

WARMMASTER

Evolution

ARMÉES (BETA)



2.42

WARMMASTER®

Evolution

ARMÉES (BETA)

Par

LA COMMUNAUTE WARMMASTER_FR

D'après le travail de

RICK PRIESTLEY

AVERTISSEMENT

Ce document regroupe les listes d'armées en **bêta-test** de Warmaster Evolution. Tous les retours sont les bienvenus dans la section Warmaster Evolution du forum warmaster_fr.

*Ce document n'est pas officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par **Games Workshop**.*

*Sur ce site, les marques de **Games Workshop** sont utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.*

SOMMAIRE

RÈGLES SPÉCIALES	4
ARABIE	5
BRETONNIENS	9
CHAOS	12
COMTES VAMPIRES	14
DEMONS	17
ELFES NOIRS	19
EMPIRE	21
HAUTS ELFES	25
HOMMES-LÉZARDS	27
KISLEV	31
NAINS	33
ORQUES ET GOBELINS	36
ROIS DES TOMBES	40
SKAVENS	43

RÈGLES SPÉCIALES

Ce qui suit regroupe les règles spéciales communes aux différentes listes présentées dans ce recueil.

TROUPE D'ÉLITE

Certains régiments d'élite, quel que soit leur type, sont particulièrement rares et se rencontrent rarement sur le champ de bataille.

Une même armée ne peut contenir qu'une unique Troupe d'Élite par tranche de 1000 points.

Par exemple, une liste d'armée propose deux unités, A et B, possédant chacune la règle spéciale « Troupe d'Élite ». A 1000 points, elle peut déployer une unité A ou unité B et à 2000 points elle peut déployer une unité A et une unité B, deux unités A ou bien 2 unités B.

FANATIQUES

Certaines troupes se battent animées d'une férocité inhumaine, sans égard pour leur vie.

1. Ils ignorent la pénalité de combat contre les ennemis terrifiants.
2. Ils doivent charger par initiative s'ils le peuvent, et ce, avant toute autre charge par initiative (dans l'ordre que l'on désire s'il y en a plusieurs).
3. Ils doivent poursuivre, en premier si plusieurs unités sont engagées dans le combat, et aussi avancer, s'ils le peuvent, et ce, avant les avances, poursuites et reculs des autres unités.
4. Ils ne reculent jamais face aux tirs et les tirs ne les rendent jamais confus.

LENT

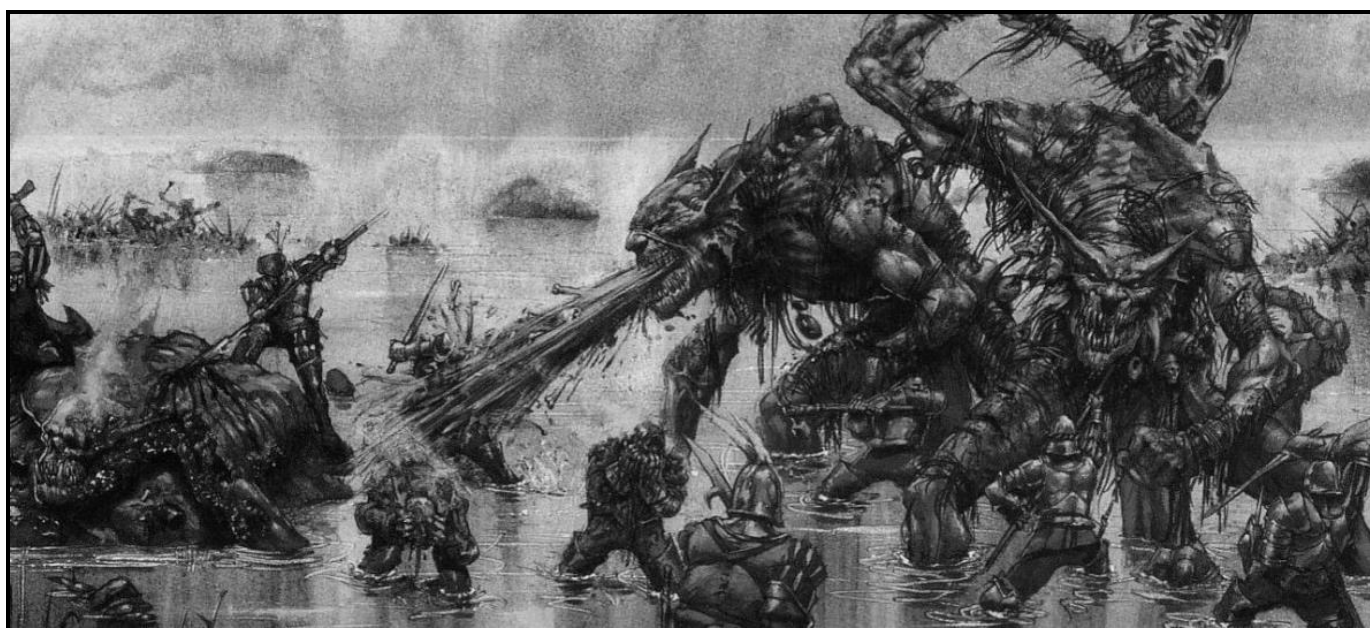
S'applique aux troupes exceptionnellement bardées ou blindées. Ici, ces unités ne se déplacent pas plus lentement que les autres, mais moins souvent.

Les unités Lentes subissent une pénalité de commandement de -1 dès le second ordre successif.

NON-FIABLE

Représente les troupes montrant peu d'enthousiasme au combat ou de peu de loyauté. Cela ne signifie pas qu'il s'agit de mauvais combattants – il se peut même que ce soit des soldats professionnels mais étant au service d'une armée étrangère, ils sont donc moins enclins à obéir aux ordres.

Toute unité non-fiable ou brigade comportant au moins une unité non-fiable dans ses rangs entraîne une pénalité de commandement de -1.



ARABIE

TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Lanciers	Infanterie	3	-	3	6+	-	3	45	2/-	-
Archers	Infanterie	3/1	30cm	3	-	-	3	55	2/-	-
Gardes	Infanterie	3	-	3	5+	-	3	70	-/4	*1
Chevaliers	Cavalerie	3	-	3	4+	-	3	110	-/-	-
Cavaliers du Désert	Cavalerie	3/1	15cm	3	6+	-	3	80	1/-	*2
Méharistes	Cavalerie	3/1	30cm	3	5+	-	3	100	-/2	*3
Tapis Volants	Cavalerie	1/2	15cm à 360°	3	6+	-	3	85	-/1	*4
Éléphants	Monstres	5	-	4	5+	-	3	200	-/1	*5
Général	Général	+2	-	-	-	9	1	125	1	-
Héros	Héros	+1	-	-	-	8	1	80	-/2	-
Sorcier	Sorcier	+0	-	-	-	7	1	45	-/1	-
Tapis Volant	Monture	+1	-	-	-	-	1	+10	-/1	*6
Éléphant	Monture Monstrueuse	+1	-	-	-	-	1	+50	-/1	*7
Djinn	Monture	+2/2	30cm	-	-	-	1	+80	-/1	*8

REGLES SPECIALES

1. Gardes : Les Gardes du Sultan sont si loyaux qu'ils obéiront systématiquement au premier ordre reçu à chaque tour, du moment que le résultat du test d'ordre est 10 ou moins et que l'ordre vient du Général en personne. Aucune pénalité ne s'applique à ce test. Les autres ordres sont donnés en suivant la valeur de Commandement du Général et les pénalités habituelles. Cette règle ne s'applique qu'aux Gardes, pas aux brigades qui incluent des Gardes et d'autres types d'unité. La règle de portée d'ordre des personnages s'applique quand même, et un ordre ne peut pas être donné à une unité hors de portée.

2. Cavaliers du Désert : Les Cavaliers du Désert n'ont qu'une portée de 15cm, mais ils peuvent tirer à 360° (voir la règle associée pour plus de détails).

3. Méharistes : Les Méharistes ignorent les pénalités dues à la distance lorsqu'ils reçoivent un ordre. Cette règle ne s'applique qu'aux Méharistes, pas aux brigades incluant des Méharistes et d'autres types de troupes (la règle de portée d'ordre des personnages s'applique quand même, et un ordre ne peut pas être donné à une unité hors de portée). Ceci représente la farouche indépendance de ces cavaliers, et le sens de l'orientation sans pareil de leurs montures, ce qui leur autorise une grande autonomie, même en position

avancée. Cependant, les dromadaires sont des animaux si têtus que les Méharistes subissent un malus spécial de -1 sur leurs tests d'ordre. Cette pénalité s'applique aussi à toute brigade contenant une ou plusieurs unités de Méharistes.

4. Tapis Volants : Les Tapis Volants peuvent Voler. Ils sont considérés comme de la cavalerie "volante", ce qui correspond le mieux à leurs performances. Parce que ce sont de « piètres volants », ils peuvent être poursuivis par n'importe quel type d'unité.

5. Éléphants : Ils causent la terreur. Ils ne peuvent pas faire partie d'une brigade incluant de la cavalerie, mais peuvent rejoindre une brigade incluant d'autres troupes, y compris d'autres éléphants. Si une unité d'Éléphants est censée devenir confuse, pour n'importe quelle raison, elle panique à la place. Elle n'est pas confuse, et aucune des règles de confusion ne s'applique à elle. Les Éléphants qui paniquent cessent automatiquement de le faire à la fin de leur phase d'ordre (à l'instar des unités confuses, qui cessent de l'être au même moment).

a) Les Éléphants qui paniquent ne peuvent pas recevoir d'ordre ou agir sur initiative. À la place, jetez un dé au début de la phase d'ordre, avant de déplacer quoi que ce soit par initiative, et déplacez l'unité comme indiqué par le résultat :

D6 Résultat

1-2 L'unité avance du maximum possible vers l'unité ennemie la plus proche. Si les Éléphants arrivent au contact de l'ennemi, ils comptent comme ayant chargé, même s'ils ne pouvaient pas le voir au début de leur mouvement.

3-4 L'unité s'éloigne du maximum possible de l'unité ennemie la plus proche. Déterminez la direction de ce mouvement comme s'il s'agissait d'un évitement. Si les Éléphants se retrouvent au contact d'une autre unité ennemie, ils comptent comme ayant chargé (voir ci-dessus). Si les Éléphants entrent en contact avec une unité amie, ils comptent comme la traversant.

5 L'unité avance du maximum possible vers l'unité amie la plus proche. Si elle arrive au contact de celle-ci, elle compte comme ayant chargé, même si elle ne voyait pas sa cible au début de son mouvement.

6 L'unité s'éloigne du maximum possible de l'unité amie la plus proche. Déterminez la direction de ce mouvement comme s'il s'agissait d'un évitement. Si les Éléphants se retrouvent au contact d'une unité amie ou ennemie, ils comptent comme ayant chargé (voir ci-dessus).

b) Une unité d'Éléphants qui charge une unité amie ou ennemie l'affronte lors de la phase de combat comme si elle avait effectué une charge ordinaire. Quelle que soit leur cible, les Éléphants comptent comme des ennemis, et causent donc la terreur à l'unité qu'ils affrontent, quel que soit son camp. Les Éléphants comptent comme ayant chargé lors du premier round de combat. S'ils remportent un round de combat, ils doivent poursuivre si possible, et continueront de le faire à chaque round. Si leur adversaire est détruit, ils n'avanceront pas mais s'arrêteront sans se réorganiser.

c) Il peut arriver que des Éléphants arrivent au contact d'une unité, et initient donc un combat, sans pouvoir toutefois s'aligner parce qu'ils n'ont pas assez de mouvement. Dans ce cas, les Éléphants paniqués combattent quand même, et comptent quand même comme ayant chargé. C'est au joueur de déterminer s'il les déplace de la distance supplémentaire requise pour les aligner, ou s'il fait combattre ses éléphants dans une formation irrégulière.

6. Tapis Volant (Monture) : Le Tapis Volant est considéré comme un véhicule volant.

7. Éléphant (monture) : L'Éléphant compte comme une monture ordinaire, si ce n'est qu'un personnage monté sur un Éléphant ne peut jamais rejoindre une unité de cavalerie amie. Une unité rejointe par un personnage sur Éléphant cause la terreur à l'ennemi.

8. Djinn : Le Djinn accompagne son maître en permanence, et peut les transformer tous deux en un tourbillon, ce qui permet au socle de voler comme avec n'importe quelle monture volante.

Si un Sorcier est doté d'un Djinn, il peut lancer le sort Malédiction du Djinn avec un bonus de +1 au jet de lancement. Notez que le Djinn est unique dans le sens où il accorde +2 attaques de tir, qui sont conférées à un socle d'une unité rejointe par le personnage, et ne peuvent être utilisées que lorsque le personnage rejoint une unité. Toute unité rejointe par un Sorcier accompagné d'un Djinn cause la terreur à l'ennemi.



SORTS D'ARABIE

Tempête de Sable

4+ pour lancer ; Portée : Affecte toutes les unités ennemies à 30 cm.

Le sorcier ordonne aux esprits du désert de recouvrir l'ennemi d'une tempête de sable et de poussière.

Ce sort peut être lancé sur le sorcier lui-même et affecte toutes les unités ennemies situées dans un rayon de 30cm autour de son socle. Ses effets durent jusqu'à la fin du prochain tour ennemi.

Le sort gêne les ordres ennemis. Toutes les unités ennemies affectées subissent un malus de -1 sur leurs jets d'ordre. Cette pénalité s'applique au moment où chaque ordre est transmis : une unité peut par exemple recevoir un premier ordre pendant qu'elle se trouve à moins de 30cm du sorcier, et un deuxième alors qu'elle ne s'y trouve plus.

Mirage

4+ pour lancer ; Portée 60cm, pas de ligne de vue.

Le sorcier invoque l'illusion d'une puissante armée de guerriers effrayants qui se jettent inexorablement sur l'ennemi.

Pour pouvoir utiliser ce sort, le joueur aura besoin d'une unité supplémentaire choisie dans la liste d'armée Arabienne: il peut s'agir d'infanterie, de cavalerie ou de monstres, peu importe. Cette unité représente l'illusion et est immédiatement placée à moins de 60 cm du Sorcier, mais à plus de 20 cm de tout ennemi. L'illusion ne peut pas se déplacer ou combattre, puisqu'elle n'existe pas ! Cependant, elle affectera l'ennemi jusqu'à ce qu'il la charge, arrive à son contact par le biais des mouvements entraînés par un combat, effectue une avance sur elle ou se retrouve à son contact par n'importe quel autre moyen. Tant que l'ennemi est affecté, les personnages ennemis sont normalement déplacés pour éviter le contact avec l'unité, celle-ci inflige les pénalités de Commandement habituelles en raison de sa proximité, et les tireurs adverses doivent tirer sur elle si elle est la cible la plus proche. L'illusion ne peut bien entendu pas être blessée par les tirs ! Elle est immédiatement dissipée si le joueur arabe fait avancer une unité ou un personnage à travers elle.

Tant que le mirage est sur la table de jeu, le Sorcier ne peut lancer aucun autre sort. S'il désire lancer un nouveau sort, le mirage disparaît sur-le-champ et le Sorcier peut essayer de lancer un autre sort normalement.

Rayon Solaire

5+ pour lancer ; Portée 30 cm, pas de ligne de vue.

Des rayons brûlants jaillissent des yeux du sorcier et fauchent les rangs ennemis.

Tracez une droite imaginaire de 30 cm de long, à partir du socle du Sorcier et dans n'importe quelle direction. La ligne peut traverser n'importe quelle unité, mais pas les terrains qui arrêteraient normalement un tir ordinaire, comme une colline, plus de 2 cm de forêt, etc.

Toute unité traversée par la ligne subit 3 attaques de tir résolues de la façon habituelle. Notez que ce sort peut affecter plusieurs unités, et affectera automatiquement toutes celles qui se trouvent sous la ligne, même les vôtres. Les unités non engagées au corps à corps peuvent être repoussées par un Rayon Solaire comme par des tirs ordinaires, y compris vos propres troupes. Les unités engagées au corps à corps ne peuvent pas être repoussées par la brûlure, mais les blessures qu'elle inflige sont reportées au premier round de combat et comptent comme ayant été infligées durant le corps à corps.

Malédiction du Djinn

6+ pour lancer ; Portée 30 cm, ligne de vue.

Le sorcier canalise l'immense pouvoir du Djinn dans son corps et lance une malédiction terrible sur ses ennemis.

Le Sorcier peut lancer ce sort sur une unité ennemie à portée. L'unité visée devra relancer toutes ses sauvegardes d'armure réussies pour la durée de la phase de combat suivante.

Si le Sorcier est accompagné d'un Djinn, il bénéficie d'un bonus de +1 pour lancer ce sort, et y parvient donc sur un résultat de 5+.



TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Derviches	Infanterie	5	-	3	-	-	3	70	-/1	*9
Rokh	Monstre	4	-	4	5+	-	1	90	-/1	*10
Sablier du Temps	Monture	+2	-	-	-	-	1	40	-/1	*11

REGLES OPTIONNELLES

RAPPEL

Ces règles optionnelles ne peuvent être utilisées qu'avec l'accord de votre adversaire.

9. Derviches : Les Derviches sont Fanatiques.

10. Rokh : Le Rokh vole et cause la Terreur.

11. Sablier du Temps : Le Sablier du Temps est une Monture réservée aux Sorciers qui voient dès lors leur mouvement limité à 30cm par tour.

Le Sablier du Temps peut contrer les enchantements ennemis. Si un sorcier situé dans un rayon de 50cm autour du Sablier du Temps lance un sort, ce dernier peut tenter de le dissiper. Il n'est pas nécessaire que le Sablier du Temps puisse voir le sorcier en question, et que peu importe la cible du sort et sa position : le Sablier du Temps peut toujours tenter de dissiper un sort du moment que son lanceur se trouve dans un rayon de 50cm autour de lui. Pour déterminer s'il y parvient, jetez 1D6. Sur un résultat de 5+, le Sablier du Temps a réussi et le sort est dissipé. Si le résultat est 1, 2, 3 ou 4, la dissipation est un échec et le sort fonctionne comme d'ordinaire. Un Sablier du Temps ne peut tenter de dissiper qu'un sort par tour, chaque sort ne peut faire l'objet que d'une seule tentative de dissipation, même si l'armée inclut plusieurs Sabliers du Temps à portée de dissipation du lanceur.



