

ROIS DES TOMBES DE KHEMRI



Ce document fournit les règles et l'historique d'une sélection de personnages, d'unités et d'objets magiques tirée de ceux présentés dans *Warhammer : the Old World Arcane Journal – Rois des Tombes de Khemri*. Ces règles peuvent être utilisées en plus de celles qui figurent dans la liste d'armée des Rois des Tombes de Khemri présentée dans *Hordes Sauvages*.

ROIS DES TOMBES DE KHEMRI OST ROYAL DE NEHEKHARA

Cette liste de composition d'Armée de l'Infamie est conçue pour être utilisée avec la liste d'armée des Rois des Tombes de Khemri que l'on trouve dans *Hordes Sauvages*, et avec les sections Former des Unités et Armées de Warhammer du livre de règles de *Warhammer: the Old World*.

Si vous souhaitez jouer un Ost Royal de Nehekhara dans vos parties de Warhammer: the Old World, vous pouvez écrire votre liste de mobilisation avec la liste de composition d'Armée de l'Infamie ci-dessous au lieu de la liste de composition de Grande Armée de Hordes Sauvages. Vous trouverez dans les pages suivantes de nouveaux profils et des règles pour certaines figurines de votre armée, représentant des unités propres à l'Ost Royal de Nehekhara :

La Légion de Settra

Parmi les nombreux osts royaux que compte Nehekhara, aucun n'est plus redoutée que celle de Settra l'Impérissable. De leur vivant déjà, ses guerriers étaient des combattants infatigables aux prouesses inégalées, dont la réputation avait franchi les frontières de Nehekhara. Dans la mort, ces guerriers sont encore plus dangereux, car ils peuvent ignorer des blessures qui seraient fatales à tout autre soldat.



Liste de Composition d'Armée de l'Infamie

Personnages

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% de la valeur en points de votre armée en :

- 1+ Roi ou Prince des Tombes
- Prêtres Mortuaires et Hérauts Royaux

Unités de Base

Vous devez dépenser au moins 33% de la valeur en points de votre armée en :

- 1+ unité de Chars Squelettes
- 0-1 unité de Gardes des Tombes ou de Chars Gardes des Tombes peut être pris comme un choix de Base
- Archers Squelettes, Cohortes d'Infanterie Squelette et Cohortes de Cavalerie Squelette

Unités Spéciales

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% de la valeur en points de votre armée en :

- Gardes des Tombes, Tirailleurs Squelettes, Archers Squelettes à Cheval, Ushabti, Chevaliers de la Nécropole et Chars Gardes des Tombes
- 0-2 Scorpions des Tombes par tranche de 1000 points
- 0-2 Sphinx de Guerre de Khemri (sans compter les montures de personnages) par tranche de 1000 points

Unités Rares

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% de la valeur en points de votre armée en :

- 0-2 Catapultes à Crânes Hurlants par tranche de 1000 points

Porteur de la Grande Bannière

Un seul Héraut Royal de votre armée peut être promu Porteur de la Grande Bannière pour +25 points. En plus de son allocation normale de points à dépenser en objets magiques, un Porteur de la Grande Bannière peut prendre une seule bannière magique sans limite de points.

Objets Magiques Toute figurine de cette armée qui a l'option d'acheter des objets magiques peut acheter des objets magiques des listes d'objets magiques Courants ou des Rois des Tombes de Khemri.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'OST ROYAL DE NEHEKHARA

Vous trouverez sur cette page la description complète de chacune des règles spéciales d'armée qui s'appliquent à une armée utilisant la liste de composition d'Armée de l'Infamie de l'Ost Royal de Nehekhara. Il s'agit d'ajouts aux règles spéciales des Rois des Tombes de Khemri que l'on trouve p. 153 de *Hordes Sauvages*. En cas de contradiction, les règles spéciales ci-dessous prennent le pas sur les règles spéciales des Rois des Tombes de Khemri.

“Broyez-Les!”

Seuls les meilleurs auriges avaient le privilège de servir dans les Osts Royaux de Nehekhara, et aucun n'aurait osé décevoir son maître au combat.

Tant qu'elles sont à la portée de Commandement du Général, les figurines amies dont le type de troupe est “Char” peuvent relancer le dé quand elles font un jet pour déterminer le nombre de Touches d'Impact qu'elles causent.

Le Langage des Prêtres

Nombreux furent les monarques de l'ancienne Nehekhara qui entreprirent d'apprendre les secrets des Prêtres Mortuaires, mais rares furent ceux qui maîtrisèrent cet art.

Le Général d'un Ost Royal de Nehekhara doit être un Roi ou un Prince des Tombes. Pour +35 points, ce personnage peut avoir la règle spéciale *Levez-vous!* et être un Sorcier de Niveau 1. Dans ce cas, ce personnage connaît des sorts du Domaine de la Nécromancie et doit être choisi pour être l'Hiérophante de l'armée, même s'il n'a pas le plus haut Niveau de Sorcellerie de votre armée. Un Sorcier ayant cette règle spéciale peut porter une armure sans pénalité.

À l'Affût

Quand les ennemis de Settra envahissent ses terres, le grand roi de Nehekhara invoque ceux qui reposent dans des tertres secrets et des tombeaux cachés pour attaquer l'adversaire par surprise.

- 0-1 unité de Tirailleurs Squelettes par tranche de 1000 points peut avoir gratuitement la règle spéciale *Embusqueurs*.

Éclaireurs Magistraux

Les cavaliers d'un Ost Royal sont entraînés à combattre aux côtés des chars de leur seigneur.

- 0-1 unité d'Archers Squelettes à Cheval par tranche de 1000 points peut avoir gratuitement la règle spéciale *Escorteurs de Char*.

Discipline Inébranlable

Seuls les tireurs les plus disciplinés étaient choisis pour servir dans les rangs d'un Ost Royal, tirant de véritables grêles de flèches tout en avançant vers l'ennemi.

