

CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



W'ADRHÛN

Army List



LISTE 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.

LISTE 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 issus 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 Stands de **[Personnage]** 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.

RÔLES TACTIQUES

Les Régiments et les Stands de **[PERSONNAGE]** dans votre Armée ont une description spéciale appelée Rôles Tactiques. Ce sont des mots clés utilisés pour identifier une entrée du jeu dans le cadre d'une catégorie plus large allant au-delà du Type ou de la Classe.

Ces mots clés apparaissent dans la section Rôles Tactiques de chaque entrée d'une Liste d'Armée et peuvent être trouvés entre crochets. E.g. **[TITAN]** pour les Nords et City States.

Souvent, les Capacités ou les Règles Spéciales peuvent se référer à des Rôles Tactiques pour cibler certains Régiments. Par exemple, tous les Régiments **[EXALTED]** sont affectés par une Capacité de Suprématie, alors tous les Régiments avec ce supertype seront affectés sans tenir compte du Type ou de la Classe.

Enfin, il est possible d'affiner les restrictions pour cibler certaines Entrées. Par exemple, une capacité Nords pourrait cibler uniquement les Régiments d'Infanterie **[EXALTED]** en laissant les géants (qui sont des Monstres) de côté.

RÈGLES SPÉCIALES ET CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

Certaines règles, comme celles acquises par l'achat de Maîtrises, d'améliorations de Personnage et de capacités de Suprématie, peuvent fournir des capacités uniques qui vont au-delà de la simple amélioration des caractéristiques d'un **[PERSONNAGE]** ou d'un Régiment et bénéficient à l'ensemble d'une escouade, voire d'une armée.

Cela soulève la question de savoir si ces capacités sont « toujours actives », « activées » ou seulement applicables lorsque le Stand de Personnage ou le Régiment se trouve sur le champ de bataille.

Pour cette raison, les règles de ce type sont suivies d'indications qui permettent au joueur de reconnaître facilement quand ces règles sont appliquées. Ces indications sont les suivantes :

Toujours Actif: Cette Capacité est toujours considérée comme active même si le **[PERSONNAGE]** ou le Régiment auquel il est rattaché est actuellement sur le Champ de Bataille, en Renforts ou a été détruit.

Activé: Cette Capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par bataille et nécessite que le **[PERSONNAGE]** ou le Régiment soit sur le Champ de Bataille. Une fois activés, les effets durent aussi longtemps que la règle le prévoit, même si le **[PERSONNAGE]** ou le Régiment a été retiré du Champ de Bataille entre temps.

Champ de Bataille: Cette Capacité est considéré comme active tant que le **[PERSONNAGE]** ou le Régiment est actuellement sur le Champ de Bataille.



CHANT DE GUERRE

L'une des caractéristiques propres aux W'adrhuns est le Chant de Guerre. Lors de la création de votre Armée, chaque Stand de [PERSONNAGE] doit choisir de suivre le Culte de Famine, Death, ou War. **L'unique exception est le Seigneur de Guerre de l'Armée, qui peut choisir de suivre le Culte de Conquest.**

Tous les Régiments dans ce Bataillon suivent le même Culte que le Stand de [PERSONNAGE] à moins qu'une Règle Spéciale ne dise le contraire. Les Objets, Maîtrises ou autres règles peuvent permettre de changer le Culte du [PERSONNAGE] ou d'un Régiment en Conquest ou un autre Culte; cependant, le choix initial est maintenu 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 piochez 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, avant son Activation.

Une Pile ne peut contenir jusqu'à un maximum de 3 Marqueurs. **Tout Marqueur de Chant additionnel peut remplacer un autre déjà présent dans la Pile; dans ce cas, défaussez-le.**

ENTONNER LE CHANT

Au début de l'étape "Résoudre les Evénements de Tirage", mais avant de résoudre tout Evénement de Tirage, s'il y a 3 Marqueurs de Chant dans la Pile, vous **pouvez** "Entonner le Chant". Vous ne pouvez "Entonner le Chant" que lors de l'Activation de Régiments.

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

1. Vous pouvez échanger n'importe quel nombre de Marqueurs de Conquest contre un nombre égal de Marqueurs de Famine, Death ou War avec n'importe quelle combinaison.
 2. Choisissez un Culte.
 3. Défaussez au moins 2 Marqueurs de ce Culte. si ce n'est pas possible, alors le Régiment ne Chante pas. Remplacez les Marqueurs échangés lors de l'étape 1 et procédez à l'activation du Régiment.
 4. Gagnez les bénéfices du Chant **jusqu'à la fin du Round**.
 5. Ensuite, défaussez tout Marqueur de chant non-utilisé de la Pile. Les Marqueurs de Chant retirés de cette manière sont considérés comme **Unsung**.
- Pour finir, certaines Capacités ou Règles Spéciales peuvent se cumuler avec les Chants et leurs effets sont ajoutés. La partie de la Règle Spéciale qui est activée par le Chant est clairement indiquée dans la Règle Spéciale.

Vous pouvez identifier ces Chants par l'indication [CHANT] à côté de leur nom.



CHANTS DE GUERRE

N'oubliez pas de consulter notre section Règles en bref à la fin de la liste d'armée pour obtenir des conseils sur la façon de tirer le meilleur parti de vos chants !

CULTE DE FAMINE

Famine, l'aîné et le plus dangereux de ses frères, était lié à l'élément Feu. L'Ukunfazane ne pouvait pas faire grand-chose pour apaiser la faim et la pulsion que les fanatiques de son frère manifestaient, mais elle pouvait aider à les orienter dans une direction qui élevait son peuple.

S'appuyant sur le lien bienveillant avec le feu et la passion, les membres du Culte de Famine sont devenus les chroniqueurs, les scribes, les poètes et les artistes des W'adrhün.

