnages tueurs, il peut être choisi comme Général de l'armée, auquel cas sa règle *présence charismatique* fonctionne normalement. De plus, si Ungrim est le général, une seule unité de tueurs peut prendre un étendard runique valant jusqu'à 100 points.

OBJETS MAGIQUES : *Arme runique proprement démesurée, la Hache de Dargo est faite des fragments de la hache du roi Baragon, reforjés et trempés dans le sang de dragon et les vœux de vengeance.* Arme magique. Les attaques de corps à corps portées avec la Hache de Dargo sont résolues avec un modificateur de +2 en Force et ont la règle *comp fatal*.

La Cape Dragon de Fyrskar : Offerte à Ungrim par Thorgrim le Kanunnier après la Bataille du Défilé de la Jambe Brisée, cette cape est tannée dans la peau du féroce dragon Fyrskar, rejeton du puissant Skaladrak. Elle appartient désormais au patrimoine de Karak Kadrin, et symbolise les vœux réalisés.

Tablaman. La Cape Dragon de Fyrskar confère à Ungrim une sauvegarde *invulnérable* de 4+, qui passe à 2+ contre les touches dotées de la règle *spéciale attaques enflammées*.

La Couronne du Tueur : Tous les rois tueurs ont porté ce heaume majestueux, depuis l'époque du roi Baragon.

Armure magique. La Couronne du Tueur confère un bonus de +1 à la sauvegarde *d'armure* d'Ungrim, ainsi qu'un bonus de +1 en Endurance (déjà inclus dans son profil).



THOREK TÊTE-EN-FER



MAÎTRE SEIGNEUR FORGERUNE DE KARAK AZUL



Thorek Tête-en-Fer a l'envergure d'un seigneur forgerune de légende. Même dans ses meilleurs jours, il est affreusement colérique, et terrorise ses apprentis des armureries de Karak Azul, qu'il dirige depuis des siècles. Thorek est un conservateur pur et dur, qui ne supporte pas les technologies nouvelles, et ne manque pas une occasion de le faire savoir. Heureusement, il n'en est pas moins un soutien précieux pour Thorgrim le Rancunier. Tout comme son haut roi, Thorek aspire à restaurer l'empire nain d'antan, en plus de suivre une quête personnelle : retrouver les reliques des temps anciens. C'est pour cela que Thorek aide si activement des throngs de nombreux clans et forteresses différents.

Récemment, Thorek a séjourné loin sous terre, pour appuyer la ligne de bataille naine et libérer la fureur de son enclume du destin contre les skavens qui infestent les galeries inférieures de Karak-aux-Huit-Pics. En plus de soutenir la cause du roi Belegar, il recherche les salles aux trésors scellées qui n'ont jamais été retrouvées. Chaque artefact runique ainsi redécouvert contribue à garder vivace l'art de ses aïeux, et à garantir qu'il n'y aura plus de forteresse perdue.

Thorek est inséparable de son enclume du destin et de son assistant (et souffre-douleur) le plus doué, un nain du nom Kraggi. Ce dernier est généralement d'un grand secours

à Thorek, mais son manque d'expérience (il ne forge que depuis un siècle) pose parfois problème. Quand Kraggi est suffisamment attentif aux ordres que son maître grommelle, aucun seigneur forgerune ne peut égaler Thorek et son enclume du destin. Dans le fracas de ses coups, Thorek Tête-en-Fer dissipe les sorts adverses et abat quiconque ose défier la puissance renaissante des nains.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Thorek Tête-en-fer	3	6	4	4	5	5	3	2	10
Gardes de l'Enclume	3	5	3	4	-	-	2	2	-

TYPE DE TROUPE: Machine de guerre (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES: **Bouclier ancestral** (p. 37), **frapper les runes** (p. 37), **indémoralisable**, **perforant**, **rancune ancestrale**, **réceptacle de pouvoir** (p. 37), **résistance à la magie (3)**, **savoir runique** (p. 36).

Kraggi, assistant de la forge: Kraggi est représenté sur la table par une figurine distincte, qui reste constamment le plus près possible de l'enclume du destin de Thorek. La figurine elle-même n'a pas d'influence sur la partie : mettez-la de côté si elle gêne. Si Thorek est tué, Kraggi est lui aussi retiré.

Une fois par tour, Thorek peut relancer un seul dé d'une tentative ratée pour lancer un des sorts de l'enclume du destin. Si le dé relancé obtient 1, Kraggi a commis une maladresse et Thorek subit une touche de F10. Kraggi est alors retiré du jeu et la règle spéciale *Kraggi, assistant de la forge* ne peut plus être utilisée du reste de la partie.

