

■ L'ARMÉE DES CAIRNS DU LICHEMEISTER

Règles spéciales de l'armée:

Morts vivants : toutes les figurines de l'armée sont des morts vivants

Le lichemeister: Seul Heinrich Kemmler, le lichemeister peut être le général. A la fin de la phase où le général meurt et au début de chaque tour mort vivant suivant, chaque unité de l'armée doit effectuer un test de cd. Si le test est raté l'unité subit un nombre de blessures (sans aucune svg ou régénération) égaux à la différence entre le résultat du jet et le cd de l'unité. Notez que si le général tombe à 0 pv mais revient en jeu dans la phase le test ne se fait pas. Les personnages ne font pas ce test.

Test de moral: les morts vivants ne font pas de tests de moral, à la place ils subissent un nombre de blessures (sans aucune svg ou régénération) égaux à la différence entre les résultats de combat. Si l'unité de morts vivants disparaît suite à cet effet l'adversaire peut s'il y a lieu effectuer une charge irrésistible.

Immunité à la psychologie: tous morts vivants est immunisés à la psychologie.

Réponse à une charge: les morts vivants ne peuvent que maintenir leur position en réponse à une charge.

Marches forcées: un mort vivant ne peut faire de marches forcées que s'il se trouve dans un rayon de 12 ps du général.

Peur: les morts vivants causent la peur

Règles spéciales des unités:

Attaque glaciale: au lieu d'effectuer des attaques normales de l'unité, lancez 2D6+2 pour chaque unité adverse au contact de l'unité avec des attaques glaciales. Si ce jet est supérieur au cd de l'unité visé, cette dernière perd 1pv pour chaque point de différence entre le jet et son cd, sans svg d'armure. Les unités immunisées à la psychologie y sont immunisées.

Âme en peine: l'unité considère toujours que le général est mort au début de chacun de ses tours (elle fait donc le test à chaque début de tour...) et si le général meurt effectivement elle fera donc deux test par tour. Elle ne peut utiliser le cd du général pour ces test.

Levée éthérée: l'unité ajoute son bonus de rang à son cd

Empalement: +1F en charge

Amalgame mort vivant: l'unité perd 1Pv en moins au résultat de combat, et obtient une svg d'armure de 5+ cumulable comme d'habitude.

Ethéré: l'unité peut traverser tout terrain sans subir de malus, mais ne peut s'arrêter au dessus d'un terrain infranchissable. De plus elle est totalement immunisée aux attaques non-magiques.

Liste d'armée

SEIGNEUR

1 *Heinrich Kemmler*

550pts (prend aussi un choix de héros)

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Kemmler	4	3	3	4	4	3	3	1	9

Armes et armures: la Cape du clair de lune, un Familier de pouvoir, le Bâton du crâne, le Périapte noir et la Lame sépulcrale du chaos:

Sorts: il est sorcier niveau 4 et utilise le domaine du lichemeister

Maître de la nécromancie: Kemmler peut relancer un sort qu'il a déjà tenté de lancer (que le sort ait précédemment raté ou non)

Charmes protecteurs: Svg inv de 5+, de plus son unité subit une perte de moins lors des résultats de combats

Cape du clair de lune: rend le porteur éthérée

Familier de pouvoir: +1 dé de pouvoir et de dissipation

Bâton du crâne: Au début de la phase de magie du porteur l'adversaire doit révéler tout objets magiques portés par les figurines à 12ps. De plus son porteur peut relancer ses résultats sur le tableau des fiascos.

Périapte noir: le porteur peut conserver un dé inutilisé lors de la phase de magie de n'importe quel joueur pour le mettre dans sa réserve à la phase suivante. (le dé de pouvoir devient dissipation et inversement, les dés de l'adversaire sont parfaitement « capturable »)

Lame sépulcrale du chaos: relance jet pour blesser au corps à corps



HEROS

1 *Krell*

190pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Krell	4	5	3	4	4	3	4	4	6

Armes et armures: Hache noire de Krell, Armure du chaos (svg 4+), couronne des damnés

Roi des revenants: Krell en plus des effets de sa hache inflige des coups fatals sur 5-6 au lieu de 6.

Hache noire de krell: Arme lourde. Toute figurine blessée par la hache doit au debut de chaque phase de magie (amie et ennemie) lancez 1D6, sur 1-2 elle perd un PV sans svg d'armure.

Couronne des damnées: svg inv 4+, stupidité. La couronne est indestructible par des sorts.



Druide des ombres

70pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Druide	4	2	0	2	2	2	2	1	10

Armes et armures: Arme de base

Magie: Niveau 1, il tir ses sorts soit dans le domaine de l'ombre, soit de la mort

Options:

-Peut passer au niveau 2 pour +35pts

-Peut choisir jusqu'à 50 pts d'objets magiques commun ou de la liste des cairns

Règles spéciales: Ethéré



1+ *Roi des tertres*

100pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Roi	4	4	3	4	4	2	4	3	9
char	-	-	-	5	5	4	-	-	-
monture	8	2	2	3	-	-	2	1	-

Armes et armures: arme de base, arme lourde et armure lourde. Il est monté sur un char avec deux montures squelettes. Le char a une svg d'armure de 4+.

Options: Peut choisir jusqu'à 50pts d'objets magiques commun ou de la liste des cairns.