Une unité ayant cette règle spéciale peut effectuer un tir de volée à un tour où elle s'est déplacée, ou quand elle effectue une réaction à la charge *Maintenir la Position* et *Tirer*.



ROIS DES TOMBES DE KHEMRI

CULTE MORTUAIRE

Cette liste de composition d'Armée de l'Infamie est conçue pour être utilisée avec la liste d'armée des Rois des Tombes de Khemri que l'on trouve dans *Hordes Sauvages*, et avec les sections Former des Unités et Armées de Warhammer du livre de règles de *Warhammer: the Old World*.

Si vous souhaitez jouer une armée du Culte Mortuaire dans vos parties de Warhammer: the Old World, vous pouvez écrire votre liste de mobilisation avec la liste de composition d'Armée de l'Infamie ci-dessous au lieu de la liste de composition de Grande Armée de Hordes Sauvages. Vous trouverez dans les pages suivantes de nouveaux profils et des règles pour certaines figurines de votre armée, représentant des unités propres au Culte Mortuaire:

Liste de Composition d'Armée de l'Infamie

Éternelle Servitude

Après des siècles de recherches pour découvrir les secrets de la vie éternelle, les Prêtres Liches du Culte Mortuaire sont à la frontière entre la vie et la mort. Bien qu'ils aient échappé à l'étreinte de la mort, leurs âmes sont vouées à passer l'éternité dans des corps desséchés plutôt que dans les glorieuses enveloppes immortelles qu'ils avaient promises aux monarques de l'ancienne Nehekhar.

Personnages

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% de la valeur en points de votre armée en :

- 1+ Grand Prêtre ou Prêtre Mortuaire
- 0-1 Prince des Tombes ou Archi-Nécrotecte par tranche de 1000 points
- Nécrotectes

Unité de Base

Vous devez dépenser au moins 33% de la valeur en points de votre armée en :

- Guerriers Squelettes, Archers Squelettes, Tirailleurs Squelettes, Cavaliers Squelettes, Archers Squelettes à Cheval
- 0-1 unité de Nuée des Tombes peut être prise comme choix de Base
- 0-1 unité d'Ushabti peut être prise comme choix de Base
- 0-1 unité de Nécroserpents peut être prise comme choix de Base

Unités Spéciales

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% de la valeur en points de votre armée en :

- 1+ Scorpion des Tombes par tranche de 1000 points
- Ushabti, Ushabti Vénérable, Nuées des Tombes, Charognards, Rôdeur Sépulcraux, Nécroserpents et Chars Squelettes
- 0-1 Colosse Nécrolithe ou Nécrosphinx peut être pris comme choix Spécial

Unités Rares

Vous pouvez dépenser jusqu'à 33% de la valeur en points de votre armée en :

- Colosse Nécrolithe et Nécrosphinx
- 0-2 Catapultes à Crânes Hurlants par tranche de 1000 points
- 0-1 Arche des Âmes Damnées par tranche de 1000 points

Porteur de la Grande Bannière

Un seul Prêtre Mortuaire de votre armée peut être promu Porteur de la Grande Bannière pour +25 points. En plus de son allocation normale de points à dépenser en objets magiques, un Porteur de la Grande Bannière peut prendre une seule bannière magique sans limite de points. Cette figurine remplace la règle "Tenez vos Rangs" donnée dans le livre de règles de *Warhammer: the Old World* par la version donnée dans la règle spéciale Bannière du Roi (voir page 127 de *Hordes Sauvages*).

Objets Magiques Toute figurine de cette armée qui a l'option d'acheter des objets magiques peut acheter des objets magiques des listes d'objets magiques Courants ou des Rois des Tombes de Khemri.

RÈGLES SPÉCIALES DU CULTE MORTUAIRE

Vous trouverez sur cette page la description complète de chacune des Règles Spéciales d'armée qui s'appliquent à une armée utilisant la liste de composition d'Armée de l'Infamie du Culte Mortuaire. Il s'agit d'ajouts aux règles spéciales des Rois des Tombes de Khemri que l'on trouve p. 153 de *Hordes Sauvages*. En cas de contradiction, les règles spéciales ci-dessous prennent le pas sur les règles spéciales des Rois des Tombes de Khemri.

Autorité du Hiérophante

Les prêtres du Culte Mortuaire partent au combat entourés d'immenses constructions mortes-vivantes, de statues animées et des carcasses grouillantes des innombrables créatures du désert qui infestent les nécropoles.

Une armée du Culte Mortuaire doit inclure au moins 1 Prêtre Liche pour en être l'Hiérophante. L'Hiérophante d'une armée du Culte Mortuaire doit aussi en être le Général, même s'il n'est pas le personnage ayant le plus haut Commandement dans votre armée.

Incantations Harmonieuses

Quand les Prêtres Liches du Culte Mortuaire entonnent leurs incantations en chœur, leur pouvoir s'en trouve renforcé.

Si un Prêtre Liche d'une armée de Culte Mortuaire utilise la règle spéciale *Levez-vous!* alors qu'il est à portée de Commandement d'au moins un autre Prêtre Liche ami, le nombre de PV perdus que l'unité choisit récupérer est augmenté de 1.

Volonté Sépulcrale

Puisant dans la puissante magie qui anime les constructions artificielles de Nehekhara, les Prêtres du Culte Mortuaire peuvent accroître le pouvoir de leurs sorts et de leurs incantations.

Avant d'effectuer un jet de Lancement, tout Prêtre Liche d'une armée du Culte Mortuaire peut canaliser l'énergie magique qui anime les créatures mortes-vivantes qui l'entourent. Pour ce faire, désignez une unité amie qui a la règle spéciale *Morts-vivants de Nehekhara*, qui est à la portée de Commandement du Prêtre Liche et dont le type de troupe est "nuée", "infanterie monstrueuse", "cavalerie monstrueuse", "créature monstrueuse" ou "béhémoth". L'unité désignée perd immédiatement de 1 à 3 Points de Vie, au choix du joueur en contrôle. Le Prêtre Liche peut ensuite modifier son jet de Lancement en ajoutant au résultat le nombre de PV perdus par l'unité désignée.