Maître des anciens secrets: Thorek bénéficie d'un bonus de +1 sur toutes ses tentatives de lancer les sorts innés de l'enclume du destin.

OBJETS MAGIQUES :

Klad Brakak: *Ce marteau runique massif en forme d'enclume comporte une rune spéciale conçue par Thorek. Cette invention, qui ne remonte qu'à quelques siècles, est trop récente pour que Thorek permette à quiconque de la dupliquer, tant qu'il ne lui aura pas fait subir une batterie de tests exhaustive.*

Arme magique. Aucune sauvegarde d'armure ne peut être tentée contre les attaques de corps à corps effectuées avec cette arme. De plus, si elle fait perdre au moins 1 PV à la victime, tous les heaumes magiques, boucliers magiques et armures magiques dont cette dernière est équipée sont détruits, et donc inutilisables jusqu'à la fin de la partie.

Armure Runique de Thorek: *Ceuvre de Thorek lui-même, cette armure a résisté à la massue d'un géant, et protégé Thorek des flammes du dragon Drakamol (au prix de quelques poils roussis).*

Armure magique. L'Armure Runique de Thorek confère une sauvegarde d'armure de 1+ qui ne peut pas être améliorée.

BELEGAR MARTEAU-DE-FER

ROI LÉGITIME DES HUIT PICS



Vengeance personnelle: Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase de Corps à Corps, Belegar peut mobiliser la puissance de ses ancêtres. Jusqu'à la fin du tour, il double sa caractéristique d'Attaques.

OBJETS MAGIQUES:

Le Marteau d'Angrund: Également connu sous le nom de *Marteau de Fer*, il est transmis de roi en roi depuis que le clan *Angrund* s'est hissé sur le trône de *Karak-aux-Huit-Pics*.

Arme magique. L'utilisateur de cette arme a la règle spéciale *frappe toujours en premier*, et les Attaques portées avec le *Marteau d'Angrund* ont un bonus de +1 pour blesser.

Bouclier de Défi: Les runes de protection du *Bouclier de Défi* ont maintes fois sauvé la vie de *Belegar*, en arrêtant des horrons de géants ou du vomit de troll. Il a même pu échapper à deux reprises aux machoires de *Gobla*, l'énorme squag des cavernes de *Skarsnik*.

Armure magique. *Bouclier*. Le *Bouclier de Défi* contre *à Belegar* une sauvegarde *inculcable* de 4+. En outre, ce bouclier rend *Belegar* immunisé aux effets des règles spéciales *comp fatal* et *comp fatal héroïque*, de sorte que les blessures qui le tueraient automatiquement comptent comme des blessures normales.

Belegar Marteau-de-Fer a reçu pour héritage la colère et le ressentiment, car il est le chef du clan *Angrund*, et le descendant direct du roi *Lunn*, le dernier nain à avoir régné sur *Karak-aux-Huit-Pics* avant sa chute. Pendant que le domaine de leur peuple – qui ne le cédait qu'à *Karaz-a-Karak* en termes d'opulence et de prestige – était dévasté, les fils de l'ancien roi étaient occupés ailleurs, et se virent dépouillés de leur foyer et de leur honneur. De nombreux héritiers d'*Angrund* ont tenté de reprendre leur glorieux legs, pour effacer les rançunes qui leur furent transmises. Malgré le poids des ans et le caractère désespéré de cette cause, l'âge venu, *Belegar* prêta serment et entreprit de recouvrer l'intégralité de son patrimoine.

Depuis, *Belegar* consacra sa vie à la reconquête de *Karak-aux-Huit-Pics*. Après trois tentatives malheureuses et des décennies à rassembler les anciens clans et à obtenir l'aide d'autres hiefs, *Belegar* conduisit une armée au cœur de la fameuse vallée et captura la citadelle centrale. Il se proclama roi et fortifia sa position à la surface du domaine, installant ses forces dans les ruines des imposantes structures supérieures de *Karak-aux-Huit-Pics*. C'est là qu'il demeura en état de siège permanent. À partir de cet avant-poste modeste, les nains lancent périodiquement des expéditions dans les profondeurs, pour tenter d'user les forces quasi inépuisables de l'ennemi, de reprendre les salles inférieures ou de recouvrer des trésors.