Règles spéciales: attaques magiques, coup fatal



UNITES DE BASE

Simulacres

65pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
simulacre	5	4	0	5	5	3	1	4	10

Tailles d'unités: 3+

Armes et armures: Arme de base

Règles spéciales: Amalgames morts vivants



Fantômes

60pts/fig

Comptent pas dans le nbre minimum d'unités de base.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
fantôme	6	2	0	3	3	1	1	0	10

Tailles d'unités: 1

Armes et armures: arme de base

Règles spéciales: âme en peine, Ethéré, attaque glaciale



1+ *Guerriers squelettes*

7 pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	3
chef	4	2	2	3	3	1	2	2	3

Tailles d'unités: 10-40

Armes et armures: Arme de base et bouclier

Options:

- Peut remplacer ses bouclier par des armes lourdes pour +2pts/fig
- Peut avoir des javelots pour +2pts/fig
- Peut avoir des armures légère pour +2pts/fig
- Peut avoir des lances pour +1pts/fig
- Un squelette peut devenir musicien pour +5pts
- Un squelette peut devenir porte étendard pour +10pts
- Un squelette peut devenir chef squelette pour +10pts

UNITES SPECIALES

Momies

12pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
momies	3	3	0	4	5	1	3	1	8
Chef embaumé	3	3	0	4	5	1	3	2	8

Tailles d'unités: 5-20

Armes et armures: arme de base

Options:

-Une momie peut devenir chef embaumé pour 14pts

Règles spéciales: Inflammables

Cavaliers silencieux

16pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
cavalier	4	2	2	3	3	1	2	1	5
chef	4	2	2	3	3	1	2	2	5
monture	8	2	0	3	3	1	2	1	5

Tailles d'unités: 5-16

Armes et armures: arme de base, lance, armure légère et bouclier

Options:

-Peut remplacer ses lances par des lances de cavaleries pour +1pts/fig

-Peut remplacer les armures légères par des armures lourdes pour +2pts/fig

-Un cavalier peut être promu musicien pour +5pts

-Un cavalier peut être promu porte étendard pour +10pts

-Un cavalier peut être promu chef pour +10pts



Gardes des tertres

12pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Gardes	4	3	3	4	4	1	3	1	8
Maître du tombeau	4	3	3	4	4	1	3	2	9

Tailles d'unités: 10-30

Armes et armures: Arme de base et armure lourde

Options:

- Peut avoir des boucliers pour +1pts/fig
- Peut avoir des arme lourdes pour +3pts/fig
- Un garde peut être promu musicien pour +6pts
- Un garde peut être promu porte étendard pour +12pts
- L'unité peut brandir un étendard magique d'une valeur maximale de 50pts
- Un garde peut devenir Maître de la tombe pour +12pts

Règles spéciales: Attaques magiques, coup fatals

Terreur des tombes

45pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Terreur	6	4	0	5	5	4	3	4	8

Tailles d'unités: 1

Armes et armures: arme de base

Règles spéciales: Amalgame morts vivants



UNITE RARE

Ombres

6pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
ombre	4	2	0	2	2	1	1	1	5

Tailles d'unités: 10-20

Armes et armures: Arme de base

Règles spéciales: Éthérés, âmes en peines, levée éthérée



Cauchemar ailé

175pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Cauchemar	6	4	0	5	5	4	2	3	5

Tailles d'unités: 1

Armes et armures: arme de base

Règles spéciales: Vol, terreur, grande cible, Empalement



Objet magiques des cairns

(objet commun souligné, leur règles sont dans le livre de règle)

Armes magiques:

-Epée des orages de Medhe 50pts

Lorsque le porteur perd un pv, toute figurine au contact (y compris porteur, monture et allié) subissent une touche de F4.

-Epée de frappe 30pts

-Epée de bataille 25pts

-Epée de puissance 20pts

-Lame de morsure 10pts

Armure magique:

-Bouclier des Ancêtres 50pts

Bouclier, +1E

-Bouclier enchanté 10pts

Talismans:

-Anneau de la Cailledh 30pts

Svg inv 5+. Dès que le porteur réussit une svg grâce à cet anneau il devient frénétique même s'il est immunisé à la psychologie.

-Pelisse de la vengeance 25pts

Chaque figurine qui touche le porteur au corps à corps subit une touche de sa propre force.

-Talisman de protection 15pts

Objets cabalistiques:

-Sceptre de la trompeuse 50pts

Lors d'une de vos dissipation vous pouvez intervertir un dé lancé par votre adversaire et l'un des vôtres. Cela ne peut causer de fiascos ou de pouvoir irrésistibles et (surtout..) ne change pas la valeur de lancement, juste celle de votre propre jet de dissipation.

-Chaudron des tempêtes 50pts

Le porteur tire ses sorts dans le domaine des cieux. Il dispose de +1 pour lancer les sorts de ce domaine, et est de plus immunisés aux attaques basées sur la foudre.

-Baton de sorcellerie 50pts

-Parchemin de dissipation 25pts

-Pierre de pouvoir 25pts

Objets enchantés:

-Cassette des ombres 50pts

Objet de sort (niveau de puissance 3). Contient le sort ombres de la mort. Jeter 1D6 après chaque utilisation, sur 1 elle est épuisée et ne peut plus être activé.

-Char céleste 50pts

Roi des tertres uniquement. Donne le vol au char du roi

-Charme de résistance 15pts

Voir toutes les règles de la pierre de pouvoir, sauf que les dés servent uniquement en dissipation

-Amulette de destruction 15pts

Objet de sort (niveau de puissance 4), une seule utilisation. Tous les ennemis au contact subissent une touche de F4 sans svg d'armure, un personnage peut en porter autant qu'il souhaite (comme un parchemin).

Bannières magiques:

-Bannière de guerre 25pts