Notez que ce modificateur affecte le résultat d'un jet – il n'annule pas un jet d'un double 1 naturel.

Les Horreurs d'En dessous

Enfouies sous les sables du désert, des créatures fouisseuses entraînent leurs ennemis vers un destin horrible avant de jaillir à la surface pour se joindre aux combats.

Tout Scorpion des tombes ou unité de Nécoserpents peut avoir cette règle spéciale pour +2 points par figurine. Quand une unité ayant cette règle spéciale est placée sur le champ de bataille du fait de la règle spéciale *Surgis de Sous les Sables*, elle peut désigner une seule unité ennemie qui est à 8" d'elle et dont le type de troupe est "infanterie régulière" ou "infanterie lourde". L'unité ennemie désignée doit immédiatement effectuer un nombre de tests d'Initiative égal à la Puissance d'Unité de cette unité. Pour chaque échec, une seule figurine de l'unité désignée est retirée du jeu comme perte.



Personnage



Settra l'Impérissable

Craint dans la vie comme dans la mort, Settra l'Impérissable est le seigneur de Khemri, un despote sans merci dont l'ambition ne saurait être satisfaite, quel que soit le nombre de contrées qu'il envahit ou de peuples qu'il soumet. De son vivant, le roi de Nehekharra était obsédé par la question de l'immortalité, et il établit le Culte Mortuaire dans le but de découvrir les secrets de la vie éternelle. Dans les siècles qui suivirent son trépas, le Culte Mortuaire œuvra sans relâche pour offrir à Settra l'immortalité, mais après la trahison de Nagash, l'âme du souverain de Nehekharra sévella dans son corps momifié. Depuis son éveil prématuré, Settra s'est employé à reconquérir les terres qui lui appartenaient autrefois, des terres qui, durant sa longue absence, sont tombés dans les mains de parvenus grotesques et de rois faïnésants et querelleurs. Mais un jour, tous ploieront à nouveau le genou devant le monarque suprême de Nehekharra.

Settra l'Impérissable, Grand Roi de Nehekharra

Settra l'Impérissable est un Roi des Tombes. Il peut être inclus dans toute armée des Rois des Tombes de Khemri utilisant toute liste de composition d'armée qui inclut cette option. Il doit être aligné tel qu'il est présenté ici.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Settra l'Impérissable	-	7	3	6	5	-	3	5	10	445
Char des Dieux	-	-	-	5	5	8	-	-	-	-
Coursier Squelette (x4)	8	2	-	3	-	-	2	1	-	-

Type de Troupe: Char lourd (personnage nommé)

Taille d'Unité: 1

Taille de Socle: 100 x 150 mm

Valeur d'Armure: 4+

Équipement: **Settra:** La Lame Bénie de Ptrra, le Char des Dieux, La Couronne de Nehekharra, la Broche-Scarabée d'Usirian
Coursier Squelette: Sabots squelettiques (compte comme des armes de base)

Magie: Settra l'Impérissable est un Sorcier de Niveau 1. Il connaît des sorts du Domaine de la Nécromancie.

Règles Spéciales: Commandeur des Légions, Malédiction de la Nécropole, Desséchés, Inflammable, Touches d'Impact (2D3), Indomptable (3), Domaine de Nehekharra, Que Ma Volonté Soit Faite, Morts-vivants de Nehekharra, Régénération (5+), Settra Ne s'Agenouille Pas!, Settra le Grand.

Commandeur des Légions

Bien qu'il ne soit pas aussi habile qu'un Prêtre Liche, Settra commande aux morts par sa seule volonté.

Settra gagne la règle spéciale *Levez-vous!* et, contrairement aux autres figurines ayant cette règle spéciale, il peut l'utiliser même quand il est engagé en combat.

Settra Ne s'Agenouille Pas!

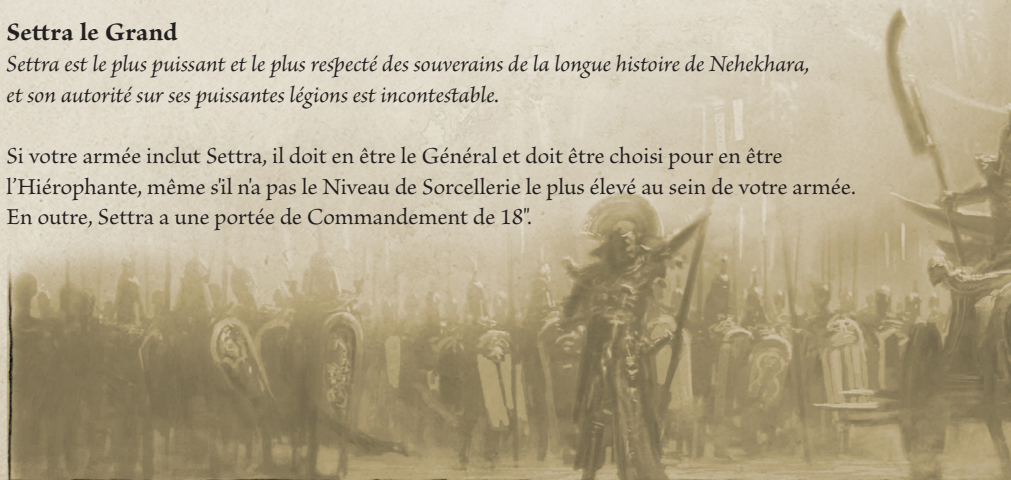
Settra considère tous les peuples comme ses sujets et toutes les terres comme son royaume. Quiconque défie son règne est châtié rapidement et sans ménagement.

Settra doit toujours accepter un défi à moins que Nekaph, Émissaire de Settra, ne soit engagé dans le même combat, auquel cas Nekaph doit accepter le défi au nom de Settra.

Settra le Grand

Settra est le plus puissant et le plus respecté des souverains de la longue histoire de Nehekharra, et son autorité sur ses puissantes légions est incontestable.