À *Karak-aux-Huit-Pics*, les nains doivent faire face à leurs ennemis jurés, les orques, les gobelins et les *skavens*. Ces adversaires ancestraux sont dirigés par les chefs les plus retors de leur race, car celui des gobelins de la nuit n'est autre que *Skarsnik*, l'autoproclamé Seigneur de Guerre des *Huit Pics*, tandis que les *skavens* sont sous la férule de l'infâme seigneur *Queek Coupe-têtes*. Seul *Belegar* s'est montré à la hauteur de leur ruse malveillante, en déjouant leurs complots les plus sordides et leurs plans les plus retors.

Belegar s'est fait une réputation de maître de la guerre souterraine. Il déjoue les embuscades. Il fait disparaître les éclaireurs ennemis et murer les voies d'infiltration. Mais *Belegar* ne se contente pas d'attendre derrière ses fortifications, car il mène souvent des expéditions dans le domaine ancestral. *Belegar* a ramené le roc gravé de runes qui lui sert de pierre de serment. Les nains racontent que seul le Roi Tueur surpasse ses prouesses guerrières, et qu'au besoin, *Belegar* peut invoquer la puissance vengeresse de ses ancêtres. Pourtant, malgré ses victoires, son amertume reste intacte, tout comme son vœu de reconquérir *Karak-aux-Huit-Pics*.

Belegar Marteau-de-fer	3	8	4	4	5	3	4	4	10
	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CA

TYPE DE TROUPE: Infanterie (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES: Implacable, rançune ancestrale, résolu, tenace.

GRIMM BURLOKSSON

MAÎTRE INGÉNIEUR PRODIGE

Grimm Burloksson est le plus jeune nain qui ait réussi les nombreux rites d'accès au statut de maître ingénieur. En tant que fils du maître de guilde Burlok Damminsson, on attendait de lui depuis toujours qu'il marche dans les pas de son père. Grimm était encore un poil-au-menton quand il fit la preuve de ses talents d'inventeur ; alors que ses condisciples apprenaient encore les rudiments, il avait déjà réalisé une pipe à auto-allumage, un tresse-barbe à vapeur et un fusil à double canon capable de tuer une demi-douzaine de grobi d'un coup. Même les aînés de la guilde reconnaissaient ses aptitudes, mais on entrevoyait déjà sa mentalité peu conformiste et son manque de propension à respecter les lois des ingénieurs.

Les tendances iconoclastes de Grimm n'avaient rien d'inattendu, car son père allait déjà, en son temps, au-delà des expérimentations des jeunes ingénieurs rétifs. Burlok ne revint dans le droit chemin qu'après un accident tragique et l'humiliation rituelle d'un camarade, et on dit que Grimm est parti pour commettre les mêmes erreurs. Ignorant tout conseil, il persiste à valider par tâtonnements ses inventions audacieuses, au lieu de procéder par ajustements lents et précis comme le recommande sa guilde. Il a conçu un viseur télescopique qui s'adapte à son heaume pour faciliter les calculs balistiques, et tous ceux qui ont éprouvé sa formule de poudre

noire et ses carreaux d'arbalète profilés constatent un net gain de portée. Suivant l'exemple de son père, Grimm a inventé son propre gantelet à vapeur, qui accroît sa force de façon spectaculaire. Le jeune ingénieur est un génie excentrique, voire erratique, qui tourmente ses confrères en proposant de nouveaux concepts, en remettant en question les méthodes traditionnelles et en s'obstinant à inventer sans relâche.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grimm Burloksson	3	4	5	6	4	2	2	2	9

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES : "Attention, Monsieur!" (p. 35), implacable, rancune ancestrale, résolu, retranchement (p. 35).

Maître à précision : Si Grimm n'est pas en fuite, jetez 1D6 au début de chaque phase de Tir amie. Sur 2+, Grimm peut donner l'une des règles suivantes à une seule unité amie à 3 ps ou moins, pour la durée de cette phase de Tir. Il ne peut jamais bénéficier de ses effets, mais peut en revanche tirer avec son arme. Sur un jet d'1, Grimm ne peut accorder aucune des règles ci-dessous, mais il peut tirer avec son arme.

Réglage d'artillerie : Une machine de guerre peut utiliser la CT de Grimm et relancer 1 dé d'artillerie. Ce peut être le dé indiquant la distance de rebond d'un boulet, ou le déplacement d'un gabarit de canon à flammes.

Portée accrue : Les arbalètes naines et arquebuses naines de l'unité augmentent leur portée maximale de 2D6 ps.

Salve hors pair : Les figurines de l'unité peuvent relancer n'importe quel jet pour toucher raté.