Le Régiment gagne la Règle Spéciale Dread jusqu'à la fin du Round.

CULTE DE DEATH

Death, sa plus féroce rivale, était liée à l'élément Eau. Incapable de retrouver la finalité et la puissance narrative de sa sœur, l'Ukunfazane s'est inspirée de son lien avec le sang et a réussi à tisser ce lien au sein de son peuple, transformant le Culte de Death en sage-femme et en guérisseuse.

Plutôt que d'embrasser la mort, le culte accepte sa réalité mais la combat jusqu'à son dernier souffle.

Le Régiment gagne la Règle Spéciale Deadly Blades jusqu'à la fin du Round.

CULTE DE WAR

War, son compagnon, a été lié par l'Équilibre à l'élément Terre, et bien que sa principale manifestation reste le conflit et le pouvoir, l'Ukunfazane a été capable de le faire jouer le rôle d'un artisan.

À ce jour, le Culte de War est le seul W'adrhün autorisé à couler et à forger le métal, la manifestation spirituelle de son dieu.

Le Régiment gagne la Règle Spéciale Cleave (1) jusqu'à la fin du Round.

CULTE DE CONQUEST

La manipulation la plus subtile a peut-être été effectuée sur Conquest, l'Ukunfazane, elle-même. Liée à l'élément Air, sa conception de Conquest a évolué au fil des ans, passant de l'incarnation littérale de l'expansion et de la domination à celle de la vision, de la victoire et de l'adaptabilité. adaptabilité.

Plutôt que de considérer son jeune et dynamique peuple de guerriers comme un outil de domination, elle a choisi de voir où elle et son peuple pourraient s'épanouir sur Eä et de les y guider.

Le Régiment gagne +2 à sa Caractéristique d'Évasion (jusqu'à un maximum de 3) jusqu'à la fin du Round.

LES CULTES DE UKUNFAZANE

“War, her Mate...”

Si le Seigneur de Guerre suit le Culte de War, le Bataillon du Seigneur de Guerre peut inclure jusqu'à 2 Chosen of War comme option de Régiments de Base. De plus, le Seigneur de Guerre et le Régiment auquel il est rattaché gagne le Rôle Tactique [**CULT OF WAR**].

“Death, her fiercest Rival...”

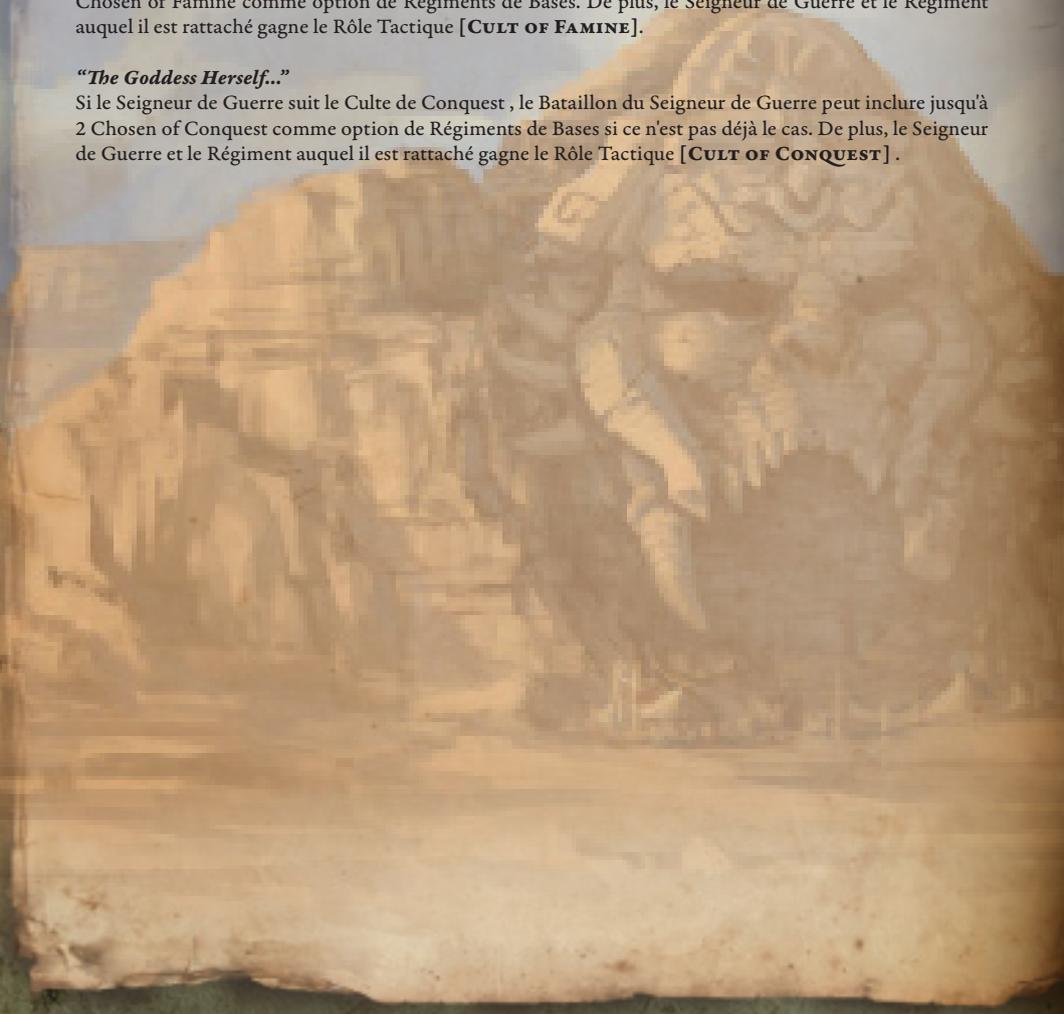
Si le Seigneur de Guerre suit le Culte de Death, le Bataillon du Seigneur de Guerre peut inclure jusqu'à 2 Chosen of Death comme option de Régiments de Bases. De plus, le Seigneur de Guerre et le Régiment auquel il est rattaché gagne le Rôle Tactique [**CULT OF DEATH**].

