

CONQUEST
FIRST BLOOD

W' a d r h u n



« Nous sommes tous liés. Nagral des Coatis semble l'oublier. Nous sommes liés à la Tribu. Nous sommes liés aux Cultes. Nous sommes liés au peuple. Nous sommes liés aux Ukunfazane. »

– Dagrosh du Culte de la Famine

Conçue pour faire la guerre et dompter les bêtes les plus sauvages que le monde ait jamais connues, la civilisation naissante des tribus W'adrbhün revendique sa place dans le monde – et elle en a les moyens.

Les W'adrbhün représentent les premiers efforts de véritable collaboration entre les Flèches ; cela témoigne de leur conception et de leur capacité à remplir leur rôle. Ce ne sont pas des guerriers sanguinaires produits en masse, dotés de muscles hypertrophiés. Ce sont des êtres conçus pour faire la guerre : combattre, surmonter les obstacles, survivre et agir dans des conditions extrêmes, avec un mental, des sens, un physique et une endurance à la hauteur.

Ce ne sont pas non plus des sauvages décérébrés qui, par un hasard du destin, auraient survécu à la Chute. Ils ont été conçus pour penser, calculer, élaborer des stratégies et s'adapter aux plans de leurs adversaires avec ruse, malice, ingéniosité et une véritable intelligence. Ils ont non seulement réussi à surmonter les dangers mortels des Terres désolées, pendant et après la Chute, mais aussi à prospérer et à bâtir une civilisation ex nihilo qui, bien que jeune et peut-être encore rude, est complexe, inventive, valorise la musique et s'est parfaitement adaptée à son environnement et à ses circonstances, perdurant pendant des siècles là où aucun homme n'a osé s'installer.

Les humains qui qualifient si facilement les W'adrbhün de sauvages n'ont qu'à se tourner vers leur propre passé pour constater à quel point le destin de cette jeune race recèle un grand potentiel... et à quel point elle est bien préparée pour l'accomplir.

Army Book



Le livre d'armée sert de guide pour les règles spécifiques à votre faction dans Conquest : First Blood. Ce livre, accompagné du livre de règles de Conquest : First Blood, vous fournira tout le nécessaire pour constituer et jouer votre bande.

Ce livre de l'armée est divisé en sections comme suit :

- Règles d'armée : Règles spéciales qui affectent l'ensemble de votre bande. Ces règles définissent le style de jeu de votre faction et identifient les rôles sur le champ de bataille au sein de l'armée.
- Composition de la bande : Les emplacements occupés par chaque type de guerrier au sein de votre bande, les règles relatives au nombre de guerriers pouvant être sélectionnés pour chaque emplacement et le nombre maximal de guerriers par régiment sont déterminés par le total des points de votre bataille. Les règles de recrutement de votre bande se trouvent dans le livre de règles de Conquest : First Blood.
- Profils de guerriers : Inclut le coût en points, les caractéristiques, les règles spéciales et les options pour chaque type de guerrier de votre bande.
- Améliorations : artefacts, bibelots, mutations et bien plus encore ! Les améliorations servent à personnaliser les personnages de votre bande.



Règles d'armée



Les Tribus du W'adrhün : Les guerriers du W'adrhün sont un peuple aussi redoutable que les bêtes colossales qu'ils mènent au combat. Les guerriers du W'adrhün peuvent posséder l'un des rôles suivants sur le champ de bataille : [Tribus], [Orateurs], [Cultes] ou [Primitif].

Enseignements des Terres désolées : Pour surpasser en nombre un guerrier W'adrhün, l'ennemi a besoin d'un guerrier supplémentaire. Exemple : un guerrier d'infanterie W'adrhün doit être en infériorité numérique de trois contre un avant d'être lui-même submergé !

Rythme de la bataille : Au sein de la cacophonie tourbillonnante de la bataille, les W'adrhün combattent en coordination rythmique ; le tempo même de la bataille s'harmonisant avec des chants gutturaux et des rugissements primitifs.

Lorsqu'un guerrier W'adrhün terrasse un ennemi, il gagne immédiatement des marqueurs de chant correspondant au rôle de l'ennemi vaincu sur le champ de bataille. Tous les marqueurs de chant sont perdus à la fin du tour.

[Infanterie] : 1 marqueur de chant

[Brute] ou [Cavalerie] : 3 marqueurs de chant

[Monstre] : 6 marqueurs de chant

Lors des actions de combat du Guerrier W'adrhün, vous pouvez dépenser des marqueurs de chant pour relancer les attaques. Relancez une seule attaque pour chaque marqueur de chant dépensé. Les dés choisis sont relancés simultanément avec toutes les autres relances.

Warbands

W'Adrhun

Chaque seigneur de guerre, héros, régiment et monstre de votre bande possède son propre profil. Celui-ci détaille ses caractéristiques, son coût en points, son rôle sur le champ de bataille et les options d'amélioration, de figurines de commandement et de guerriers supplémentaires.

Tous les profils sont classés par emplacements, qui représentent le rôle du guerrier, sa rareté et sa disponibilité pour votre bande. Chaque seigneur de guerre, héros, régiment ou monstre ne peut être inclus qu'une seule fois dans votre bande, quel que soit son emplacement.

De nombreux chefs de guerre mentionnent une suite dans leur profil ; elle est composée de leurs guerriers les plus fidèles et les plus dignes de confiance. Lorsqu'elle est intégrée à votre bande, la suite devient une unité permanente et non plus une unité restreinte.

Le total de points de votre bande détermine le nombre maximum de sélections pour chaque emplacement et le nombre de guerriers pouvant être inclus dans chaque régiment.

Les règles pour rassembler votre bande de guerre se trouvent dans le livre de règles principal.