Si votre armée inclut Settra, il doit en être le Général et doit être choisi pour en être l'Hiérophante, même s'il n'a pas le Niveau de Sorcellerie le plus élevé au sein de votre armée. En outre, Settra a une portée de Commandement de 18".



Le Char des Dieux

Les roues de ce char béni par le panthéon de Nehekharu brûlent d'une flamme divine.

Les Touches d'Impact causées par le Char des Dieux ont les règles spéciales Attaques Enflammées et Attaques Magiques. De plus, quand elle est jouée avec une armée d'Ost Royal de Nehekharu, cette figurine peut rejoindre une unité de Chars Gardes des Tombes comme si son type de troupe était "char léger".

La Couronne de Nehekharu

Ayant incorporé les couronnes de ses rivaux vaincus à la sienne, la coiffe de Settra lui permet d'insuffler son immortelle volonté à tous les êtres qui se trouvent à proximité.

La règle spéciale Que Ma Volonté Soit Faite de Settra affecte toutes les unités amies ayant la règle spéciale Morts-vivants de Nehekharu à 6" de lui, et pas seulement une unité qu'il a rejoint.

La Broche-Scarabée d'Usirian

Taillé à l'image d'un scarabée Khepra à carapace en forme de crâne, ce talisman enveloppe son porteur d'une énergie protectrice et lui accorde la bénédiction d'Usirian, dieu de l'Au-delà.

La Broche-Scarabée d'Usirian accorde à Settra une sauvegarde Invulnérable de 5+ contre toute blessure subie.

La Lame Bénie de Ptru

Bénie par le dieu du Soleil, la lame de Ptru irradie la chaleur du soleil désertique. Elle brûle d'une flamme divine si intense qu'elle aveugle tous ceux qui se dressent devant le puissant Settra.

	P	F	PA	Règles Spéciales
La Lame Bénie de Ptru	Combat	F	-3	Attaques Enflammées, Attaques Magiques, Arme à Deux Mains

Notes: Toute figurine ennemie qui subit au moins une blessure non sauvegardée de la Lame Bénie de Ptru subit un modificateur de -1 à ses jets de Touche, pour les tirs et en combat, pour le restant de la partie.

Personnage



Des Titres et Des Titres

Oh puissant Settra...
Grand Roi de Nehekharu,
l'Impérissable, Khemrikharu,
Roi des Rois, Qui Ouvre la
Voie, Porteur de la Divine
Flamme, Fléau des Nomades,
Grand Unificateur,
Commandeur de la Légion
d'Or, à l'Apparence Sacrée,
Porteur de Lumière, Père
des Faucons, Bâtitteur de
Cités, Protecteur des Deux
Mondes, Gardien des
Heures, Élu de Ptru, Grand
Intendant de l'Horizon,
Navigateur de la Grande
Vitae, Sentinelle des Deux
Royaumes, l'Indiscuté,
Père des Lignées, Fléau
des Infidèles, Charognard,
Premier de la Vallée
Charnelle, Aurige du Char
Sacré, Puissant Lion du
Désert Infini, Seigneur
des Sables Changeants,
Celui-qui-Détient-le-
Sceptre, Grand faucon
du Firmament, Éveilleur
du Hiérotitan, Monarque
des Cieux, Roi des Sables
Changeants, Champion
des Dieux, et bien d'autres
encore...



Prince Apophas, Seigneur Scarabée Maudit

Le Prince Apophas est un Prince des Tombes. Il peut être inclus dans toute armée des Rois des Tombes de Khemri utilisant toute liste de composition d'armée qui inclut cette option. Il doit être aligné tel qu'il est présenté ici.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Prince Apophas	4	4	3	4	3	4	1	5	8	130

Type de Troupe: Infanterie régulière (personnage nommé)

Taille de Socle: 25 x 25 mm

Taille d'Unité: 1

Équipement: Arme de base, masse grouillante et armure légère

Règles Spéciales: *Embusqueurs, Vol (9), Indomptable (2), Khopesh, Solitaire, Morts-vivants de Nehekhara, Régénération (5+), Prince Scarabée, Faucheur d'Usirian, Terreur*

Prince Scarabée

L'esprit d'Apophas habite une nuée de scarabées qui, s'il venait à être de nouveau banni dans l'au-delà, submergerait ceux qui ont causé la perte du prince.

Si le Prince Apophas perd son dernier PV, avant que sa figurine soit retirée du jeu, toutes les unités ennemies à 2D6" de lui subissent 2D6 touches de Force 2 avec une PA de -1.

Faucheur d'Usirian

Dans un effort désespéré pour se soustraire à son pacte avec le dieu de l'Au-delà, Apophas cherche ceux dont il estime que les mânes sont égaux aux siens, pour les livrer à Usirian.

Après le déploiement, désignez un seul personnage de la Liste de Mobilisation de votre adversaire. Apophas peut relancer tout jet de Touche ou de Blessure effectué contre le personnage désigné. En outre, toute touche infligée par Apophas contre le personnage désigné gagne la règle spéciale Attaques Magiques.

Masse Grouillante

Tandis que la nuée de scarabées où réside l'âme maudite d'Apophas s'élève des sables du désert, son crâne luisant ouvre ses mâchoires décharnées pour libérer un nuage de scarabées qui dévorent tout sur leur passage.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Masse Grouillante	N/A	2	-	Arme à Souffle

Notes: *Quand on effectue un jet de blessure avec cette arme, un jet de 4+ est toujours un succès, quelle que soit l'Endurance de la cible.*

Personnage



Prince Apophas, le Seigneur Scarabée Maudit

“Prince Apophas. Vous êtes reconnu coupable de régicide, le plus odieux des crimes dans les contrées de Nehekhara. Pour avoir assassiné le bien-aimé Roi de Numas et toute sa lignée afin d'usurper le trône, vous êtes condamné à une mort lente et douloureuse. Puisse Usirian s'emparer de votre âme pour la soumettre à une éternité de tourment !”

– La sentence du Prince Apophas de Numas.