“Famine, the eldest Brother...”

Si le Seigneur de Guerre suit le Culte de Famine, le Bataillon du Seigneur de Guerre peut inclure jusqu'à 2 Chosen of Famine comme option de Régiments de Bases. De plus, le Seigneur de Guerre et le Régiment auquel il est rattaché gagne le Rôle Tactique [**CULT OF FAMINE**].

“The Goddess Herself...”

Si le Seigneur de Guerre suit le Culte de Conquest, le Bataillon du Seigneur de Guerre peut inclure jusqu'à 2 Chosen of Conquest comme option de Régiments de Bases si ce n'est pas déjà le cas. De plus, le Seigneur de Guerre et le Régiment auquel il est rattaché gagne le Rôle Tactique [**CULT OF CONQUEST**].



CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

Chaque [PERSONNAGE] gagne une Capacité de Suprématie différente s'il est choisi comme Seigneur de Guerre.

MATRIARCH QUEEN

The Matriarch Walks [Toujours actif] : Quand un Régiment entonne le Chant - n'importe où sur le Champ de Bataille - de n'importe quel Culte, il retire immédiatement son statut Brisé.

[Partie à Activer de la Capacité] Jusqu'à la fin du Round, les Stands de Commandement de tous les Régiments actuellement sur le Champ de Bataille comptent comme +2 Stands pour la capture des Zones d'Objectif.

CHIEFTAIN

Concetrated Assault [Toujours actif] : La portée de la règle "Crushing Force" du Chieftain est modifié pour couvrir tout le Champ de Bataille. De plus, la règle "Tempo" du Chieftain affecte désormais tous les Régiments d'Infanterie [THE TRIBES] de cette Armée.

THUNDER CHIEFTAIN

Thunderous Assault [Champ de Bataille] : Tant que ce Stand de [PERSONNAGE] est sur le Champ de Bataille, tous les Régiments amis [THE SPEAKERS] gagnent la Règle Spéciale **Shock**.

PREDATOR / MOUNTED PREDATOR/WINGLORD PREDATOR

Thrill de the Kill [Toujours actif] : Quand un Régiment ami détruit ou brise un Régiment ennemi, il gagne la Règle Spéciale **Indomitable (2)** jusqu'à la fin du Round.

SCION OF CONQUEST:

Vision of Conquest [Toujours actif] : Lorsqu'un Régiment ami effectue le Chant de Bataille du Culte de Conquest, ce Régiment bénéficie immédiatement des effets du Sort Dissonance jusqu'à la fin du Round, comme s'il était la Cible de ce Sort. De plus, tous les Régiments pouvant ajouter des Marqueurs de Chant à la pile de Chant peuvent ajouter des Marqueurs Conquest à la place.

[Partie à Activer de la Capacité] : Jusqu'à la fin de ce Round, chaque fois que vous devez piocher une carte de votre Pile de Commandement, vous pouvez à la place chercher la Carte de votre choix dans la Pile et la jouer.

SCION OF WAR:

Vision of War [Toujours actif] : Lorsqu'un Régiment ami effectue le Chant de Bataille du Culte de War, il gagne la Règle Spéciale de Cleave(+1) (jusqu'à un maximum de Cleave(2)) au lieu de la Cleave(1) habituelle, ainsi que la Règle Spéciale de Tenacious(1) jusqu'à la fin de la Manche.

SCION OF DEATH:

Vision of Death [Toujours actif] : Lorsqu'une Infanterie amie effectue le Chant de Bataille du Culte de Death, son Stand de Commandement ajoute +3 à sa Caractéristique d'Attaque jusqu'à la fin du Round.

Matriarch Queen

100 Points

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Infanterie	-	-	2	3	5	5	4	3	0	The Matriarch Walks

ÈVÈNEMENTS DE TIRAGE

To The Last Breath: Choisissez un Régiment ami non-Monstre à 10" du Stand de Personnage. Ce Régiment se soigne de 4 Blessures. Chaque régiment ne peut être la cible de cet Évènement de Tirage qu'une fois par Round.

RÈGLES SPÉCIALES

Cleave (1)

Stoic: Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est rattaché gagne la Règle Spéciale **Indomitable (1)**.

PERSONNAGE

• Ce Stand de Personnage est composé d'un Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique : [PERSONNAGE], [THE TRIBES]

AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Artefacts: Peut avoir un seul Artéfact au coût indiqué.

Maîtrises : Le Stand de Personnage peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie.

BATAILLON

Base :

*Blooded
Warbred
Braves
Hunters*

Restreint :

*Apex Predator
Drum Beast
Raptor Riders
Quatl
Tontorr*

CHIEFTAIN**100 POINTS**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Infanterie	-	-	1	3	6	5	3	3	0	Concetrated Assault

**RÈGLES
SPÉCIALES**

Cleave (2), Flurry

Tribe's Pride : Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est rattaché gagne la Règle Spéciale **Flurry**.

Crushing Force : Quand un Régiment ami [**THE TRIBES**] à 8" de ce Stand de Personnage entonne le Chant, il gagne la Règle Spéciale **Trample (1)** jusqu'à la fin du Round.

Tempo : Les Régiments amis [**THE TRIBES**] dans le Bataillon de ce [**PERSONNAGE**] gagne la Règle Spéciale **Vanguard (3)**.

PERSONNAGE

- Ce Stand de Personnage est composé d'un Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique : [**PERSONNAGE**], [**THE TRIBES**]

AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Artefacts : Peut avoir un seul Artéfact au coût indiqué.

Maîtrises : Le Stand de Personnage peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie.

