

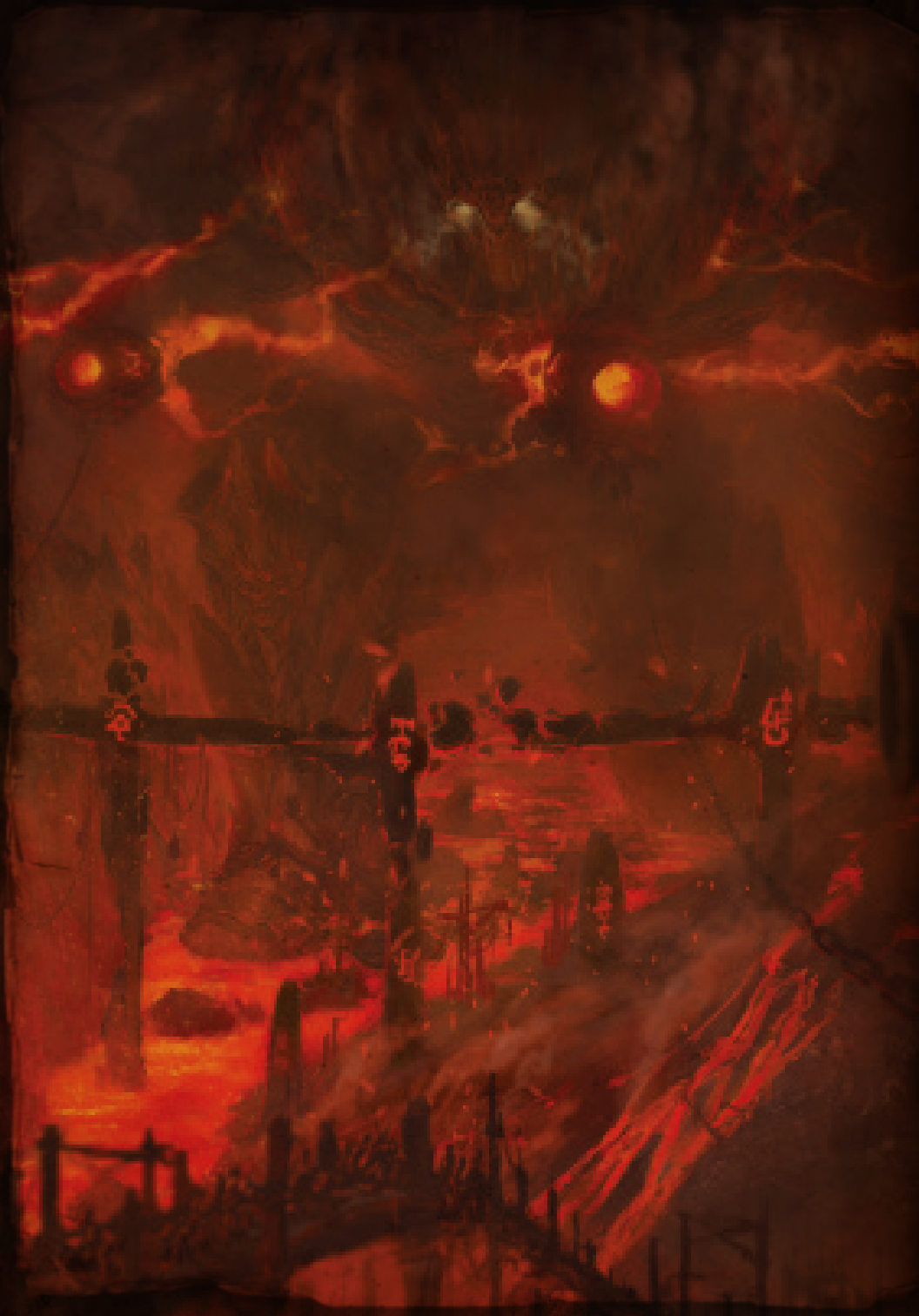
CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



W'ADRHÛN

Army List



LISTES D'ARMÉE

LES RÈGLES QUI
SUIVENT DÉCRIVENT LES
INTERACTIONS ENTRE LES
FIGURINES, LES BATAILLONS,
ET LEUR ENVIRONNEMENT.

CELA VISE À VOUS
APPRENDRE À CONSTRUIRE
UNE ARMÉE EN VUE DE
MENER LA BATAILLE.

LISTES D'ARMÉE

La force que vous emmenez sur le Champ de Bataille est choisie à partir d'une Liste d'Armée. Afin d'avoir un jeu équilibré, ces Armées sont choisies de sorte à avoir une valeur en points égale.

VALEURS EN POINTS

A Conquest, chaque Stand a une valeur en points, représentant sa puissance globale sur le champ de bataille. Les Stands ayant une valeur en points élevée sont en général de meilleurs combattants ou sont plus polyvalents, tandis que ceux ayant une faible valeur en points sont moins efficaces ou seront utiles uniquement dans certaines circonstances. La valeur en points de votre Armée est égale à la somme des valeurs en points des Stands qui la compose. On ajoute à cela les améliorations que vous avez achetées pour ces Stands. Plus la valeur en points est élevée, plus votre armée est létale. En choisissant des armées de valeur en points égale, vous et votre adversaire êtes assurés d'avoir une bataille équitable et qui représentera un défi.

TAILLE DE LA BATAILLE

Par défaut, nous recommandons des batailles de 2000 points. Cela représente généralement une soirée entière de massacres. Cependant, rien ne vous interdit de choisir une armée plus grande ou plus petite. En fait, de plus petites batailles à 1000 points sont un excellent moyen d'apprendre les règles.

CONSTRUIRE UNE ARMÉE

Une Armée est constituée de deux types d'entités : les Stand de Personnages et les Régiments. Vous pouvez inclure la quantité de chaque que vous souhaitez, à partir du moment où vous respectez les règles ci-dessous.

LE SEIGNEUR DE GUERRE

Vous devez inclure un Stand de Personnage qui sera votre Seigneur de Guerre, et qui vous représente sur le Champ de Bataille.