BRETONNIENS

TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Archers	Infanterie	3	30cm	3	-	-	3	55	-/-	-
Hommes d'Armes	Infanterie	3	-	3	6+	-	3	45	1/-	-
Paysans	Infanterie	3	-	3	-	-	3	30	-/4	*1
Ecuyers	Cavalerie	3	30cm	3	6+	-	3	90	1/4	-
Chevaliers	Cavalerie	3	-	3	4+	-	3	110	1/-	*2
Chevaliers du Graal	Cavalerie	3	-	3	4+	-	3	120	-/1	*3
Chevaliers Pégase	Monstre	2	-	3	5+	-	3	80	-/1	*4
Trébuchet	Artillerie	1	4x80cm	4	-	-	1	100	0-1	*5
Général	Général	+2	-	-	-	9	1	125	1	-
Héros	Héros	+1	-	-	-	8	1	80	-/2	-
Enchanteresse	Sorcier	+0	-	-	-	7	1	45	-/1	-
Pégase	Monture	+1	-	-	-	-	1	+15	-/1	*6
Licorne	Monture	+1	-	-	-	-	1	+15	-/1	*7
Hippogriffe	Monture Monstrueuse	+2	-	-	-	-	1	+80	-/1	*8
Reliquaire du Graal	Spécial	-	-	-	-	-	1	+40	0-1	*9

REGLES SPECIALES

REGLES D'ARMEE

L'armée Bretonnienne est essentiellement composée de chevaliers et ce sont sans doute eux, et non la roture crasseuse, qui décideront de l'issue de la bataille. Pour représenter ceci, une armée Bretonnienne ne suit pas les règles habituelles pour déterminer le moment où elle doit dérouter. Au lieu de compter votre nombre total d'unités au début de la bataille, comptez uniquement le nombre d'unités de Chevaliers, Chevaliers Pégase et de Chevaliers du Graal. Une fois que l'armée a perdu la moitié ou plus de ses unités de Chevaliers, Chevaliers Pégase ou Chevaliers du Graal, elle déroute.

REGLES SPECIALES

1. Paysans : Non-fiabiles.

Cependant, cette pénalité est annulée si l'unité de Paysans fait partie d'une brigade qui inclut au moins une unité n'étant pas composée de Paysans. Les Paysans ne peuvent pas utiliser l'initiative pour charger mais peuvent s'en servir pour éviter de la façon habituelle. Lorsque des Paysans chargent, ils ne reçoivent aucun bonus d'Attaque dû à la charge.

2. Chevaliers : Une unité de Chevaliers utilisera toujours l'initiative pour charger un ennemi si possible et ne pourra pas recevoir d'ordre à la place. Elle ne peut en aucun cas utiliser l'initiative pour éviter. Les Chevaliers ne sont pas affectés par les ennemis qui causent la terreur et ne subissent pas le malus habituel de -1 Attaque lorsqu'ils les affrontent.

3. Chevaliers du Graal : Toutes les règles spéciales des Chevaliers s'appliquent aux Chevaliers du Graal. De plus, une unité de Chevaliers du Graal qui charge un ennemi à découvert reçoit un bonus supplémentaire de +1 Attaque, comme un char ou monstre.

4. Chevaliers Pégase : Toutes les règles spéciales des Chevaliers s'appliquent aux Chevaliers Pégase. De plus, les Chevaliers Pégase possèdent le Vol.

5. Trébuchet : Le Trébuchet doit être montée sur un socle de 40 mm de large sur 60 mm de profondeur. Notez qu'il s'agit de la taille de trois socles de Warmaster collés ensemble. Une fois le Trébuchet déployé il ne peut plus être déplacé, en aucune circonstance.

Un Trébuchet qui est Repoussé de 10cm ou plus par des tirs est détruit (les repoussements de moins de 10cm sont ignorés).

Un Trébuchet n'est pas affecté par le sort Cri de Gork.

Le Trébuchet a une portée de tir de 80cm. Les unités fortifiées comptent comme en défense et les unités en défense comptent comme à découvert. Aucune armure n'est permise contre les tirs de Trébuchet. Le Trébuchet n'effectue jamais de tir de contre-charge.

Le Trébuchet peut tirer au-dessus d'unités plus basses que lui, comme n'importe quelle autre artillerie.

Tir en Aveugle: s'il n'y a aucune cible valide visible, un Trébuchet peut faire un tir en aveugle sur l'ennemi à portée le plus proche. Lors de ce tir le Trébuchet touche toujours sa cible sur 6+ peu importe qu'il soit à découvert, défendu ou fortifié.

6. Pégase : Un Pégase peut être chevauché par le Général, un Héros ou une Enchanteresse. Il ajoute +1 Attaque à son cavalier et lui permet de voler.

7. Licorne : Seule une Enchanteresse peut chevaucher une Licorne. Celle-ci ajoute +1 Attaque à sa cavalière. Une fois par bataille, les pouvoirs magiques de la Licorne peuvent permettre à l'Enchanteresse de bénéficier d'un bonus de +1 pour le lancement d'un sort. Le joueur doit annoncer qu'il utilise les pouvoirs de la Licorne avant de jeter le dé pour déterminer si le pouvoir est lancé avec succès.

8. Hippogriffe : L'Hippogriffe peut être chevauché par le Général ou un Héros. Un Hippogriffe donne le Vol et la Terreur.

9. Reliquaire du Grall : Cette relique sacrée peut être donnée à une unique unité de Paysan. Cette unité ainsi que toutes les unités de Paysans à son contact deviennent (tant qu'elles sont au contact) des Pèlerins du Grall. Les Pèlerins du Grall sont immunisés à la Terreur, n'ont pas le malus de -1 de CdT aux ordres et obtiennent +1 Attaque lorsqu'ils chargent une unité à découvert; ils doivent charger par Initiative l'unité ennemie la plus proche, ne sont pas repoussés par les tirs et ne sont jamais Confus.

Avant d'effectuer une action avec des pèlerins du Grall vérifiez s'ils touchent toujours l'unité portant le Reliquaire; sinon ce ne sont que des Paysans.



SORTS BRETONNIENS

Bouclier Éthéré

4+ pour lancer ; Portée – affecte tous les amis à moins de 15 cm.

Les projectiles lancés par l'ennemi se mettent à scintiller au milieu de leur vol et disparaissent comme par enchantement sans causer le moindre mal à leur cible.

Ce sort peut être lancé sur l'Enchanteresse elle-même et affecte toutes les unités amies à moins de 15 cm de celle-ci. Les effets du sort durent jusqu'à la fin du tour ennemi suivant.

Toutes les unités amies dans un rayon de 15cm de l'Enchanteresse peuvent relancer leurs jets de sauvegarde d'Armure ratés durant la phase de tir. Ceci s'applique à tous les jets de sauvegarde d'Armure, qu'ils soient dus à des tirs, au feu d'un dragon, à des sorts, etc.

Cette relance s'applique également aux sauvegardes d'Armure effectuées contre les touches subies lors d'un tir de contre-charge. Dans ce cas, les relances ne s'appliquent que si l'Enchanteresse se trouve dans un rayon de 15cm de l'unité au début de son mouvement de charge. Peu importe si l'unité n'est plus à portée d'effet du sort une fois sa charge terminée.

Notez qu'une seule relance par jet de sauvegarde est autorisée quel que soit le nombre d'Enchanteresses ayant lancé ce sort à portée. Un jet de dé ne peut être relancé qu'une seule fois quelles que soient les circonstances peut être accordée à n'importe lequel des socles de l'unité, et peut être allouée à un socle différent à chaque round de corps à corps.

Bouclier de Combat

4+ pour lancer ; Portée -, pas de ligne de vue.

Les coups de l'ennemi sont détournés par de puissants enchantements et ne causent aucun dommage.

Une Enchanteresse peut jeter ce sort sur une unité qu'elle a rejointe. Les effets du sort durent jusqu'à la fin du tour ennemi suivant.

L'unité peut relancer ses jets de sauvegarde d'Armure ratés durant la phase de combat. Ceci ne s'applique pas aux touches subies lors d'un tir de contre-charge, car il s'agit de touches de tir et celles-ci sont prises en charge par le sort Bouclier Éthéré.

Notez qu'une seule relance par jet de sauvegarde est autorisée quel que soit le nombre d'Enchanteresses ayant lancé ce sort à portée. Un jet de dé ne peut être relancé qu'une seule fois quelles que soient les circonstances.

Brouillard Mystique

4+ pour lancer ; Portée 30 cm, pas de ligne de vue.

Un brouillard mystérieux se lève autour de l'ennemi et lui dissimule le déroulement de la bataille.

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie à portée, que l'Enchanteresse puisse la voir ou non. Les effets du sort durent jusqu'à la fin du tour ennemi suivant.

L'unité ne peut pas utiliser l'initiative. Tout ordre donné à l'unité, ou à la brigade dont elle fait partie, subit une pénalité de -1 en Cdt.

Faveur de la Dame

5+ pour lancer ; Portée 30 cm, pas de ligne de vue.

Une vision de la Dame apparaît pour conduire les Bretonniens au milieu des combats ou au contraire loin de tout danger.

Ce sort peut être lancé sur une unité amie non engagée à portée, que l'Enchanteresse puisse la voir ou non. Le sort n'affecte qu'une seule unité, jamais la brigade dont elle fait partie.

L'unité peut se déplacer comme si elle venait de recevoir un ordre durant la phase d'ordres. Les personnages qui ont rejoint l'unité ne peuvent toutefois pas en faire autant : ils restent là où ils sont.



CHAOS

TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Guerriers du Chaos	Infanterie	4	-	4	4+	-	3	150	1/-	-
Maraudeurs du Chaos	Infanterie	3	-	3	5+	-	3	60	1/-	-
Ogres	Infanterie	4	-	4	5+	-	3	105	-/1	*1
Trolls	Infanterie	5	-	3	5+	-	3	110	-/1	*2
Cavaliers Maraudeurs	Cavalerie	3	-	3	5+	-	3	90	-/4	-
Chevaliers du Chaos	Cavalerie	4	-	4	4+	-	3	200	-/2	-
Chiens du Chaos	Cavalerie	3	-	3	-	-	3	30	-/4	-
Chars du Chaos	Char	3	-	3	5+	-	3	95	-/3	-
Harpies	Monstre	2	-	3	6+	-	3	65	-/1	*3
Dragons-Ogres	Monstre	5	-	4	5+	-	3	200	-/1	*4
Enfant du Chaos	Monstre	D3+2	D3x15cm	4	4+	-	1	80	-/1	*5
Général	Général	+2	-	-	-	9	1	125	1	-
Héros	Héros	+1	-	-	-	8	1	80	-/1	-
Sorcier	Sorcier	+1	-	-	-	8	1	90	-/1	-
Dragon du Chaos	Monture Monstrueuse	+3	+3x20cm	-	-	-	1	+100	-/1	*6

REGLES SPECIALES

1. Ogres: Si une unité d'ogres peut utiliser son initiative pour charger une unité d'humains (littéralement humains... ce qui inclut les Guerriers et Maraudeurs du Chaos, mais pas les Nains, les Elfes et autres humanoïdes) au début de la phase d'ordres, elle doit le faire, quels que soient les désirs de leur commandant.

2. Les Trolls sont « Lent ». En revanche, les Trolls peuvent se régénérer et récupérer de la plupart des blessures. Pour représenter cela, à chaque round de combat, avant que les socles aient été retirés, les Trolls peuvent récupérer 1 Point de Vie sur les blessures restantes. Les blessures régénérées comptent tout de même dans les résultats de combats.

3. Les Harpies sont placées sur leurs socles comme de l'infanterie, dans le sens de la longueur plutôt qu'en largeur comme les autres monstres. Elles peuvent voler. Une unité de Harpies ne peut pas être rejointe par un personnage.

4. Les Dragons Ogres causent la Terreur.

5. Les Enfants du Chaos sont « Lent ». Les Enfants du Chaos causent la Terreur, et l'ennemi subit donc un malus de -1 Attaque pour combattre des ennemis terrifiants.

Les attaques des Enfants du Chaos sont déterminées aléatoirement avant chaque round de combat par un D3+3. Leurs tirs sont déterminés aléatoirement avant chaque tir par un D3.

Les Enfants du Chaos peuvent tirer seulement jusqu'à 15cm, mais ils peuvent tirer à 360° (voir la règle associée pour plus de détails).

6. Dragon du Chaos: Les Généraux, les Sorciers et les Héros peuvent chevaucher un Dragon du Chaos. Celui-ci pouvant voler, le mouvement du cavalier passe de 60 cm à 100 cm, et ce dernier gagne +3 Attaques. En outre, le Dragon possède une attaque de tir spéciale. Il peut cracher du feu! Cette attaque spéciale ne peut être utilisée par un personnage montant un Dragon que si ce dernier a rejoint une unité et qu'il n'est pas engagé en combat. Un personnage n'ayant pas rejoint d'unité ne peut pas utiliser le souffle du Dragon.

L'attaque de souffle fonctionne de la façon suivante. Le souffle peut être dirigé normalement contre une cible dans une portée de 20 cm et donne 3 Attaques.

Le Dragon du Chaos est une créature terrifiante. Une unité rejointe par un Dragon du Chaos provoque la terreur et impose les pénalités de combat habituelles.

SORTS DU CHAOS

Bienfait du Chaos

4+ pour lancer; Portée : affecte l'unité rejointe.

Une sombre puissance émane du Sorcier et emplit ses troupes d'une force destructrice et chaotique.

Ce sort peut être lancé si le Sorcier a rejoint une unité au combat. Le sort affecte l'unité qu'il a rejointe. Ses effets durent jusqu'à la fin de la prochaine phase de combat.

Chacun des socles de l'unité, y compris les socles de personnages qui l'ont rejointe, ajoute +1 à sa valeur d'Attaques. Vu que le Sorcier doit avoir rejoint l'unité pour lancer le sort, celui-ci reçoit aussi ce bonus, mais il est possible que d'autres personnages l'accompagnent également, auquel cas tous bénéficient de +1 Attaque.

Fureur des Dieux

4+ pour lancer Portée : affecte tout ennemi à moins de 30 cm.

La fureur des dieux masque le soleil et de sombres nuées s'amoncellent autour du Sorcier.

Le sort est lancé sur le Sorcier lui-même, et affecte toutes les unités ennemies dans un rayon de 30 cm autour de son socle. Le sort dure jusqu'à la fin du prochain tour ennemi.

Il affecte la capacité de l'adversaire à donner des ordres. Toutes les unités ennemies se trouvant dans un rayon de 30cm autour du Sorcier subissent un malus de -1 à tous leurs jets d'ordres. Cette pénalité s'applique à chaque tentative d'ordre: ainsi, une unité peut recevoir son premier ordre hors de portée du sort, mais s'y trouver avant de recevoir le deuxième.

Rage du Chaos

5+ pour lancer; Portée 30 cm

Le Sorcier vocifère une litanie blasphématoire à ses dieux. Des restes sanglants qui jonchent le champ de bataille s'élève une ombre hurlante qui attaque avec une férocité

sans pareille.

Ce sort peut être lancé sur une unité amie engagée au combat et à portée. Le Sorcier n'est pas obligé de voir sa cible.

Les effets du sort durent jusqu'à la fin de la prochaine phase de combat, et le bonus d'Attaque indiqué est ajouté au nombre total d'Attaques de l'unité à chaque round.

L'unité reçoit un certain nombre d'Attaques en plus pour la durée de la phase de combat suivante.

Pour déterminer le nombre d'Attaques supplémentaires, jetez 1D6 à la fois et ajoutez les résultats. Le joueur peut jeter autant de dés qu'il le souhaite, jusqu'à un maximum d'un dé par socles de l'unité. Le joueur jette ses dés un par un, et peut décider d'arrêter à tout moment. Cependant, s'il obtient sur le dé qu'il vient de lancer un résultat similaire à celui d'un dé qu'il a précédemment jeté, le nombre total d'Attaques supplémentaires est dirigé contre l'unité bénéficiant du sort plutôt que contre l'ennemi. Dans ce cas, ces Attaques ne sont résolues que lors du premier round de combat, pas lors des suivants.

Par exemple: $1+4+6=11$ Attaques supplémentaires pour l'unité du Chaos à chaque round. $1+4+1=6$ Attaques infligées à l'unité du Chaos durant le premier round de combat.

Malédiction du Chaos

5+ pour lancer; Portée 30 cm, ligne de vue.

Un éclair d'énergie pure frappe l'ennemi, déformant et fusionnant les chairs et le métal d'une manière atroce.

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie, visible par le Sorcier. Il ne peut pas être lancé sur une unité engagée au corps à corps.

Le sort a les mêmes effets que 3 attaques de tir si ce n'est que toute Armure dont la cible peut éventuellement bénéficier est ignorée (l'unité compte comme n'ayant aucune valeur d'Armure). L'unité visée peut être repoussée de la même manière que par des tirs ordinaires.



COMTES VAMPIRES

TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Squelettes	Infanterie	2	-	3	6+	-	3	30	2/-	-
Zombies	Infanterie	2	-	4	-	-	3	35	2/-	-
Goules	Infanterie	4	-	3	-	-	3	55	-/-	-
Gardes des Cryptes	Infanterie	3	-	3	5+	-	3	60	-/4	-
Nuées Éthérées	Infanterie	3	-	4	6+	-	3	90	-/2	*1
Chevaliers Noirs	Cavalerie	3	-	3	4+	-	3	110	-/2	-
Loups Funestes	Cavalerie	2	-	3	-	-	3	40	-/4	*2
Chauves-Souris Vampires	Monstres	2	-	3	6+	-	3	65	-/1	*3
Seigneur Vampire	Général	+2	-	-	-	9	1	150	1	*4
Vampire	Héros	+1	-	-	-	8	1	80	-/2	-
Nécromancien	Sorcier	+0	-	-	-	7	1	45	-/1	-
Cauchemar Ailé	Monture Monstrueuse	+2	-	-	-	-	1	+80	-/1	*5
Carrosse Noir	Monture Char	+2	-	-	-	-	1	+15	-/1	*6

REGLES SPECIALES

REGLES D'ARMEE

Les morts-vivants sont incapables d'éprouver des sentiments tels que la peur, l'excitation ou autre. Après tout, ils sont morts et n'ont plus grand-chose à redouter. Les sortilèges qui les animent ne leur autorisent qu'un semblant d'intelligence. C'est pourquoi les règles suivantes s'appliquent à toutes leurs unités, à l'exception des Goules. Ces dernières comptent comme des unités mortelles ordinaires et les règles spéciales suivantes ne s'appliquent pas à elles.

Les morts-vivants n'agissent jamais par initiative. Une unité de morts-vivants ne peut se déplacer durant la phase d'ordre qu'après en avoir reçu l'ordre (sauf les Chauves-souris Vampires qui peuvent revenir comme d'ordinaire).

Les morts-vivants sont immunisés au malus de Commandement de -1 pour une présence ennemie à moins de 20 cm.

Ils sont aussi immunisés contre le malus de -1 pour affronter des troupes provoquant la Terreur.

Toutes les unités de morts-vivants sont immunisées aux effets de la règle de confusion. Ils ne peuvent jamais devenir confus.