BATAILLON

Base :
Braves
Blooded
Veterans

Restreint :

Slingers
Tontorr
Quatl
Thunder Riders
Warbred

THUNDER CHIEFTAIN

150 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Cavalerie	-	-	1	3	6	6	3	4	0	Thunderous Assault

RÈGLES SPÉCIALES

Brutal Impact(2), Cleave (2), Impact (4), Linebreaker, Trample (2)

Ride the Lightning: Les Régiments de Thunder Riders de ce Bataillon gagnent la Règle Spéciale **Flank**.

PERSONNAGE

- Ce Stand de Personnage est composé d'un Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique : [PERSONNAGE], [THE SPEAKERS]

AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Artefacts: Peut avoir un seul Artéfact au coût indiqué.

Maîtrises: Le Stand de Personnage peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie.

BATAILLON

Ce Bataillon ne peut pas contenir plus de 2 Régiments de Thunder Riders.

Base :

Braves
Blooded
Thunder Riders
Veterans

Restreint :

Tontorr
Quatl
Warbred
Raptor Riders

PREDATOR

100 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Infanterie	-	-	3	3	6	5	3	2	1	Thrill de the Kill

RÈGLES

SPÉCIALES

Barrage (4) (18", Armor Piercing (1), Deadly Shot), Fiend Hunter

Ceaseless Hunt: Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est rattaché gagne l'Événement de Tirage **Fire and Advance**.

PERSONNAGE

- Ce Stand de Personnage est composé d'un Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique : [PERSONNAGE], [THE SPEAKERS]

AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Artefacts: Peut avoir un seul Artéfact au coût indiqué.

Maîtrises : Le Stand de Personnage peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie.

BATAILLON

Base :

Braves

Blooded

Hunters

Hunting Pack

Raptor Riders

Restreint :

Apex Predator

Slingers

Tontorr

Quatl

MOUNTED PREDATOR**100 POINTS**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Cavalerie	-	-	3	3	6	6	3	2	1	Thrill de the Kill

RÈGLES**SPÉCIALES**

Barrage (3) (18", Armor Piercing (1), Deadly Shot), Fiend Hunter

Expert Hunters: Les Régiments amis [**THE SPEAKERS**] de ce Bataillon ignorent les effets des Terrains Gênant, Dangereux, Accidenté et Périlleux.

PERSONNAGE

- Ce Stand de Personnage est composé d'un Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique : [PERSONNAGE], [THE SPEAKERS]

AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Artefacts: Peut avoir un seul Artéfact au coût indiqué.

Maîtrises : Le Stand de Personnage peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie.

BATAILLON

Base : *Hunting Pack*
Raptor Riders

Restreint : *Apex Predator*
Quatl
Tontorr

WINGLORD PREDATOR

210 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Monstre	Moyen	9	3	3	11	16	3	3	2	Thrill de the Kill

RÈGLES

SPÉCIALES Irregular, Barrage (7) (14⁺, Armor Piercing (1)), Fly, Cleave (1), Impact (6)

Mounted Hunters: Ce Régiment peut effectuer une Action de Volée gratuite lors de son Activation.

Bird of Prey: Une fois par Round, lorsque ce Régiment Marches au-dessus d'un Régiment ennemi de Taille 1, il inflige 5 Touches. Ces Touches comptent comme étant effectuées sur le Flanc du Régiment ennemi et n'induisent pas de Tests de Moral.

Death from Above: Ce Régiment gagne la Règle Spéciale **Brutal Impact (2)** jusqu'à la fin du Round lorsqu'il réussit une Charge sur le Flanc ou l'Arrière d'un Régiment ennemi.

Le [PERSONNAGE] et tous les Régiments de Monstre amis [THE SPEAKERS] dans cette Armée gagnent l'accès au Chant suivant :

Predatory Shriek [CHANT]: Vous pouvez entonner le Chant en défaussant 3 Marqueurs de Chant de n'importe quel Culte et de n'importe quelle combinaison depuis la Pile. Ce Régiment gagne la Règle Spéciale **Terrifying (+1)** jusqu'à la fin du Round.

Ce Personnage ne peut pas être le Seigneur de Guerre et doit inclure au moins un Régiment dans son Bataillon.

Le Winglord Predator est considéré comme un Régiment à lui tout seul. De plus, il s'agit également d'un Stand de Personnage et il utilise donc toutes les règles de Régiment applicables comme s'il s'agissait d'un Régiment de Monstre.

PERSONNAGE

- Ce Stand de Personnage est composé d'un Stand de Monstre avec 1 Figurine dessus.
- Un Winglord Predator ne peut prendre aucun Artefact ou Maîtrise.

Rôle Tactique : [PERSONNAGE], [THE SPEAKERS]

BATAILLON

Base : *Hunting Pack*
Raptor Riders

Restreint : *Apex Predator*
Quatl

SCION OF WAR**140 POINTS**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Brute	-	-	1	3	6	7	4	3	1	Visions of War

RÈGLES**SPÉCIALES**

Cleave (2), Impact (3), Linebreaker, Relentless Blows

Cult of War: Ce [Personnage] compte comme ayant choisi le Culte de War. De plus, les Régiments amis de Brute dans ce Bataillon gagnent la Règle Spéciale Relentless Blows.

PERSONNAGE

- Ce Stand de Personnage est composé d'un Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique : [PERSONNAGE], [SCION], [THE CULTS], [CULT OF WAR]

AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Artefacts: Peut avoir un seul Artéfact au coût indiqué.

Maîtrises : Le Stand de Personnage peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie.

BATAILLON

Ce Bataillon ne peut pas contenir plus de 2 Régiments de Chosen of War.

Base : *Blooded* **Restreint :** *Drum Beast*
Braves *Tontorr*
Chosen of War
Warbred



PERSONNAGES ET AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

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

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

- Si un Stand de Personnage peut avoir plus d'une Amélioration, il doit prendre des Améliorations de catégories différentes.