BATAILLONS

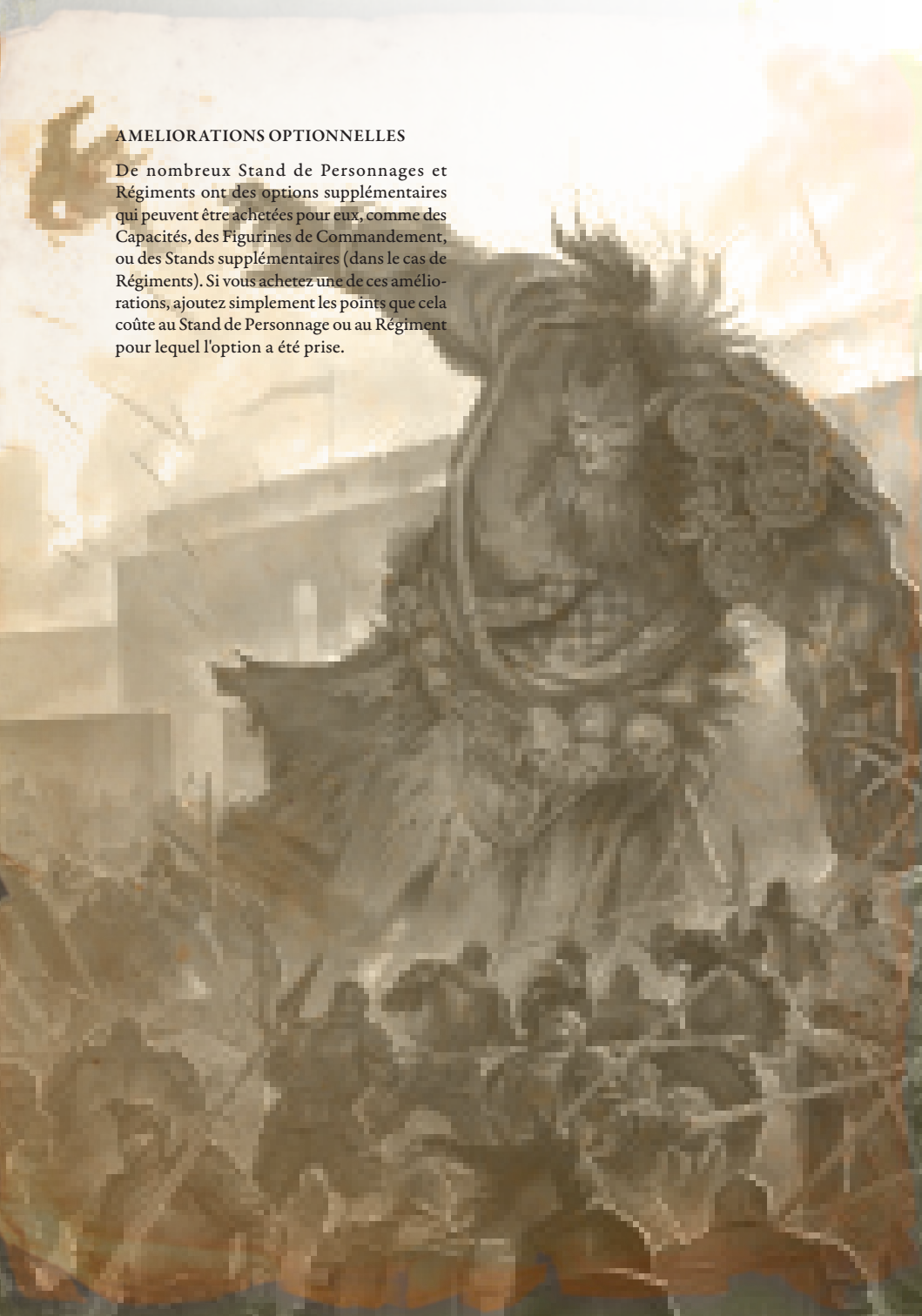
Chaque Stand de Personnage de votre Armée (y compris le Seigneur de Guerre) doit être accompagné d'un Bataillon composé de Régiments. Vous avez normalement un ensemble de Régiments parmi lesquels choisir dans la Liste d'Armée, mais vous devez inclure un Régiment du même Type que votre Stand de Personnage (Infanterie, Cavalerie, ou Brute), pour être certain qu'il y aura au moins un Régiment qu'il pourra rejoindre au début de la bataille.

Chaque Régiment est tiré de la section Régiments de la Liste d'Armée. Il comptera aussi, selon le Stand de Personnage choisi, comme un choix de Base, ou un choix Restreint. Chaque Bataillon mené par un Stand de Personnage peut comporter jusqu'à quatre Régiments. Un Bataillon peut inclure autant de Régiments issu d'un choix de Base que ce que permet votre Bataillon. Les choix Restreints sont plus limités, comme le suggère leur nom. Chaque Bataillon peut inclure jusqu'à deux choix Restreints parmi les options disponibles. Cela peut être deux fois le même Régiment, ou deux Régiments différents de la liste. De plus, vous devez inclure un choix de Base pour chaque choix Restreint dans votre Bataillon. Ainsi, un Bataillon qui comporte deux choix Restreints devra comporter aussi deux choix de Base. Notez qu'un Régiment peut être un choix de Base pour un type de Personnage, et un choix Restreint pour un autre type de Personnage – vérifiez la Liste d'Armée pour cela.



AMELIORATIONS OPTIONNELLES

De nombreux Stand de Personnages et Régiments ont des options supplémentaires qui peuvent être achetées pour eux, comme des Capacités, des Figurines de Commandement, ou des Stands supplémentaires (dans le cas de Régiments). Si vous achetez une de ces améliorations, ajoutez simplement les points que cela coûte au Stand de Personnage ou au Régiment pour lequel l'option a été prise.



RÈGLES D'ARMÉE

Cette Armée suit les règles additionnelles suivantes :

CHANT DE GUERRE

L'une des caractéristiques propres au W'adrhun est le Chant de Guerre. Lors de la création de votre Armée, chaque Bataillon doit choisir de suivre le Culte de l'un des Cavaliers suivants (le Bataillon et son Personnage doivent tous suivre le même culte) : Famine, Mort, Guerre. A moins qu'une règle spéciale ne dise le contraire, les régiments de Monstres et les Régiments avec la Règle Spéciale **Discret** ne sont pas considérés comme suivant un Culte et ne bénéficient donc pas de ces Règles. Des Objets, des Maîtrises ou d'autres Règles peuvent ultérieurement changer le Culte d'un Personnage ou d'un Régiment pour celui de Conquête ou un autre, mais le choix initial reste inchangé pour le reste du Bataillon.

PILE DE CHANT

Au début de la bataille, choisissez un endroit visible en dehors du champ de bataille où vous placerez vos Marqueurs de Chant. Cette zone est désormais considérée comme votre Pile de Chant. Quand vous tirez une Carte de Commandement appartenant à un Régiment ou un Stand de Personnage sur le Champ de Bataille, si ce Régiment ou Stand de Personnage appartient à un Culte, placez un Marqueur de Chant correspondant à son Culte dans la Pile. S'il y a deux Marqueurs ou plus dans la Pile se Chant, le Régiment peut "Entonner le Chant de Guerre" (Les Stands de Personnage ne peuvent jamais Entonner le Chant de Guerre, mais sont affectés par ses effets s'ils se trouvent dans un Régiment qui Entonne le Chant de Guerre). Sauf instruction contraire, lorsqu'un Régiment place le 3ème marqueur de Chant dans la Pile, ce Régiment doit immédiatement Entonner le Chant de Guerre.

Placer un Marqueur et Entonner le Chant de Guerre sont résolus après avoir choisi le

Régiment qui sera activé par « Piochez la Carte de Commandement » lors de la Phase d'Action. Sauf indication contraire d'une Règle Spéciale, il ne peut jamais y avoir plus de 3 Marqueurs de Chant dans la Pile. Si vous avez atteint le maximum de Marqueurs de Chant autorisé dans la Pile et que vous devez en placer un autre (le plus souvent parce que le troisième marqueur a été placé par un Stand de Personnage), placez un Marqueur appartenant au Culte de Personnage ou du Régiment actif, et défaussez un des Marqueurs précédemment placés..

ENTONNER LE CHANT

Suivez les étapes suivantes dans l'ordre pour Entonner le Chant de Guerre :

- 1.Échangez tous les Marqueurs de Conquête dans la Pile de Chant contre un nombre égal de Marqueurs de Mort, Famine ou Guerre.
2. Choisissez :
 - a) Entonner le Chant de Guerre d'un Culte et défaussez-vous de jusqu'à 3 Marqueurs appartenant au Culte choisi pour gagner les bonus listés dans le tableau ci-dessous, en fonction du nombre de Marqueurs défaussés.
 - b) À la place, vous pouvez Entonner le Chant de Guerre de Conquête. Défaussez autant de marqueur que souhaité, tous de cultes différents (jusqu'à 3), et gagnez le bonus indiqué dans le tableau ci-dessous selon le nombre de Marqueurs de Chant défaussés de cette manière.
- 3.Ensuite, défaussez tout Marqueur de chant non-utilisé de la Pile.