Nekaph, Émissaire de Settra

Nekaph, Émissaire de Settra est un Héraut Royal. Il peut être inclus dans toute armée des Rois des Tombes de Khemri utilisant toute liste de composition d'armée qui inclut cette option. Il doit être aligné tel qu'il est présenté ici.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Nekaph, Émissaire de Settra	4	5	3	4	4	2	4	3	8	120

Type de Troupe: Infanterie régulière (personnage nommé)

Taille d'Unité: 1

Taille de Socle: 25 x 25 mm

Équipement: Le Fléau des Rois Conquis et armure légère

Règles Spéciales: Desséchés, Inflammable, Héraut du Désespoir, Indomptable (2), Coup Fatal, Morts-vivants de Nehekhar, Régénération (5+), Champion de Settra, Protecteur Assermenté

Héraut du Désespoir

Les malheurs que promet Nekaph avant la bataille peuvent saper la détermination des combattants les plus endurcis.

Toute unité ennemie en contact socle à socle avec Nekaph ou une unité qu'il a rejointe doit jeter un D6 supplémentaire quand elle effectue un test de Peur ou de Terreur, et défausser le plus bas résultat.

Champion de Settra

Dans l'ancienne Nehekhar, Nekaph se battait au nom de Settra quand quelqu'un faisait l'erreur de défier le roi en combat singulier ou de mettre en doute son honneur.

Nekaph doit toujours lancer et accepter des défis (si possible). Cependant, les défis lancés par Nekaph ne peuvent pas être refusés. En outre, tant qu'il est engagé dans un défi, Nekaph assène un Coup Fatal s'il obtient un 5 ou un 6 naturel quand il effectue un jet de Blessure, au lieu du 6 habituel.

Le Fléau des Rois Conquis

Les crânes de nombreux monarques vaincus ont été blanchis et recouverts d'or pour créer cette arme macabre. Entre les mains décharnées de Nekaph, il aide l'Émissaire à remplir son sinistre devoir.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Le Fléau des Rois Conquis	Combat	F+2	-2	Attaques Magiques, Blessures Multiples (2), Arme à Deux Mains

Notes: Le modificateur de Force du Fléau des Rois Conquis ne s'applique qu'au premier round de combat.



Personnage



Le Champion de Settra

“Settra l'Impérissable est un souverain miséricordieux, car il vous offre dans sa sagesse une chance unique de sauver vos vies et celles de votre peuple. Agenouillez-vous devant le Grand Roi de Nehekhar et jurez-lui fidélité pour l'éternité, ou périssez sottement, et votre pitoyable dynastie ne figurera même pas dans les annales.”

– Premier et dernier avertissement de Nekaph à l'adresse des tribus Turjuk.

Personnage



Archi-Nécrotectes

Chez les plus talentueux artisans et architectes de Nehekhar, certains se détachaient du lot par leur maîtrise de leur art ou plus simplement, pour la brutalité dont ils faisaient preuve pour diriger les armées d'ouvriers de Nehekhar. Ces individus atteignaient rapidement le rang d'Archi-Nécrotecte, une position privilégiée qui faisait rejaillir sur eux une part du prestige auquel étaient habitués ceux qu'ils servaient. Dans la mort, les Archi-Nécrotectes sont chargés de superviser les légions de Morts-vivants qui entretiennent et rebâtissent les nécropoles croulantes de Nehekhar, et de s'occuper des statues animées et constructions mortes-vivantes cyclopéennes qui veillent pour l'éternité sur les tombeaux de leurs seigneurs et maîtres.

Archi-Nécrotecte

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Archi-Nécrotecte	4	4	3	4	4	3	3	3	8	90

Type de Troupe : Infanterie régulière (personnage)

Taille d'Unité : 1

Taille de Socle : 25 x 25 mm

Équipement : Arme de base, fouet et armure légère

Options :

- Peut acheter des objets magiques pour un total de75 points

Règles Spéciales : *Desséchés, Inflammable, Immortel Contremaître, Khopesh, Morts-vivants de Nehekhar, Régénération (5+), Tailleur de Pierre*

Immortel Contremaître

Sous le regard cruel d'un Archi-Nécrotecte, même les serviteurs décharnés et les constructions magiques du Culte Mortuaire redoublent d'efforts.

À la sous-phase de Commandement de son tour, ce personnage peut tenter de pousser une seule unité amie à sa portée de Commandement à faire plus d'efforts en effectuant un test de Commandement (en utilisant son propre Commandement). En cas de réussite, jusqu'à votre prochaine sous-phase de Début de Tour, l'unité concernée gagne un modificateur de +D3 à sa caractéristique d'Initiative (jusqu'à un maximum de 10).

Tailleur de Pierre

L'Archi-Nécrotecte est chargé d'entretenir les légions de constructions mortes-vivantes de Nehekhar.

À la sous-phase de Commandement de son tour, s'il n'est pas engagé en combat, ce personnage peut désigner un seul Colosse Nécrolithe, Nécrosphinx, unité d'Ushabti ou unité d'Ushabti Vénérables qui est à sa portée de Commandement. Jusqu'à la fin de ce tour, l'unité désignée améliore la valeur d'armure de sa sauvegarde de Régénération de 1.

Représenter cette Unité dans vos Parties

Peint dans de riches couleurs, ou placé sur un socle scénique, un Archi-Nécrotecte peut ainsi être aisément distingué d'un humble Nécrotecte.