ÉQUIPEMENT :

Récolte-la-rancune : Cette arme à canons superposés peut cribler une cible ou creuser un sillon de mort dans les rangs ennemis.

Portée	Force	Règles Spéciales
18 ps	4	Perforant, facture naine, tirs multiples (2D3)

Hache-rouage : Grâce à sa pince à vapeur et aux dents qui crénelent son tranchant, la hache-rouage peut aisément coincer et rompre l'arme de l'adversaire.

Portée	Force	Règles Spéciales
Corps à corps	Utilisateur	Perforant, triseuse d'arme

Briseuse d'arme : Si Grimm inflige au moins une touche au corps à corps contre une figurine maniant une arme magique, jetez 1D6 ; sur 5+, cette arme est immédiatement détruite et ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie.



JOSEF BUGMAN

MYSTÉRIEUX MAÎTRE BRASSEUR



Josef Bugman est le plus fameux maître brasseur de tous les temps. C'est particulièrement lourd de sens, car les nains ne plaisaient pas avec la bière, et même parmi tous leurs brasseurs de renom, Bugman est synonyme de paragon de qualité. Issue du clan de l'Échine du Dragon, la famille de Josef établit une brasserie au pied des montagnes Grises après la chute d'Ékrund. Suite à des débuts modestes, la brasserie prit son essor sous la direction de Josef, avec des réussites comme la XXXXXX de Bugman et la Cuvée du Troll. Mais au sommet de sa popularité, le désastre s'abatit sur l'affaire.

En revenant d'une livraison, Bugman trouva sa brasserie réduite en ruines fumantes. Des piliars gobelins avaient dévasté le bâtiment, bu la bière et enlevé les proches de Bugman. Parmi les ruines, Bugman crut vengance, résolu à traquer les peaux-vertes et à sauver les siens. Avec ses compagnons, ils partirent dans la nature et on n'entendit plus parler d'eux des années durant. Puis la rumeur se répandit, autour du Karaz Ankor, de rangers guenilleux et tachés de sang qui se présentaient autour des feux de camp à la veille d'une grande bataille, tactiques, le regard brillant d'une lueur étrange, et serrant précieusement de grandes chopes de bière.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CA
3	6	5	5	2	4	4	10	
Josef Bugman								

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES : Éclaireurs, implacable, rancune ancestrale, résolu.

Rangers de Bugman : Une armée qui comprend Bugman peut promouvoir une seule unité de rangers en rangers de Bugman. En ce cas, Bugman doit rejoindre l'unité et il ne peut pas la quitter. Les rangers de Bugman ont CC5, CT4 et F4 pour un coût additionnel de +3 points par figurine.

Fortification liquide : Tant que Bugman est en vie, jetez 2D6 au début de chaque tour ami et consultez le tableau suivant pour connaître les effets du breuvage sur lui-même, ainsi que sur l'unité qu'il a rejointe le cas échéant :

2D6 Résultat

Ballonnés : La bière n'a pas supporté le voyage, et sa consommation entraîne des effets déplaisants. Chaque membre de l'unité gagne la règle spéciale inflammable jusqu'au début du prochain tour ami.

3-9

Pugnares : Les membres de l'unité deviennent on ne peut plus irritables et colériques. L'unité gagne la règle spéciale tenace jusqu'au début du prochain tour ami.

10-12

Blindés : Leur prodigieuse consommation de bière rend les membres de l'unité insensibles à la douleur (score à toute endurance jusqu'au début du prochain tour ami.

De la bière pour les braves : Bugman et toute unité qu'il rejoint sont immunisés aux règles *peur* et *terreur*. Si Bugman quitte l'unité ou s'il est tué, l'unité perd immédiatement le bénéfice de cette règle spéciale.

Objets Magiques :

La Bonne Vieille Hache : La hache runique de Bugman est manifestement un héritage de valeur. Le vénérable ranger n'en dringue pas le vrai nom, et l'appelle sa "bonne vieille hache".

Arme magique. La Bonne Vieille Hache a la règle spéciale *perforant*, et ajoute +1 Attaque ainsi que +1 en Force au profil de Bugman (ces bonus sont déjà inclus).

La Chope de Bugman : Quelqu'un boit à ce véritable trésor familial s'imbride de souvenirs de la gloire d'antan. Après une bonne lampée, le buveur se sent frais et revigoré.

Objet enchante. Bugman, ou une seule figurine de son unité, peut boire à la Chope de Bugman au début de n'importe quel tour ami. Le buveur récupère immédiatement ID3 PV, à concurrence de sa caractéristique PV.