Les bonus de chaque Culte sont cumulatifs et durent jusqu'au début de leur prochaine Activation (vous bénéficiez des bonus de chaque niveau).

Tier de Chant requis	Chant de Guerre			
	Famine	Mort	Guerre	Conquête
Tier 1 (2 Marqueurs)	Le Régiment gagne la Règle Spéciale Choc .	Le Régiment gagne +1 Clash.	Le Régiment retire immédiatement son statut Brisé. Si le Régiment n'est pas Brisé, il gagne les effets de Bastion 1 jusqu'à la fin du Round.	Le Régiment et tout Stand de Personnage qui l'accompagne gagnent +3 Marche lorsque le Régiment résout une Action de Marche.
Tier 2 (3 Marqueurs)	Le Régiment gagne +2 à sa Distance de Charge.	Le Régiment gagne la Règle Spéciale Coups Parfaits	Le Régiment gagne +2 Résolution et Fendre 1 jusqu'au début de sa prochaine Activation	Le Régiment gagne +1 Evasion.
Tier 3 (4 Marqueurs)	Le Régiment gagne la Règle Spéciale Rafale . Si le Régiment a déjà cette Règle Spéciale, il gagne la Règle Spéciale Fendre +1 .	Le Régiment gagne la Règle Spéciale Lames Mortelles .	Les Touches causés par la Règle Spéciale Contre-Attaque de ce Régiment ont la Règle Spéciale Châtiment . Si le Régiment n'a pas la Règle Spéciale Contre-Attaque , il la gagne à la place.	Le Régiment peut effectuer une Action additionnelle (les règles de base s'appliquent toujours). A la fin de son Activation, vous pouvez ajouter un Marqueur de Chant de Conquête à la Pile.

Exemple:

La Pile comporte déjà 1 Marqueur Chant de Famine, 1 Marqueur de Chant de Mort, et 1 Marqueur Chant de Guerre. Un régiment du culte de Conquête est activé juste après. Comme le nombre maximal de Marqueurs de Chant est atteint, un Marqueur de Chant de Conquête est ajouté et le joueur choisit de défausser le Marqueur de Chant de Mort. Ensuite, comme il y a 3 Marqueurs de Chant dans la Pile et qu'un Régiment est actif, ce Régiment doit Entonner le Chant de Guerre. Le Régiment remplace le Marqueur de Chant Conquête par un Marqueur de Chant de Famine, et doit choisir un bonus dans le tableau. Comme il y a 2 marqueurs Famine et 1 marqueur Guerre, il ne peut choisir que le bonus correspondant aux 2 Marqueurs de Chant Famine et les défausser. A la fin de l'activation, le Marqueur de Chant de Guerre est défaussé.



CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

Chaque type de Personnage gagne une Capacité de Suprémie s'il est choisi comme Seigneur de Guerre.

REINE MARIARCHE

La Matriarche Approche : Tant que ce Stand de Personnage est sur le Champ de Bataille, vous pouvez relancer un seul jet de Renfort par Round. Cette Aptitude de Commandement est toujours considérée comme étant active.

CHEF DE LA TRIBU

Assaut Violent : Les Régiments amis dans le Bataillon de ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Choc**. S'ils possédaient déjà cette Règle Spéciale, ils ne reçoivent pas de bonus supplémentaire. Cette Aptitude de Suprémie est toujours considérée comme active.

PRÉDATEUR

Le Plaisir du Meurtre : Vos Régiments peuvent relancer leur Jet de Charge pour ce Round. De plus, chaque Régiment reçoit un des bonus suivants en fonction de sa Classe :

- Les Régiments Légers ajoutent +3 à leur Distance de Charge ;
- Les Régiments Moyens ajoutent +1 à leur Distance de Charge ;
- Les Régiments Lourds ajoutent une Attaque à leurs Attaques d'Impact pour chaque Stand de ce Régiment engagé avec l'ennemi.

PRÊTRE-GUERRIER DE CONQUÊTE:

Visions de Conquête : Jusqu'à la fin de ce Round, chaque fois que vous devez piochez une carte de votre Pile de Commandement, vous pouvez à la place chercher la Carte de votre choix dans la Pile et la jouer. De plus, jusqu'à la fin du Round, tous les Régiments pouvant ajouter des Marqueurs de Chant à la Séquence ajoutent des Marqueurs Conquête à la place.



PERSONNAGES

Vous pouvez inclure n'importe quel nombre de Personnages, mais au moins l'un d'entre eux doit être votre Seigneur de Guerre.

REINE MatriARCHE (MatriArch QUEEN)

100 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
-----	------	--------	---	---	---	---	---	---	---	---	------------------

Reine Matriarche	Infanterie	Lourd	5	2	3	4	4	3	3	0	Personnage, Présence Inspirante, Fendre 1
---------------------	------------	-------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Evènements de Tirage : Jusqu'au Dernier Souffle

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

Options :

Artéfacts : Peut avoir un seul Artéfact au coût indiqué.

Bataillon :

Base :

- Esclaves*
- Sanguinaires*
- Rejetons de Guerre*
- Braves*
- Chasseurs*

Restreint :

- Prédateur Apex*
- Batteur de Guerre*
- Elus de Conquête*
- Quatl*
- Tontorr*

Servants :

Enseignements de Conquête *Disponible*

Combat *Disponible*

Arcanique *Restreint*

Maîtrises : *Enseignements de Conquête, Combat*

PRÊTRE-GUERRIER DE CONQUÊTE (SCION OF CONQUEST) 90 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Prêtre-Guerrier de Conquête	Infanterie	Moyen	5	2	3	4	4	4	2	2	Personnage, Prêtre 3, Fendre 2

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

Options :

Artéfacts : Peut avoir un seul Artéfact au coût indiqué.

Culte : Ce Personnage suit le Culte de Conquête.

Sorts : Doit avoir au moins l'un des Sorts suivants :

Crescendo 40 points

Dissonance 30 points

Cacophonie 10 points

Bataillon :

Base : Esclaves
Sanguinaires
Braves
Elus de Conquête

Restreint : Elus de Famine
Elus de Mort
Elus de Guerre

Servants :

Enseignements de Conquête Disponible

Combat Restreint

Arcanique Disponible

Maîtrises : Enseignements de Conquête, Combat, Arcanique

CHEF DE LA TRIBU (CHIEFTAIN)**95 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Chef de la Tribu	Infanterie	Moyen	5	2	3	5	4	3	3	0	Personnage, Fendre 2

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options :****Artéfacts :** Peut avoir un seul Artéfact au coût indiqué.**Voie de Guerre :** Peut sélectionner un des Evènements de Tirage suivants :*Fureur 1* 30 points*Hurllement* 20 points*Saisir l'Opportunité* 20 points**Bataillon :**

Base :

- Esclaves*
- Braves*
- Sanguinaires*
- Vétérans*

Restreint :

- Batteur de Guerre*
- Quatl*
- Cavalières de Raptor*
- Cavalières du Tonnerre*
- Rejets de Guerre*

Servants :

Enseignements de Conquête Restreint

Combat Disponible

Arcanique Non Disponible

Maitrises : *Enseignements de Conquête, Combat*

**PRÉDATEUR
(PREDATOR)****INFANTERIE: 85 POINTS / CAVALERIE: 110 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Prédateur	Infanterie	Léger	6	3	3	4	4	3	2	0	Personnage, Barrage 3 (24"), Pénétration d'Armure 1, Tir Mortel, Chasseur de Monstre
Prédateur	Cavalerie	Léger	9	3	3	6	4	3	2	0	Personnage, Barrage 3 (24"), Pénétration d'Armure 1, Tir Mortel, Chasseur de Monstre