Seigneurs de guerre et (suites) :

- Reine Matriarche (Warbred)
- Descendant de la Conquête (Elus de la Conquête)
- Descendant de la Guerre (Elus de la Guerre)
- Descendant de la Mort (Elus de la Mort)
- Prédateur Monté (Cavaliers de Raptors)
- Chef du Tonnerre (Cavaliers du Tonnerre)
- Chef (Vétérans)
- Prédateur (Frondeurs)

Régiments principaux :

- Sang-Fervents
- Braves
- Chasseurs
- Hunting Pack

Monstres et (Cavaliers) :

- Prédateur suprême (Maître suprême)
- Tontorr (Chef Tontorr)
- Monstre des Percutions (Chef Monstre des Percutions)
- Quatl (Prédateur seigneur des ailes)

Héros :

- Prédateur
- Descendant de la Conquête
- Chef
- Aberration

Régiments restreints :

- Lanceurs de frondes,
- Élus de la Conquête,
- Élus de la Mort,
- Vétérans,
- Cavaliers de Raptors,
- Cavaliers du Tonnerre,
- Élus de la Guerre



Reine Matriarche

[Tribus], [Infanterie], [Personnage]

Suite du seigneur de guerre :

125 points

Warbred

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	3	4	5	4	2	2	7

Règles spéciales : Sans Peur, Intrépide, Parade, Coup

Puissant 1, Combattez pour votre reine, Né de la honte

Fearless, Dauntless, Parry, Cleave 1, Fight for your Queen, Born of Shame

Une jeune race comme les W'adrbhūn valoriserait naturellement les femmes qui donnent la vie plus que tout autre rôle dans sa société. Dès lors, que dire de ces femmes qui rejettent ces rôles et choisissent plutôt de suivre l'exemple de leur déesse vivante, devenant des guerrières et des dirigeantes hors pair ?

Tout simplement, ils ont gagné le respect de leurs guerriers et la crainte de leurs ennemis grâce à leur talent et à leur application sans faille.

Règles spéciales uniques :

Combattez pour votre reine : les guerriers [Tribus] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale **Intrépide**.

Né de la honte : Les guerriers à portée de commandement obtiennent la règle spéciale Garde du corps.

Capacités de commandement :

Volonté d'Ukunfazane : Les guerriers alliés à portée de commandement acquièrent la règle spéciale Indomptable.

Sentier de guerre : Lors de l'exécution d'actions de Clash ou de volée, les Touches de « 1 » causés par les guerriers [Tribus] à portée de commandement ne peuvent pas être bloqués.

Instincts de survie : Les guerriers alliés à portée de commandement bénéficient de la règle spéciale Régénération.



Descendant de la Conquête

[Cultes], [Infanterie], [Personnage], [Lanceur de sorts]

Seigneur de guerre ou héros :

95 points

Élus de la conquête

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	2	4	3	2	1	6

Règles spéciales : Coup puissant 1, Coups implacables, Lanceur de sorts 3, Crescendo, Culte de la conquête

Cleave 1, Relentless Blows, Spellcaster 3, Crescendo, Cult of Conquest

Seul un prêtre guerrier voué à la conquête inspire suffisamment confiance au Conseil tribal pour mener les troupes sur le champ de bataille. Dévoués aux dieux les plus clairvoyants et les plus adaptables, ils sont les plus aptes à déployer la véritable puissance des groupes du culte lors des batailles les plus acharnées.

Règles spéciales uniques :

Crescendo : Ce [lanceur de sorts] peut dépenser des marqueurs de chant comme s'il s'agissait d'essence.

Culte de la Conquête : Lorsque ce guerrier charge, gagnez un marqueur de chant.

Sorts :

Eveil

Essence : 2

Capacité de commandement Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Ténacité.

Tempo

Essence : 1

Incantation. Lorsqu'un guerrier [Infanterie] allié à portée de commandement s'active, il se déplace immédiatement jusqu'à la moitié de sa caractéristique de marche (arrondi à l'entier supérieur).

Cacophonie

Essence : 3

Action unique. Ce tour-ci, les ennemis à portée de commandement subissent -1 en résolution et ne peuvent jamais être inspirés !





Descendant de la Guerre

[Cultes], [Brute], [Personnage]

Seigneur de guerre :

165 points

Élus de la guerre

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	4	4	6	3	4	0	5

Règles spéciales : Coup Puissant 3, Impact 1, Endurci, Submerger, Enclume de guerre, Culte de la guerre

Cleave 3, Impact 1, Hardened, Overwhelm, War's Anvil, Cult of War

S'éloignant hardiment de l'orthodoxie W'adrbun et de la volonté des Ukunfazane, certains élus courageux et peut-être téméraires ont commencé à prêcher que les dieux déçus des W'adrbun ne sont pas morts et peuvent être restaurés.

Le destin de ces individus est soit la mort aux mains des fidèles, soit l'accession à un poste de chef, les tribus, lassées de l'oppression des Ukunfazane, embrassant leurs enseignements radicaux. Ces individus apportent sur les champs de bataille des chants et des rythmes nouveaux et interdits, célébrant la double nature de leurs dieux, porteurs de mort et de guérison, de guerre et de création.

Même si les conséquences à long terme pour la société W'adrbun restent floues, car tous attendent la réponse de la déesse vivante, pour leurs ennemis sur le champ de bataille, ces nouveaux Scions annoncent une nouvelle ère de carnage et de guerre, tandis que les W'adrbun accèdent à leur véritable héritage !

Règles spéciales uniques :

Enclume de guerre : Lorsqu'un guerrier allié à portée de commandement effectue un jet de blocage, vous pouvez dépenser un marqueur de chant pour relancer un seul résultat de blocage. Les dés choisis sont relancés simultanément avec tous les autres jets.

Culte de la Guerre : (Événement de pioche) Pour chaque ennemi engagé avec ce guerrier, gagnez un marqueur de chant.

Capacités de commandement :

Forgés dans la bataille : Les guerriers [Brutes] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Burnout.

Force de fer : Les guerriers [Cultes] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Bastion.



Descendante de la Mort

[Cultes], [Infanterie], [Personnage]

Seigneur de guerre :

115 points

Élus de la mort

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	3	5	4	3	1	3	5

Règles spéciales : Esquive, Coups parfaits, Flanc, Explosion fatale 3, Dernier souffle, Culte de la mort

Dodge, Flawless Strikes, Flank, Lethal Demise 3, Last Breath, Cult of Death

S'éloignant hardiment de l'orthodoxie W'adrbun et de la volonté des Ukunfazane, certains élus courageux et peut-être téméraires ont commencé à prêcher que les dieux déçus des W'adrbun ne sont pas morts et peuvent être restaurés.

Le destin de ces individus est soit la mort aux mains des fidèles, soit l'accession à un poste de chef, les tribus, lassées de l'oppression des Ukunfazane, embrassant leurs enseignements radicaux. Ces individus apportent sur les champs de bataille des chants et des rythmes nouveaux et interdits, célébrant la double nature de leurs dieux, porteurs de mort et de guérison, de guerre et de création.