ARTÉFACTS

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

ARTÉFACTS DES CULTES

Roar of the Tribe **30 points** **(Personnages suivant le Culte de Conquest uniquement)**

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'adrhûn que ces cris de guerre forment un Chant parfait.

Lorsque le Régiment d'Infanterie auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est rattaché Chante le Culte de Conquest au Tier II, il gagne la Règle Spéciale **Blessed** jusqu'à la fin du Round.

Death's Gaze **25 points** **(Personnages suivant le Culte de Death uniquement.)**

*Fabriqué 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. Le Régiment auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est rattaché gagne la Règle Spéciale **Impact (3)**.*

Scars of Endekar **10 points** **(Personnages Suivant le Culte de Famine uniquement.)**

*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". Lorsque le Régiment auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est rattaché réussit une Charge contre un Régiment ennemi à portée d'une Zone d'Objectif, ce Régiment gagne la Règle Spéciale **Terrifying (+1)** jusqu'à la fin du Round.*

The Horn of Ronan **30 points** **(Personnages Suivant le Culte de War uniquement.)**

Ronan de la tribu Bloodhusk était connu pour bien des choses, mais surtout pour avoir été le premier à mériter le titre de Thunder Chieftain grâce à une agressivité sans faille au combat. Fabriqué à partir d'une des défenses d'Ulla, sa monture légendaire, le son du Blood Horn résonne avec son chant, poussant les guerriers à dépasser leurs limites.

Lorsque le Régiment de Cavalerie auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est rattaché Chante le Culte de War au Tier II, il gagne la Règle Spéciale **Trample (+2)** jusqu'à la fin du Round.



ARMURES

Beads of Death

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.

Le Régiment auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est rattaché gagne la Règle Spéciale **Tenacious (1)**.

Hide of the Silent Hunter

15 points

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.

Le Régiment auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est rattaché gagne la Règle Spéciale **Opportunist**.

Death's Reach

20 points

(Predator et Mounted Predator 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.

Ce Stand de [PERSONNAGE] ajoute +1 à sa Caractéristique d'Attaques et gagne la Règle Spéciale **Cleave (+1)**.

ARMES

Brood of Omgorah

20 points

On dit d'Omgorah le Déchaîné 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...

Le Stand de Personnage change son Type en Cavalerie gagne les Règles Spéciales **Impact (4)** et **Brutal Impact 2**.

Le Stand de [PERSONNAGE] ne peut pas prendre une Maîtrise de la catégorie **Ways de the Speakers**.

Kiss of the Dilosaur

20 points

Personne ne sait si le Dilosaur 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 Dilosaur provoque d'horribles souffrances, surtout si une lame enduite pénètre dans le sang.

Les Régiments et les Stands de [PERSONNAGE] ennemis doivent relancer leurs Jets de Défense et leurs Tests de Moral réussis suite à des Touches infligées par ce Stand de [PERSONNAGE] .

Tribal Spear

20 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.

Tant que le Régiment auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est rattaché est à portée d'une Zone d'Objectif, il ajoute +1 à sa Caractéristique d'Attaques.



MAÎTRISES

Les Personnages 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. Les Maîtrises sont des capacités d'amélioration optionnelles pour vos Personnages, qui sont notées sur votre liste d'armée et confèrent des capacités bonus à votre Personnage. Un Personnage ne peut sélectionner qu'une seule Maîtrise selon les listes de personnages autorisées dans la section suivante.

Cependant, il existe des cas où un Stand de Personnage peut en obtenir plus d'une. Cette exception sera clairement écrite dans la liste d'armée.

Chaque maîtrise ne peut être sélectionnée qu'une seule fois.

ENSEIGNEMENTS DE CONQUEST

Vision 30 points

Inspirer, c'est avoir une vision...

Le Stand de [PERSONNAGE] gagne la Règle Spéciale **Forward Force**.

Adaptability 20 points

...s'adapter, c'est la concrétiser.

Lorsque le Régiment auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est rattaché Chante n'importe quelle Culte au Tier II, ciblez un Marqueur d'Objectif non-ami à 6" de ce Régiment. Il est immédiatement détruit.

ENSEIGNEMENTS DE WAR

Authority 20 points

Le faible nourrit le fort...

(**Seigneur de Guerre** suivant le Culte de War uniquement.)

Les Régiments de Blooded, Brave et Veteran dans cette Armée ne peuvent pas devenir Brisés même lorsqu'une autre règle indique le contraire.

Resilience 20 points

...les forts ouvriront la voie.

(**Thunder Chieftain** uniquement.)

Les Régiments de Thunder Rider dans cette Armée gagne la Règle Spéciale **Hardened (1)**.

ENSEIGNEMENTS DE FAMINE

Drive 20 points

S'arrêter, c'est oublier...

(**Personnage** suivant le Culte de Famine uniquement.)

[**Toujours Actif**] : Les Régiments d'Infanterie dans le Bataillon du [PERSONNAGE] gagnent l'Évènement de Tirage **Double Time**.

History 5 points

...oublier, c'est répéter les erreurs.

Une fois par Round, lorsque les Régiments dans cette Armée entonnent le Chant, tous les Marqueurs de Chant Unsung peuvent être traités comme des Marqueurs de Famine et retournent immédiatement dans la Pile.

ENSEIGNEMENTS DE DEATH

Blood 20 points

Le sang, c'est la vie...

(**Seigneur de Guerre** suivant le Culte de Death uniquement.)

Un Régiment non-Monstre [CULT OF DEATH] ajoute +1 à sa Caractéristique d'Evasion (jusqu'à un maximum de 3), tous les deux Stands ennemis détruits suite à une Action de Charge ou Clash, jusqu'à la fin du Round.