REGLES SPECIALES

1. Nuées Éthérées : Les attaques des Nuées Éthérées touchent toujours sur 4+, que l'ennemi soit à découvert, en défense ou fortifié. Hormis cela, les ennemis comptent comme étant dans leur statut réel (ce qui conditionne par exemple les bonus dus à la charge). Les Nuées Éthérées ne peuvent pas être repoussées par des tirs et n'effectuent pas de jets de repoussement. Elles causent la **Terreur**. Les Nuées Éthérées ne peuvent pas porter d'objet magique.

2. Loups Funestes : Si l'unité charge un ennemi à découvert, elle reçoit un bonus de +1 Attaque, comme les chars et les monstres. Les Loups Funestes ne peuvent pas porter d'objet magique.

3. Chauves-souris Vampires : Elles peuvent voler. Notez que bien qu'elles ne puissent pas agir sur initiative, elles peuvent toujours revenir vers un Personnage au début de la phase d'ordres. Pas besoin d'ordre pour ce mouvement.

Les Chauves-souris Vampires sont une exception aux règles de soclage des monstres car elles sont soclées face à l'une des longueurs du socle, comme de l'infanterie, plutôt que face à l'une des largeurs, comme les autres monstres.

4. Seigneur Vampire : Ce personnage est un puissant sorcier en plus d'être le Général. Il peut jeter des sorts de la même manière qu'un Sorcier.

5. Cauchemar Ailé : Tout personnage peut chevaucher un Cauchemar Ailé. Celui-ci vole, ce qui fait passer le mouvement du cavalier de 60 cm à 100 cm, et il lui ajoute +2 Attaques. Une unité rejointe par un personnage sur Cauchemar Ailé provoque la terreur.

6. Carrosse Noir : Un Seigneur Vampire ou un Vampire peut embarquer dans un Carrosse Noir, qui est classé comme "monture spéciale" car il est traité comme une monture et empêche le personnage d'avoir une autre monture. Son mouvement est limité à 30 cm. Une armée ne peut jamais inclure qu'un seul Carrosse Noir. Il ajoute +2 Attaques à celles du personnage et peut être utilisé pour ajouter +1 au jet de lancement d'un sort, une fois par bataille. Le joueur doit annoncer qu'il utilise le bonus du Carrosse avant de jeter le dé pour déterminer si le sort est lancé avec succès.



SORTS DES COMTES VAMPIRES

invoquer les Morts

4+ pour lancer ; Portée 30 cm, pas de ligne de vue.

Sur l'ordre du Sorcier, les corps mutilés qui jonchent le champ de bataille se relèvent pour continuer à tuer au-delà de la mort.

Ce sort peut être lancé sur une unité d'infanterie amie (Squelettes, Zombies, Gardes des Cryptes, Nuées Ethérées) comptant originellement trois socles et en ayant perdu un ou deux. Le Sorcier n'est pas obligé de la voir pour lancer le sort.

L'unité récupère un socle. Celui-ci est placé en formation avec le reste de l'unité. Si l'unité est engagée au corps à corps, le nouveau socle peut être placé en contact avec l'ennemi et comptera comme ayant chargé si le reste de l'unité a chargé. S'il est impossible de positionner le socle en formation avec le reste de l'unité, le sort ne peut pas être lancé et ne fonctionnera pas.

Danse Macabre de Vanhel

5+ pour lancer ; Portée 40 cm, pas de ligne de vue.

Sous l'influence de la nécromancie, les corps des trépassés sont animés d'une vigueur infernale.

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle unité amie à portée, hormis des Goules, que le sorcier puisse la voir ou non. Le sort n'affecte qu'une seule unité, jamais une brigade.

L'unité peut être déplacée comme si elle venait de recevoir un ordre durant la phase d'ordres. Les personnages qui ont rejoint l'unité ne peuvent toutefois pas se déplacer avec elle et restent là où ils sont.

Éclair de Mort

5+ pour lancer Portée ; 30 cm, ligne de vue.

Un terrifiant éclair d'énergie magique jaillit des doigts du Sorcier et frappe une unité ennemie.

Le Sorcier peut lancer ce sort sur une unité ennemie en vue. Il ne peut pas être lancé sur une unité engagée en combat.

L'unité victime de l'Éclair de Mort subit trois attaques résolues comme des attaques de tir ordinaires mais son Armure est ignorée (quelle que soit la cible de ce sort, elle compte comme n'ayant aucune armure). Une unité peut être repoussée par un Éclair de Mort de la même manière que par des tirs ordinaires.

Vieillessement

6+ pour lancer ; Portée -

Les ennemis du Sorcier tombent en poussière tandis qu'il déchaîne sur eux la malédiction des siècles.

Ce sort ne peut être lancé que si le Sorcier a rejoint une unité engagée au combat. Il affecte une seule unité ennemie au contact de l'unité rejointe par le Sorcier.

La cible subit six attaques résolues de la manière habituelle. Toute blessure infligée est reportée dans le premier round de combat et compte comme ayant été infligée au combat pour ce qui est de sa résolution.



TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Chevaliers Ethérés	Cavalerie	3	-	3	6+	-	3	120	-/1	*7
Vargueists	Monstres	3	-	3	6+	-	3	90	-/1	*8
Vargulf	Monstre	4	-	4	4+	-	3	110	-/1	*9
Charrette Macabre / Trône de Sabbat	Véhicule	+1	-	-	-	-	1	90	-/1	*10

REGLES OPTIONNELLES

RAPPEL

Ces règles optionnelles ne peuvent être utilisées qu'avec l'accord de votre adversaire.

7. Chevaliers Ethérés : Les attaques des Chevaliers Ethérés touchent toujours sur 4+, que l'ennemi soit à découvert, en défense ou fortifié. Hormis cela, les ennemis comptent comme étant dans leur statut réel (ce qui conditionne par exemple les bonus dus à la charge). Les Chevaliers Ethérés ne peuvent pas être repoussés par des tirs et n'effectuent pas de jets de repoussement. Ils causent la terreur. Les Chevaliers Ethérés ne peuvent pas porter d'objet magique.

8. Vargueists : Autrefois des vampires distingués, les Vargueist se sont lentement dégradés jusqu'à devenir des prédateurs avides de sang. Les Vargueists volent.

9. Vargulf : En chaque vampire sommeille un prédateur condamné à se nourrir de sang. Certains se laissent emporter par leur soif de sang et laissent libre cours à la bête qui les habite. Tels sont les Vargulfs, des tueurs sanguinaires qui n'existent que pour se nourrir. Le Vargulf vole et cause la Terreur.

10. Charrette Macabre /Trône de Sabbat : Un Nécromancien peut embarquer dans une Charrette Macabre et un Vampire sur un Trône de Sabbat. Son mouvement est limité à 40cm et il cause la Terreur.

Une fois par tour, la Charrette/Trône peut lancer le sort suivant :

Lever les morts

5+ pour lancer ; Portée 20cm, pas de ligne de vue.

Une unité de Zombies est invoquée sur le champ de bataille. Elle peut être placée en corps à corps avec l'ennemi sans que cela compte une charge. Elle ne compte pas dans le Point de Rupture de l'armée et elle est ignorée lors du calcul des Points de Victoire.



DEMONS

TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Horde Démoniaque	Infanterie	4	-	3	5+	-	3	75	2/-	-
Nuées Démoniaques	Infanterie	2	-	4	-	-	3	40	1/4	*1
Cavalerie Démoniaque	Cavalerie	4	-	3	5+	-	3	110	-/3	-
Chiens Démoniaques	Cavalerie	3	-	3	5+	-	3	90	-/2	-
Chars Démoniaques	Cavalerie	3	-	3	5+	-	3	95	-/3	-
Bêtes Démoniaques	Monstre	5	-	4	5+	-	3	200	-/1	-
Démons Volants	Monstre	2	-	3	5+	-	1	80	-/1	*2
Démon Majeur	Monstre	6	-	6	5+	-	1	150	-/1	*3
Archidémon	Général	+2	-	-	-	9	1	125	1	*4
(Amélioration Sorcier)	Amélioration	-	-	-	-	-	-	+25	-	*4
Seigneur Démon	Héros	+2	-	-	-	8	1	90	-/2	*5
	Sorcier	+1	-	-	-	8	1	90		
Faveur des Dieux	Spécial	+1	-	-	-	-	-	+50	-/1	*6
Ailes Ténébreuses	Amélioration	-	-	-	-	-	-	+10	-/1	*7

REGLES SPECIALES

REGLES D'ARMEE

Ignorent la Terreur : Toutes les unités de l'armée ignorent la pénalité habituelle de -1 Attaque due à la terreur.

Instabilité Démoniaque : Au début de la phase d'ordres du joueur, avant les mouvements par initiative, toutes les unités démoniaques ayant subi au moins une perte (c'est-à-dire qui ont perdu au moins un socle sur trois) doivent effectuer un test d'instabilité démoniaque. Jetez 1D6. Si l'unité a perdu deux socles sur trois, retirez 1 au résultat du dé.

D6	Résultat
0-1	L'unité est détruite. Les démons s'évanouissent dans l'air et retournent dans le royaume du Chaos d'où ils sont issus. Si un personnage a rejoint l'unité, il est détruit lui aussi.
2-3	Si elle ne l'était pas déjà, l'unité devient confuse : les démons sont partagés entre le monde matériel et le monde des esprits.
4-5	Aucun effet néfaste. Si l'unité est confuse, elle cesse immédiatement de l'être, revigorée par le pouvoir du Chaos.
6	Régénération : Des démons émergent du vide pour aider leurs camarades. Remettez en jeu l'un des socles perdus par l'unité. Une unité de deux socles retrouve ainsi ses pleins effectifs

REGLES SPECIALES

1. Nuées Démoniaques : Elles ne peuvent pas être repoussées par des tirs et n'effectuent pas de jets de repoussement. Une Nuée Démoniaque ne peut pas porter un objet magique.

2. Démons Volants : Ils peuvent voler. Ils constituent une exception aux règles de soclage habituelles dans le sens où ils sont soclés face à une longueur de socle, comme l'infanterie, et non face à une largeur de socle comme les monstres.

3. Démons Majeurs : Les Démons Majeurs peuvent voler, qu'ils aient des ailes ou non : leur seule volonté leur permet de s'élever dans les airs (mais n'essayez pas ça chez vous...). Ils causent aussi la terreur à leurs ennemis. Un Démon Majeur qui a accumulé de 3 à 5 blessures à la fin d'une phase de tir ou de corps à corps compte comme étant grièvement blessé. Une fois qu'un Démon Majeur est grièvement blessé, les blessures qu'il a accumulées sont annulées, mais ses valeurs de Points de Vie et d'Attaques sont divisées par deux jusqu'à la fin de la bataille (3 Points de Vie et 3 Attaques).

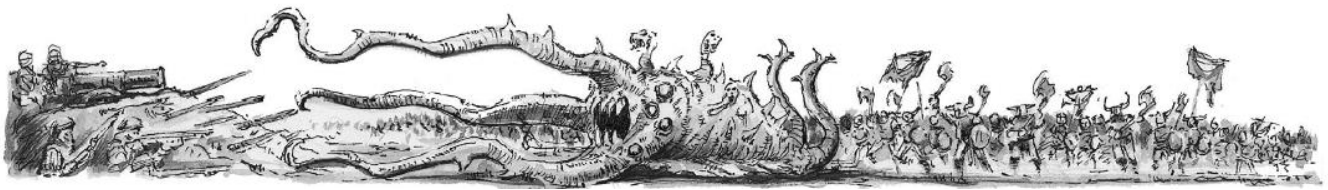


4. Archidémon : L'Archidémon est le général de l'armée et peut jouir des mêmes pouvoirs qu'un Sorcier pour +25points. S'il reçoit des pouvoirs magiques, un Archidémon peut se voir confier des objets magiques normalement réservés aux Généraux ou aux Sorciers. Notez que l'Archidémon reste le Général de l'armée et dispose donc d'un rayon de commandement de 100 cm.

5. Seigneur Démon : Un Seigneur Démon peut être un Héros ou un Sorcier (pour 25pts de plus) mais vous ne pouvez en aligner que 2 par tranche de 1 000 points que compte votre armée, quel que soit leur type.

6. Faveur des Dieux : Un Archidémon ou un Seigneur Démon peut se voir doter de la Faveur des Dieux. Le personnage gagne alors +1 Attaque et cause la Terreur, comme indiqué dans le livre de règles de Warmaster.

7. Ailes Ténébreuses : Un Archidémon ou un Seigneur Démon peut recevoir l'amélioration Ailes Ténébreuses qui lui permet de voler.



SORTS DE DEMONS

Invoquer les Démons

4+ pour lancer ; Portée 60 cm, pas de ligne de vue.

Dans une explosion de flammes, de nouveaux démons apparaissent sur le champ de bataille pour prêter main-forte à leurs semblables.

Ce sort peut être lancé sur une unité de démons amie comptant originellement trois socles et en ayant perdu un ou deux. Le Sorcier n'est pas obligé de la voir pour lancer le sort.

L'unité récupère un socle. Celui-ci est placé en formation avec le reste de l'unité. Si l'unité est engagée au corps à corps, le nouveau socle peut être placé en contact avec l'ennemi et comptera comme ayant chargé si le reste de l'unité a chargé. S'il est impossible de positionner le socle en formation avec le reste de l'unité, le sort ne peut pas être lancé et ne fonctionnera pas.

Rage Démoniaque

5+ pour lancer ; Portée 30 cm.

Des centaines de bouches démoniaques émettent un cri perçant alors que le pouvoir du Chaos revigore leur corps.

Ce sort affecte toutes les unités amies à portée. Ses effets durent jusqu'à la fin de la phase de combat suivante.

Chaque unité gagne un bonus de +1 Attaque. Cette attaque peut être accordée à n'importe lequel des socles de l'unité, et peut être allouée à un socle différent à chaque round de corps à corps.

Rafale Magique

5+ pour lancer ; Portée 30 cm, ligne de vue.

Le démon invoque un éclair noir, qu'il projette du bout des doigts sur l'ennemi.

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie en vue du Sorcier et n'étant pas engagée au corps à corps.

La Rafale Magique est traitée comme 3 attaques de tir ordinaires, si ce n'est que l'Armure de la cible est ignorée (la cible compte comme ayant une valeur d'Armure de 0). Une unité peut être repoussée par une Rafale Magique comme par des tirs ordinaires.

Frénésie Chaotique

6+ pour lancer ; Portée 30 cm, pas de ligne de vue.

Des énergies malsaines parcourent les rangs des démons, décuplant leur soif de carnage.

Ce sort peut être lancé sur une unité amie engagée au corps à corps et à portée, que le Sorcier puisse la voir ou non. Les effets du sort durent jusqu'à la fin de la prochaine phase de combat.

L'unité peut relancer ses Attaques ratées au corps à corps. Notez que vous ne pouvez pas relancer un dé que vous avez déjà relancé grâce à un sort, un objet magique, ou n'importe quelle autre raison.

ELFES NOIRS

TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Lanciers	Infanterie	3	-	3	5+	-	3	60	2/-	-
Arbalétriers	Infanterie	3/sp	1x30cm 2x15cm	3	6+	-	3	75	1/-	*1
Furies	Infanterie	5	-	3	-	-	3	70	-/2	*2
Cavaliers Noirs	Cavalerie	3/sp	1x30cm 2x15cm	3	6+	-	3	95	-/3	*1
Chevaliers sur Sang-Froid	Cavalerie	3	-	3	4+	-	3	130	-/3	*3
Harpies	Monstres	2	-	3	6+	-	3	65	-/1	*4
Hydre de Guerre	Monstre	6/2	15cm	4	3+	-	1	100	-/1	*5
Baliste	Artillerie	1/3	40cm	2	-	-	2	55	-/1	*6
Général	Général	+2	-	-	-	10	1	155	1	*7
Héros	Héros	+1	-	-	-	8	1	80	-/1	-
Sorcière	Sorcier	+0	-	-	-	8	1	80	-/1	-
Manticore	Monture Monstrueuse	+2	-	-	-	-	-/1	+80	-/1	*8
Char	Monture Char	+1	-	-	-	-	1	+10	-/1	-
Chaudron de Sang	Monture Char	+2	-	-	-	-	1	+15	-/1	*9

REGLES SPÉCIALES

REGLES SPÉCIALES

1. Arbalétriers et Cavaliers Noirs : Ces unités sont équipées d'arbalètes à répétition. Elles peuvent tirer une fois à une portée de 30 cm ou deux fois à une portée de 15 cm. Une unité de trois socles peut donc effectuer 6 attaques sur une cible située à 15 cm ou moins et 3 attaques sur une cible située plus loin. Ces unités peuvent tirer sur un ennemi qui les charge, mais elles n'effectuent dans ce cas qu'une seule attaque par socle, quelle que soit la portée.

2. Furies : Les Furies sont Fanatiques.

3. Chevaliers sur Sang-froid : Les sang-froid sont si féroces que les Chevaliers sur sang-froid bénéficient de +1 Attaque lors du premier round de chaque combat où ils affrontent un ennemi situé sur leur front. Pour la même raison, les Chevaliers sur Sang-froid ne peuvent pas former de brigades, hormis avec d'autres unités de Chevaliers sur Sang-froid.

4. Harpies : Elles sont disposées sur leur socle de sorte à faire face à une de ses longueurs, comme l'infanterie, et non face à l'une de ses largeurs comme les autres monstres. Les Harpies peuvent voler. Une unité de Harpies ne peut pas être rejointe par un personnage.

5. Hydre de Guerre : Les Hydres de Guerre sont si agressives qu'elles ne peuvent être mises en brigade qu'avec de l'Infanterie ; cela implique qu'il n'est possible d'avoir deux Hydres dans une même brigade. Elles causent la terreur à l'ennemi et lorsqu'elle est engagée dans un combat, une Hydre doit toujours poursuivre si possible.

6. Baliste : La Baliste a un angle de tir 45° et une portée de 40cm. Elle peut tirer en contre-charge. Ses tirs n'annulent pas la sauvegarde.

7. Général : Les Généraux elfes noirs sont les maîtres de la manipulation et du chantage, et ils ne s'embarrassent pas de morale lorsqu'ils traitent avec leurs officiers. Si un Héros ou une Sorcière elfe noir obtient une gaffe lorsqu'il donne un ordre, le Général elfe noir a le choix entre perdre 1 point de Cdt (il passe de 10 à 9 p.ex.) ou exécuter le fautif - auquel cas, le personnage ayant obtenu la gaffe est immédiatement retiré du jeu, mais il n'accorde aucun point de victoire à l'ennemi. En outre, si le Général obtient un 12 lorsqu'il fait un test de commandement il perd 1 point de Commandement et la phase d'Ordre s'achève. Un Général peut perdre un maximum de 2 point de Commandement (jusqu'à un minimum de 8) : une fois ces 2 points perdus, tous les subordonnés qui commettent des gaffes seront automatiquement exécutés, et les résultats de 12 aux ordres du Général mettront simplement fin à la phase d'ordres sans autre effet néfaste.