Même si les conséquences à long terme pour la société W'adrbun restent floues, car tous attendent la réponse de la déesse vivante, pour leurs ennemis sur le champ de bataille, ces nouveaux Scions annoncent une nouvelle ère de carnage et de guerre, tandis que les W'adrbun accèdent à leur véritable héritage !

Règles spéciales uniques :

Dernier souffle : lorsqu'un autre guerrier allié à portée de commandement est tué, vous pouvez dépenser un seul marqueur de chant pour lui octroyer la règle spéciale Mort fatale +1.

Culte de la Mort : Lorsqu'un guerrier allié est tué à portée de commandement d'un guerrier allié possédant cette règle spéciale, vous gagnez un marqueur de Chant. De plus, vous gagnez un marqueur de Chant lorsque ce guerrier est tué.

Capacités de commandement :

Précision mortelle : Les guerriers [Cultes] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Lames mortelles.

Danse de la Mort : Placez immédiatement ce [Personnage] n'importe où entièrement à portée de commandement. Ce [Personnage] gagne la règle spéciale Béni.



Prédateur Monté

[Orateurs], [Primitif], [Cavalerie], [Personnage]

Seigneur de guerre :

120 points

Cavaliers Raptors

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	2	3	5	6	3	2	2	5

Règles spéciales : Coup Puissant 1, Insaisissable, Flanc, Chasseurs en meute, Carnivore, Barrage 2 (20 cm), Perforation 2

Cleave 1, Elusive, Flank, Pack Chasseurs, Carnivorous, Barrage 2 (8"), Armor Piercing 2

Il faut un état d'esprit particulier pour réussir à créer des liens avec l'un des prédateurs les plus féroces que le monde ait jamais connus.

Un certain niveau de ruse, d'agressivité et d'intrépidité qui, combiné à la patience, est la marque des plus grands commandants du monde.

Malheureusement, la patience est une denrée rare chez les intrépides femmes W'adrhun qui risquent leur vie pour s'unir à ces machines à tuer à plumes ; de ce fait, leurs commandants montés sont tout simplement dangereux, loin d'être des chefs légendaires. Rares sont ceux qui s'en plaignent. Plus une

Règles spéciales uniques :

Chasseurs en meute : les cavaliers de raptors de votre bande de guerre gagnent la règle spéciale Flanc.

Carnivore : Lorsque ce Guerrier effectue une Action de Combat contre un Ennemi Blessé, il obtient la Règle Spéciale Rafale contre cet Ennemi.

Capacités de commandement :

Agilité : Les guerriers alliés [Orateurs] à portée de commandement gagnent la règle spéciale Esquive.

Frisson de la mise à mort : Les guerriers [Primitif] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Débordement.



Chef Tonnerre

[Tribus], [Primitif], [Cavalerie], [Personnage]

Seigneur de guerre :

150 points

Cavaliers Tonnerre

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	3	4	7	3	3	0	6

Règles spéciales : Piétinement, Brutal, Impact 2,
Fendoir 2, Têtu, Charge

Trample, Brutal, Impact 2, Cleave 2, Stubborn, Stampede

Lorsque les armées W'adrbhün se lancent au combat, il n'est pas rare que leurs chefs mènent la bataille depuis l'avant-garde.

Bien qu'il soit établi que les W'adrbhün mâles ont du mal à former des liens stables avec les dinosaures carnivores, cela ne constitue pas un obstacle pour ceux qui cherchent à créer des liens et à chevaucher un dinosaure cératopsien.

Juché sur cette bête formidable, le Chef du Tonnerre devient un bastion de prouesse et un point de ralliement sur le champ de bataille ; la nature maladroite et brutale des attaques de sa monture est plus que compensée par la pure prouesse au combat dont fait preuve le plus grand guerrier de la tribu.

Règles spéciales uniques :

Têtu : Ce guerrier réussit automatiquement les tests de ralliement au combat.

Ruée : Les guerriers [Tribus] alliés à portée de commandement peuvent dépenser des marqueurs de chant pour relancer les résultats des coups d'impact.

Capacités de commandement :

Force implacable : Les guerriers [Primitif] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Juggernaut.

Relevez le défi : les guerriers [Tribus] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Discipline de fer.



C h e f

[Tribus], [Infanterie], [Personnage]

Seigneur de guerre ou héros :

85 points

Vétérans

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	3	4	3	3	1	6

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Contre-attaque, Leadership tribal

Cleave 2, Counter-Attack, Tribal Leadership

Si les divisions civiles et le gouvernement par conseil pouvaient convenir à la gestion quotidienne d'un village, l'Ukunfazane était bien consciente que ses enfants turbulents auraient besoin d'une main ferme pour les guider lorsqu'ils partiraient en guerre. C'est ainsi que naquit la fonction de chef.

Élus parmi les guerriers W'adrhün les plus anciens et les plus avisés, et se tenant en dehors de la hiérarchie villageoise, les chefs n'exercent leur pouvoir que dans le cadre d'un raid ou d'une campagne militaire, mais là, leur autorité est absolue.

Règles spéciales uniques :

Leadership tribal : Les guerriers alliés [Tribus] à portée de commandement peuvent dépenser des marqueurs de chant pour relancer les tests de résolution ratés.

Capacités de commandement :

Fureur des Tribus : Les guerriers alliés [Tribus] à portée de commandement gagnent la règle spéciale Impact +1.

Force des Tribus : Les guerriers alliés [Tribus] à portée de commandement gagnent la règle spéciale Endurci.



Prédateur

[Orateurs], [Infanterie], [Personnage]

Seigneur de guerre ou de héros :

70 points

Frondeurs

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	3	2	3	3	3	2	1	5

Règles spéciales : Avant-garde, Si ça saigne, on peut le tuer, Barrage 2 (30 cm), Perforation d'armure 2

Vanguard, If it Bleeds We Can Kill it, Barrage 2 (12"), Armor Piercing 2

Qualifier de « chasseur » les W'adrbûn qui dirigent la caste des Chasseurs serait une insulte à leur redoutable maîtrise. Le terme « Prédateur » est bien plus approprié. Capables de traquer et d'abattre presque n'importe quelle bête, leurs talents, ainsi que ceux de leur équipe, seront sans aucun doute précieux pour tout chef de guerre ambitieux.