**Evènements de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options :****Artéfacts :** Peut avoir un seul Artéfact au coût indiqué.**Voie de la Chasse :** Peut sélectionner un des Evènements de Tirage suivants :*Tirer et Avancer* 20 points*Tir Juste* 20 points**Bataillon:**

Base :

- Esclaves*
- Braves*
- Sanguinaires*
- Chasseurs*
- Meute de Chasse*
- Cavalières de Raptor*

Restreint:

- Prédateur Apex*
- Frondeurs*
- Tontorr*

Servants :*Enseignements de
Conquête**Combat*
*Arcanique***Infanterie***Disponible**Restreint**Non Disponible***Cavalerie***Non Disponible**Non Disponible**Non Disponible***Maîtrises :***Enseignements de Conquête, Combat*

PERSONNAGES & AMÉLIORATIONS

Les objets magiques et l'héraldique sont une part importante de la culture et de l'histoire d'une faction. Chaque faction a accès à une liste d'objets et de capacités décrits dans leur liste d'armée respective : ce sont des Améliorations de Personnage. Vous trouverez ces Améliorations comme options pour le Personnage.

Sauf indication contraire, chaque entrée ne peut être sélectionné qu'une seule fois dans votre liste d'armée, et il n'est pas nécessaire que cela soit représenté visuellement sur le Stand de Personnage. Chaque Amélioration confère des capacités ou des attributs au Stand de Personnage, et leurs bonus sont perdus dès que le Stand de Personnage est retiré du jeu quelle qu'en soit la raison.

A moins que cela ne soit spécifié, les restrictions suivantes s'appliquent :

- Pour sélectionner une Amélioration de la catégorie des Arcanes, le Stand de Personnage doit posséder la Règle Spéciale Magicien (X) ou Prêtre (X) ;
- Pour sélectionner une Amélioration de la catégorie Bannière, le Stand de Personnage doit posséder au moins un Niveau dans la catégorie Tactique ;
- Enfin, les Stand de Personnage avec la règle spéciale Magicien (X) ne peuvent pas acheter d'Améliorations de la catégorie Armure.

Si un Stand de Personnage peut avoir plus d'une Amélioration, ils doivent prendre des Améliorations de catégories différentes.

ARTÉFACTS

Chaque Artéfact ne peut être inclus dans votre Armée qu'une seule fois.

BANNIÈRES

Rugissement de la Tribu 45 points

Chaque tribu a son propre Chant de Guerre, enseigné et préservé par les Voix, des chanteurs talentueux issus de tous les horizons. C'est un témoignage de l'épanouissement de la culture des W'adhrûn que ces cris de guerre forment un Chant parfait.

Une fois par partie, tant que ce Stand de Personnage fait partie d'un Régiment d'Infanterie, ce Régiment peut utiliser cette Bannière après avoir placé son Marqueur de Chant. Ensuite ce Régiment Entonne le Chant de Guerre, mais ne défausse qu'un seul Marqueur de Chant de la Pile.

La Corne de Sang 30 points

Aitta, de la tribu Défense-Sanglante, était connue pour de nombreuses choses, mais surtout pour son agressivité au combat. Façonnée dans l'une des défenses d'Ulla, sa monture légendaire, le son de la Corne de Sang résonne avec son chant, poussant les guerriers à dépasser leurs limites.

Tous les Régiments amis à 8[°] peuvent relancer leurs Jets de Charge.

Regard de Mort 25pts (Personnages d'Infanterie seulement)

Fabriquée par les plus dévoués du Culte de Mort, le Regard de Mort est bien plus qu'une série de haches de pierre avec des manches en os ornés. C'est une bénédiction du Culte de Mort accordée aux guerriers dont la vision de la guerre n'est pas seulement la victoire, mais la fin de leurs ennemis avant même qu'ils aient une chance de s'enfuir.

Tout Régiment rejoint par le porteur gagne la Règle Spéciale **Armes de Jet**. Tant que le Régiment a au moins 4 Stands autres que celui d'un Personnage, ou s'il a déjà la Règle Spéciale **Armes de Jet**, il gagne également la Règle Spéciale **Charge Imparable**.

Cicatrices d'Endekar 15 points

Endekar, de la Tribu de l'Arbre-Lance, fut le premier à perfectionner l'art de la scarification corporelle. On dit que lorsqu'on lui demanda pourquoi il se scarifiait, sa réponse fut simple : "Je ne veux pas être considéré comme un lâche simplement parce que personne ne m'a scarifié".

Le Stand de Personnage gagne +1 Evasion, jusqu'à un maximum de 3.

ARMURES

Chapelets de Mort **25 points**

" Comme le vent, comme la lumière, comme la chaleur, la Mort est une force ", dit le culte de Mort. Leurs chapelets semblent soutenir ce credo, absorbant la force des coups, même s'ils se brisent au passage. Avant d'effectuer un Jet de Défense pendant une action de Duel, le Stand de Personnage retire une Touche réussie causée par son adversaire.

Cape du Chasseur Silencieux **25 points** (Predator uniquement)

Les meneurs W'adrhun ont appris à investir leur temps dans l'étude des tactiques ennemies, mettant ainsi à jour les points faibles des plans de leurs adversaires.

Tout Régiment rejoint par le Stand de Personnage gagne l'Événement de Tirage **Bastion +1**.

Marques Mortelles **20 points**

Gravés de versets des victoires passées et des noms des vaincus, les Marques Mortelles sont faites d'argile durcie par le feu et sont portées sur le terrain en signe de prouesse. Il suffit d'en porter suffisamment pour que leurs avantages l'emportent sur leurs inconvénients.

Personnage avec la Règle Spéciale **Cavalier** uniquement. Le Régiment de Monstre auquel le Stand de Personnage est rattaché ajoute 2 dés au nombre d'Attaques d'Impact qu'il lance.

Breuvage de Sang **5 points**

Brassée dans le sang des dinosaures les plus robustes et mélangée à des ingrédients connus uniquement du Culte de Guerre, cette concoction est censée conférer au buveur l'endurance et la résistance des bêtes W'adrhun. Si les effets ne sont pas permanents, la dépendance qu'elle provoque, elle, l'est malheureusement.

Le Stand de Personnage gagne +1 Blessure.

ARMES

Progéniture d'Omgorah **45pts**

On dit d'Omgorah le Déchainé qu'il aurait détruit à lui seul la Spire de Ghan'ta. Les légendes racontent qu'une fois enragé, il ne sentait plus la douleur et refusait tout simplement de mourir. Choisir un de ses rejetons comme monture est un

choix risqué, mais pas sans récompenses...

(Ne peut être pris avec la Maîtrise **Maître Apex**)
Le Stand de Personnage change son Type pour Cavalerie et sa Classe pour Légère, ajoute +2 à sa Caractéristique de Marche et gagne les Règles Spéciales **Armes de Jet**, **Impact Brutal 2** et **Charge Imparable**, mais ne peut plus avoir de Servants.

Toucher de Mort **35pts** (Predator avec Maître Apex uniquement)

Les guerriers W'adrhun parviennent parfois à créer un lien spirituel avec leurs bêtes, et atteignent une union qui leur permet de se coordonner et de décimer leur proie.

Le Prédateur gagne +1 Attaque et la Règle Spéciale **Fendre 1**. Le Prédateur Apex gagne +1 attaque.

Tambours de la Bête **30 points**

Tous connaissent et entendent les Chants, mais entendre les Tambours de la Bête battre leur rythme est une toute autre expérience

Le Stand de Personnage gagne +1 Attaque et la Règle Spéciale **Rafale**.