Cohortes d'Infanterie Squelette

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Guerrier de l'Ost Royal	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5
Archer de l'Ost Royal	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5
Maître d'Armes	4	2	2	3	3	1	3	2	5	+5

Type de Troupe: Infanterie régulière

Taille d'Unité: 10+/10*

Taille de Socle: 25 x 25 mm

Équipement:

- **Guerriers de l'Ost Royal:** Armes de base, lances d'infanterie, armures légères et boucliers
- **Archers de l'Ost Royal:** Armes de base, armures légères et arcs de guerre

Options:

- Toute unité peut :
 - Promouvoir une figurine en Maître d'Armes (champion) +5 points par unité
 - Promouvoir une figurine en porte-étendard +5 points par unité
 - Promouvoir une figurine en musicien +5 points par unité
 - Prendre une bannière magique pour une valeur maximale de 50 points
 - Avoir la règle spéciale Phalanges de Nehekharra +10 points par unité
- Un Maître d'Armes peut acheter des objets magiques pour un total de 30 points

Règles Spéciales: Flèches d'Asaph, Ordre Serré, Horde, Bande Hétéroclite*, Morts-vivants de Nehekharra, Régénération (6+), Unité Régimentaire, Discipline Inébranlable (voir page 3)

*Quand vous rédigez votre liste de mobilisation, une Cohorte d'Infanterie Squelette doit contenir au moins dix Guerriers de l'Ost Royal et dix Archers de l'Ost Royal. Les Guerriers de l'Ost Royal occupent toujours le(s) rang(s) avant de l'unité, poussant de côté tout Archer de l'Ost Royal pour ce faire si nécessaire (par exemple quand l'unité fait une réorientation).

Ushabti Vénérables

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Ushabti Vénérable	4	5	3	5	4	3	2	3	8	56
Ancien Vénérable	4	5	3	5	4	3	2	4	8	+7

Type de Troupe: Infanterie monstrueuse

Taille d'Unité: 3+

Taille de Socle: 40 x 40 mm

Équipement: Armes de base, lames rituelles et armures lourdes

Options:

- Toute unité peut promouvoir une figurine en Ancien Vénérable (champion) +7 pts par unité

Règles Spéciales: Ordre Serré, Indomptable (1), Khopesh, Résistance à la Magie (2), Morts-vivants de Nehekharra, Régénération (6+)

	P	F	PA	Règles Spéciales
Lame rituelle	Combat	F+2	-3	Arme à Deux Mains, Frappe en Dernier

Représenter cette Unité dans vos Parties

Les Ushabti Vénérables peuvent être aisément distingués des Ushabti de base en peignant les figurines dans des couleurs plus vives ou en les plaçant sur des socles scéniques.

Infanterie



Cohortes d'Infanterie

Les formations d'infanterie mixte des Osts Royaux permettent aux forces de Nehekharra d'avancer sous des tirs de couverture sans exposer à l'ennemi leurs unités d'archers vulnérables. Ceux qui font l'erreur de charger directement la cohorte se retrouveront sous le feu d'une volée de flèches avant que leur avance soit stoppée net par les pavois des impénétrables premiers rangs de la cohorte.

Ushabti Vénérable

Parmi les innombrables Ushabti qui gardent les nécropoles et les tombeaux de la Terre des Morts se trouvent des créatures véritablement antiques, façonnées par des maçons aux premiers temps de Nehekharra en l'honneur de déités depuis longtemps oubliées. Bien que le passage des siècles ait inexorablement dégradé leur apparence, ils demeurent de précieux serviteurs du Culte Mortuaire.

Cavalerie



Cohortes de Cavalerie

À l'instar de leurs homologues de l'infanterie, les cohortes de cavalerie mixte que l'on rencontre souvent dans les Osts Royaux garantissent que ses troupes montées puissent harceler l'ennemi avec des grêles de flèches, tout en conservant la capacité d'aplatir les formations adverses par une charge dévastatrice de cavaliers armés de lances.

Nécroserpents

Bien qu'ils servent le plus souvent de montures pour les Gardiens des Tombes, il arrive que les Cultes Mortuaires invoquent des Nécroserpents dépourvus de cavaliers. La plupart de ceux-ci sont des serpents de pierre sculptés à l'image du Cobra de Khemri, un serpent dont le venin est si toxique qu'une seule goutte suffit à tuer une dizaine de chevaux – et c'est la même toxine qui dégoutte des crochets des Nécroserpents.

Cohorte de Cavalerie Squelette

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Cavalier de l'Ost Royal	-	2	2	3	3	1	2	1	5	12
Archer à Ch. de l'Ost Royal	-	2	3	3	3	1	2	1	5	11
Maître des Chevaux	-	2	2	3	3	1	3	2	5	+6
Coursier Squelette	8	2	-	3	-	-	2	1	-	-

Type de Troupe: Cavalerie lourde

Taille d'Unité: 5+/5+*

Équipement:

Cavalier de l'Ost Royal: Armes de base, lance de cavalerie, armures légères et boucliers

Archer à Cheval de l'Ost Royal: Armes de base, armures légères et arcs de guerre

Coursier Squelette: Sabots squelettiques (compte comme des armes de base)

Options:

- Toute unité peut:
 - Promouvoir une figurine en Maître des Chevaux (champion) +6 points par unité
 - Promouvoir une figurine en porte-étendard +6 points par unité
 - Promouvoir une figurine en musicien +6 points par unité
 - Prendre une bannière magique pour une valeur maximale de 50 points
 - Avoir la règle spéciale Contre-charge +1 point par figurine
- Un Maître des Chevaux peut acheter des objets magiques pour un total de 30 points

Règles Spéciales: Flèches d'Asaph, Ordre Serré, Horde, Bande Hétéroclite*, Morts-vivants de Nehekharra, Régénération (6+), Discipline Inébranlable (voir page 3), Rapide, Avant-garde

**Quand vous rédigez votre liste de mobilisation, une Cohorte de Cavalerie Squelette doit contenir au moins cinq Cavaliers de l'Ost Royal et cinq Archers à Cheval de l'Ost Royal. Les Cavaliers de l'Ost Royal occupent toujours le(s) rang(s) avant de l'unité, poussant de côté tout Archer à Cheval de l'Ost Royal pour ce faire si nécessaire (par exemple quand l'unité fait une réorientation).*

Nécroserpents

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Nécroserpent	7	3	0	5	4	3	3	3	7	38