Règles spéciales uniques :

S'il saigne, on peut le tuer : lorsque ce [Personnage] ou un autre Guerrier allié à portée de commandement effectue une action de volée contre un ennemi brisé ! ou blessé, il gagne la règle spéciale Tir mortel pour cette action.

Capacités de commandement :

Tueur de bêtes : Tous les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Chasseur de démons.

Proie facile : Les guerriers [orateurs] amicaux à portée de commandement gagnent la règle spéciale Opportuniste.



A b e r r a t i o n

[Tribus], [Infanterie], [Personnage]

Héros

60 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	2	3	3	4	2	1	4

Règles spéciales : Soif de sang, Explosion Fatale 2,
Inconscient, Insensible à la douleur

Bloodlust, Lethal Demise 2, Oblivious, Insensate to Pain

Bien que l'expérience W'adrbhun ait été un succès retentissant, une certaine divergence génétique est inévitable au sein d'une race aussi jeune. Les aberrations sont ces W'adrbhun des générations plus récentes dont le système surrénalien est tout simplement incompatible avec toute autre activité que le combat. Leur présence au sein d'une troupe de W'adrbhun de sang pur peut les rendre encore plus redoutables sur le champ de bataille, capables de continuer à se battre même empalés sur des armes ennemies.

Règles spéciales uniques :

Insensible à la douleur : Tant que ce guerrier est blessé, il gagne +1 en Clash.

Capacités de commandement :

Frénésie : Les guerriers [Tribus] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Inconscient.



Sang-Fervents

[Tribus], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

110/25 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	2	1	3	2	1	4

Règles spéciales : Rafale, inflexible

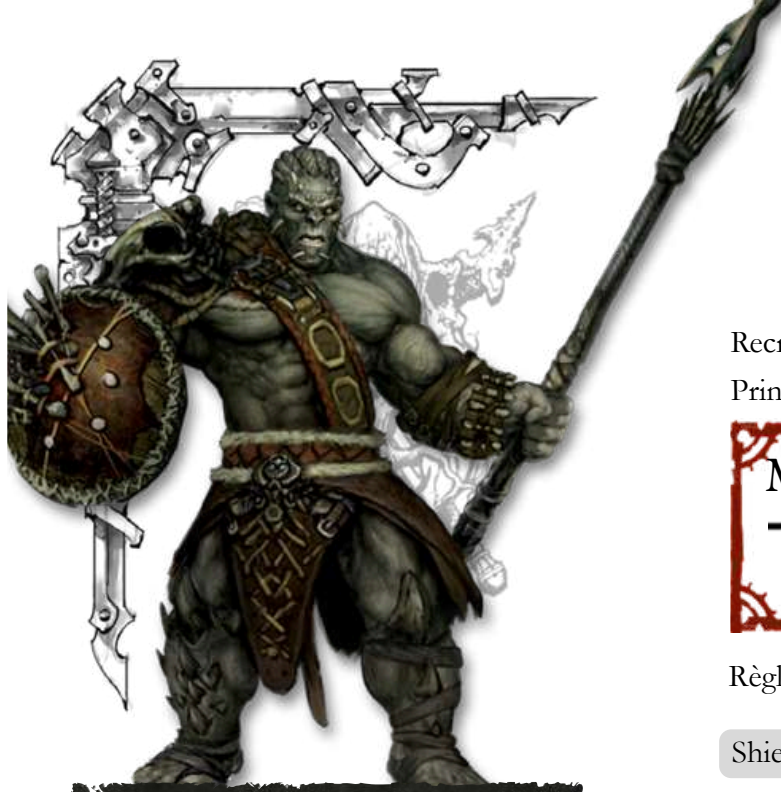
Flurry, Unyielding

Les Sang-Fervents sont les guerriers W'adrbūn qui ont fait leurs preuves au combat. Ayant gagné leur statut, ces guerriers se sont dotés d'un meilleur armement et d'un rôle prépondérant sur le champ de bataille. Avec le temps, leurs succès pourront leur valoir la reconnaissance de vétéran, leur donnant ainsi accès à la prestigieuse armure et aux armes de métal.

Options : Chef15 points

Porte-étendard 10 points

Guerrier supplémentaire25 points



Braves

[Tribus], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

95/20 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	1	1	2	2	1	4

Règles spéciales : Bouclier, soutien, bravoure

Shield, Support, Bravery

Les Braves sont les jeunes guerriers W'adrbhün qui ont achevé l'entraînement impitoyable que tous les W'adrbhün doivent suivre et qui ont gagné le droit de soutenir leur tribu au combat en tant que guerriers plutôt que comme cueilleurs. Ils doivent encore faire leurs preuves ; leur équipement est donc rudimentaire et défensif, et ils sont souvent relégués à des positions secondaires sur le champ de bataille.

Options : Chef15 points
 Porte-étendard 10 points
 Guerrier supplémentaire20 points



Chasseurs

[Orateurs], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

100/25 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	1	1	2	2	1	4

Règles spéciales : Avant-garde, Élan, Barrage 1 (8"),
Perforation d'armure 2

Vanguard, Momentum, Barrage 1 (8"), Armor Piercing 2

Options : Chef15 points
Porte-étendard 10 points
Guerrier supplémentaire25 points

Règles spéciales uniques :

Élan : Lors d'une activation au cours de laquelle ce guerrier a effectué une action de marche, ce guerrier gagne la règle spéciale Perforation d'armure +1.

Les W'adhrhün de la Caste des Chasseurs sont souvent réaffectés à d'autres tâches que l'approvisionnement de la tribu en nourriture, en raison du soutien inestimable qu'ils apportent à leurs compagnons guerriers. Si les frondeurs en sont le parfait exemple, les lanceurs de javelot maîtrisent aussi bien le maniement de leurs armes à distance qu'au corps à corps, faisant de ces troupes une force légère et polyvalente pour tout commandant.



Hunting Pack

[Primal], [Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier

40/35 Points

Principal

Taille : 1

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
9	0	1	5	3	1	1	2	3

Règles spéciales : Opportuniste, sauvage, essaim, carnivore

Opportunist, Feral, Swarm, Carnivorous

Options : Guerrier supplémentaire35 points

Règles spéciales uniques :

Carnivore : Lorsque ce Guerrier effectue une Action de Combat contre un Ennemi Blessé, il obtient la Règle Spéciale Rafale contre cet Ennemi.