Cure 20 points

(**Personnage** suivant le Culte de Death uniquement.)

...la vie est une guerre contre la mort.

Le Régiment auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est rattaché gagne la Règle Spéciale **Untouchable**.

WAYS OF THE SPEAKERS

Les Stands de [PERSONNAGE] ayant pris une Maîtrise de cette catégorie peuvent prendre une Maîtrise supplémentaire d'une autre catégorie.

[Toujours Actif] : De plus, si le Seigneur de Guerre de cette Armée a pris une Maîtrise "Way of the Speakers", alors tous les Régiments de Monstre dans le Bataillon du Seigneur de Guerre gagnent +1 à leurs Jets de Renfort (e.g. un Jet de 4 ou moins devient 5 ou moins). Un Jet de "6" est toujours un échec. Lancez séparément les Jets de Renforts de tout Régiment affecté par cette Maîtrise.

Apex Master **10 points**
(Stands de Personnage Matriarch Queen ou Predator Uniquement)

Cette Maîtrise peut être prise plusieurs fois.
Le Stand de [PERSONNAGE] gagne la Règle Spéciale **Rider** et doit choisir de chevaucher un Apex Predator de son Bataillon. De plus, l'Apex Predator auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est rattaché peut effectuer une Action de Volée gratuite lors de son Activation.

Drum Beast Rider **10 points**
(Stands de Personnage [SCION] uniquement)
Cette Maîtrise peut être prise plusieurs fois.
Le Stand de [PERSONNAGE] gagne la Règle Spéciale **Rider**. Un Scion of Conquest doit choisir de chevaucher un Drum Beast de son Bataillon.

De plus, un Stand de [PERSONNAGE] [SCION] actuellement rattaché au Régiment de Drum Beast voit la portée de ses Sorts augmentée de +4". Les Sorts avec une portée de "Soi" ne sont pas affectés.

Tontorr Rider **10 points**
(Chieftain uniquement.)

Cette Maîtrise peut être prise plusieurs fois.
Le Stand de [PERSONNAGE] gagne la Règle Spéciale **Rider**. Un Chieftain doit choisir de chevaucher un Tontorr de son Bataillon. **De plus, la Règle Tribe's Pride du Chieftain donne Vanguard (5) au lieu de Flurry.**



SORTS

SCION OF CONQUEST

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Cacophony	12"	4	Le Régiment ennemi ciblé subit une Touche par succès.
Crescendo	Soi	4	Ajoutez un Marqueur de Chant de Conquest à la Pile de Chant. Regardez secrètement les trois premières Cartes de Commandement de votre Pile de Commandement, et remplacez dans n'importe quel ordre.
Dissonance	12"	3	Jusqu'à la fin du Round, lorsque le Régiment ami ciblé entonne le Chant, les Régiments ennemis actuellement engagés avec ce Régiment ne bénéficient pas de la Règle Spéciale Inspired .
Discordance	12"	4	Le Régiment Ennemi ciblé ne peut plus Contrôler de Zones d'Ob- (Mise à l'échelle) jectif jusqu'à la fin du Round.
Resonance	12"	4	Ciblez une Zone d'Objectif. Les Régiments ennemis à portée de la Zone ciblée gagne la Règle Spéciale Decay (2) jusqu'à la fin du Round.



BRAVES

125 POINTS / +35 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	5	1	2	4	5	3	2	0	Leader, Porte-étendard

RÈGLES SPÉCIALES

Shield, Support (2)

Blood to be Spilled [Chant]: Lorsque ce Régiment entonne le Chant de Bataille, il gagne la Règle Spéciale **Impact (+2)** jusqu'à la fin du Round.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +35 points par Stand.

Rôle Tactique : [THE TRIBES]

Tout Régiment de Braves peut prendre l'Officier suivant:

- *Aberration* 20 points

BLOODED

130 POINTS / +40 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	5	1	2	6	5	3	2	1	Leader, Porte-étendard

Proven Warriors [Chant]: Lorsque ce Régiment entonne le Chant de Bataille, il ajouté +2" à sa Distance de Charge jusqu'à la fin du Round.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +40 points par Stand.

Rôle Tactique : [THE TRIBES]

Tout Régiment de Blooded peut prendre l'Officier suivant:

- *Aberration* 20 points

VETERANS

170 POINTS / +50 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	5	1	3	5	6	3	2	1	Leader, Porte-étendard

RÈGLES SPÉCIALES

Shield

Show the Path [Chant] : Lorsque ce Régiment entonne le Chant, les autres Régiments amis [**THE TRIBES**] à 8" gagnent +1 à leur Caractéristique de Clash (jusqu'à un maximum de 4) jusqu'à la fin du Round.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +50 points par Stand.

Rôle Tactique : [THE TRIBES]

HUNTERS

150 POINTS / +40 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Léger	6	2	2	5	5	3	1	0	Leader, Porte-étendard

RÈGLES SPÉCIALES

Barrage (4) (14", Armor Piercing (1), Deadly Shot), Loose Formation

Momentum [Chant] : Si le Régiment effectue une Action de Marche comme première Action et se déplace directement vers l'avant, ajoutez "+X" (jusqu'à un maximum de +4") à la Portée de Barrage du Régiment jusqu'à la fin du Round où X est le nombre de pouces de Marche directement vers l'avant arrondi à l'inférieur.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +40 points par Stand.

Rôle Tactique : [THE SPEAKERS]

SLINGERS

165 POINTS / +50 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Léger	6	3	2	4	5	3	1	0	Leader, Porte-étendard

RÈGLES SPÉCIALES

Barrage (4) (18")

Singing Bullets [Chant] : Lorsque ce Régiment entonne le Chant, leurs tirs comptent comme étant à Portée Optimale pour toute leur portée de tir jusqu'à la fin du Round.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +50 points par Stand.