8. Manticore : Le Général, les Sorciers et les Héros peuvent chevaucher une Manticore. La Manticore peut voler, ce qui donne à son cavalier un mouvement de 100 cm. Elle lui confère également +2 Attaques. Une unité rejointe par un personnage sur Manticore cause la terreur.

9. Chaudron de Sang : Une Sorcière peut être accompagnée d'un Chaudron de Sang. Il est classé comme "monture spéciale" car il est traité comme une monture et empêche la Sorcière d'avoir une autre monture. Une Sorcière avec Chaudron de Sang ne peut plus se déplacer que de 30 cm. Une armée ne peut jamais inclure qu'un seul Chaudron de Sang, et elle doit pour ce faire comprendre au moins une unité de Furies. Le Chaudron de Sang ajoute +2 Attaques à celles de la Sorcière et peut être utilisé pour ajouter +1 au jet de lancement d'un sort de celle-ci, une fois par bataille. Le joueur doit annoncer qu'il utilise le bonus du Chaudron avant de jeter le dé pour déterminer si le sort est lancé avec succès.

SORTS DES ELFES NOIRS

Éclair Noir

5+ pour lancer ; Portée 30 cm, pas de ligne de vue.

Un éclair d'énergie noire jaillit des doigts de la sorcière.

Tracez une droite imaginaire de 30 cm de long, à partir du socle de la Sorcière et dans n'importe quelle direction. La ligne peut traverser n'importe quelle unité, mais pas les terrains qui arrêteraient normalement un tir ordinaire, comme une colline, plus de 2 cm de forêt, etc.

Toute unité traversée par la ligne subit 3 attaques de tir résolues de la façon habituelle. Notez que ce sort peut affecter plusieurs unités, et affectera automatiquement toutes celles qui se trouvent sous la ligne, même les vôtres. Les unités non engagées au corps à corps peuvent être repoussées par un Éclair Noir comme par des tirs ordinaires, y compris vos propres troupes. Les unités engagées au corps à corps ne peuvent pas être repoussées par l'éclair, mais les blessures qu'il inflige sont reportées au premier round de combat et comptent comme ayant été infligées durant le corps à corps.

Horreur Noire

6+ pour lancer ; Portée 50 cm, ligne de vue.

Un vortex tourbillonnant entoure les ennemis de la sorcière et les entraîne dans le royaume infernal du Seigneur du Meurtre.

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie en vue de la Sorcière et n'étant pas engagée au corps à corps. L'unité subit 4 attaques sans sauvegarde d'armure. Une unité subissant des pertes à cause de l'Horreur Noire ne peut pas être repoussée en conséquence : le vortex aspire ses victimes sans qu'elles aient la moindre chance d'en échapper.

Domination

4+ pour lancer ; Portée 60 cm, ligne de vue.

La sorcière invoque la malédiction de Khaine et inflige une douleur insupportable à ses victimes.

Ce sort peut être lancé sur toute unité ennemie à portée et dans la ligne de vue du Sorcier.

Ses effets durent jusqu'à la fin du tour suivant de l'ennemi.

Tant que le sort dure, sa cible ne peut pas charger ou éviter par initiative. Elle considère toute unité ennemie comme Terrifiante. Même les morts-vivants et les unités normalement obligées de charger, avancer ou poursuivre sont affectés !

Valeur d'Âmes

5+ pour lancer ; Portée -.

En appelant aux démons des abysses, la sorcière lacère l'âme de ses victimes.

La Sorcière peut lancer ce sort si elle a rejoint une unité engagée au corps à corps. Ce sort peut être lancé sur une seule unité ennemie en contact avec l'unité que la Sorcière a rejointe.

La cible subit trois attaques résolues normalement, contre lesquelles aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée : la valeur d'Armure de la cible compte comme étant de 0. Les blessures subies sont reportées au premier round de combat et compteront comme ayant été infligées pendant le corps à corps pour ce qui est de sa résolution.



EMPIRE

TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Hallebardiers	Infanterie	3	-	3	6+	-	3	45	2/-	-
Arquebusiers	Infanterie	3/1	30cm	3	-	-	3	65	-/3	*1
Arbalétriers	Infanterie	3/1	30cm	3	-	-	3	55	2/-	-
Flagellants	Infanterie	5	-	3	-	-	3	70	-/1	*2
Tirailleurs	Infanterie	4	-	3	0 ou 6+	-	+1	+25	-/-	*3
Chevaliers	Cavalerie	3	-	3	4+	-	3	110	-/-	-
Pistoliers	Cavalerie	3/1	15cm à 360°	3	5+	-	3	95	-/4	-
Canon Feu d'Enfer	Artillerie	1/sp	8x0-10cm 4x10-20cm 2x20-30cm	2	-	-	1	50	-/1	*4
Canon	Artillerie	1/2	60cm+rebond	4	-	-	2	85	-/1	*5
Tank à Vapeur	Machine	3/3	30cm à 360°	4	3+	-	1	100	-/1	*6
Général	Général	+2	-	-	-	9	1	125	1	-
Héros	Héros	+1	-	-	-	8	1	80	-/1	-
Sorcier	Sorcier	+0	-	-	-	7	1	45	-/1	-
Griffon	Monture	+2	-	-	-	-	1	+60	-/1	*7
	Monstrueuse									
Autel de Guerre	Véhicule	+1	-	-	-	-	1	+15	0-1	*8

REGLES SPECIALES

REGLES SPECIALES

1. Arquebusiers : Lorsque vous tirez avec une arquebuse, retirez 1 à l'Armure de la cible: une Armure de 3+ passe à 4+, une armure de 4+ à 5+, une de 5+ à 6+. Une Armure de 6+ n'arrête pas les tirs d'arquebuse.

2. Flagellants : Les Flagellants sont Fanatiques.

3. Tirailleurs : Les socles de Tirailleurs ne combattent jamais comme unité indépendante. À la place, vous pouvez ajouter un seul socle de Tirailleurs à toute unité d'infanterie. Cela fait passer la taille de l'unité de 3 à 4 socles, trois socles ordinaires et un de Tirailleurs. Les Tirailleurs ont la même Armure que l'unité, qu'il s'agisse de 6+ ou de 0. Ils combattent comme s'ils faisaient partie de l'unité et peuvent être retirés comme pertes si le joueur le décide. La perte de Tirailleurs ne compte pas lorsqu'il s'agit de donner des ordres, il n'y a donc pas de malus de -1 pour l'unité subissant des pertes si ces pertes sont des Tirailleurs. Les socles de Tirailleurs ne comptent pas dans la formation de l'unité pour déterminer son déplacement, il n'y aura donc

pas de malus de mouvement s'ils sont placés en dehors de la formation de l'unité. C'est pour cela que les Tirailleurs sont plus polyvalents et plus sacrificiables que les autres troupes.

4. Canon Feu d'Enfer : Le Feu d'Enfer peut tirer à 45° et sa portée est de 30 cm. Sa valeur d'Attaque varie selon la portée. Les cibles touchées par un Feu d'Enfer subissent un malus de -1 à leur valeur d'Armure : 3+ devient 4+, 4+ devient 5+, 5+ devient 6+, et 6+ est annulé.

Lorsque vous tirez avec un Feu d'Enfer, effectuez normalement les jets pour toucher, mais si un ou plusieurs dés donnent un résultat de 1, consultez le tableau suivant et appliquez son résultat avant de résoudre les effets.

Un Feu d'Enfer peut tirer en contre-charge de la manière habituelle (voir les règles de tir). Dans ce cas, ses servants ouvrent le feu à la portée la plus courte possible afin d'infliger le maximum de dégâts à leur cible. Notez qu'en cas d'explosion du Feu d'Enfer, l'ennemi subit 6 touches. Charger un Feu d'Enfer est dangereux pour tout le monde...

D6 Résultat

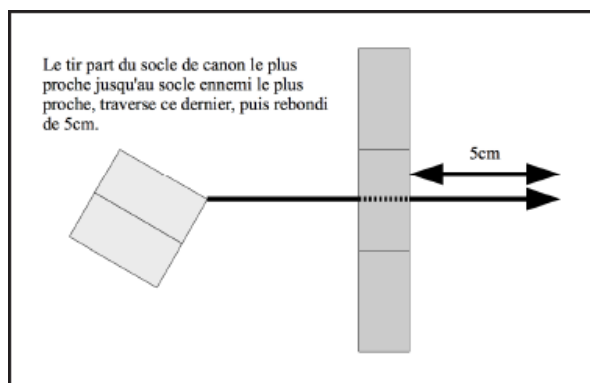
- 1-2** *Long Feu* : Déduisez le nombre de 1 obtenus du nombre de touches réalisées. Par exemple, si vous avez obtenu quatre touches mais deux 1, le nombre de touches est réduit de 4 à 2.
- 3** *Incident* : Le canon ne tire pas du tout lors de ce tour. Aucune touche n'est infligée.
- 4+** *Boum !* L'arme explose et son équipage est tué. Le socle du Feu d'Enfer est immédiatement retiré comme perte. Aucune touche n'est infligée à sa cible, à moins que celle-ci n'ait été en train de le charger, auquel cas elle subit automatiquement 6 touches. Effectuez les sauvegardes d'armure comme pour des touches ordinaires de Feu d'Enfer.

5. Canons : Le canon peut tirer à 45° et sa portée est de 60cm. Ses tirs annulent les sauvegardes et les cibles en position fortifiée comptent comme étant en défense (5+ pour toucher) et celles qui sont en défense comptent comme étant à découvert (4+ pour toucher).

Les boulets de canon peuvent rebondir à travers les rangs serrés en causant des ravages. On considère donc qu'un tir frappe le point le plus proche du socle visé, le traverse et rebondit de 5cm depuis l'arrière du socle dans la même direction. Si plusieurs canons de la même unité tirent, tous les boulets rebondissent de la même distance sur la même trajectoire entre le canon le plus proche et le socle ennemi le plus proche. L'unité visée subit deux attaques +1 pour chaque socle supplémentaire de la même unité traversé par le rebond du boulet.

Un tir qui rebondit dans une autre unité lui inflige une attaque par socle traversé. Ceci peut permettre de toucher des cibles qui ne peuvent normalement pas être visées, comme des unités amies ou en combat. Faites la somme du nombre d'attaques infligées et lancez les dés pour chaque unité. Les unités engagées recevant des blessures à la suite d'un rebond conservent ces blessures jusqu'à la phase de combat et ne sont pas repoussées par le rebond du canon ni ne testent la confusion.

En tir de contre-charge les canons tirent de la mitraille, laquelle n'annule pas les sauvegardes et ne cause pas de rebond.



6. Tank à Vapeur : Le Tank à Vapeur se déplace comme un Monstre et obtient un bonus de +1 attaque s'il charge un ennemi à découvert, comme un Monstre. Il n'est jamais repoussé par les tirs et ne peut jamais être rendu confus par eux. Il ne peut être mis en brigade qu'avec de l'Infanterie ou d'autres Tanks à Vapeur. Le Tank à Vapeur tire à 360° (voir la règle associée pour plus de détails).

Si en tentant de donner un ordre à un Tank à Vapeur vous obtenez un double 6, l'ordre échoue comme d'ordinaire et la machine ne se déplace pas. Ignorez le tableau des gaffes, et jetez à la place le dé sur le tableau d'incidents qui suit. Notez que même si un Général ne peut pas commettre de gaffe, il doit quand même jeter les dés sur le tableau d'incidents.

D6 Résultat

- 1** *Détruit* : Le tank à Vapeur est immobilisé. De la vapeur et des gaz toxiques s'échappent de sa coque. Il est retiré comme perte.
- 2** *En panne* : Le mécanisme de direction du tank est endommagé. Il ne peut plus se déplacer lors de ce tour et ne pourra plus le faire de toute la partie. S'il est obligé de bouger pour une raison ou une autre, il est détruit. Il peut hormis cela continuer à tirer et à se battre normalement.
- 3** *Bloqué* : Le Tank ne peut plus se déplacer lors de ce tour, et ne pourra pas tirer. Il ne subit pas d'autres effets néfastes et pourra se déplacer normalement lors des tours suivants.
- 4** *Commandant tué* : Le Tank ne peut plus se déplacer lors de ce tour. Il pourra bouger normalement lors des tours suivants mais subit une pénalité de -1 sur ses ordres pour le reste de la bataille. Il peut tirer normalement.
- 5** *Halte momentanée* : Le Tank ne peut plus se déplacer lors de ce tour mais ne subit aucun autre effet néfaste.
- 6** *Surcharge* : Le Tank ne peut plus se déplacer lors de ce tour mais pourra tirer avec le double de son nombre habituel d'Attaques (normalement 6) pour représenter l'excès de vapeur dirigé vers ses armes

7. Griffons : Généraux, Sorciers et Héros peuvent chevaucher des Griffons ; ils Volent et causent le Terreur.

8. Autel de Guerre : Il n'existe qu'un seul véritable Autel de Guerre de Sigmar. C'est pourquoi aucune armée impériale, quelle que soit sa taille, ne peut en avoir plus d'un dans ses rangs. L'Autel de Guerre ne peut servir de véhicule qu'à un Sorcier, on suppose alors qu'il s'agit du Grand Théogoniste. La présence de l'autel donne +1 Attaque au Grand Théogoniste et lui permet, une fois par partie, d'ajouter +1 au dé pour lancer un sort. Le joueur doit annoncer qu'il utilise le pouvoir de l'Autel avant de lancer le sort.

SORTS DE L'EMPIRE

Boule de Feu

5+ pour lancer ; Portée 30 cm, pas de ligne de vue.

Une boule de feu jaillit des mains tendues du Sorcier et brûle tout sur son passage.

Tracez une droite imaginaire de 30 cm de long partant du socle du Sorcier vers la direction de votre choix. La ligne traverse les unités mais pas les terrains qui bloquent normalement les tirs, comme les collines, plus de 2 cm de forêt, etc.

Toute unité traversée par la droite subit trois attaques de tir résolues de la manière habituelle. Toutes les unités traversées sont affectées, y compris les vôtres. Les unités non engagées, amies ou ennemies, peuvent être repoussées par une Boule de Feu comme par des tirs ordinaires. Les unités engagées ne sont pas repoussées mais reportent les blessures subies sur leur prochain round de combat. Ces dernières comptent comme ayant été infligées durant le combat.

Voix Céleste

5+ pour lancer ; Portée 30 cm, pas de ligne de vue.

La voix du Sorcier résonne sur tout le champ de bataille et recouvre le tumulte des combats pour diriger les troupes.

Ce sort peut être lancé sur une unité amie non engagée au corps à corps à moins de 30 cm, que le Sorcier puisse la voir ou non. Le sort n'affecte jamais qu'une seule unité, en aucun cas une brigade.

En cas de succès, l'unité peut être déplacée comme si elle venait de recevoir un ordre lors de la phase d'ordres. Seule l'unité visée sera affectée, pas les personnages qui se trouvent avec elle (ceux-ci restent sur place).

Étrange Enchantement

4+ pour lancer ; Portée 30 cm, pas de ligne de vue.

Un étrange enchantement se forme autour de l'unité visée et l'englobe de lumières bizarres, de visions cauchemardesques et d'effets hallucinogènes.

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie à portée, que le Sorcier puisse la voir ou non. L'Étrange Enchantement dure jusqu'à la fin du prochain tour du joueur adverse.

Tant que dure l'enchantement, l'unité se déplace à demi-vitesse, en toutes circonstances, même pour charger. Elle considère que tous ses ennemis causent la terreur (malus de -1 en Attaques). Si l'unité cause elle-même la terreur, elle cesse de le faire pour toute la durée de l'enchantement et considère tous ses ennemis comme terrifiants exactement comme n'importe quelle autre unité. Les Morts-vivants et les Démons ne comptent pas leurs ennemis comme étant terrifiants, mais les autres effets du sort s'appliquent à eux.

Téléportation

2+ pour lancer ; Portée, pas de ligne de vue.

Avec un mouvement de cape, un coup de tonnerre et un zeste de ricanement diabolique, le Sorcier disparaît pour réapparaître n'importe où sur le champ de bataille.

Le Sorcier est repositionné n'importe où sur la table. Il peut quitter ou rejoindre une unité s'il le désire, ce qui lui permet ainsi d'engager ou de quitter un combat. Une fois que le Sorcier s'est téléporté, il peut immédiatement tenter de lancer un nouveau sort (il ne peut pas relancer Téléportation). Jetez le dé comme d'ordinaire. Un Sorcier qui se téléporte avec succès peut donc lancer deux sorts par tour.



TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Joueurs d'Épée	Infanterie	4	-	3	6+	-	3	70	-/2	-
Chevaliers Demi-Griffons	Cavalerie	3	-	3	4+	-	3	125	-/1	*9
Chevaliers des Ordres	Cavalerie	3	-	3	4+	-	3	120	-/1	*10
Bombarde / Mortier	Artillerie	1/3	40cm	2	-	-	1	50	-/1	*11

REGLES OPTIONNELLES

RAPPEL

Ces règles optionnelles ne peuvent être utilisées qu'avec l'accord de votre adversaire.

9. Chevaliers Demi-Griffons : Les Chevaliers Demi-Griffons ne sont pas affectés par les ennemis qui causent la terreur et ne subissent pas le malus habituel de -1 Attaque lorsqu'ils les affrontent.

10. Chevaliers des Ordres : Lorsque vous attaquez avec les Chevaliers des Ordres, retirez 1 à l'Armure de la cible : une Armure de 3+, passe à 4+, une de 4+ à 5+, une de 5+ à 6+. Une Armure de 6+ n'arrête pas les attaques des Chevaliers des Ordres.



Le producteur de figurines **Warmonger Miniatures** propose la gamme de figurines « 10mm Landsknechte » entièrement compatible avec l'Empire. On y trouve en particulier des Joueurs d'Épée et des Bombardes/Mortiers.

Il existe également des figurines alternatives officielles permettant de représenter divers ordres de chevalerie.



Chevaliers du Loup peints par Sorcerer Studios

11. Bombarde / Mortier : La Bombarde peut tirer à 45° et sa portée est de 40cm. Ses tirs annulent les sauvegardes et les cibles en position fortifiée comptent comme étant en défense (5+ pour toucher) et celles qui sont en défense comptent comme étant à découvert (4+ pour toucher). La Bombarde effectue des tirs en cloche : elle doit tirer sur l'unité la plus proche même si elle n'a pas de ligne de vue sur elle (cela veut dire qu'elle peut tirer bien à l'abri derrière une unité alliée), elle ne peut pas faire de tir de contre-charge et ne peut pas effectuer de tir sur une unité éloignée de 10cm ou moins.