Baiser du Dilosaure **30 points**

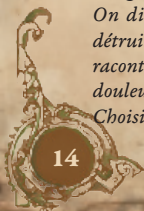
Personne ne sait si le Dilosaure venimeux était une bête ancienne préservée par les Spires ou s'il était l'une de leurs créations. Même s'il n'est pas mortel à petite dose, le venin du Dilosaure provoque d'horribles souffrances, surtout si une lame enduite pénètre dans le sang.

Les Jets de Défense réussis, causés par ce Stand de Personnage, doivent être relancés.

Glaives d'Iskarant **15 points**

Iskarant le Guerrier Danseur était connu pour deux choses : son style de combat fluide qui dominait l'adversaire par une série d'attaques incessantes et les glaives à deux faces qu'il avait forgés pour soutenir ce style.

Lors des Duels, les Jets de Défense réussis par ce Stand de Personnage font immédiatement subir un nombre égal de Touches au Stand de Personnage adverse (sans autre règle spéciale). Les Touches infligées de cette manière ne peuvent en aucun cas générer des Touches supplémentaires.



Le Croc Dissimulé **10 points**

Quand on voit un guerrier W'adrhún, on ne peut pas ne pas remarquer ses armes lourdes et ébénantes, à la hauteur de sa carrure. Ainsi, lorsque le Croc Dissimulé est dégainé, peu s'attendent au coup rapide d'une dague.

Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Frappe Eclair**.

TALISMANS

Attrape-rêves **45 points**

L'attrape-rêves qui capture des cauchemars vivants est depuis longtemps un outil privilégié du chaman. Quand ils sont libérés de leur prison, les sylphes malveillants qu'il emprisonne savent guider les tirs du guerrier vers leurs cibles. Si le maître est satisfait, il peut leur donner quelques jours de liberté pour se déchaîner.

Le Stand de Personnage acquiert la Capacité de Suprématie suivante en plus de toutes les autres qu'il peut avoir :

Les Enfants du Vent : Tous les Régiments amis dans un rayon de 8" gagnent la Règle Spéciale **Tir Torrentiel**.

Manteau du Dévot **30 points**

Bien que les Tribus favorisent différents cultes, certains individus sont reconnus comme de véritables parangons au sein d'un culte. Voir son chef revêtu du manteau du Culte peut inspirer un guerrier à atteindre des niveaux de ferveur insoupçonnés.

Tout Régiment rejoint par ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Fanatique**.

Marque d'Eritu **25 points**

Parmi les tribus, le nom d'Eritu est murmuré avec crainte. Aucun autre W'adrhún n'a vécu aussi longtemps que lui ou n'a gagné autant d'honneurs que lui. C'est un grand honneur d'avoir ses plaques d'os sculptées par ce vétéran chevronné.

Le Stand de Personnage gagne +2 Défense.

Lance Tribale **25 points**

Pour recevoir la lance de sa tribu, il faut avoir prouvé qu'on est le guerrier le plus compétent du Nighudda, l'anneau d'épreuve. Pour être digne de la conserver, il faut prouver sa valeur en tant que combattant à chaque occasion.

Ce Stand de Personnage doit toujours effectuer une Action de Duel s'il est capable d'effectuer une telle Action. Il gagne +1 Attaque par Marqueur de Chant actuellement dans la Pile de Chant lorsqu'il combat dans une Action de Duel.

Touchée par la Déesse **10 points**

Personne ne connaît les critères exacts selon lesquels les Prêtres-Guerriers choisissent ceux que leur Dieu vivant favorisera. Tout ce que l'on sait, c'est qu'un seul a jamais refusé leur appel.

Le Stand de Personnage suit le Culte de Conquête.

Encensoir Sacré **5 points**

Les subtilités de la création des objets sacrés diffèrent d'un culte à l'autre, mais leur secret absolu est un facteur commun. Personne ne sait ce que brûlent les encensoirs sacrés, mais ils sont conçus pour protéger les guerriers de la touche fétide de la magie ennemie.

Pour les règles de Interférence ennemie, ce Stand de Personnage compte comme ayant la Règle Spéciale **Magicien 1**.

ARCANE

Essence de Phonopteryx **20 points**

Lorsqu'ils mènent leurs semblables au combat, de nombreux Prêtres-Guerriers ont été vus en train de consommer des morceaux de la bête connue sous le nom de Phonopteryx, rendant leur Chant aussi puissant qu'un rugissement animal.

Le Stand de Personnage augmente la portée de ses sorts de 6" (les Sorts ayant une portée "Soi" ne sont pas affectés). De plus, si les effets ont eux-mêmes une portée, ils sont aussi augmentés de 6".

Éclat Primordial **20 points**

Beaucoup de choses ont été trouvées dans les vestiges des Tours Spires brisées qui ont donné naissance aux oasis, beaucoup de choses qui auraient peut-être dû être oubliées. Infinitement moins qu'un tesson, ces éclats d'essence primordiale sont suffisamment puissants pour élever la magie d'un individu au-delà des interférences des mortels.

Lorsque ce Stand de Personnage lance un sort, il ajoute 1 dé à sa tentative de Lancement de sorts et n'est pas affecté par l'Interférence Ennemi

PERSONNAGES ET SUITE DE SERVANTS

Ces options peuvent être prises par n'importe quel Stand de Personnage d'Infanterie, sauf indication contraire. Chaque faction aura ses propres améliorations de régiment. Certains Niveaux d'Améliorations ne peuvent être atteints que par certains Stands de Personnages. Sauf indication contraire, vous devez avoir obtenu les niveaux précédents afin d'obtenir le niveau que vous souhaitez (c'est-à-dire que pour obtenir le niveau 2, vous devez également avoir obtenu le niveau 1, etc.)

Tous les Personnages n'ont pas accès à l'ensemble des catégories de Servants. Celles qui sont autorisées seront clairement indiquées dans l'entrée correspondante de la liste d'armée, avec la mention "disponible" ou "restreint". Le Stand de Personnage choisit librement les Niveaux dans les catégories disponibles, alors qu'il ne peut atteindre que le Niveau 2 dans les catégories restreintes. En outre, la sélection d'un niveau dans une catégorie restreinte coûte le double des points indiqués.

Tier	Enseignements	Combat	Arcanique
1	Le Stand de Personnage et son Régiment peuvent relancer un jet de Résolution raté par Niveau en Tactique. (10pts)	Le Stand de Personnage gagne +1 Blessure (10pts)	Le Stand de Personnage gagne +1 en niveau de Magicien/Prêtre. Si le Personnage n'est pas Magicien/Prêtre, il comme un Magicien (1) pour l'Interférence Ennemie. (10pts)
2	Le Stand de Personnage et tout Régiment qu'il aurait rejoint comptent comme étant du Culte de Conquête. (25pts)	Le Stand de Personnage gagne +1 Attaque. (15pts)	Le Stan de Personnage gagne la règle spéciale Béni . De plus, lors de la résolution de l'Action Lancement de Sort, le Personnage traite tous les régiments comme ayant 3 Stands de moins dans le cadre de la Mise à l'Echelle du sort. (15pts)
3	Le Stand de Personnage et le Régiment qu'il a rejoint gagnent la Règle Spéciale Flanquer . (25pts)	Le Stand de Personnage gagne +1 Clash et Fendre 1 . (25pts)	Le Stand de Personnage ajoute 1 succès lors d'une Action de Lancement de Sorts. (30pts)

MAÎTRISES

Les Stands de Personnage sont des héros de renom ou des individus de haut rang, qui excellent au-delà du commun des mortels. Que ce soit par la chance, l'éducation, la formation et l'entraînement ou d'autres pouvoirs à l'œuvre, les Personnages ont acquis des capacités qui les rendent exceptionnels, bien qu'il ne soit pas rare que deux de ces héros aient suivi le même chemin.