Type de Troupe: Cavalerie monstrueuse

Taille de Socle: 50 x 100 mm

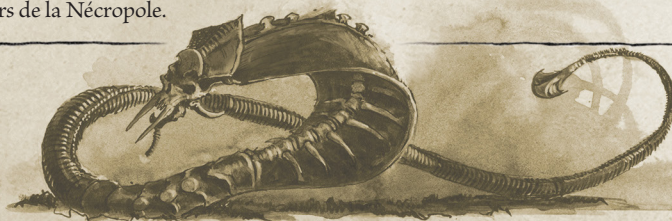
Taille d'Unité: 2+

Équipement: Queues fouettardes et crocs venimeux (compte comme des armes de base)

Règles Spéciales: Embusqueurs, Peau Blindée (1), Touches d'Impact (1), Indomptable (1), Mouvement à Couvert, Morts-vivants de Nehekharra, Ordre Dispersé, Attaque Empoisonnées, Régénération (6+), Rapide

Représenter cette Unité dans vos Parties

Les Nécroserpents peuvent aisément être représentés avec les Nécroserpents du kit des Chevaliers de la Nécropole.



Chars Gardien des Tombes

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Char	-	-	-	4	4	3	-	-	-	53
Auriges G. des Tombes (x2)	-	3	3	4	-	-	2	1	7	-
Capitaine des Tombes	-	3	3	4	-	-	2	2	7	7
Coursier Squelette (x2)	8	2	-	3	-	-	2	1	-	-

Type de Troupe: Char léger

Taille de Socle: 50 x 100 mm

Taille d'Unité: 3+

Valeur d'Armure: 4+

Équipement:

- **Auriges Gardiens des Tombes:** Armes de base, hallebardes et boucliers
- **Coursier Squelette:** Sabots squelettiques (compte comme des armes de base)

Options:

- Toute unité peut:
 - Promouvoir 1 figurine pour inclure un Capitaine des Tombes (champion) +7 pts par unité
 - Promouvoir 1 figurine pour inclure un porte-étendard+7 pts par unité
 - Promouvoir 1 figurine pour inclure un musicien.....+7 pts par unité
 - Acheter une bannière magique pour une valeur maximale de.....50 pts
- Un Capitaine des Tombes peut acheter des objets magiques pour un total de.....50 pts

Règles Spéciales: Coups de Fendoir (Auriges Gardien des Tombes uniquement), Desséchés, Touches d'Impact (D3+1), Indomptable (2), Khopesh, Morts-vivants de Nehekhara, Ordre Dispersé, Régénération (6+), Mouvement de Réserve, Rapide

Notez que le Capitaine des Tombes, le porte-étendard ou le musicien remplacent chacun un seul aurige Gardien des Tombes, et chacun doit être placé sur un char différent.

Représenter cette Unité dans vos Parties

Les chars Squelettes occupés par des fantassins Gardiens des Tombes sont le choix idéal pour représenter les Chars Gardiens des Tombes.



Char



Chars Gardiens des Tombes

Bien que combattant généralement en tant que régiments d'infanterie d'élite, il peut arriver qu'un roi accorde à ses Gardiens des Tombes le privilège de conduire ses précieux chars pour l'accompagner au combat. Ces guerriers déjà redoutables sont encore plus dangereux montés à bord de ces chars rapides, car ils peuvent aisément écraser les formations de moindre valeur par la seule force de leur élan, et concentrer leurs coups plus précis contre leurs plus redoutables adversaires. Avec de tels guerriers d'élite comme fer de lance de l'invasion de Settra, ceux qui habitent les terres des vivants doivent se méfier, quand le grondement des roues des chars résonne dans les Principautés Frontalières et au-delà.

OBJETS MAGIQUES DES ROIS DES TOMBES DE KHEMRI

Les pages qui suivent sont à ajouter aux objets magiques des Rois des Tombes de Khemri qui se trouvent dans *Hordes Sauvages*. Ces objets magiques sont spécifiques aux armées de Rois des Tombes de Khemri et peuvent être achetés de la même façon que des objets magiques Courants, comme décrit dans le livre de règles de *Warhammer: the Old World*.

Objets Magiques Extrêmement Courants : Tout objet magique marqué d'un astérisque (*) est considéré comme extrêmement courant, comme décrit dans le livre de règles de *Warhammer: the Old World*.

Armes Magiques

Artéfacts de Pouvoir

Les somptueux mausolées des reines et des rois de Nehekhara abritent de fabuleux trésors dont la valeur dépasse les rêves les plus fous des pilliers de tombes. Cependant, outre les montagnes de pièces de monnaie et les rivières de pierres précieuses, des objets d'une plus grande valeur attendaient ceux qui avaient assez de discernement pour en saisir la nature. Bien que nombre de ces armes et talismans soient des reliques oubliées de la longue histoire de Nehekhara, ils n'ont rien perdu de leur puissance au cours de leur sommeil millénaire.



Lame d'Antarhak..... 45 Points

Ceux qui coupe la Lame d'Antarhak vieillissent de plusieurs décennies en quelques instants, tandis que leur vitalité volée est transmise au porteur de cette terrible lame.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Lame d'Antarhak	Combat	F+1	-1	Attaques Magiques

Notes : La Lame d'Antarhak ne peut être prise que par des figurines d'une Armée de l'Infamie de l'Ost Royal de Nehekhara. Pour chaque Point de Vie qu'une unité ennemie perd à cause d'une attaque de la Lame d'Antarhak, son porteur récupère immédiatement un seul Point de vie perdu.

La Lame du Conquérant.....55 Points

Plus d'un monarque ou seigneur de guerre assez fou pour s'opposer au règne du Seigneur de Nehekhara a eu la tête tranchée par cette arme redoutable.

	P	F	PA	Règles Spéciales
La Lame du Conquérant	Combat	F+2	-2	Coup Fatal, Attaques Magiques, Arme à Deux Mains, Frappe en Dernier

Notes : Quand il est engagé dans un défi, le porteur de la Lame du Conquérant assène un Coup Fatal s'il obtient un 5 ou un 6 à un jet de blessure, au lieu des 6 habituels. De plus, si le porteur tue le Général ennemi lors d'un défi, vous gagnez un bonus de 100 Points de Victoire à la fin de la partie.