Joueurs d'Épée par Warmonger Miniatures

WARMONGER MINIATURES

<https://warmonger-miniatures.com/>

HAUTS ELFES

TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Lanciers	Infanterie	3	-	3	5+	-	3	60	2/-	-
Archers	Infanterie	3/1	30cm	3	6+	-	3	75	2/-	*1
Heaumes d'Argent	Cavalerie	3	-	3	4+	-	3	110	-/2	*2
Patrouilleurs Ellyriens	Cavalerie	3/1	30cm	3	6+	-	3	90	-/3	*1
Chars	Char	3	-	3	5+	-	3	95	-/2	*2
Aigles Géants	Monstre	2	-	3	6+	-	3	70	-/1	*3
Balistes à Répétition	Artillerie	1/3	40cm	2	-	-	2	65	-/1	*5
Général	Général	+2	-	-	-	9	1	125	1	-
Seigneur Haut Elfe	Option	-	-	-	-	-	-	+30	-	*6
Héros	Héros	+1	-	-	-	8	1	80	-/1	-
Sorcier	Sorcier	+0	-	-	-	8	1	90	-/1	*7
Aigle Géant	Monture	+1	-	-	-	-	1	+30	-/1	*8
Dragon	Monture	+3/3	20cm	-	-	-	1	+100	-/1	*4
	Monstrueuse									
Char	Monture Char	+1	-	-	-	-	1	+10	-/1	*9

REGLES SPÉCIALES

1. Arc Long : Une unité de trois socles déployés en ligne et possédant «Arc Long» ajoute +1 tir à son total de tirs; une telle unité a donc 4 tirs au lieu de 3. Le tir bonus est affecté à n'importe quel socle, au choix du joueur.

2. Nobles : Le nombre total d'unités « Nobles » ne doit pas excéder le nombre total d'unités de type « Infanterie ».

3. Aigles Géants : Les Aigles Géants volent.

4. Dragon : Les Dragons sont des créatures volantes et ils peuvent cracher des flammes. Les Chevaucheurs de Dragons et les unités rejointes par un personnage monté sur un Dragon provoquent la terreur.

Un Dragon possède beaucoup de Points de Vie (6). Il serait donc très difficile d'en venir à bout en un tour et, pour compenser cette apparente invulnérabilité, la règle suivante s'applique: si un Chevaucheur de Dragon accumule entre 3 et 5 blessures à la fin d'une phase de tir ou de combat, il est grièvement blessé. Une fois qu'un Chevaucheur de Dragon est grièvement blessé, toutes les blessures sont annulées mais ses Attaques et ses Points de Vie sont réduits de moitié pour le reste de la partie (3 Attaques, 2 Tirs et 3 PV).

Les Généraux, Sorciers et Héros peuvent chevaucher des dragons. Un Dragon vole, le mouvement du cavalier passe ainsi à 100 cm, et il ajoute +3 Attaques à son cavalier. Un

dragon peut cracher du feu si son cavalier a rejoint une unité qui n'est pas engagée en combat. Un dragon chevauché par un personnage ne peut cracher de feu s'il n'a pas rejoint une unité.

5. Baliste à Répétition : La Baliste a un angle de tir 45° et une portée de 40cm. Elle peut tirer en contre-charge. Ses tirs n'annulent pas la sauvegarde.

6. Seigneur : Le Général peut être transformé en Seigneur Haut Elfe. Le premier ordre du tour d'un Seigneur bénéficie d'un Commandement de 10, le reste de ses ordres d'un commandement de 9.

7. Sorcier : Les mages Hauts Elfes sont de puissants sorciers. Pour représenter cela, en cas d'échec, ils peuvent relancer le dé pour jeter un sort, à moins d'avoir obtenu un 1. Si le sort est raté sur un 1, le dé ne peut pas être relancé.

8. Aigle Géant (monture) : Les Généraux, Sorciers et Héros peuvent monter des Aigles Géants. Les Aigles Géants volent; ils font donc passer le mouvement de leur cavalier de 60 à 100cm, et lui ajoutent +2 Attaques.

9. Char : Un Général, un Sorcier ou un Héros peut combattre sur un Char. Le personnage gagne alors +1 Attaque.

SORTS DES HAUTS ELFES

Tempête de Pierres

6+ pour lancer ; Portée 30 cm.

Le sol se soulève autour du mage et une pluie de pierres et de terre s'abat sur ses ennemis.

Ce sort affecte toutes les unités ennemies à portée.

Chaque unité ennemie dans un rayon de 30 cm autour du mage est affectée et subit 1D3 attaques de tir résolues de la manière habituelle. Jetez le dé séparément pour chaque unité ennemie. La Tempête de Pierres ne repousse pas ses victimes non engagées (le sol se soulève sous leurs pieds). Les unités engagées reportent les blessures infligées par ce sort dans le premier round de combat, et ces dernières comptent comme ayant été infligées lors du combat lui-même.

Pluie de Destruction

5+ pour lancer ; Portée 30 cm, ligne de vue.

Une pluie de flèches s'élance des doigts tendus du mage pour aller frapper une unité ennemie.

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie visible et à portée. Le mage doit pouvoir voir sa cible pour utiliser ce sort. Il ne peut pas le lancer sur un ennemi engagé au combat.

L'unité victime de la Pluie de Destruction subit trois attaques résolues comme des attaques de tir ordinaires (4+ pour toucher) mais son Armure est ignorée (quelle que soit la cible de ce sort, elle compte comme n'ayant aucune armure). Une unité peut être repoussée par une Pluie de Destruction comme par des tirs ordinaires.

Feu Céleste

4+ pour lancer ; Portée 30 cm, pas de ligne de vue.

Le mage dote les archers elfes d'une rapidité surnaturelle qui leur permet de faire pleuvoir la mort sur l'ennemi.

Le Mage peut lancer ce sort sur n'importe quelle unité amie d'infanterie ou de cavalerie disposant d'armes de tir, non engagée, à portée. Il ne peut pas le lancer sur de l'artillerie. Il n'est pas nécessaire qu'il puisse voir l'unité en question ou sa cible.

Lorsque le Feu Céleste est lancé sur une unité, elle peut tirer deux fois lors de ce tour au lieu d'une seule. Si elle a déjà tiré ce tour-ci, elle peut immédiatement tirer une deuxième fois. Si ce n'est pas encore le cas, elle pourra tirer deux fois. Lorsqu'une unité tire deux fois grâce à Feu Céleste, son deuxième tir se fait toujours sans le bonus Arc Long.

Aura de Bataille

5+ pour lancer ; Portée 30 cm.

Une lumière chaude irradie du mage et emplit ses compagnons d'une force surnaturelle.

Ce sort affecte toutes les unités amies à portée.

Il dure le temps de la phase de Combat suivante et ajoute +1 Attaque à toute unité amie dans un rayon de 30 cm, y compris les personnages qui leur sont rattachés. Cette Attaque supplémentaire peut être allouée à n'importe quel socle, et peut être allouée à un socle différent d'un round de combat à l'autre.



REGLES OPTIONNELLES

RAPPEL

Ces règles optionnelles ne peuvent être utilisées qu'avec l'accord de votre adversaire.

TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Chevaucheur de Dragon	Monstre	6/3	30cm	6	5+	-	1	180	-/1	*2 *4
Garde Phénix	Infanterie	4	-	3	5+	-	1	100	-/2	-
Maîtres des Épées de Hoeth										

HOMMES-LÉZARDS

TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Skinks	Infanterie	2/1	15cm à 360°	3	-	-	3	35	2/-	-
Saurus	Infanterie	4	-	3	5+	-	3	75	2/-	*1
Gardes des Temples	Infanterie	4	-	4	5+	-	3	110	-/1	*1
Salamandres	Infanterie	2/2	15cm	3	-	-	+1	25	-/2	*2
Kroxigors	Infanterie	5	-	3	4+	-	3	135	-/1	*1
Cavaliers sur Sang-Froid	Cavalerie	4	-	3	4+	-	3	140	-/2	*1
Téradons	Monstres	2/1	15cm à 360°	3	6+	-	3	85	-/1	*3
Stégadon	Monstre	10/3	15cm à 360°	10	4+	-	1	250	-/1	*4
Slann	Général	+0	-	-	-	0	1	75	1	*5
Héros Saurus	Héros	+2	-	-	-	6	1	45	-/1	-
Héros Skink	Héros	+0	-	-	-	8	1	70	-/3	-
Chaman Skink	Sorcier	+0	-	-	-	6	1	30	-/1	-
Palanquin	Monture	+2	-	-	-	-	1	+20	-/1	*6
Stégadon	Monture Monstrueuse	+5	-	-	-	-	1	+90	-/1	*7
Carnosaure	Monture Monstrueuse	+2	-	-	-	-	1	+60	-/1	*8

REGLES SPÉCIALES

REGLES DE L'ARMÉE

Terrain Dense: Aucune pénalité de Commandement due au terrain dense ne s'applique aux hommes-lézards. Leur patrie est en grande partie recouverte de ruines et de végétations, aussi sont-ils habitués à communiquer dans les terrains denses, par un mélange de signaux et de sons inaudibles pour les autres races.

REGLES SPÉCIALES

1. Reptiliennes : Les troupes reptiliennes ne peuvent recevoir un ordre que si le personnage qui le donne se trouve à moins de 20cm d'elles. Si des unités reptiliennes font partie d'une brigade, un ordre peut lui être donné tant que toutes les unités reptiliennes se trouvent à moins de 20cm du personnage qui donne l'ordre. Cette règle représente le fait que ces créatures sont des brutes à sang-froid qui mettent un petit moment à réagir.

2. Salamandres : Les socles de Salamandres ne combattent pas comme des unités indépendantes. À la place, vous pouvez inclure un socle de Salamandre à chaque unité d'infanterie Skink. La taille de l'unité passe ainsi à 4 socles (3 socles de Skinks et 1 de Salamandres). Le socle de Salamandres fait partie intégrante de l'unité et peut être retiré comme perte si le joueur le désire. Un socle de Salamandres ne compte toutefois pas comme perte pour ce qui est des malus de Commandement : c'est-à-dire que si le socle de Salamandres est tué et qu'il reste les 3 socles de Skinks, l'unité ne subit pas la pénalité habituelle de -1 en Commandement. Le socle ne compte pas non plus comme faisant partie de l'unité pour ce qui est de déterminer si sa formation est régulière ou non - le socle peut donc être placé sur le côté, de biais ou selon une orientation différente sans que cela affecte une formation régulière.

Si un socle de Salamandres est rattaché à une unité de Skinks, l'unité entière, y compris les Skinks, compte comme employant des attaques de tir de venin de Salamandre.

L'Armure de l'ennemi est réduite d'1 point lorsqu'il doit effectuer une sauvegarde des attaques de venin de Salamandre (par exemple, une Armure de 5+ doit obtenir un résultat de 6 pour annuler la touche).

Les socles de Salamandres ont 2 attaques de tir avec une portée de 15cm, et peuvent faire feu depuis n'importe quel bord de leur socle, comme les Skinks. Si leur unité est chargée, les Salamandres peuvent tirer de la même manière que n'importe quel autre socle de tireurs. Cependant, dans le cas d'un tir de contre-charge, leur nombre d'attaques de tir est réduit à 1.

3. Têradon: Les Têradons possèdent le Vol.

4. Stégadon: Le Stégadon doit être monté sur un socle de 40mm de large sur 60mm de profondeur, ce qui équivaut à trois socles ordinaires de Warmaster collés ensemble.

Le Stégadon cause la terreur à ses ennemis.

Un Stégadon ne peut être placé en brigade qu'avec des unités de Skinks, mais pas avec des unités de Skinks incorporant des socles de Salamandres. Il ne peut pas rejoindre une brigade qui incorpore d'autres types d'unités, y compris d'autres Stégadons.

Un Stégadon possède beaucoup de Points de Vie (10). Il serait donc très difficile d'en venir à bout en un tour et, pour compenser cette apparente invulnérabilité, la règle suivante s'applique : si un Stégadon a accumulé entre 5 et 9 blessures à la fin d'une phase de tir ou de combat, il est Blessé. Une fois qu'un Stégadon est Blessé, toutes les blessures accumulées jusque-là sont annulées mais ses Attaques et ses Points de Vie sont réduits de moitié pour le reste de la partie (5 Attaques, 2 Tirs et 5 Points de Vie).

5. Mage Slann: Le Mage Slann est le Général de l'armée, mais contrairement aux autres commandants, il ne peut pas donner d'ordre. À la place, tout Héros Skink situé à moins de 20 cm du Mage peut bénéficier de ses Conseils Divins, ce qui lui permet d'ôter -1 au résultat de ses tests de Commandement. Du coup, un résultat de 8 devient 7, 10 devient 9, etc. Si un jet de Commandement bénéficiant des Conseils Divins est raté, aucun autre personnage ne peut plus en bénéficier pour ce tour. Un ordre donné avec les Conseils Divins ne peut jamais être une gaffe : un jet de double 6 compte simplement comme un échec.

Une fois que les Conseils Divins ont échoué ils ne peuvent plus être utilisés par aucun personnage et leur confusion est représentée en ajoutant +1 au résultat à leur premier ordre donné ce tour.

De plus, le Slann est un puissant magicien. Il peut lancer des sorts comme un Sorcier et peut recevoir un objet magique normalement réservé aux Sorciers ou aux Généraux si vous le désirez.

Pour représenter leur incroyable puissance, les Slanns peuvent relancer leurs sorts ratés, à moins d'avoir obtenu un 1 sur leur jet de dé. Si un sort échoue sur un résultat de 1, il ne peut pas être relancé. Le Mage peut également lancer un sort par le biais d'un Chaman Skink. Déterminez simplement les effets du sort comme s'il était lancé par le Skink, en mesurant la portée et les lignes de vue à partir de ce dernier. Ceci n'affecte pas la capacité du Chaman à lancer un sort lors de ce tour.

6. Palanquin : Le Mage Slann peut être monté sur un palanquin porté par sa garde de Saurus; le bonus d'attaques reflète cette escorte.

7. Stégadon (monture) : Le Mage Slann peut utiliser un Stégadon comme monture. S'il chevauche un Stégadon, toute unité rejointe par le Mage cause la terreur et le modificateur habituel de combat s'applique. Aucun autre personnage ne peut chevaucher un Stégadon.

7. Carnosaure: Un Héros Saurus peut chevaucher un Carnosaure. Si un personnage chevauche un Carnosaure, toute unité qu'il rejoint cause la terreur. Aucun autre type de personnage ne peut monter un Carnosaure.



SORTS DES HOMMES-LÉZARDS

Regard de Sotek

5+ pour lancer ; Portée 30cm, ligne de vue.

Des serpents brûlants de couleur jade jaillissent des yeux du sorcier et enveloppent l'ennemi, l'étouffant dans leurs anneaux.

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie. Le Sorcier doit pouvoir voir sa cible. Ce sort ne peut pas être lancé sur une unité engagée au combat.

Le Regard de Sotek est traité comme 3 attaques de tir ordinaires, si ce n'est que l'armure de la cible est ignorée (elle compte comme n'ayant pas d'Armure). Une unité peut être repoussée par le Regard de Sotek comme par n'importe quelle attaque de tir.

Vengeance de Mazdamundi

4+ pour lancer ; Portée 60 cm, ligne de vue.

Les entrailles des ennemis du Sorcier se contractent de terreur - ou à cause de quelque chose d'encore pire - ce qui gêne considérablement leurs mouvements.

Ce sort peut être lancé sur toute unité ennemie à portée et dans la ligne de vue du Sorcier.

Ses effets durent jusqu'à la fin du tour suivant de l'ennemi.

Tant que le sort dure, sa cible ne peut pas charger ou éviter par initiative. Elle considère toute unité ennemie comme Terrifiante. Même les morts-vivants et les unités normalement obligées de charger, avancer ou poursuivre sont affectés !

Ailes de la Jungle

5+ pour lancer ; Portée -, pas de ligne de vue.

Une aura mystérieuse entoure le Sorcier et ses compagnons, les emporte dans les airs et les amène rapidement en un autre lieu.

Ce sort peut être lancé sur une unité amie n'étant pas engagée au corps à corps, et rejointe par le Sorcier. Ce sort n'affecte qu'une seule unité, jamais une brigade entière.

L'unité peut se déplacer comme si elle avait reçu un ordre durant la phase d'ordres. Le Sorcier est déplacé en même temps que l'unité et reste avec elle. Si d'autres personnages ont rejoint l'unité, ils restent sur place et ne se déplacent pas avec elle.

Bouclier des Anciens

5+ pour lancer ; Portée 30 cm, pas de ligne de vue.

Les coups de l'ennemi sont magiquement détournés par l'étrange pouvoir des Anciens.

Ce sort peut être lancé sur une unité amie engagée au corps à corps et à portée. Le Sorcier n'est pas obligé de voir sa cible pour pouvoir lancer ce sort. Les effets s'appliquent pour la durée de la prochaine phase de combat.

La valeur d'Armure de l'unité est améliorée d'1 point, jusqu'à une valeur maximale de 4+. Ainsi, une Armure de 0 passe à 6+, une armure de 6+ passe à 5+ et 5+ passe à 4+. Si l'Armure de l'unité est déjà de 4+ ou qu'un autre bonus la porte à 4+, le sort n'a aucun effet.



TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Bastiladon avec Machine Solaire	Monstre	5/3	30cm	6	4+	-	1	140	-/1	*9
Bastiladon avec Arche de Sotek	Monstre	5/3	15cm	6	4+	-	1	140	-/1	*10

REGLES OPTIONNELLES

RAPPEL

Ces règles optionnelles ne peuvent être utilisées qu'avec l'accord de votre adversaire.

9. Bastiladon avec Machine Solaire : Le Bastiladon doit être monté sur un socle de 40mm de large sur 60mm de profondeur, ce qui équivaut à trois socles ordinaires de Warmaster collés ensemble.

Le Bastiladon cause la terreur à ses ennemis.

Un Bastiladon ne peut être placé en brigade qu'avec des unités de Skinks, mais pas avec des unités de Skinks incorporant des socles de Salamandres. Il ne peut pas rejoindre une brigade qui incorpore d'autres types d'unités, y compris d'autres Bastiladon ou Stégadons.

Un Bastiladon possède beaucoup de Points de Vie (5). Il serait donc très difficile d'en venir à bout en un tour et, pour compenser cette apparente invulnérabilité, la règle suivante s'applique : si un Bastiladon a accumulé entre 4 et 5 blessures à la fin d'une phase de tir ou de combat, il est Blessé. Une fois qu'un Bastiladon est Blessé, toutes les blessures accumulées jusque-là sont annulées mais ses Attaques et ses Points de Vie sont réduits de moitié pour le reste de la partie (3 Attaques, 2 Tirs et 3 Points de Vie).

Les tirs de la Machine Solaire annulent les sauvegardes et les cibles en position fortifiée comptent comme étant en défense (5+ pour toucher) et celles qui sont en défense comptent comme étant à découvert (4+ pour toucher).