Les Maîtrises sont des capacités d'amélioration optionnelles pour vos Stands de Personnage, qui sont notées sur votre liste d'armée et confèrent des capacités bonus à votre Stand de Personnage. Un Stand de Personnage ne peut sélectionner qu'une seule Maîtrise selon les listes de Stand de Personnage autorisées dans la section suivante. Chaque Maîtrise peut être achetée plusieurs fois, mais chaque fois que vous souhaitez ajouter un duplicata (ou plus) de la même maîtrise, vous payez le double du coût de la maîtrise précédente. Par exemple, sélectionner "Excentrique" coûte 20 points, alors qu'une deuxième fois, cela coûterait au deuxième personnage 40 pts, et une troisième fois, cela coûterait au troisième personnage 80 pts.

Il existe trois catégories de Maîtrise, et chaque Stand de Personnage peut sélectionner une Maîtrise dans une catégorie autorisée dans son entrée dans la liste d'armée correspondante. Bien qu'il y ait des listes de maîtrise communes fournies ci-dessous, chaque liste d'armée peut inclure des Maîtrises supplémentaires spécifiques à sa faction.

ENSEIGNEMENTS DE CONQUÊTE

Discipliné **40 points**
(Personnages de Classe Léger ou Moyen uniquement)

Une fois par partie, le Personnage et tout Régiment qu'il a rejoint peuvent effectuer 1 Retraite propre sans lancer de dé ou subir de blessure.

Savant **35 points**
(Doit être au niveau 3 dans le Niveau d'Amélioration Tactique)

Le Personnage peut remplacer sa capacité de Suprémie par une autre capacité de Suprémie de la liste d'armée.

Loyauté **30 points**
Mériter la loyauté des autres vient de soi, pas des babioles que l'on porte, qu'importe leur puissance.
Les régiments du Bataillon de Personnage ajoutent +1 à leur Jet de Renfort.

Stratège Réfléchi **25 points**
Une fois par partie, le Personnage peut refuser un Duel sans subir de pénalité.

Excentrique **20 points**
(Doit être de niveau 2 dans le Niveau Tactique)
Le Personnage doit sélectionner 2 Régiments de Base et 1 seul Régiment Restreint, mais il peut choisir n'importe quel Régiment de la liste d'armée comme option Restreinte.

Vipère des Sables **20 points**
"Loasis nourrit. Le désert enseigne." Proverbe W'adrhun.

Au début de la partie, si ce Stand de Personnage n'a pas la Règle Spéciale **Cavalier**, le Régiment qu'il a rejoint gagne la Règle Spéciale Attaque de Flanc.

Longue Lignée **15 points**
Le Stand de Personnage peut sélectionner un Artéfact supplémentaire.

COMBAT

Faiblesse Exposée **20 points**
Au début d'une Action de Duel où le Personnage est impliqué, choisissez une Règle Spéciale de Personnage ennemi. Celle-ci n'a plus d'effet jusqu'à la fin du Duel.

Tireur d'élite **15 points**
Le Personnage gagne Barrage +2. S'il n'a pas la règle spéciale Barrage, il gagne **Barrage 2 (24")**.

Guerrier Vétéran **15 points**
(Requiert le niveau 3 dans le Niveau Combat)
Le Personnage gagne la capacité du 1er Niveau d'Amélioration Tactique, mais ce bonus s'applique sans avoir besoin de Figurine.

Coups déstabilisants **10 points**
Tout Personnage ennemi en Duel avec ce Personnage souffre d'un malus de -1 en Clash pour la durée du Duel.

Excès de violence **10 points**
(Requiert le niveau 2 dans le Niveau Combat)
Chaque fois que ce Stand de Personnage inflige des blessures à un Stand de Personnage ennemi lors d'un Duel, le Régiment ennemi qui l'accompagne doit réaliser un nombre de tests de Moral égal au nombre de blessures subies par le Stand de Personnage.

Hymne du Vainqueur **10 points**
Chante mes victoires, et peut-être inspirantes les tiennes.
Quand votre Stand de Personnage tue un Stand de Personnage ennemi lors d'une Action de Duel, vous pouvez ajouter deux marqueurs de chant dans la Pile.

Maître Apex **5 points**
(Reine Matriarche ou Prédateur uniquement)
Queen ou Predator à pied uniquement. Le Personnage gagne la Règle Spéciale **Cavalier** et doit choisir de chevaucher un Apex Predator de son Bataillon.

ARCANIQUE

Magus **20 points**
Le Stand de Personnage augmente la valeur d'Harmonisation de tous les sorts sans Mise à l'Échelle de 1.

Une Voix **20 points**
Quand ce Stand de Personnage réalise une Action de Lancement de Sort, il gagne un nombre de dés égal au nombre de Marqueurs de Chant dans la Pile de Chant.

Canalisation Prudente **15 points**
(Requiert le niveau 2 dans le Niveau d'Amélioration Arcanique)
Une fois par partie, le Stand de Personnage peut relancer tous les dés pour lancer un seul sort.

Concentré **15 points**
Le Personnage peut relancer 1 dé pendant toute action de Lancement de Sorts.

Magé Vénéral **15 points**
(Requiert le Niveau d'Amélioration Arcanique 3)
Le Personnage gagne la capacité du 1er Niveau d'Amélioration Tactique, mais ce bonus s'applique sans avoir besoin de Figurine.

SORTS

Plusieurs Personnages peuvent obtenir des Sorts de la liste suivante :

PRÊTRE-GUERRIER DE CONQUÊTE

Name	Range	Harmonisation	Effet
Cacophonie	12"	4 (Mise à l'échelle)	Le Régiment cible (et tout Stand de Personnage attachés) ne peut pas résoudre d'Événements de Tirage jusqu'à la prochaine activation du Lanceur.
Crescendo	Soi	4	Ajoutez un Marqueur de Chant de Conquête à la Séquence. Révélez votre prochaine Carte de Commandement. Si elle appartient à un Régiment, tirez cette Carte de Commandement et le Régiment s'active immédiatement, sinon remettez-la en haut de la Pile de Commandement. Les Régiments activés de cette façon n'ajoutent pas de Marqueur de Chant à la Pile.
Dissonance	Soi	4	Jusqu'à la fin de la prochaine Activation du Lanceur, chaque fois qu'un Lanceur de Sort ennemi tente de lancer un sort sur un Régiment dans un rayon de 12" de ce Lanceur ou tente de lancer un sort alors qu'il se trouve dans un rayon de 12" de ce Lanceur, après avoir jeté les dés mais avant que le résultat ne soit calculé, vous pouvez défausser un nombre quelconque de Marqueurs de Chant de la Séquence pour défausser un dé de votre choix pour chaque Marqueur de Chant ainsi défaussé.



RÉGIMENTS

Vous pouvez inclure des Régiments selon vos Bataillons de Personnages.