Rôle Tactique : [THE TRIBES]

CHOSEN OF CONQUEST

200 POINTS / +60 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	6	1	3	5	6	4	3	1	Leader, Porte-étendard

RÈGLES SPÉCIALES

Cleave (1), Impact (2)

Cultists of Conquest [Chant] : Ce Régiment doit toujours suivre le Culte de Conquest et peut uniquement Chanter le Culte qu'il suit. De plus quand ce Régiment entonne le Chant, il ajoute +3 à sa Caractéristique de Marche pour sa première Action de Marche, lors de son Activation pour ce Round.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +60 points par Stand.

Rôle Tactique : [THE CULTS], [CULT OF CONQUEST]

CHOSEN OF DEATH

180 POINTS / +70 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	6	1	3	6	5	3	0	1	Leader, Porte-étendard

RÈGLES

SPÉCIALES

Flawless Strikes, Flurry, Loose Formation

Cultists of Death [Chant] : Ce Régiment doit toujours suivre le Culte de Death et peut uniquement Chanter le Culte qu'il suit. De plus quand ce Régiment entonne le Chant, il ajoute +1 à sa Caractéristique d'Évasion (jusqu'à un maximum de 3) jusqu'à la fin du Round.

Visage of Death : Lorsque ce Régiment devient la Cible d'une Action de Volée d'un Régiment ennemi, il gagne la Règle Spéciale **Tenacious (2)** jusqu'à la fin de cette Action.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +70 points par Stand.

Rôle Tactique : [THE CULTS], [CULT OF DEATH]

CHOSEN OF FAMINE

PREVIEW

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	6	1	3	6	6	4	0	2	Leader, Porte-étendard

RÈGLES

SPÉCIALES

Cleave (1)

Cultists of Famine [Chant] : Ce Régiment doit toujours suivre le Culte de Famine et peut uniquement Chanter le Culte qu'il suit. De plus quand ce Régiment entonne le Chant, il gagne la Règle Spéciale **Terrifying (1)** jusqu'à la fin du Round.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour - points par Stand.

Rôle Tactique : [THE CULTS], [CULT OF FAMINE]

WARBRED**180 POINTS / +60 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Brute	Moyen	6	1	3	5	6	3	3	0	Leader

RÈGLES SPÉCIALES

Cleave (2), Impact (2)

Penance [Chant] : Lorsque ce Régiment entonne le Chant, il gagne la Règle Spéciale **Juggernaut** et n'est pas affecté par les Terrains Gênants jusqu'à la fin du Round.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +60 points par Stand.

Rôle Tactique : [THE TRIBES]**HUNTING PACK****120 POINTS / +40 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Cavalerie	Léger	7	1	2	6	3	2	1	1	Leader

RÈGLES SPÉCIALES

Fluid Formation, Irregular, Opportunists, Vanguard (4), Loose Formation

Swarm: Les Stands de ce Régiment comptent comme étant de Taille 1 et ne peuvent pas "Entonner le Chant". Le Régiment ajoute des Marqueurs de Chant dans la Pile normalement.

RÉGIMENT

Un Régiment d'Hunting Pack ne peut pas être rejoint par un Stand de Personnage.

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 5-6 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +40 points par Stand.

Rôle Tactique : [THE SPEAKERS]

RAPTOR RIDERS**180 POINTS / +60 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Cavalerie	Léger	8	2	2	5	5	3	2	2	Leader

**RÈGLES
SPÉCIALES**

Barrage (2) (12", Armor Piercing (1)), Fluid Formation, Flurry, Unstoppable

Mounted Riders [Chant]: Lorsque ce Régiment entonne le Chant, il peut effectuer une Action de Volée gratuite et il gagne la Règle Spéciale **Aimed Shot** jusqu'à la fin du Round.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +60 points par Stand.

Rôle Tactique : [THE SPEAKERS]**THUNDER RIDERS****220 POINTS / +70 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Cavalerie	Lourd	6	1	3	5	6	3	3	0	Leader

**RÈGLES
SPÉCIALES**

Brutal Impact (2), Impact (4), Linebreaker, Trample (2), Juggernaut

Thundering Charge [Chant]: Lorsque ce Régiment entonne le Chant, si le Régiment effectue une Action de Marche immédiatement suivie par une Action de Charge, le Régiment gagne la Règle Spéciale **Brutal Impact (+1)** jusqu'à la fin du Round.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +70 points par Stand.

Rôle Tactique : [THE SPEAKERS]

CHOSEN OF WAR**220 POINTS / +70 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Brute	Lourd	6	1	3	6	6	4	4	2	Leader

RÈGLES**SPÉCIALES**

Cleave (1), Linebreaker, Shield, Unstoppable, Impact (2)

Cultists of War [Chant]: Ce Régiment doit toujours suivre le Culte de War et peut uniquement Chanter le Culte qu'il suit. De plus quand ce Régiment entonne le Chant, il gagne la Règle Spéciale **Terrifying (1)** jusqu'à la fin du Round.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +70 points par Stand.

Rôle Tactique : [THE CULTS], [CULT OF WAR]

APEX PREDATOR**190 POINTS**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Monstre	Lourd	8	1	3	11	15	4	3	0

RÈGLES**SPÉCIALES**

Cleave (2), Deadly Blades, Fearless, Fiend Hunter, Impact (5), Terrifying (2), Unstoppable

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 1 Stand with 1 Model on it.

Rôle Tactique : [THE SPEAKERS]

TONTORR**310 POINTS**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Monstre	Lourd	6	2	2	16	26	4	3	0

**RÈGLES
SPÉCIALES**

Brutal Impact (2), Cleave (1), Impact (6), Linebreaker, Fearless, Trample (8), Relentless Blows, Oblivious, Inspired

Dominating Presence [CHANT]: Lorsque ce Régiment entonne le Chant, le Régiment gagne la Règle Spéciale **Unyielding** jusqu'à la fin du Round. De plus, jusqu'à la fin du Round, le Stand de Monstre ignore les effets des Règles Spéciales ou des Capacités qui lui feraient compter pour moins de Stands dans le cadre de la capture de Zones Objectifs ou pour aucun.