10. Bastiladon avec Arche de Sotek : Le Bastiladon doit être monté sur un socle de 40mm de large sur 60mm de profondeur, ce qui équivaut à trois socles ordinaires de Warmaster collés ensemble.

Le Bastiladon cause la terreur à ses ennemis.

Un Bastiladon ne peut être placé en brigade qu'avec des unités de Skinks, mais pas avec des unités de Skinks incorporant des socles de Salamandres. Il ne peut pas rejoindre une brigade qui incorpore d'autres types d'unités, y compris d'autres Bastiladon ou Stégadons.

Un Bastiladon possède beaucoup de Points de Vie (5). Il serait donc très difficile d'en venir à bout en un tour et, pour compenser cette apparente invulnérabilité, la règle suivante s'applique : si un Bastiladon a accumulé entre 4 et 5 blessures à la fin d'une phase de tir ou de combat, il est Blessé. Une fois qu'un Bastiladon est Blessé, toutes les blessures accumulées jusque-là sont annulées mais ses Attaques et ses Points de Vie sont réduits de moitié pour le reste de la partie (3 Attaques, 2 Tirs et 3 Points de Vie).

L'Armure de l'ennemi est réduite d'1 point lorsqu'il doit effectuer une sauvegarde des attaques de tir ou de corps à corps du Bastiladon équipé d'une Arche de Sotek (par exemple, une Armure de 5+ doit obtenir un résultat de 6 pour annuler la touche).



KISLEV

TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COÛT	MIN/MAX	SPECIAL
Guerriers	Infanterie	3	-	3	6+	-	3	45	2/-	-
Archers	Infanterie	3/1	30cm	3	6+	-	3	55	-/-	-
Ours	Infanterie	5	-	3	-	-	3	85	-/1	*1
Chevaliers	Cavalerie	3	-	3	4+	-	3	110	-/4	-
Archers à Cheval	Cavalerie	3/1	15cm (360°)	3	6+	-	3	80	2/-	-
Chariot de Guerre	Artillerie	3/3	30cm	4	4+	-	1	50	-/1	*2
Général	Général	+2	-	-	-	9	1	125	1	-
Héros	Héros	+1	-	-	-	8	1	80	-/2	-
Chaman	Sorcier	+0	-	-	-	7	1	45	-/1	*10
Ours	Monture	+1	-	-	-	-	1	+10	-/1	*3
Tzarine	Spécial	+0	-	-	-	-	1	+25	1 max	*4

REGLES SPECIALES

1. Ours : Les Ours ne peuvent être mis en brigade qu'avec d'autres unités d'ours.

Ils sont considérés comme de l'infanterie pour ce qui est des règles, car cela reflète leur mobilité, mais ils bénéficient de +1 Attaque lorsqu'ils chargent un ennemi à découvert, comme les chars et les monstres.

Une unité d'Ours qui inflige plus de blessures que l'ennemi lors d'un premier round de combat peut immédiatement effectuer une Attaque de plus par socle avant que les résultats du combat ne soient calculés. Résolvez normalement ces Attaques puis calculez le résultat du combat. Les Ours doivent toujours poursuivre les ennemis en repli ou avancer, s'ils le peuvent.

Notez que ces règles ne s'appliquent qu'aux unités d'Ours, pas aux personnages montés sur Ours ou aux Chamans transformés en Ours par le sort Forme d'Ours.

2. Chariot de Guerre : Le Chariot de Guerre est Lent. Tous les bords du socle du Chariot de Guerre sont considérés comme étant son front (il n'a pas de flanc ni d'arrière).

Le Chariot de Guerre et jusqu'à 4 unités d'infanterie au contact sont toujours considérés comme en Défense, ils ne reculent jamais face aux tirs mais peuvent toujours être dispersés. Pour être éligibles à cette règle les unités d'infanterie doivent être en formation régulière (ligne ou colonne) et alignées sur les flancs du Chariot.

Le socle de chevaux accompagnant la figurine de Chariot de Guerre n'a qu'un rôle esthétique et n'est jamais pris en compte, il doit être retiré s'il gêne.

Voici les deux formations permettant de profiter du bonus du Chariot de Guerre :



Jusqu'à 4 unités d'infanterie en ligne



Jusqu'à 2 unités d'infanterie en colonne

3. Ours : Les Généraux, les Héros et les Chamans peuvent être montés sur un ours. L'ours ajoute +1 aux Attaques de son cavalier.

4. Tzarine : Le Général peut être une Tzarine de sang royal, voire la Tzarine Katarina en personne, juchée sur un traîneau tiré par des chevaux (notez qu'il ne s'agit pas d'un char !). Elle peut jeter des sorts comme un sorcier et peut porter un objet magique de sorcier si vous le désirez. Une fois par partie, la Tzarine peut ajouter +1 au résultat du dé lorsqu'elle jette un sort. Le joueur doit déclarer qu'il utilise cette capacité avant de jeter le dé.

SORTS KISLEVITES

Flèches de Glace

5+ pour lancer ; Portée 30 cm, ligne de vue.

Une bourrasque de cristaux de glace jaillit de la main du sorcier et va frapper ses ennemis.

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie. Le sorcier doit pouvoir voir sa cible pour utiliser ce sort, et ne peut pas viser une unité engagée au combat.

Les Flèches de Glace comptent comme trois attaques de tir ordinaires, mais les armures n'apportent aucune protection (la cible compte comme n'ayant aucune Armure). L'ennemi peut être repoussé comme d'habitude par ces tirs.

Gel

4+ pour lancer ; Portée 30 cm, pas de ligne de vue.

Un froid terrifiant enveloppe l'unité, glaçant ses guerriers et les empêchant de combattre.

Le sort peut être lancé sur une unité ennemie engagée au combat et à portée, même si le sorcier ne peut pas la voir. Ses effets durent jusqu'à la fin de la prochaine phase de combat.

Chaque socle de l'unité (y compris les personnages qui l'ont rejointe) voit son nombre d'Attaques réduit de -1.

Forme d'Ours

5+ pour lancer ; Portée -

Le Chaman se transforme en un gigantesque ours et se jette sur l'ennemi, griffes et crocs dehors.

Le Sorcier peut jeter ce sort sur lui-même s'il se trouve dans une unité engagée au corps à corps. Les effets du sort durent jusqu'à la fin de la prochaine phase de combat.

Le Sorcier gagne +2 Attaques qu'il ajoute au total de l'unité, et celle-ci cause la terreur en raison de l'apparence surnaturelle et effroyable du jeteur du sort. Notez que si la Tzarine utilise ce sort, elle ajoute au total +4 Attaques à l'unité (+2 parce qu'elle est le Général, +2 pour sa Forme d'Ours).

Vent Glacial

6+ pour lancer ; Portée 60 cm, pas de ligne de vue.

Un vent glacial pétrifie les ennemis du sorcier, les gelant au point que bois, chair et acier éclatent en mille morceaux.

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie à portée, que le sorcier puisse la voir ou non. Il ne peut pas être lancé sur une unité engagée au corps à corps.

Jetez 1D6. Si le résultat est supérieur au nombre de Points de Vie du type de troupe de sa cible, un socle est détruit. Si le résultat est inférieur ou égal, le sort n'a aucun effet. Si le socle est détruit, il est retiré du jeu. Une unité ne peut pas être repoussée par un Vent Glacial.

TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Chasseurs de Trolls	Infanterie	3/1	15cm (360°)	3	6+	-	3	90	-/1	*5
Streltsi	Infanterie	3/1	30cm	3	6+	-	3	80	-/1	*6
Légion Griffon	Cavalerie	3	-	3	4+	-	3	120	-/1	*7
Fils d'Urza	Cavalerie	3	-	4	5+	-	3	120	-/1	*8

REGLES OPTIONNELLES

RAPPEL

Ces règles optionnelles ne peuvent être utilisées qu'avec l'accord de votre adversaire.

5. Chasseurs de Trolls : La portée de tir des Chasseurs de Trolls est limitée à 15 cm. Ils peuvent tirer sur les côtés et derrière eux sans réorienter leur socle. Ils peuvent donc tirer sur un ennemi qui les charge de n'importe quelle direction. Bien qu'il s'agisse d'infanterie, les Chasseurs de Trolls peuvent poursuivre tous les ennemis en retraite, même, par exemple, la cavalerie.

6. Streltsi : Lorsque vous tirez avec des Streltsi, retirez 1 à l'Armure de la cible : une Armure de 3+, passe à 4+, une de 4+ à 5+, une de 5+ à 6+. Une Armure de 6+ n'arrête pas les tirs des Streltsi. Les Streltsi sont une Troupe d'Élite.

7. Légion Griffon : La Légion Griffon n'est pas affectée par les ennemis qui causent la terreur et ne subit pas le malus habituel de -1 Attaque lorsqu'elle les affronte. La Légion Griffon est une Troupe d'Élite.

8. Fils d'Urza : Les Fils d'Urza sont une Troupe d'Élite.

NAINS

TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COÛT	MIN/MAX	SPECIAL
Guerriers	Infanterie	3	-	4	4+	-	3	110	2/-	-
Arquebusiers	Infanterie	3/1	30cm	4	6+	-	3	90	-/-	*1
Rangers	Infanterie	3/1	15cm	4	5+	-	3	110	-/2	*2
Marteliers	Infanterie	3	-	4	4+	-	3	125	-/1	*3
Mineurs	Infanterie	3	-	4	6+	-	3	90	-/1	*4
Tueurs de Trolls	Infanterie	5	-	4	-	-	3	80	-/2	*5
Canons	Artillerie	1/2	60cm (<i>rebond</i>)	2	6+	-	2	90	-/2	*6
Canon à Flammes	Artillerie	1/2d6	30cm	2	6+	-	1	50	-/2	*7
Gyrocoptère	Machine	1/3	30cm	3	5+	-	1	75	-/1	*8
Zeppelin	Machine	0/6	30cm	2	-	-	1	100	1 max	*9
Barge	Amélioration	-	-	-	-	-	-	+30	-	*9
Général	Général	+2	-	-	-	10	1	155	1	-
Héros	Héros	+1	-	-	-	8	1	80	-/1	-
Maître des Runes	Héros	+1	-	-	-	8	1	90	-/1	*10
Enclume du Destin	Monture	+1	-	-	-	-	-	+50	1 max	*11
Trône du Pouvoir	Monture	+2	-	-	-	-	-	+15	1 max	*12

REGLES SPECIALES

1. Arquebusiers : Lorsque vous tirez avec une arquebuse, retirez 1 à l'Armure de la cible : une Armure de 3+, passe à 4+, une de 4+ à 5+, une de 5+ à 6+. Une Armure de 6+ n'arrête pas les tirs d'arquebuse.

2. Rangers : Bien qu'il s'agisse d'infanterie, les rangers nains peuvent poursuivre tous les ennemis en retraite, même, par exemple, la cavalerie.

3. Marteliers : Chaque socle de Marteliers bénéficie de +1 Attaque lors du premier round de chaque combat où il affronte un ennemi situé sur son front.

4. Mineurs : Les Mineurs n'ont pas à être déployés au début de la bataille si le joueur le désire. À la place, l'unité peut creuser une galerie sous le champ de bataille et s'y déployer à partir du 2^{ème} tour du joueur Nain. Pour amener une unité de Mineurs, le joueur désigne le point où il veut la faire apparaître et doit leur donner un ordre d'excavation avec l'un de ses personnages. Le personnage ne tient pas compte des portées d'ordre pour donner l'ordre d'excavation : on considère que sa portée d'ordre s'étend à l'ensemble du champ de bataille pour ce qui est de donner un tel ordre. Considérez que l'ordre est donné au point où l'unité doit apparaître, et appliquez tous les modificateurs de portée, de proximité de l'ennemi, etc.

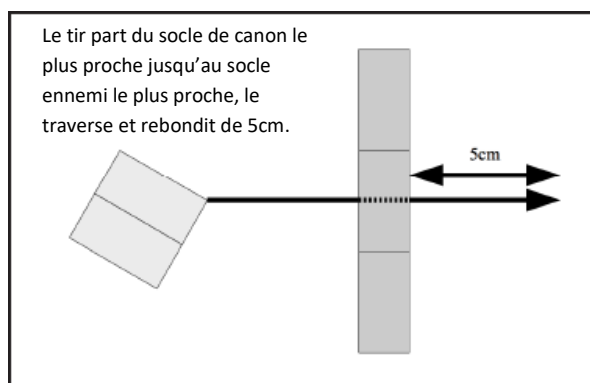
Si l'ordre d'excavation est donné avec succès, placez un socle de l'unité sur le point indiqué et positionnez les autres en formation autour de celui-ci. L'unité ne peut pas être placée de façon à toucher l'ennemi. Une fois qu'elle est déployée, elle peut recevoir des ordres du personnage qui a donné l'ordre d'excavation, si celui-ci se trouve à portée d'ordre habituelle : on considère qu'elle a utilisé son premier ordre pour se déployer.

Si l'ordre d'excavation est un échec, l'unité n'est pas déployée et ne peut pas s'infiltrer lors de ce tour. Elle pourra essayer de nouveau lors d'un tour suivant, au même endroit ou en un autre lieu.

5. Tueurs de Trolls : Les Tueurs de Trolls sont Fanatiques. Ils sont si enragés qu'ils préfèrent affronter les monstres les plus dangereux : plus ils sont gros, plus ils aiment ! Et ils excellent tant dans cet art qu'un socle de Tueurs reçoit un bonus de +1 Attaque lorsqu'il affronte un monstre.

6. Canons : Les canons peuvent tirer à 45° et leur portée est de 60cm. Leurs tirs annulent les sauvegardes et les cibles en position fortifiée comptent comme étant en défense (5+ pour toucher) et celles qui sont en défense comptent comme étant à découvert (4+ pour toucher).

Les boulets de canon peuvent rebondir à travers les rangs serrés en causant des ravages. On considère donc qu'un tir frappe le point le plus proche du socle visé, le traverse et rebondit de 5cm depuis l'arrière du socle dans la même direction. Si plusieurs canons de la même unité tirent, tous les boulets rebondissent de la même distance sur la même trajectoire entre le canon le plus proche et le socle ennemi le plus proche. L'unité visée subit deux attaques pour le premier socle touché, +1 pour chaque socle supplémentaire de la même unité traversé par le rebond du boulet.



Un tir qui rebondit dans une autre unité lui inflige une attaque par socle traversé. Ceci peut permettre de toucher des cibles qui ne peuvent normalement pas être visées, comme des unités amies ou en combat. Faites la somme du nombre d'attaques infligées et lancez les dés pour chaque unité. Les unités engagées recevant des blessures à la suite d'un rebond conservent ces blessures jusqu'à la phase de combat et ne sont pas repoussées par le rebond du canon ni ne testent la confusion.

En tir de contre-charge les canons tirent de la mitraille, laquelle n'annule pas les sauvegardes et ne cause pas de rebond.

7. Canon à flammes : Le Canon à Flammes tire à 45° et sa portée est de 30cm.

Le tir du canon à flammes est un peu inhabituel. Il inflige 2D6 attaques au lieu d'un nombre constant : lancez 2D6 et cumulez les résultats. Si vous obtenez un double, il ne tire pas comme prévu! Un incident de tir, dont la nature dépend du double obtenu sur les dés, vient de se produire. Consultez le tableau des incidents de tir du canon à flammes.

Un canon à flammes peut tirer sur un ennemi qui le charge de la manière habituelle.

8. Gyrocoptère : Le gyrocoptère est une machine volante soumise à toutes les règles concernant le vol. La figurine constitue toujours une unité à elle seule, doit recevoir des ordres individuellement, ne peut pas faire partie d'une brigade et ne peut pas être rejointe par un personnage. Son canon à tir rapide inflige une pénalité d'Armure de 1 à ses cibles (une valeur d'Armure de 6+ est annulée).

TABLE DES INCIDENTS DE TIR DU CANON A FLAMMES

D6	Résultat
1	Le canon à flammes explose et est détruit sans infliger aucune attaque.
2	Le canon à flammes projette une énorme langue de feu infligeant 2D6 attaques en plus des 4 déjà causées, avant d'exploser et d'être détruit.
3	Le canon à flammes émet un bruit inquiétant avant de cracher une flamme et beaucoup de fumée. Il inflige 6 attaques ce tour-ci mais désormais, ses tirs n'infligeront plus qu'1D6 attaques à la place des 2D6 habituels
4	Le canon à flammes émet un gargouillis inquiétant, puis sa chaudière s'éteint. Les servants travaillent d'arrache-pied à la rallumer. Le canon à flammes ne tire pas ce tour-ci mais ne subit pas d'autre pénalité.
5	Le canon à flammes crache un grand jet de suie au lieu de flammes, recouvrant la cible d'une épaisse fumée noire et de braises. Il inflige 10 attaques ce tour-ci et ne subit aucune autre pénalité.
6	Le canon à flammes tressaute dans son châssis en projetant une flamme d'une taille exceptionnelle. Il inflige 12+1D6 attaques ce tour-ci, et ne subit pas d'autre pénalité.



9. Zeppelin : Le Zeppelin est une machine volante issue des dernières technologies Naines. Il embarque un petit contingent d'ingénieurs nains qui depuis une position en altitude font pleuvoir un déluge de plomb et de bombes à main sur les positions ennemies.

Machine de Guerre en Haute Altitude

Le Zeppelin est considéré comme un personnage volant possédant un mouvement de 30cm. Contrairement aux personnages il n'a pas de valeur de Commandement et ne peut pas commander d'unités.

Si une unité ennemie ayant reçu un ordre le contacte il est intercepté. Autrement s'il est contacté par une unité il est simplement déplacé de la distance minimale pour ne pas gêner.

Lorsqu'il est intercepté le Zeppelin effectue immédiatement 6 tirs de contre-charge touchant sur 4+ et ne modifiant par la sauvegarde. Une fois ce tir résolu lancez 1d6 et ajoutez 1 pour chaque blessure infligée:

D6	Résultat
1-5	Le fragile zeppelin est engagé, détruit et compte comme perte. L'attaquant est repoussé à 1cm de distance du Zeppelin et ne peut plus faire de mouvements pour cette phase, ce qui a pour effet d'annuler la charge.
6	

Artillerie Aéroportée

Lors de la phase de tir le Zeppelin peut faire 6 tirs à 30cm sur 5+ ignorant les couverts et infligeant -1 à la Sauvegarde.

Barge

Pour +30pts le Zeppelin peut inclure une barge de débarquement.

Si c'est le cas, le joueur peut au début de la partie ne pas déployer une unité de Tueurs qui est conservée en réserve (elle est embarquée dans le Zeppelin). Si le Zeppelin est détruit alors que les Tueurs sont à bord, ils sont eux-aussi détruits et compte comme pertes.