Les bêtes employées par les W'adrbhün ne sont pas toutes des monstres colossaux dominant le champ de bataille. Ils sont en effet parvenus à presque domestiquer une espèce plus petite, affectueusement surnommée l'uzibukhali (griffe intelligente). Des meutes de ces créatures à plumes errent dans les villages W'adrbhün, les débarrassant de la vermine et des petits prédateurs en échange de restes de nourriture et d'un accès aux charniers. En temps de guerre, elles se rassemblent facilement en meutes et sont lâchées sur les éclaireurs et les avant-gardes ennemis. Leur ruse et leur férocité leur permettent de rivaliser avec des adversaires plus puissants.



Slingers

[Tribus], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

115/35 Points

Restreint

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	2	1	2	1	3	2	1	4

Règles spéciales : Balles chantantes, Barrage 1 (12"), Tir précis

Singing Bullets, Barrage 1 (12"), Precise Shot

Options : Chef15 points
Porte-étendard 10 points
Guerrier supplémentaire35 points

Règles spéciales uniques :

Balles chantantes : Ce guerrier peut dépenser des marqueurs de chant pour relancer les attaques lors des actions de volée.

La modeste fronde qu'ils manient est une arme d'une efficacité surprenante entre les mains d'un humain aguerri. Entre celles d'un W'adrbhün expérimenté, ces armes primitives deviennent une véritable terreur. Forts de la férocité de leurs porteurs, rares sont les formations capables de résister à une double volée suivie d'une charge de ces redoutables guerriers, aguerris à la chasse aux proies les plus dangereuses, aussi bien dans la jungle que dans les plaines.



Vétérans

[Tribus], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

130/35 Points

Restreint

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	2	1	3	3	1	5

Règles spéciales : Coup Puissant 1, Bouclier, Contre-attaque, Butin de guerre

Cleave 1, Shield, Counter-Attack, Spoils of War

Options : Chef20 points
Porte-étendard 15 points
Guerrier supplémentaire35 points

Rares sont les forces mortelles qui inspirent autant de terreur à un général ennemi que la vue des vétérans W'adrhūn entrant en scène. Endurcis par des années de combat et aguerris par d'innombrables campagnes, ces W'adrhūn endurcis ont reçu des armes et des armures d'acier du Culte de la Guerre en reconnaissance de leur maîtrise du champ de bataille.

Dotés de réflexes et d'instincts aiguisés par une vie de guerre, ces vétérans aguerris peuvent remplir presque tous les rôles sur le champ de bataille, passant d'une défense acharnée à une attaque sauvage en un clin d'œil.

Règles spéciales uniques :

Butin de guerre : lorsqu'un guerrier tue un porte-étendard ennemi, il est considéré comme porte-étendard pour le reste de la bataille.



Elus de la Conquête

[Cultes], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

155/50 Points

Restreint

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	2	2	3	2	1	5

Règles spéciales : Coup Puissant 1, Coups implacables, Percer, Culte de la conquête

Cleave 1, Relentless Blows, Overrun, Cult of Conquest

Options : Chef25 points

Porte-étendard 20 points

Guerrier supplémentaire50 points

La présence d'Ukunfazane, la Déesse Vivante, parmi les W'adrbhün, assure la ferveur de la population. Les Cultes, composés des W'adrbhün qui consacrent leur vie au culte et à l'imitation de leur dieu tutélaire, poussent cette dévotion encore plus loin. Les Élus de la Conquête sont les plus prolifiques de ces Cultes, leurs guerriers élus étant présents dans presque toutes les tribus.

La vitesse et la discipline, alliées aux dons de la Déesse, permettent aux Élus de la Conquête d'être toujours là où il faut sur le champ de bataille, freinant l'avancée ennemie et renversant le cours de la bataille grâce à des assauts parfaitement exécutés. Ce kit permet également de constituer une armée de vétérans, mais l'inverse n'est pas vrai.

Règles spéciales uniques :

Culte de la Conquête : Lorsque ce guerrier charge, gagnez un marqueur de chant.



Elus de la Mort

[Cultes], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

140/40 Points

Restreint

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	2	3	1	3	1	2	5

Règles spéciales : Esquive, Flanc, Frappes parfaites, Explosion fatale 1, Culte de la mort

Dodge, Flank, Flawless Strikes, Lethal Demise 1, Cult of Death

Options : Chef20 points

Guerrier supplémentaire40 points

Sur tous les champs de bataille, rares sont les guerrières aussi terrifiantes que les prêtresses de la Mort. L'état méditatif profond qu'elles atteignent leur permet d'aiguiser leur ouïe à des niveaux véritablement surhumains, leur permettant de « voir » à travers les sons et leur conférant un avantage surnaturel sur le champ de bataille. Ils se jettent sur le champ de bataille avec une grâce mortelle, leurs silhouettes aux yeux bandés s'entremêlant et se couvrant les unes les autres en parfaite synchronisation, le régiment tout entier combattant comme un seul organisme. Reconnues par les tribus comme sages-femmes et guérisseuses, leur formation médicale fait d'elles des ennemies redoutables sur le champ de bataille ; chacun de leurs coups est porté avec précision pour infliger le plus grand mal possible, sectionnant les tendons,

Règles spéciales uniques :

Culte de la Mort : Lorsqu'un guerrier allié est tué à portée de commandement d'un guerrier allié possédant cette règle spéciale, vous gagnez un marqueur de Chant. De plus, vous gagnez un marqueur de Chant lorsque ce guerrier est tué.



Cavaliers Tonnerre

[Tribus], [Primitif], [Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier

120/130 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	2	3	6	3	3	0	5

Règles spéciales : Piétinement, Brutal, Impact 2, Coup
Puissant 2, Têtu

Trample, Brutal, Impact 2, Cleave 2, Stubborn

Options : Chef30 points
Guerrier supplémentaire130 points

Bien que les Oratrices manifestent une admirable affinité avec les Raptors carnivores qui peuplent leurs terres ancestrales, elles ne sont pas la seule cavalerie dont les W'adrhûn disposent. Chevauchant de jeunes Brontoceratops (les bêtes plus âgées étant trop têtues et dociles pour être provoquées au combat), les Cavaliers du Tonnerre fondent sur les formations ennemies dans une avalanche irrésistible de puissance, de crête et de violence.