Towering Presence: Les Stands de ce Régiment comptent comme étant de Taille 4.

March de Giants: La Caractéristique de Marche et la Distance de Marche du Régiment ne peuvent pas être affectées négativement par des capacités, Règles Spéciales ou Terrain.

Ce Stand de Monstre compte pour 6 dans le cadre de la capture des Zones d'Objectif.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 1 Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique : [THE SPEAKERS]

QUATL**170 POINTS**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Monstre	Moyen	9	3	2	9	15	3	3	2

**RÈGLES
SPÉCIALES**

Irregular, Barrage (6) (14", Armor Piercing (1)), Fly, Cleave (1), Impact (6)

Mounted Hunters: Ce Régiment peut effectuer une Action de Volée gratuite lors de son Activation.

Bird of Prey: Une fois par Round, lorsque ce Régiment Marches au-dessus d'un Régiment ennemi de Taille 1, il inflige 5 Touches. Ces Touches comptent comme étant effectuées sur le Flanc du Régiment ennemi et n'induisent pas de Tests de Moral.

Death from Above: Ce Régiment gagne la Règle Spéciale **Brutal Impact (2)** jusqu'à la fin du Round lorsqu'il réussit une Charge sur le Flanc ou l'Arrière d'un Régiment ennemi.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 1 Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique : [THE SPEAKERS]

DRUM BEAST

290 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Monstre	Lourd	6	2	2	12	26	4	3	0

RÈGLES SPÉCIALES

Brutal Impact (2), Cleave (1), Impact (6), Linebreaker, Fearless, Trample (8), Oblivious, Inspired

Drum Beat: Lorsqu'un Régiment ami - incluant la Drum Beast - actuellement à 10" ajoute un Marqueur de Chant dans la Pile, il peut immédiatement choisir d'ajouter un Marqueur de Chant additionnel.

Primal Cacophony [CHANT]: Lorsque ce Régiment entonne le Chant, les Régiments et [Personnage] ennemis à 12" de la Drum Beast ne peuvent pas se Soigner, réaliser d'Actions de Ralliement et ne peuvent pas s'Activer via l'Activation Rapprochée.

Towering Presence: Les Stands de ce Régiment comptent comme étant de Taille 4.

March de Giants: La Caractéristique de Marche et la Distance de Marche du Régiment ne peuvent pas être affectées négativement par des capacités, Règles Spéciales ou Terrain.

RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 1 Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique : [THE CULTS]

OFFICIERS

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

Ce Régiment peut ajouter un Marqueur de Chant supplémentaire appartenant à son Culte dans la Pile de Chant .

RÈGLES EN BREF !

Vous débutez et vous avez des questions ? Voici un résumé rapide du fonctionnement des règles des W'adrhuns ! Ces explications sont brèves et vous aideront à jouer rapidement vos premières parties ou à répondre aux questions que vous vous posez ! N'oubliez pas de rejoindre notre canal Discord et n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse rules@para-bellum.com pour nous poser toutes vos questions.

QUE FAIT MON ARMÉE ?

Pour faire simple, votre armée se résume à deux choses. De gros dinosaures et des cris !*

**L'équipe de conception aimerait exprimer sa totale déception quant à l'appréciation de Leo, notre concepteur en chef, des points les plus fins de notre lore et de l'une de nos factions les plus cultivées et les plus civilisées. Leo, pour la dernière fois, c'est Chanter... pas crier.*

Donc, Cri de Combat !

Chacun de vos Régiments/Personnages appartient à un Culte, que vous pouvez choisir lors de la construction de votre liste. Certains Régiments ou Stand de Personnages peuvent déjà être assignés à un Culte spécifique comme le Scion of Conquest ou le Chosen of Death etc.

Chaque fois que vous tirez une Carte de Commandement et que vous choisissez un Régiment ou un Personnage à activer, prenez un Marqueur correspondant à son Culte et placez-le à côté de votre Pile de Commandement. Vous pouvez utiliser tout ce que vous voulez pour garder une trace des Marqueurs de Culte, ou vous pouvez utiliser les Marqueurs fournis dans l'Army Support Pack !

Lorsque vous avez 3 Marqueurs de culte mis de côté, un Régiment - **PAS un [PERSONNAGE]** - vous pouvez « Entonner le Chant » !

Consultez le tableau de la page 7. Sélectionnez un Culte et le Tier auquel vous voulez chanter. Retirez autant de Marqueurs de Chant de ce Culte qu'indiqué pour ce Tier. Le Tier I a besoin de deux Marqueurs et le Tier II en a besoin de trois.

Et c'est tout ! C'est aussi simple que de chanter « 1-2-Chant ! » mais très fort !

À GARDER EN TÊTE

Lorsque vous jouez des W'adrhun, n'oubliez jamais :

- Vous ne pouvez pas mettre de côté plus de trois Marqueurs. Une fois que vous avez accumulé trois Marqueurs, vous pouvez entonner le Chant !
- Si vous ne pouvez pas chanter pour n'importe quelle raison, comme dans le cas de l'activation d'un Stand de **[PERSONNAGE]**, ajoutez simplement le Marqueur et retirez-en un autre, en vous assurant que vous restez toujours à un maximum de trois !
- N'oubliez pas ! Pensez à vos activations à l'avance. Chaque Régiment et **[PERSONNAGE]** génère des Marqueurs de Chant, il est important d'avoir trois Marqueurs du même Culte pour que le Chant le plus puissant se déclenche !
- Les Règles Spéciales de **[Chant]** apportent des **bonus additionnels** en plus de l'effet initial du Chant.