Une fois par partie pendant la phase de magie le joueur Nain peut déclarer que le Zeppelin largue les nains en basse altitude. Lancez 1d6 :

D6	Résultat
1	Rase-motte: le Zeppelin descend trop vite, laboure le sol, largue les tueurs, et va s'écraser plus loin. Il est retiré de la partie et compte comme perte.
2	Atterrissage brutal: lancer 1D6 par socles sur un 6 il est détruit.
3-6	Atterrissage viril: aucun effet

10. Maître des Runes : Bien qu'il ne s'agisse pas de sorciers et qu'ils ne peuvent ainsi pas jeter de sorts, les Maîtres des Runes peuvent contrer les enchantements ennemis. Si un sorcier situé dans un rayon de 50cm autour du Maître des Runes lance un sort, ce dernier peut tenter de le dissiper. Il n'est pas nécessaire que le Maître des Runes puisse voir le sorcier en question, et que peu importe la cible du sort et sa position: le Maître des Runes peut toujours tenter de dissiper un sort du moment que son lanceur se trouve dans un rayon de 50cm autour de lui. Pour déterminer s'il y parvient, jetez 1D6. Sur un résultat de 4+, le Maître des Runes a réussi et le sort est dissipé. Si le résultat est 1, 2 ou 3, les efforts du Maître des Runes ne servent à rien et le sort fonctionne comme d'ordinaire. Un Maître des Runes peut tenter de dissiper n'importe quel nombre de sorts par tour, mais chaque sort ne peut faire l'objet que d'une seule tentative de dissipation, même si l'armée inclut plusieurs Maîtres des Runes à portée de dissipation du lanceur.

11. L'Enclume du Destin : Une armée ne peut inclure qu'une seule Enclume, incorporée au socle du Maître des Runes. Un Maître des Runes accompagné de l'Enclume peut, une fois par partie, ajouter +1 au résultat du dé à son jet de dissipation d'un sort. Une unité rejointe par l'Enclume du Destin provoque la terreur. Un Maître des Runes accompagné d'une Enclume voit son mouvement limité à 40cm.

12. Trône de Pouvoir : Réservé au Général, le Trône de Pouvoir limite son mouvement à 40 cm. Une fois par partie, le Général peut utiliser la Rune de Pouvoir pour augmenter de +1 les Attaques de tous les socles d'une unité située à moins de 20cm de lui pendant toute la phase de combat. Ce pouvoir ne s'applique pas aux Attaques de tir.



ORQUES ET GOBELINS

TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Guerriers Orques	Infanterie	4	-	3	6+	-	3	60	2/-	-
Orques Noirs	Infanterie	4	-	4	5+	-	3	110	-/1	-
Gobelins	Infanterie	2/1	15cm	3	-	-	3	30	2/-	*1
Trolls	Infanterie	5	-	3	5+	-	3	110	-/3	*2
Ogres	Infanterie	4	-	4	5+	-	3	105	-/1	*3
Orques sur Sanglier	Cavalerie	4	-	3	5+	-	3	110	-/-	-
Gobelins sur Loup	Cavalerie	2/1	15cm	3	6+	-	3	60	-/-	*4
Chars à Loup	Char	3	-	3	6+	-	3	80	-/3	-
Géant	Monstre	8	-	8	5+	-	1	150	-/1	*5
Lance-Rocs	Artillerie	1/3	60cm	3	-	-	1	75	-/1	*6
Général Orque	Général	+2	-	-	-	8	1	95	1	-
Héros Orque	Héros	+1	20cm	-	-	8	1	80	-/2	-
Chaman Orque	Sorcier	+0	-	-	-	7	1	45	-/1	-
Héros Gobelins	Héros	+1	-	-	-	7	1	45	-/2	-
Chaman Gobelins	Sorcier	+0	-	-	-	6	1	30	-/1	-
Vouivre	Monture Monstrueuse	+2	-	-	-	-	1	+60	-/1	*7
Char	Char	+1	-	-	-	-	1	+10	-/1	*8

REGLES SPÉCIALES

1. Gobelins : Les unités de Gobelins peuvent tirer comme si elles avaient des arcs, mais leur portée est réduite à 15 cm.

2. Trolls : Les Trolls sont Lents. En revanche, les Trolls peuvent se régénérer et récupérer de la plupart des blessures. Pour représenter cela, à chaque round de combat, avant que les socles aient été retirés, les Trolls peuvent récupérer 1 Point de Vie sur les blessures restantes. Les blessures régénérées comptent tout de même dans les résultats de combats.

3. Ogres : Si une unité d'ogres peut charger par initiative une unité ennemie d'humains (littéralement humains, ce qui inclut les Maraudeurs et Guerriers du Chaos mais pas les Nains, les Elfes, ou les autres humanoïdes) au début de la phase d'ordres, elle doit le faire. Cela est automatique et leur général ne peut rien y faire !

4. Gobelins sur Loup : La portée de tir des Gobelins sur loups est limitée à 15 cm. Ils peuvent tirer sur les côtés et derrière eux sans réorienter leur socle. Ils peuvent donc tirer sur un ennemi qui les charge de n'importe quelle direction.



5. Géant : Les Géants doivent toujours recevoir des ordres séparés. Ils ne peuvent pas rejoindre des brigades d'autres troupes mais peuvent constituer des brigades de Géants. Si vous tentez de donner un ordre à un Géant et que vous échouez, vous devez effectuer un test pour voir ce qui se passe. Ne vous inquiétez pas des éventuelles gaffes, elles sont prises en compte dans le tableau ci-contre. Lancez un dé et consultez le Tableau de Démence du Géant. Lorsque les Géants sont regroupés en brigades, faites un jet par Géant.

Un géant possède beaucoup de Points de Vie (8). Il serait donc très difficile d'en venir à bout en un tour et, pour compenser cette apparente invulnérabilité, la règle suivante s'applique: si un géant a accumulé entre 4 et 7 blessures à la fin d'une phase de tir ou de combat, il est Blessé. Une fois qu'un Géant est Blessé, toutes les blessures accumulées jusque-là sont annulées mais ses Attaques et ses Points de Vie sont réduits de moitié pour le reste de la partie (4 Attaques et 4 PV).

Un Géant provoque la terreur.

6. Lance-rocs : Il peut tirer à 45° et sa portée est de 60cm. Il ignore les sauvegardes mais ne peut effectuer de tir de contre-charge.

7. Vouivre : Un Général, un Sorcier ou un Héros peut chevaucher une Vouivre. Une Vouivre vole, augmentant ainsi le mouvement de son cavalier de 60 cm à 100 cm, et elle lui ajoute +2 Attaques. Une unité rejointe par une Vouivre provoque la terreur chez ses ennemis.

7. Chars : Un Général, un Sorcier ou un Héros peut monter sur un Char. Un personnage monté sur un char gagne +1 Attaque.

D6 OH NON ! MAIS KESKI FABRIK' ?!

- 1** Le Géant ne se déplace pas et ne combat pas durant ce tour. Il reste là, à bayer aux corneilles !
Déplacez le Géant vers le bord de table le plus proche. S'il entre en contact avec une autre unité, il l'attaque quel que soit son camp d'origine. S'il gagne le combat, le Géant reste sur place.
- 2** Le Géant ramasse un rocher, une épave de chariot, un arbre, voire une mesure, enfin tout ce qui lui tombe sous la main, et l'envoie sur l'unité la plus proche se trouvant dans sa ligne de vue, qu'elle soit amie ou ennemie. La portée du projectile est de 5D6cm et si cela suffit à atteindre sa cible, il provoque 3 Attaques résolues normalement.
- 3** Le Géant se déplace droit devant à pleine vitesse. S'il atteint une unité ennemie, il combat tout à fait normalement. Si une unité amie se trouve sur son chemin, il la traverse s'il en a la place et s'il a assez de mouvement. Dans le cas contraire, il s'arrête au contact de l'unité. L'unité amie est alors automatiquement confuse pour tout le reste de la phase d'ordres, que le Géant l'ait traversée ou qu'il se soit seulement arrêté à son contact. L'unité récupère de sa confusion en même temps que les autres unités, c'est-à-dire à la fin de la phase d'ordres.
- 4** Le Géant se déplace le plus vite possible vers l'unité ennemie la plus proche qu'il voit. S'il atteint l'ennemi, il combat normalement. Si des unités amies sont sur le chemin, il les traversera en semant la confusion, voir ci-dessus.
- 5** Le Géant pousse un terrible beuglement et se précipite sur l'unité ennemie visible la plus proche. Déplacez le géant au double de sa pleine vitesse. S'il atteint une unité ennemie, il combat en la piétinant joyeusement et en doublant son nombre d'Attaques lors du premier round de corps à corps.
- 6**



SORTS DES ORQUES ET GOBELINS

Pied de Gork

6+ pour lancer ; Portée 50 cm, pas de ligne de vue.

Un immense pied vert et spectral descend des cieus, réduisant l'ennemi en bouillie et incrustant ses os dans le sol.

Vous pouvez lancer ce sort sur une unité ennemie dans un rayon de 50cm du chaman, que ce dernier puisse la voir ou non. Le sort ne peut pas être lancé sur un ennemi engagé au combat. L'unité subit six attaques résolues de la manière habituelle. Une unité ne peut pas être repoussée par le Pied de Gork car l'attaque vient d'en haut!

Mandale

5+ pour lancer ; Portée 30cm, pas de ligne de vue.

Dans un grand spasme, le chaman crache un énorme poing vert qui frappe tout ce qui se trouve sur son chemin.

Tracez une droite imaginaire de 30 cm de long partant du socle du chaman vers la direction de votre choix. Cette ligne traverse les unités, mais s'arrête contre les décors qui bloquent normalement les tirs, comme les collines, plus de 2 cm de forêt, etc.

Toute unité traversée par cette ligne subit trois attaques de tir résolues de la manière habituelle. Notez que ce sort peut affecter plusieurs unités ennemies, et affectera toutes les unités traversées, y compris les vôtres. Les unités non engagées, amies ou ennemies, peuvent être repoussées par une Mandale comme par des tirs ordinaires. Les unités engagées ne sont pas repoussées mais reportent les blessures subies sur leur prochain round de combat. Ces dernières comptent comme ayant été infligées durant le combat.

Le Cri de Gork

5+ pour lancer ; Portée 60 cm, pas de ligne de vue.

La voix de Gork tonne sur le champ de bataille et repousse ses ennemis d'un cri surpuissant.

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie dans un rayon de 60cm du chaman, qu'il puisse la voir ou non, mais pas sur une unité engagée au combat.

L'unité ennemie est repoussée par le hurlement de 5xD6 cm vers son bord de table, comme par un tir, sauf que sa direction est celle du chemin le plus court vers le bord de table. Une unité ne peut pas être dispersée suite à un repoussement causé par ce sort. Si l'unité quitte la table, elle doit effectuer un jet comme indiqué dans les règles de base (voir «Unités sortant de la Table» page 31).

WAAAGH!

4+ pour lancer ; Portée 30 cm.

Le chaman invoque la puissance de la grande Waaagh! pour encourager les peaux vertes.

Ce sort peut être lancé sur toute unité amie peau-verte (orques, gobelins, orques noirs, gobelins sur loup, orques sur sanglier, et tout autre type d'orque ou de goblin, mais pas les Trolls, les Géants, les Ogres et les troupes n'étant pas des peaux-vertes) engagée au combat dans un rayon de 30cm du chaman, qu'il puisse la voir ou non.

Le sort dure toute la prochaine phase de combat.

Chaque socle de l'unité, y compris les socles de Personnages qui l'ont rejointe, ajoute +1 à sa valeur d'Attaques durant la phase de Combat suivante.



TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Orques Sauvages	Infanterie	5	-	3	-	-	3	70	-/1	*9
Orques Sauvages sur Sanglier	Cavalerie	5	-	3	6+	-	3	110	-/1	*9
Archers Gobelins	Infanterie	2/1	15cm	3	-	-	-	40	-/2	*10
Gobelins des Forêts	Infanterie	2/1	15cm	3	-	-	3	40	-/2	*11
Gobelins sur Araignée	Cavalerie	2	-	3	-	-	3	60	-/2	*12

REGLES OPTIONNELLES

RAPPEL

Ces règles optionnelles ne peuvent être utilisées qu'avec l'accord de votre adversaire.

9. Orques Sauvages : Les Orques Sauvages et Orques Sauvages sur Sanglier sont Fanatiques. Ces unités ne peuvent rejoindre que des brigades constituées d'autres Orques Sauvages.

10. Archers Gobelins : Une unité d'Archers Gobelins de trois socles déployés en ligne ajoute +1 tir à son total de tirs; une telle unité a donc 4 tirs au lieu de 3. Le tir bonus est affecté à n'importe quel socle, au choix du joueur.

11. Gobelins des Forêts : Aucune pénalité de Commandement due au terrain dense ne s'applique aux Gobelins des Forêts.

12. Gobelins sur Araignée : Au corps à corps, après avoir effectué les attaques empoisonnées des Gobelins sur Araignée, retirez 1 à l'Armure de la cible : une Armure de 3+, passe à 4+, une de 4+ à 5+, une de 5+ à 6+. Une Armure de 6+ n'arrête pas les attaques.

STEP GOBLIINZ ET ORCS DE POLAR FOX MINIATURES

Le producteur de figurines alternatives **Polar Fox Miniatures** propose une gamme complète de Gobelins et d'Orques entièrement compatibles avec les Orques & Gobelins.

POLAR FOX MINIATURES

<https://www.polarfox.info/>



ROIS DES TOMBES

TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Squelettes	Infanterie	2	-	3	6+	-	3	30	2/-	-
Archers Squelettes	Infanterie	2/1	30cm	3	-	-	3	40	2/-	-
Cavaliers Squelettes	Cavalerie	2	-	3	5+	-	3	60	-/-	-
Chars Squelettes	Char	3/1	30cm	3	5+	-	3	110	-/3	-
Charognards	Monstre	2	-	3	6+	-	3	65	-/1	*1
Géant Squelette	Monstre	6	-	4	4+	-	1	95	-/1	*2
Sphinx	Monstre	4	-	6	3+	-	1	100	-/1	*3
Catapulte à Crânes	Artillerie	1/3	60cm	3	-	-	1	85	-/1	*4
Balistes à Ossements	Artillerie	1/1 par socle	40cm	2	-	-	2	65	-/1	*5
Roi des Tombes	Général	+2	-	-	-	9	1	130	1	*6
Prêtre-liche	Sorcier	+1	-	-	-	8	1	90	-/2	*7
Dragon Zombie	Monture Monstrueuse	+3/3	20cm	-	-	-	1	+100	-/1	*8
Char Liche	Monture Char	+1	-	-	-	-	1	+10	-/1	*9

RÈGLES SPÉCIALES

RÈGLES DE L'ARMÉE

Les morts-vivants sont incapables d'éprouver des sentiments tels que la peur, l'excitation ou autre. Après tout, ils sont morts et n'ont plus grand-chose à redouter. Les sortilèges qui les animent ne leur autorisent qu'un semblant d'intelligence et de sentiments. C'est pourquoi les règles suivantes s'appliquent à toutes leurs unités.

Les morts-vivants n'agissent jamais par initiative. Une unité de morts-vivants ne peut se déplacer durant la phase d'ordre qu'après en avoir reçu l'ordre (sauf les Charognards, qui peuvent toujours revenir comme indiqué ci-dessous).

Les morts-vivants sont immunisés au malus de Commandement de -1 pour une présence ennemie à proximité ainsi qu'au malus de commandement de -1 pour un flanc ou un arrière exposé.

Ils sont aussi immunisés contre le malus de -1 pour affronter des troupes provoquant la terreur.

Toutes les unités de morts-vivants sont immunisées aux effets de la règle de confusion. Ils ne peuvent jamais devenir confus.

RÈGLES SPÉCIALES

1. Charognards : Ils peuvent voler. Notez qu'ils peuvent toujours revenir vers un personnage au début de la phase d'ordres : pas besoin d'ordre pour ce mouvement.

2. Géants Squelettes : Ils causent la terreur.

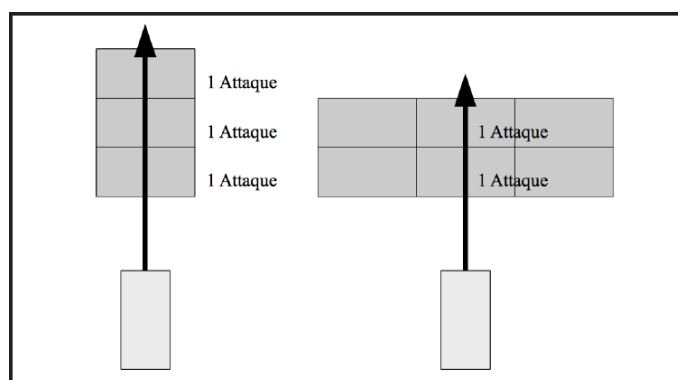
3. Sphinx : Vu le nombre de PV élevé du Sphinx (6), nous devons considérer la possibilité que les blessures subies réduisent son efficacité au combat. Si un Sphinx a accumulé entre 3 et 5 blessures à la fin d'une phase de tir ou de combat, il est Blessé. Une fois qu'un Sphinx est Blessé, toutes les blessures sont annulées mais ses Attaques et ses Points de Vie sont réduits de moitié pour le reste de la partie (2 Attaques et 3 PV).

4. Catapulte à Crânes : Elle peut tirer à 45° et sa portée est de 60cm. Elle ignore les sauvegardes mais ne peut effectuer de tir de contre-charge. Lorsqu'une unité est repoussée en raison de blessures infligées par une Catapulte à Crânes, tous les jets de dés de repoussement entraînés par ces blessures rendront la cible confuse sur un résultat de 4+ au lieu de 6+. Notez que si l'unité a subi des blessures d'un autre type, les jets de dés infligés par la Catapulte doivent être effectués séparément.

5. Baliste à Ossements : Cette baliste est une grosse arbalète en os... une très grosse même ! Ses projectiles longs comme des lances peuvent embrocher toute une ligne de fantassins.

L'Armure des cibles de la baliste à ossements est toujours annulée.

Lors d'un tir, une baliste à ossements traverse jusqu'à trois socles en contact les uns avec les autres, et dans la trajectoire du projectile, comme indiqué sur le diagramme ci-dessous. Il peut s'agir de socles appartenant à la même unité ou à des unités différentes : le tir traversera automatiquement jusqu'à trois socles du moment qu'ils sont au contact les uns des autres.



Chaque unité touchée subira 1 attaque pour chacun de ses socles ayant été traversé. Toutes les attaques contre une même unité sont résolues en même temps. Par exemple, une unité d'infanterie en colonne affectée jettera trois dés pour trois attaques.