ESCLAVES (BOUND)

75 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Esclaves	Infanterie	Léger	5	1	1	1	1	2	1	0	Soutien 1, Discret

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 25 points par Stand

Maîtresse 10 points

BRAVES

115 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Braves	Infanterie	Moyen	5	1	2	1	1	2	2	0	Soutien 1, Bouclier, Soif de Sang

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 35 points par Stand

Porte-Bannière 10 points

Leader Gratuit

Le Régiment peut aussi avoir UNE des options suivantes :

Champion 15 points

SANGUINAIRES (BLOODED)**115 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Sanguinaires	Infanterie	Moyen	5	1	2	1	1	3	2	0	Rafale

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 4**Options :***Stands Supplémentaires* 35 points par Stand*Porte-Bannière* 10 points*Leader* Gratuit**Le Régiment peut aussi avoir UNE des options suivantes :***Aberration* 20 points*Champion* 15 points*Tirailleur* 15 points*Traqueur* 15 points**VÉTÉRANS (VETERANS)****235 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Vétérans	Infanterie	Moyen	5	1	3	1	2	3	2	1	Bouclier

Evènements de Tirage : Forgé dans la Bataille**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 4**Options :***Stands Supplémentaires* 75 points par Stand*Porte-Bannière* 10 points*Leader* Gratuit**Le Régiment peut aussi avoir DEUX des options suivantes :***Chef* 25 points*Chaman de la Tribu* 25 points*Champion* 15 points

CHASSEURS (HUNTERS)**145 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Chasseurs	Infanterie	Léger	6	2	2	1	1	2	1	0	Barrage 1 (14")

Pénétration
d'Armure 1,
Tirs Mortels,
Bras Puissant

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 45 points par Stand

Porte-Bannière 20 points

Leader Gratuit

Le Régiment peut aussi avoir UNE des options suivantes :

Tirailleur 15 points

Traqueur 15 points

FRONDEURS (SLINGERS)**145 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Frondeurs	Infanterie	Léger	6	2	1	1	1	3	1	0	Barrage 1 (20")

Pénétration
d'Armure 1,
Tir Torrentiel

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 45 points par Stand

Leader Gratuit

Le Régiment peut aussi avoir UNE des options suivantes :

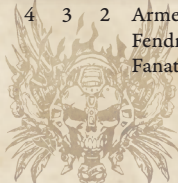
Sculpte-Balles 25 points

Tirailleur 15 points

ELUS DE CONQUÊTE (CHOSEN OF CONQUEST)**240 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
-----	------	--------	---	---	---	---	---	---	---	---	------------------

Elus de Conquête	Infanterie	Moyen	5	1	3	1	2	4	3	2	Armes de Jet, Fendre 1, Fanatique
------------------	------------	-------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

**Evènements de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 4**Options:***Stands Supplémentaires* 80 points par Stand*Porteur de Reliques* 20 points*(Combine les effets d'un Porte-Bannière et du Leader)***Culte :** Le Régiment compte toujours comme suivant le Culte de Conquête.**ELUS DE MORT (CHOSEN OF DEATH)****210 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
-----	------	--------	---	---	---	---	---	---	---	---	------------------

Elus de Mort	Infanterie	Moyen	6	1	3	2	1	3	0	2	Fendre 1, Fanatique
--------------	------------	-------	---	---	---	---	---	---	---	---	------------------------

**Evènements de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 4**Options:***Stands Supplémentaires* 70 points par Stand*Porteur de Reliques* 15 points*(Combine les effets d'un Porte-Bannière et du Leader)***Culte :** Le Régiment compte toujours comme suivant le Culte de Mort.

ELUS DE FAMINE (CHOSEN OF FAMINE)**205 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Elus de Famine	Infanterie	Léger	6	1	2	2	1	4	0	2	Rafale, Fanatique

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 4**Options :***Stands Supplémentaires* 65 points par Stand*Porteur de Reliques* 15 points*(Combine les effets d'un Porte-Bannière et du Leader)***Culte :** Le Régiment compte toujours comme suivant le Culte de Famine.**REJETONS DE GUERRE (WARBRED)****190 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Rejetons de Guerre	Brute	Moyen	6	1	2	5	4	3	3	0	Fendre 2, Coups Incessants

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Options :***Stands Supplémentaires* 60 points par Stand*Pénitent* 35 points**MEUTE DE CHASSE (HUNTING PACK)****150 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Meute de Chasse	Cavalerie	Léger	7	1	2	6	3	3	1	2	Formation Fluide, Féroce, Discret, Avant-Garde, Opportuniste

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Options :***Stands Supplémentaires* 50 points par Stand**Ne peut pas être rejoint par un Personnage.**

CAVALIÈRES DE RAPTOR (RAPTOR RIDERS)**190 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Cavalières de Raptor	Cavalerie	Léger	8	2	2	5	4	3	2	2	Formation Fluide, Rafale, Barrage 2 (12"), Pénétration d'Armure 1, Bras Puissants

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Options:***Stands Supplémentaires* 60 points par Stand*Chasseresse* 20 pts*(Combine les effets d'un Porte-Bannière et du Leader)***CAVALIÈRES DU TONNERRE (THUNDER RIDERS)****250 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Cavalières du Tonnerre	Cavalerie	Lourd	6	1	3	5	5	3	3	0	Impact Brutal 1, Briseur de Ligne, Charge Imparable, Piétinement 1

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Options:***Stands Supplémentaires* 80 points par Stand*Porte-Bannière* 20 points*Leader* Gratuit

ELUS DE GUERRE (CHOSEN OF WAR)**220 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Elus de Guerre	Brute	Lourd	5	1	3	5	4	4	3	1	Briseur de Ligne Fendre 1, Bouclier, Fanatique Contre-Attaque

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Options :***Stands Supplémentaires* 70 points par Stand*Porteur de Reliques* 20 points*(Combine les effets d'un
Porte-Bannière et du
Leader)***Culte :** Le Régiment compte toujours comme suivant le Culte de Guerre**QUATL****150 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Quatl	Monstre	Léger	9	1	2	8	8	3	3	2	Fendre 1, Voler, Terrifiant 1, Balayage, Féroce

Evènements de Tirage : Hurlement**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options :**Peut avoir la Règle Spéciale **Icône de Conquête** pour +20 pts

BATTEUR DE GUERRE (DRUM BEAST)**115 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Batteur de Guerre	Monstre	Moyen	7	1	2	6	8	4	4	0	Son des Tambours

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

Options:

Peut avoir la Règle Spéciale **Icône de Conquête** pour +20 pts

Chaque Drum Beast doit avoir UNE des options suivantes :

Sanctuaire du Culte (40 Points): Ce Régiment compte comme suivant le Culte de Conquête et suit les règles de Chant de Guerre.

Batteurs expérimentés (20 Points): Ce Régiment gagne l'Evènement de Tirage **Rythme du Tambour** et peut le résoudre en plus de la Règle Spéciale **Son des Tambours**.

**TONTORR****190 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Tontorr	Monstre	Lourd	7	2	2	8	24	3	3	0	Fendre 3, Coups Incessants, Briseur de Ligne, Piétinement 3, Position Surélevée, Barrage 8 (12"), Pénétration d'Armure 1, Bras Puissants

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

Options:

Peut avoir la Règle Spéciale

Icône de Conquête pour +20 pts

**PRÉDATEUR APEX (APEX PREDATOR)****185 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Apex Predator	Monstre	Lourd	8	1	3	10	12	4	3	0	Fendre 2, Sans Peur , Chasseur de Monstres, Lames mortelles, Inarrêtable, Terrifiant 2

Evènements de Tirage : Non

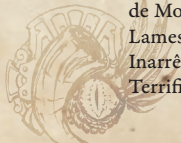
Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

Options:

Peut avoir la Règle Spéciale

Icône de Conquête pour +20 pts



FIGURINES DE COMMANDEMENT

Certains régiments ont la possibilité de prendre des Figurines de Commandement. Chaque Régiment ne peut prendre chaque Figurine de Commandement qu'une seule fois. Si la Figurine de Commandement est retirée en tant que perte, tous les avantages liés sont perdus. Une Figurine de Commandement est achetée en plus de la figurine qu'elle remplace. Dans le cas d'un Stand de Brute ou de Cavalerie, vous devez payer pour le Stand et la Figurine de Commandement.