La puissance et l'impact bruts que ces montures peuvent déployer lorsqu'elles chargent et piétinent les lignes ennemies ont valu à ces jeunes cavaliers une réputation terrifiante qui ne reflète pas leur âge.

Règles spéciales uniques :

Têtu : Ce guerrier réussit automatiquement les tests de ralliement au combat.



Cavaliers Raptors

[Orateurs], [Primitif], [Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier

80/90 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	2	2	4	4	2	2	1	4

Règles spéciales : Coup Puissant 1, Insaisissable, Carnivore,
Barrage 2 (20 cm), Perforation d'Armure 2

Cleave 1, Elusive, Carnivorous, Barrage 2 (8"), Armor

Piercing 2

Options : Chef25 points

Guerrier supplémentaire90 points

Du fait de la diversité génétique à l'origine des W'adrhün, une partie de leur population a développé une empathie quasi surnaturelle avec les bêtes. Curieusement, les femelles se lient aux prédateurs tandis que les mâles se lient aux herbivores. Juchées sur de féroces rapaces, ces agiles guerriers peuvent parcourir tout le champ de bataille et déclencher leur férocité là où elle est le plus nécessaire.

Règles spéciales uniques :

Carnivore : Lorsque ce Guerrier effectue une Action de Combat contre un Ennemi Blessé, il obtient la Règle Spéciale Rafale contre cet Ennemi.



Warbred

[Tribus], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

100/110 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	3	3	5	2	3	0	3

Règles spéciales : Coup Puissant 3, Ténacité, Châtiment, Carnage

Cleave 3, Tenacious, Smite, Carnage

Options : Guerrier supplémentaire110 points

Rejetés par le reste de la société W'adrbhün, ces êtres génétiquement modifiés se regroupent souvent en unités de combat. Immenses, féroces et n'ayant plus grand-chose à perdre, les Warbred constituent une force terrifiante sur le champ de bataille. Ils cherchent à expier le péché d'avoir tué leur mère à la naissance et à attirer l'attention du Culte de la Guerre pour rejoindre leurs rangs.

Règles spéciales uniques :

Carnage : Lorsque vous utilisez la règle d'armée « Rythme de bataille », effectuez une attaque supplémentaire au lieu de relancer un dé d'attaque pour chaque marqueur de chant dépensé. Vous ne pouvez pas dépenser plus de marqueurs que le nombre d'attaques effectuées contre la cible.



Elus de la Guerre

[Cultes], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

115/125 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	4	5	3	4	0	4

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Submerger, Endurci,
Impact 1, Culte de la Guerre

Cleave 2, Overwhelm, Hardened, Impact 1, Cult of War

Options : Chef35 points

Guerrier supplémentaire125 points

Mesurant plus de 2,13 mètres et revêtus d'armures personnalisées si lourdes et ornées qu'elles semblent greffées directement sur leur corps, les élus de la Guerre sont les plus grands guerriers que les W'adrhun puissent aligner.

Ces figures imposantes représentent non seulement la puissance destructrice débridée de la Guerre, mais aussi la stabilité et la cohésion de la Terre, embrassant la dichotomie de leur dieu en étant les plus grands forgerons, tailleurs de pierre et bâtisseurs de la société W'adrhun.

Une fois lâchés sur le champ de bataille, pourtant, aucune de ces caractéristiques ne se manifeste. Ces cuirassés colossaux se jettent dans la mêlée et affrontent ses flots impitoyables et dangereux avec une aisance naturelle. Chacun de leurs coups tonitruants ajoute une note à la symphonie grandissante de la bataille, présageant la victoire des W'adrhun.

Règles spéciales uniques :

Culte de la Guerre : (Événement de pioche) Pour chaque ennemi engagé avec ce guerrier, gagnez un marqueur de chant.



Prédateur suprême

[Orateurs], [Primitif], [Monstre]

Maître suprême :

275 points

Seigneur de guerre et Monstre

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	0	5	5	6	4	3	1	6

Règles spéciales : Lames mortelles, Coup Puissant 3, Terrifiant, Chasseur de démons, Carnivore, Rugissement glaçant, Domination

Deadly Blades, Cleave 3, Terrifying, Fiend Hunter, Carnivorous, Bloodcurdling Roar, Dominate

Options : Maître Suprême55 Points

Lorsque la Flèche d'Abhoreth tomba sous l'avancée des Dweghom, ce ne furent pas seulement les W'adrbhūn qui furent libérés, des millénaires et des millénaires de créatures prédatrices et dangereuses, proies dormantes pour les expériences tordues de la Flèche, furent également libérés.

Parmi toutes ces créatures innombrables, aucune n'a prospéré comme le Prédateur Suprême. Cette bête monstrueuse a été domptée par les W'adrbhūn comme une machine de destruction vivante, prêtant sa sauvagerie primitive à celle de leurs forces. Le kit comprend également un cavalier, une figurine alternative du personnage du Prédateur.

Options :

Maître suprême : (Maître Suprême)

Ce [Monstre] obtient le rôle de champ de bataille [Tribus]. Ce [Monstre] obtient les capacités de commandement « Odeur du sang » et « Déchaîné ». Voir page suivante.

Règles spéciales uniques :

Carnivore : Lorsque ce Guerrier effectue une Action de Combat contre un Ennemi Blessé, il obtient la Règle Spéciale Rafale contre cet Ennemi.

Rugissement terrifiant : (Action unique) Tous les ennemis à portée de commandement doivent immédiatement effectuer un test de résolution ; en cas d'échec, ils deviennent brisés !

Domination : Lorsque ce [Monstre] terrasse un [Monstre] ennemi, il effectue immédiatement une action Rugissement terrifiant gratuite. Un Guerrier ne peut pas effectuer la même action plusieurs fois au cours d'une activation !



Prédateur suprême blessé

[Orateurs], [Primitif], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	4	6	5	3	2	0	4

Règles spéciales : Lames mortelles, Coup Puissant 3,
Terrifiant, Chasseur de démons, Carnivore,
Rugissement glaçant, Domination

Règles spéciales uniques :

Carnivore : Lorsque ce Guerrier effectue une Action de Combat contre un Ennemi Blessé, il obtient la Règle Spéciale Rafale contre cet Ennemi.

Rugissement terrifiant : (Action unique) Tous les ennemis à portée de commandement doivent immédiatement effectuer un test de résolution ; en cas d'échec, ils deviennent brisés !