Du fait qu'une baliste peut toucher différentes unités en raison du fait que ses tirs traversent les socles, il peut arriver que son projectile touche un ennemi faisant partie d'un combat (au contact ou en soutien). Normalement, il est impossible de tirer sur ce genre de cibles, mais elles peuvent subir des touches si un tir est dirigé sur une unité proche par exemple. Les unités engagées des deux camps qui subissent des blessures les conservent pendant la phase de combat, et elles compteront durant ce round pour déterminer qui remporte le combat. Les unités faisant partie d'un combat ne sont jamais repoussées par ce genre de blessures ; leurs effets sont comptabilisés durant le corps à corps. Les unités ne faisant pas partie d'un combat sont repoussées de la manière habituelle. Si une unité amie est repoussée, résolvez son mouvement après le repoussement des unités ennemies.

Les balistes à ossements peuvent tirer en contre-charge à n'importe quel moment, y compris lorsque l'assaillant a atteint sa position finale.

6. Roi des Tombes : Il est doté de pouvoirs magiques par le sort qui lui a été jeté lors de son inhumation. Il peut utiliser ce pouvoir pour augmenter de +1 les Attaques de tous les socles d'une unité située à moins de 20cm de lui pendant toute la phase de combat. Ce pouvoir n'est utilisable qu'une seule fois par partie et ne s'applique pas aux Attaques de tir.

7. Prêtres Liches : Ils lancent des sorts comme les autres sorciers.

8. Dragon Zombie : Un Roi des Tombes ou un Prêtre Liche peut monter un Dragon Zombie. Un Dragon Zombie vole, ce qui fait passer le mouvement du cavalier de 60cm à 100cm et lui ajoute +3 Attaques. Les Dragons Zombie peuvent utiliser leur souffle corrosif pour faire une attaque de tir spéciale, qui ne peut se faire que si le cavalier a rejoint une unité et qu'il n'est pas engagé en combat. Un personnage qui n'a pas rejoint d'unité ne peut pas utiliser l'attaque de souffle. Le souffle a une portée de 20cm, il peut viser une cible normalement et inflige trois Attaques résolues normalement. Une unité rejointe par un Dragon Zombie provoque la terreur.

9. Char Liche : Un Roi des Tombes ou un Prêtre Liche peut embarquer sur un char. Un personnage monté sur un char gagne +1 Attaque.



SORTS DES ROIS DES TOMBES

Invoquer les Morts

5+ pour lancer; Portée 30 cm, pas de ligne de vue.

Sur l'ordre du Sorcier, les corps mutilés qui jonchent le champ de bataille se relèvent pour continuer à tuer par-delà la mort.

Ce sort peut être lancé sur un combat à moins de 30cm du Sorcier (les pertes fournissent la matière première). Il n'est pas nécessaire que le sorcier puisse voir une unité engagée dans le combat. Un même combat ne peut être affecté qu'une seule fois par ce sort lors d'un même tour, quel que soit le nombre d'unités impliquées. Pour ce faire, on considère les combats tels qu'ils sont durant la phase de tir, où le sort est lancé, il est donc possible que deux unités de morts invoqués se retrouvent dans un même combat selon le jeu des avances et des poursuites.

En cas de succès, une nouvelle unité de trois socles d'infanterie squelette apparaît. Elle doit être placée de façon à pouvoir combattre ou soutenir une unité amie déjà engagée. Elle peut être placée sur l'avant, les flancs, l'arrière ou autour de l'ennemi. Si la place manque, l'unité doit être placée au contact d'au moins une des unités amies en combat, de manière à pouvoir la soutenir si possible. S'il est impossible de placer l'unité en contact avec des amis ou des ennemis, le sort ne peut pas être lancé. Les morts invoqués ne comptent pas comme ayant chargé lorsqu'ils apparaissent et sont ignorés lors du calcul des points de victoire.

Toucher Mortel

4+ pour lancer; Portée -

Les ennemis du Sorcier tombent en poussière tandis qu'il les frappe de son Toucher Mortel.

Ce sort ne peut être lancé que si le Sorcier a rejoint une unité amie engagée au combat, et affecte une seule unité ennemie au contact de celle-ci.

L'unité visée subit trois attaques résolues de la manière habituelle. Toute blessure infligée est reportée dans le premier round de combat et compte comme ayant été infligée au combat.

Désespoir

4+ pour lancer; Portée 60 cm, ligne de vue.

Un sombre nuage de désespoir tombe sur l'ennemi, sapant son courage et refroidissant son ardeur guerrière.

Ce sort peut être lancé sur toute unité ennemie à portée et dans la ligne de vue du Sorcier.

Ses effets durent jusqu'à la fin du tour suivant de l'ennemi.

Tant que le sort dure, sa cible ne peut pas charger ou éviter par initiative. Elle considère toute unité ennemie comme Terrifiante. Même les morts-vivants et les unités normalement obligées de charger, avancer ou poursuivre sont affectés!

Éclair de Mort

5+ pour lancer; Portée 30 cm, ligne de vue.

Un terrifiant éclair d'énergie magique jaillit des doigts du Sorcier et frappe une unité ennemie.

Le Sorcier peut lancer ce sort sur une unité ennemie en vue. Il ne peut pas être lancé sur une unité engagée en combat.

L'unité victime de l'Éclair de Mort subit trois attaques résolues comme des attaques de tir ordinaires, mais son Armure est ignorée (quelle que soit la cible de ce sort, elle compte comme n'ayant aucune armure). Une unité peut être repoussée par un Éclair de Mort de la même manière que par des tirs ordinaires.



TA-KEM NECROTECTORY DE POLAR FOX MINIATURES

Le producteur de figurines alternatives **Polar Fox Miniatures** propose une gamme complète de Morts-Vivants entièrement compatibles avec les Rois des Tombes. Des unités inédites sont même disponibles comme les Ushabtis que vous pouvez jouer en count as de Lanciers Squelettes équipés d'une arme ou bannière magique.

POLAR FOX MINIATURES

<https://www.polarfox.info/>



SKAVENS

TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Guerriers des Clans	Infanterie	3	-	3	6+	-	3	40	2/-	-
Vermine de Choc	Infanterie	3	-	3	5+	-	3	55	-/2	-
Jezzails	Infanterie	3/1	30cm	3	6+	-	3	70	-/2	*1
Moines de la Peste	Infanterie	5	-	3	-	-	3	70	-/2	*2
Nuées de Rats	Infanterie	2	-	3	-	-	3	25	2/-	*3
Coueurs d'Egouts	Infanterie	3/1	15cm à 360°	3	6+	-	3	70	-/4	*4
Rats-Ogres	Infanterie	4	-	4	5+	-	3	110	-/2	-
Canon à Malefoudre	Artillerie	1/D6	40cm	2	-	-	1	50	-/2	-*5
Roue Infernale	Machine	5	-	4	4+	-	1	125	-/1	*6
Prophète Gris	Général	+1	-	-	-	9	1	130	1	*7
Héros	Héros	+1	-	-	-	8	1	70	-/2	-
Technomage	Sorcier	+0	-	-	-	6	1	30	-/1	-
Cloche Hurlante	Monture-Char	+0	-	-	-	-	1	+120	0-1	*8

REGLES SPECIALES

REGLES D'ARMEE

L'Union fait la Force : Dans une armée skaven, les brigades peuvent faire n'importe quelle taille, et ne sont pas limitées au maximum habituel de 4 unités.

Marée de Vermine : Les unités skavens qui remportent un round de combat peuvent poursuivre n'importe quel ennemi, quel que soit son type. Toute unité skaven (y compris l'artillerie) peut poursuivre n'importe quelle unité ennemie (y compris les volants, la cavalerie et les chars). Bien qu'ils aient le droit de poursuivre quelle que soit la nature de l'ennemi, les skavens restent soumis aux contraintes du terrain et du statut fortifié comme n'importe quelle armée. Par exemple, ils ne peuvent pas poursuivre lorsqu'ils sont fortifiés.

La Loi du Fouet : Tous les personnages skavens ont une portée de Commandement de 20 cm, qu'ils soient Généraux, Héros ou Sorciers. Les skavens savent s'y prendre pour diriger leurs sous-fifres, tant que ces derniers restent à portée de fouet...

REGLES SPECIALES

1. Jezzails : Les Jezzails comptent l'armure de leur cible comme étant inférieure d'1 point à sa valeur ordinaire. Ainsi, une valeur d'armure de 3+ passe à 4+, 5+ passe à 6+ et les Armures de 6+ sont inutiles contre un Jezzail.

2. Moines de la Peste : Les Moines de la Peste sont Fanatiques.

3. Nuées de Rats : Les Nuées de Rats ne peuvent pas être repoussées par les tirs et ne font pas de jets de repoussement. Un socle de Nuée de Rats ne peut pas être soutenu par un socle d'un autre type : seul un socle de Nuée de Rats peut en soutenir un autre. Notez toutefois que les socles de Nuées de Rats peuvent soutenir normalement les autres types d'infanterie. Une Nuée de Rats ne peut pas recevoir un objet magique.

4. Coureurs d'Égouts : Les Coureurs d'Égouts n'ont pas à être déployés au début de la bataille si le joueur le désire. À la place, l'unité peut s'infiltrer sur le champ de bataille une fois la partie commencée. Pour infiltrer une unité, le joueur skaven désigne le point où il veut la faire apparaître et doit leur donner un ordre d'infiltration avec l'un de ses personnages. Le personnage ne tient pas compte des portées d'ordre pour donner l'ordre d'infiltration : on considère que sa portée d'ordre s'étend à l'ensemble du champ de bataille pour ce qui est de donner un tel ordre. Considérez que l'ordre est donné au point où l'unité doit apparaître, et appliquez tous les modificateurs de portée, de proximité de l'ennemi, etc. mais ignorez les pénalités dues au terrain difficile.

Le point d'apparition des Coureurs d'Égouts doit être situé en terrain dense ou sur un bord de table n'étant pas celui du joueur adverse. Si l'ordre d'infiltration est donné avec succès, placez un socle de l'unité sur le point indiqué et positionnez les autres en formation autour de celui-ci. L'unité infiltrée ne peut pas être placée de façon à toucher l'ennemi. Une fois qu'elle est déployée, elle peut recevoir des ordres du personnage qui a donné l'ordre d'infiltration, si celui-ci se trouve à portée d'ordre habituelle : on considère qu'elle a utilisé son premier ordre pour se déployer.

Si l'ordre d'infiltration est un échec, l'unité n'est pas déployée et ne peut pas s'infiltrer lors de ce tour. Elle pourra essayer de nouveau lors d'un tour suivant, au même endroit ou en un autre lieu.

5. Canon à Malefoudre : Le Canon à Malefoudre bénéficie d'une portée de 40 cm, et effectue 1D6 Attaques. Déterminez le nombre d'Attaques, et résolvez-les une par une de la façon habituelle. Cependant, si le nombre d'Attaques obtenu est 1, quelque chose se passe de travers. Jetez de nouveau 1D6 : le résultat indique le nombre d'Attaques infligées au Canon à Malefoudre lui-même.

Les unités subissant des pertes à cause d'un tir de Canon à Malefoudre ne sont pas repoussées : ignorez ces pertes lorsque vous déterminez si l'unité est repoussée.

En revanche, une unité subissant une ou plusieurs pertes à cause du Canon à Malefoudre doit jeter 1D6. Sur un résultat de 6, elle devient confuse. Les unités en contact avec une unité subissant des pertes à cause d'un Canon à Malefoudre risquent elles aussi de devenir confuses. Jetez 1D6 pour chaque unité

adjacente à la cible. Sur un résultat de 6, elle devient confuse. Notez qu'il est possible qu'une unité skaven devienne confuse si elle se trouve au contact du Canon à Malefoudre lorsque celui-ci subit un incident et s'inflige des pertes à lui-même.

6. Roue Infernale : Lorsqu'une Roue Infernale charge un ennemi à découvert, elle reçoit un bonus de +1D6 Attaques en plus du bonus habituel de +1 Attaque pour une charge. Notez que ce bonus ne s'applique que lors d'une charge, et pas lors d'une poursuite ou si la Roue est chargée.

La Roue Infernale dispose d'un mouvement de 20 cm et cause la terreur à l'ennemi.

7. Prophète Gris : Le Prophète Gris est le Général de l'Armée et utilise la magie skaven de la même manière que les Technomages.

8. Cloche Hurlante : Il s'agit d'une gigantesque cloche infernale montée sur une plateforme mobile, poussée au combat par une horde de skavens. Depuis cet autel ambulant, le glas de la cloche envoie des ondes de discorde sur le champ de bataille, qui plongent les skavens dans une frénésie sanguinaire et leurs ennemis dans le désespoir.

Seul le Prophète Gris peut posséder la Cloche Hurlante et il ne peut y avoir qu'un seul exemplaire de la Cloche Hurlante dans une armée. Un Prophète Gris sur Cloche Hurlante voit son mouvement limité à 40cm par tour.

Tout Héros ou Technomage Skaven situé à 30cm ou moins de la Cloche obtient un bonus de +1 à tous ses jets de Commandement.

Tout personnage ennemi situé à 30cm ou moins de la Cloche Hurlante est pénalisé de -1 sur tous ses jets de Commandement.



SORTS SKAVEN

Évasion

2+ pour lancer ; Portée -, pas de ligne de vue.

En inhalant une pincée de malepierre, le skaven disparaît dans un nuage vert pour réapparaître ailleurs sur le champ de bataille.

Le Sorcier est repositionné n'importe où sur le champ de bataille. Il peut ainsi rejoindre ou quitter une unité, ce qui lui permet de quitter un combat ou d'y entrer, par exemple. Une fois que le sorcier a été repositionné, il peut lancer un deuxième sort, mais notez qu'il doit s'agir d'un sort autre qu'Évasion. Jetez le dé normalement pour lancer ce second sort. Un Sorcier qui lance Évasion avec succès peut donc lancer deux sorts lors de ce tour.

Frénésie Mortelle

5+ pour lancer ; Portée 30cm, pas de ligne de vue.

Le skaven hurle une litanie blasphématoire au Rat Cornu et emplît les masses skavens de fureur sanguinaire.

Ce sort peut être lancé sur une unité amie engagée au combat et à portée. Le Sorcier n'est pas obligé de voir sa cible pour lancer le sort.

Les effets du sort durent jusqu'à la fin de la prochaine phase de combat, et le bonus d'Attaque indiqué est ajouté au nombre total d'Attaques de l'unité à chaque round.

Pour déterminer le nombre d'Attaques supplémentaires, jetez 1D6 à la fois et ajoutez les résultats. Le joueur peut jeter autant de dés qu'il le souhaite, jusqu'à un maximum d'un dé par socle de l'unité. Le joueur jette ses dés un par un, et peut décider d'arrêter à tout moment. Cependant, s'il obtient sur le dé qu'il vient de lancer un résultat similaire à celui d'un dé qu'il a précédemment jeté, le nombre total d'Attaques supplémentaires est dirigé contre l'unité bénéficiant du sort plutôt que contre l'ennemi.

Dans ce cas, ces Attaques ne sont résolues que lors du premier round de combat, pas lors des suivants.

Par exemple : $1+4+6=11$ Attaques supplémentaires pour l'unité skaven à chaque round. $1+4+1=6$ Attaques infligées à l'unité skaven durant le premier round de combat.

Malefoudre

5+ pour lancer ; Portée 30 cm, ligne de vue.

Un arc d'énergie maléfique pure frappe l'ennemi et lui inflige de douloureuses transformations, fait fondre sa chair et façonne ses os selon des formes monstrueuses.

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie. Le Sorcier doit pouvoir voir sa cible. Ce sort ne peut pas être lancé sur une unité engagée au combat.

La Malefoudre est traitée comme 3 Attaques de tir ordinaires, si ce n'est que l'Armure de la cible n'a aucun effet (la cible compte comme ayant une valeur d'Armure nulle). Une unité touchée par la Malefoudre peut être repoussée comme par des tirs ordinaires.

Peste

6+ pour lancer ; Portée 30 cm, pas de ligne de vue.

Un nuage néfaste enveloppe les troupes ennemies et couvre leurs corps de pustules, leur peau se fend et se parsème d'escarres, leurs articulations gonflent tandis que leurs cheveux s'emplissent de vermine.

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie à portée, que le Sorcier puisse la voir ou non. Il ne peut pas être lancé sur une unité engagée au combat.

L'unité subit 6 Attaques résolues de la manière habituelle. Une unité ne peut pas être repoussée par la Peste (l'épidémie frappe en son sein même !).



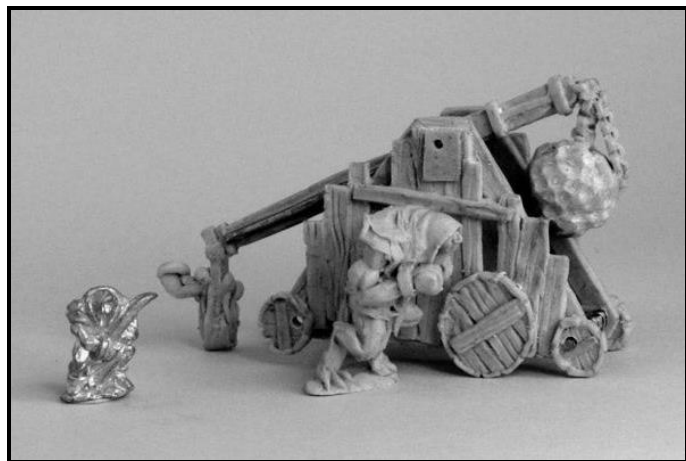
TROUPES	TYPE	ATTAQUE	TIR	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE	COMMANDEMENT	TAILLE	COUT	MIN/MAX	SPECIAL
Catapulte de la Peste	Artillerie	1/3	40cm	3	-	-	1	70	-/1	*9
Verminarque	Spécial	+1	-	-	-	-	-	+50	-/1	*10

REGLES OPTIONNELLES

RAPPEL

Ces règles optionnelles ne peuvent être utilisées qu'avec l'accord de votre adversaire.

9. Catapulte de la Peste : Elle peut tirer à 45° et sa portée est de 40cm. Elle ne peut effectuer de tir de contre-charge. Lorsqu'une unité est repoussée en raison de blessures infligées par une Catapulte de la Peste, tous les jets de dés de repoussement entraînés par ces blessures rendront la cible confuse sur un résultat de 4+ au lieu du 6 habituel. Notez que si l'unité a subi des blessures d'un autre type, les jets de dés infligés par la Catapulte doivent être effectués séparément.



10. Verminarque : Cette amélioration doit être appliquée à un unique Technomage qui est alors remplacé par un Verminarque, un avatar du Rat Cornu. Le personnage gagne alors +1 Attaque et cause la Terreur, comme indiqué dans le livre de règles de Warmaster.



Le producteur de figurines **Laran Miniature** propose une gamme complète de figurines pouvant faire office de *count as* Skaven : **The Unseen**. Cette gamme permet non seulement de déployer les unités optionnelles décrites ci-dessus mais également la très grande majorité des unités classiques d'une Verminhorde.

LARAN
miniatures

Miniatures for wargames enthusiasts

<https://laranminiatures.bigcartel.com/>