Aberration

Un Régiment composé de 5 Stands ou moins, sans prendre en compte le Stand de Personnage, peut inclure une Aberration. Le Régiment gagne alors la Règle Spéciale **Fin Sanglante**.

Sculpte-Balles (Bullet Carver)

Les Jets de Défense causés par une Action de Volée de ce Régiment infligent des Tests de Moral. Cette règle ne s'applique pas au Stand de Personnage ayant rejoint ce Régiment.

Champion

Tant que le Champion est vivant, le Régiment gagne l'Évènement de Tirage **Fureur 1**.

Chef (Chief)

Tant que le Chief est vivant, le Régiment gagne la Règle Spéciale **Rafale**.

Maitresse (Mistress)

Tant que la Mistress est vivante, le Régiment perd la Règle Spéciale **Discret** et gagne la Règle Spéciale **Déclin 1**.

Pénitent (Penitent)

Tant que le Penitent est vivant, le Régiment gagne l'Évènement de Tirage **Epuisement**.

Tirailleur (Skirmisher - Un par Armée)

Tant que le Skirmisher est vivant, le Régiment gagne +1 Marche et peut effectuer une Action de Retraite gratuite (en plus de ses deux actions normales) à chaque Round, en suivant les règles habituelles.

Traqueur (Tracker - Un par Armée)

Tant que le Tracker est vivant, le Régiment gagne la Règle Spéciale **Flanqué**.

Chaman de la Tribu (Tribe Shaman)

Tant que le Tribe Shaman est vivant, le Régiment gagne la Règle Spéciale **Aura de Mort 1**.

EVÈNEMENTS DE TIRAGE ET RÈGLES SPÉCIALES

EVÈNEMENTS DE TIRAGE

Forgé dans la Bataille (Forged in Battle) : Si le Régiment choisit de résoudre cet Evènement de Tirage, il peut alors choisir un Chant de Guerre de Niveau 1 de son propre Culte ou du Culte de Conquest. Traitez alors le Régiment comme s'il avait Entonné le Chant de Guerre avec ses effets, mais ne défaussez pas de Marqueurs de Chant. Cet Evènement de Tirage ne peut être résolu si ce Régiment a déjà Entonné le Chant de Guerre ce Round en utilisant les règles de Pile de Chant.

Hurllement (Bellowing Shout) : Placez un Marqueur de Chant de Conquête dans la Pile.

Jusqu'au Dernier Souffle (To the Last Breath) : Choisissez un Régiment ami à 8" du Stand de Personnage. Ce Régiment se soigne de 3 Blessures. Chaque régiment ne peut être la cible de cet Evènement de Tirage qu'une fois par Round.

Rythme du Tambour (Drum Beat) : Ajoutez un Marqueur de Chant d'un Culte identique à l'un des Marqueurs déjà présents dans la Pile.

Tir Juste (True Shot) : Jusqu'à la prochaine Activation du Stand de Personnage, le Régiment qu'il a rejoint gagne la Règle Spéciale **Tir Assuré**.

RÈGLES SPÉCIALES

Bras Puissants (Strong Arms) : Ce Régiment ne compte jamais ses cibles comme Obstrués parce qu'elle est à portée longue lors de ses Actions de Volée (les règles de base s'appliquent normalement au niveau de l'Obstruction de la Ligne de Vue).

Cavalier (Rider) : Les Personnages avec cette Règle Spéciale n'utilisent pas de Stand séparé, et doivent rejoindre un Régiment de

Monstres. La Caractéristique de Marche de Personnage est ignorée, et le Monstre gagne l'Evènement de Tirage **Bastion** et relance les jets de Défense ratés sur un 6 non modifié. Ce Régiment de Monstre bénéficie également de la Règle Spéciale **Vous et Quelle Armée ?** et les Actions de Duel déclarées par ce Personnage ne peuvent pas être refusées.

Ils sont représentés sur le Régiment de Monstres qu'ils ont rejoint, ne peuvent plus utiliser l'Action « Chercher une nouvelle Escorte », ne peuvent plus choisir une Suite et sont traités exactement comme s'ils étaient des Personnages d'Infanterie dans un Régiment d'Infanterie pour toutes les règles du jeu.

Choc (Shock) : Au cours d'un Round où un Stand avec cette Règle Spéciale a effectué une Action de Charge, le bonus d'Inspiration est augmenté à +2 Clash au lieu de +1. Ce bonus s'applique comme si vous appliquiez deux fois les effets de l'Inspiration +1 Clash.

Contre-Attaque (Counter-Attack) : Durant chaque Action de Clash ennemie réalisée contre ce Régiment, tout jet de Défense ayant donné un résultat naturel de 1 cause une Touche au Régiment ennemi actif.

Coups Parfaits (Flawless Strikes) : Quand ce Stand réalise une Action de Clash, tout Jet pour Toucher de 1 a la Règle Spéciale **Châtiment**. Les Touches additionnelles générées par d'autres règles ne bénéficient pas de la Règle Spéciale **Châtiment**.

Discret (Unsung) : Ce Régiment ne peut pas suivre un Culte (ils ne placent donc pas de Marqueurs de Chant et ne peuvent jamais Entonner le Chant de Guerre).

Fanatique (Fanatic) : Quand un Régiment avec cette Règle Spéciale choisit un bonus de Niveau parce qu'il a Entonné le Chant de Guerre, il compte toujours comme ayant défaussé de la Pile un Marqueur de Chant supplémentaire appartenant à son Culte (jusqu'à un maximum de quatre), mais ne peut choisir que le bonus de son propre Culte.

Piétinement X (Trample X) : A la fin de l'activation du Régiment, les Régiments ennemis en contact avec celui-ci doivent choisir de reculer en ligne droite de 4", ou de subir 8 Touches automatiques avec la Règle Spéciale **Fendre X**. Les Régiments dans l'incapacité de reculer en ligne droite d'exactement 4" doit obligatoirement choisir la deuxième option. Après le mouvement du Régiment ennemi, poussez l'attaque avec votre Régiment. Les Régiments ennemis dans les Terrains de Garnison sont seulement affectés par cette Règle Spéciale si la valeur « X » est supérieure ou égale à 2.

Position Avantageuse (Vantage point) : Les régiments avec cette Règle Spéciale peuvent effectuer une Action de Volée additionnelle gratuitement, même s'ils sont en Combat ou ont déjà réalisé une Action de Volée, mais doivent cibler un régiment qui n'est pas en contact et souffre d'un malus de -1 à leur Caractéristique de Volée pour cette Action gratuite.

Icône de Conquête (Icon of Conquest) : Les Régiments ayant cette Règle Spéciale peuvent Entonner le Chant de Guerre quel que soit leur Type, mais ne peuvent pas placer de Marqueur de Chant avec la règle « **Pile de Chant** ».

Son des Tambours (Sound of the Drums) : Aussi longtemps que le Batteur de Guerre est sur le Champ de Bataille, vos Régiments ne sont plus obligés d'Entonner le Chant de Guerre (il devient optionnel).

Présence Inspirante (Inspiring Presence) : Tant que le Stand de Personnage a rejoint un Régiment, ce Régiment ne peut pas devenir « Brisé ».

Vous et quelle Armée ? (You and what Army ?) : Les Régiments amis ne peuvent pas devenir Brisés quand le Stand de Personnage avec cette Règle Spéciale choisit de refuser un Duel.







We are always evolving and expanding our Ruleset, follow this QR code and stay up to date.