Domination : Lorsque ce [Monstre] terrasse un [Monstre] ennemi, il effectue immédiatement une action Rugissement terrifiant gratuite. Un Guerrier ne peut pas effectuer la même action plusieurs fois au cours d'une activation !

Capacités de commandement :

Maître Apex uniquement

Parfum de sang : Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Soif de sang.

Déchaînés : Les guerriers [Primitif] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Inarrêtable et peuvent se déplacer de leur caractéristique de marche entière lorsqu'ils effectuent des actions de repositionnement.



Tontorr

[Tribus], [Primitif], [Monstre]

Chef Tontorr :

315 points

Seigneur de guerre et monstre

Taille : 6

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	4	5	7	3	4	0	7

Règles spéciales : Brutal, Impact 2, Piétinement, Coup Puissant 2, Redoutable, Têtu, Coup de tonnerre, Sagesse des anciens

Brutal, Impact 2, Trample, Cleave 2, Fearsome, Stubborn, Thunderstomp, Wisdom of the Elders

Options : Chef Tontorr50 points

Les tontorrs comptent parmi les plus grandes bêtes que les W'adrbhün soient parvenus à apprivoiser. Habituellement utilisés comme bêtes de somme et pour les travaux de construction, lorsqu'une tribu cesse ses raids et se mobilise pour la guerre, les tontorrs se retrouvent souvent à l'avant-garde d'une armée. Leur masse imposante en fait alors un adversaire redoutable sur le champ de bataille, malgré leur nature docile.

Le fait que ces bêtes dociles puissent être des ennemis si terrifiants témoigne du talent et de la détermination des Orateurs W'adrbhün ; leur taille et leur masse imposantes font qu'ils ne se battent pas vraiment, mais se contentent de marcher sur leurs ennemis.

Options :

Chef Tontorr : (Amélioration de cavalier de monstre) Ce [Monstre] obtient les capacités de commandement « Force du troupeau » et « Réplique ». Voir page suivante

Règles spéciales uniques :

Têtu : Ce guerrier réussit automatiquement les tests de ralliement au combat.

Coup de tonnerre : (Action de choc unique) Tous les ennemis à portée subissent 2 coups. Ces coups bénéficient de la règle spéciale Coup Puissant X, dont la valeur est égale à la différence de taille entre ce [monstre] et l'ennemi. Exemple : contre un ennemi de taille 2, ces coups bénéficient de la règle spéciale Coup Puissant 4 !

Sagesse des anciens : Les guerriers alliés à portée de commandement réussissent automatiquement les tests de ralliement au combat.

Tontorr blessé

[Tribus], [Primitif], [Monstre]

Taille : 6

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	4	4	7	3	3	0	7

Règles spéciales : Brutal, Impact 1, Piétinement, Coup Puissant 2, Redoutable, Têtu, Coup de tonnerre, Sagesse des anciens

Règles spéciales uniques :

Têtu : Ce guerrier réussit automatiquement les tests de ralliement au combat.

Coup de tonnerre : (Action de choc unique) Tous les ennemis à portée subissent 2 coups. Ces coups bénéficient de la règle spéciale Coup Puissant X, dont la valeur est égale à la différence de taille entre ce [monstre] et l'ennemi. *Exemple : contre un ennemi de taille 2, ces coups bénéficient de la règle spéciale Coup Puissant 4 !*

Sagesse des anciens : Les guerriers alliés à portée de commandement réussissent automatiquement les tests de ralliement au combat.

Capacités de commandement :

Chef Tontorr uniquement

Force du troupeau : Les guerriers alliés [Tribus] à portée de commandement gagnent la règle spéciale « Déferlement ».

Contrecoup : Tous les ennemis à portée de commandement considèrent le champ de bataille comme un terrain difficile et accidenté.



Monstre des Percutions

[Cultes], [Primitif], [Monstre]

Chef Monstre des Percutions :

325 points

Monstre et Seigneur de Guerre

Taille : 6

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	4	5	7	3	4	0	7

Règles spéciales : Terreur, Piétinement, Coup Puissant 2, Impact 2, Têtu, Tambours rituels

Dread, Trample, Cleave 2, Impact 2, Stubborn, Ritual Drums

Options : Scion de la Bête Tambour60 Points

Les W'adrbhün sont un peuple profondément musical, il n'est donc pas surprenant que le cœur battant de tout campement de la Tribu soit constitué par les grands tambours et cornes rituels portés sur le dos d'un Tontorn particulièrement docile et placide.

Lorsque la tribu marche vers la guerre, elle le fait au son claironnant de ses cornes massives et au battement incessant de ses tambours, le pouvoir de motivation de cette musique poussant les W'adrbhün qui combattent sous son influence à des sommets de courage et de violence sans précédent.

Options :

Chef Monstre des Percutions : (Cavalier Monstre)

Ce [Monstre] gagne les règles spéciales Lanceur de sorts 3 et Crescendo. Ce [Lanceur de sorts] gagne les sorts « Assourdissement » et « Transe ». Voir page suivante.

Règles spéciales uniques :

Têtu : Ce guerrier réussit automatiquement les tests de ralliement au combat.

Tambours rituels : (Événement de pioche) Choisissez l'un des effets suivants jusqu'à la fin du tour :

Cadence vibrante : Obtenez immédiatement 3 marqueurs de chant.

Rythme exaltant : les guerriers alliés à portée de commandement sont inspirés !

Rythme martelant : Avant qu'un guerrier allié à portée de commandement n'effectue une action de combat, vous pouvez dépenser 1 marqueur de chant pour accorder au guerrier la règle spéciale Coup Puissant +1.

chef Monstre des Percutions uniquement

Crescendo : Ce [lanceur de sorts] peut dépenser des marqueurs de chant comme s'il s'agissait d'essence.

Monstre des Percutions blessé

[Cultes], [Primitif], [Monstre]

Taille : 6

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	0	3	4	7	3	3	0	7

Règles spéciales : Terreur, Piétinement, Coup Puissant 2, Impact
1, Têtu, Tambours rituels

Sorts :

Chef Monstre des Percutions

Assourdissement : Essence : 3

Capacité de commandement Les guerriers ennemis à portée de commandement ne peuvent pas bénéficier des capacités de commandement de leurs alliés.

Transe : Essence : 1

Incantation Lorsqu'un guerrier allié est sur le point d'être brisé, il n'est pas repoussé et se rallie immédiatement.



Quatl

[Orateurs], [Primitif], [Monstre]

Seigneur des Monstres :

235 points

Monstre et Seigneur de Guerre

Taille : 4

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
10	3	3	5	4	3	2	3	5

Règles spéciales : Vol, Redoutable, Esquive, Rapide, Descente prédatrice, Barrage 3 (10"), Perforation 2

Fly, Fearsome, Dodge, Swift, Predatory Descent, Barrage 3 (10"), Armor Piercing 2

Options : Seigneur des ailes35 points

D'innombrables guerriers ont connu une fin tragique en tentant de dompter de jeunes Quatls, pour être mis en pièces par leurs parents furieux ou par la bête elle-même. Depuis la découverte du secret de l'imprégnation, le nombre de cavaliers de Quatls n'a cessé d'augmenter, mais la difficulté à se procurer un œuf de Quatl sain a freiné leur développement. Réticents à risquer ces précieuses ressources au combat, des cavaliers ingénieux ont appris à exploiter au maximum la vitesse de la bête, fendant le champ de bataille à une allure vertigineuse avant de transpercer leur malheureux adversaire de leurs harpons personnalisés. Ceux qui ne sont pas tués sur le coup par l'impact violent succombent invariablement à la traction soudaine ; même les bêtes les plus imposantes risquent d'être mutilées, voire tuées, par un harpon bien placé.

Options :

Seigneur des ailes : (Amélioration de Cavalier de monstre) Ce [Monstre] gagne la règle spéciale Chasseur de démons. Ce [Monstre] gagne les capacités de commandement « Nulle part où se cacher » et « Marqué pour la chasse ». Voir page suivante

Règles spéciales uniques :

Rapide : Ce [Monstre] peut effectuer une action de volée gratuite à chaque activation. Un guerrier ne peut pas effectuer la même action plusieurs fois au cours d'une même activation.

Descente prédatrice : Ce [Monstre] gagne la règle spéciale Opportuniste lors d'une activation au cours de laquelle il a chargé.

Quat l blessé

[Orateurs], [Primitif], [Monstre]

Taille : 4

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
9	2	3	4	4	2	2	2	5

Règles spéciales : Vol, Redoutable, Esquive, Insaisissable,
Rapide, Descente prédatrice, Barrage 3
(10"), Perforation 2

Règles spéciales uniques :

Rapide : Ce [Monstre] peut effectuer une action de volée gratuite à chaque activation. Un guerrier ne peut pas effectuer la même action plusieurs fois au cours d'une même activation.

Descente prédatrice : Ce [Monstre] gagne la règle spéciale Opportuniste lors d'une activation au cours de laquelle il a chargé.

Capacités de commandement :

Seigneur des ailes uniquement

Nulle part où se cacher : les guerriers alliés ciblant des ennemis dans la portée de commandement de ce [personnage] gagnent la règle spéciale Tir sûr.

Marqué pour la chasse : L'ennemi ciblé à portée de commandement subit -1 en défense et -1 en évasion ce tour-ci.

Artefacts



TOUS

Chaque [Personnage] de votre bande peut acheter une seule amélioration parmi les listes ci-dessous. Un [Personnage] ne peut acheter que des améliorations correspondant à son rôle sur le champ de bataille. Un chef de guerre peut acheter deux améliorations. Un [Monstre] ne peut acheter aucune amélioration.

Baiser du Dilosaure : 25 points

Pendant les actions de combat de ce [Personnage], les ennemis échouent automatiquement aux tests de résolution.

Cicatrices d'Endekar : 20 points

La première fois que ce [Personnage] serait tué ; au lieu de tester sa résolution, il serait brisé !

Rempart récupéré : 10 points

Ce [Personnage] gagne les règles spéciales Bouclier et Pavois.

Le Croc Caché : 5 points

Les ennemis qui chargent ce [Personnage] subissent immédiatement 1 Coup.

Lance de Zu'lhani : 15 points

Ce [Personnage] gagne l'action unique Coup fatal :

Coup fatal : (Action de volée unique) Ce [Personnage] effectue une action de volée avec les règles spéciales Barrage 2 (8") et Perforation d'armure 2. Après avoir effectué cette action, un ennemi touché par cette action de volée devient Brisé !

A r t e f a c t s



T r i b u s

Diatrabe tonitruante : 20 points.

À chaque fois que ce [Personnage] utilise sa capacité de commandement de duel, il gagne un marqueur de chant. De plus, à chaque fois que ce [Personnage] élimine un [Personnage] ennemi, il gagne un marqueur de chant.

Danseur de lames : 10 points

Ce [Personnage] gagne la règle spéciale Frappes de vif-argent.

Une seule voix : 15 points. Chef uniquement.

Tant qu'ils se trouvent dans la zone de commandement de ce [Personnage], les guerriers de ce régiment gagnent la règle spéciale Phalange.

Sensibilisation : 10 points

Ce [Personnage] gagne +1 en Évasion.

A r t e f a c t s



O r a t e u r s

Petits d'Omgorah : 5 points

Ce [Personnage] gagne la règle spéciale Essaim.

Poursuite prédatrice : 20 points.

Les meutes de chasse amicales gagnent la règle spéciale d'avant-garde.

Dompteur de bêtes : 15 points

Les [cavaliers] et [monstres] ennemis à portée de commandement subissent -1 Attaque.

Chasseur expérimenté : 15 points

Les guerriers alliés [Orateurs] à portée de commandement gagnent la règle spéciale Volée rapide.

A r t e f a c t s



C u l t e s

Hymne de bataille : 25 points.

Les guerriers alliés [**Cultes**] à portée de commandement gagnent la règle spéciale Réverbération :

Réverbération : (Événement de pioche) Si ce guerrier est engagé avec un ennemi, il peut se déplacer jusqu'à la moitié de sa caractéristique de marche (arrondie à l'entier supérieur).

Échos de la famine : 20 points.

À chaque fois qu'un guerrier (allié ou ennemi) à portée de commandement est brisé, gagnez un marqueur de chant.

Chant Primitif : 10 points

Les [**lanceurs de sorts**] ennemis à portée de commandement subissent -1 en résolution.

Visionnaire : 30 points. Seigneur de guerre uniquement.

Tant que ce [**Personnage**] est sur le champ de bataille, tous les guerriers des [**Tribus**] alliés gagnent le Rôle sur le champ de bataille [**Cultes**].

.