Lames de Justice de Phakth.....35 Points

Des éclairs courent sur ces lames jumelles tandis qu'elles taillent en pièces les ennemis de Nehekhara.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Lames de Justice de Phakth	Combat	F	-1	Attaques Magiques, Arme à Deux Mains

Notes : Figurines dont le type de troupe est "infanterie" uniquement. Les Lames de Justice de Phakth accordent à leur porteur +1 Attaque par rang qu'à une unité ennemie avec laquelle il est engagé.

Bâton des Éons 30 Points

Un seul coup de cette arme maudite peut faire rouiller une armure en quelques instants, mettant son porteur à la merci des sbires du Prêtre Liche.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Bâton des Éons	Combat	F+2	-1	Attaques Magiques, Arme à Deux Mains

Notes : Le Bâton des Éons ne peut être pris que par un Prêtre Liche d'une Armée de l'Infamie du Culte Mortuaire. Toute figurine qui est touchée par une ou plusieurs attaques de combat effectuées avec cette arme subit un modificateur de -1 à sa valeur d'armure pour le reste de la partie.

Armures Magiques

Manteau Royal40 Points

On raconte que la sagesse des reines et des rois de Nehekharra habite ces plaques d'armure, offrant de précieux conseils au porteur tandis qu'il commande ses guerriers sur le champ de bataille.

Le Manteau Royal ne peut être pris que par les figurines d'une Armée de l'Infamie de l'Ost Royal de Nehekharra. Peut être porté avec d'autres armures. Le porteur du Manteau Royal améliore sa valeur d'armure de 1 (jusqu'à un maximum de 2+). En outre, la règle spéciale *Que Ma Volonté Soit Faite* du porteur affecte toutes les unités amies ayant la règle spéciale *Morts-vivants* de Nehekharra à 6" de lui, pas seulement l'unité qu'il a rejointe.

Éclisse Protectrice35 Points

Des bandes protectrices de bronze et de fer, ornées de hiéroglyphes régénérants, ceignent le corps racorni du Prêtre Liche, car sans leur pouvoir les armées des Rois des Tombes s'écrouleraient.

L'Éclisse Protectrice, est une armure lourde qui peut être achetée et portée sans pénalité par un Prêtre Liche, même s'il n'a pas l'option d'être équipé d'une armure, d'un bouclier ou d'un caparaçon. En outre, son porteur a une sauvegarde *Invulnérable* de 5+ contre toute blessure subie.

Talismans

Amulette du Serpent.....30 Points

Taillée dans l'or massif, avec des émeraudes scintillantes en guise d'yeux, cette amulette magique en forme de serpent enduit les armes des guerriers de Nehekharra proches d'un venin rapide et mortel.

Le porteur de l'Amulette du Serpent et toute unité qu'il a rejointe gagne la règle spéciale *Attaques Empoisonnées*.

Relique du Soleil du Désert25 Points

Quand ils virent que leurs corps momifiés étaient extrêmement vulnérables au feu, certains Rois des Tombes cherchèrent la protection du dieu du soleil Ptah.

Le porteur de la Relique du Soleil du Désert n'est pas soumis aux règles spéciales *Desséchés* ou *Inflammable*.

Bannières Magiques

Bannière Royale de Settra50 Points

La bannière personnelle de Settra est un présage de ruine pour ses ennemis quand elle est déployée sur le champ de bataille. Car le Vritable Roi de Nehekharra ne s'agenouille devant personne ; tous s'inclineront devant lui ou seront anéantis.

La Bannière Royale de Settra ne peut être prise que dans une liste de mobilisation qui inclut Settra l'Impérissable et/ou Nekaph, Émissaire de Settra. Une unité portant la Bannière Royale de Settra gagne les règles spéciales *Haine* (personnages ennemis) et *Terreur*.

Ikône des Siècles45 Points

Le temps se comporte étrangement autour de cette ikône, le poids des ans ralentissant même les guerriers les plus agiles.

Toutes les unités ennemies à 6" de la figurine portant l'Ikône des Siècles subissent un modificateur de -1 à leur caractéristique d'Initiative (jusqu'à un minimum de 1).

Tapiserie des Terres Conquises35 Points

Tissée à partir des étendards des ennemis vaincus, cette bannière en patchwork sert d'avertissement à ceux qui se dressent contre les monarques de Nehekharra.

Toute bannière ennemie capturée par une unité portant la Tapiserie des Terres Conquises rapporte 100 Points de Victoire en tant que trophée de guerre.

Bannière des Vents du Désert.....30 Points

Cette bannière en lambeaux claque et danse sous le souffle d'un vent spectral, dont les bourrasques poussent en avant ceux qui marchent dans son ombre.

Figurines dont le type de troupe est "infanterie" uniquement. Une unité portant la Bannière des Vents du Désert gagne les règles spéciales *Avant-garde* et *Mouvement de Réserve*.



Objets Enchantés

Bâton d'Éveil..... 50 Points

Confié exclusivement par les Prêtres Liches les plus respectés, cet artefact d'une grande puissance amplifie les pouvoirs nécromantiques de son porteur.

Grand Prêtre uniquement. Quand le porteur du Bâton d'Éveil utilise la règle spéciale *Levez-vous!* sur une unité amie dont le type de troupe est "infanterie" ou "cavalerie", l'unité concernée récupère D3 Points de Vie additionnels.

Orbe de Ptra..... 40 Points

Quand on entonne une prière à l'adresse du puissant Ptra, cet orbe devient aussi lumineux que le soleil de midi, ce qui aveugle les archers ennemis.

Toute figurine ennemie qui cible ce personnage ou toute unité qu'il a rejoint à la phase de Tir subit un modificateur additionnel de -1 aux jets de touche.

Objets Cabalistiques

Canope de Phâzerakt..... 40 Points

On raconte que l'esprit de Phâzerakt peut être libéré de la jarre richement ornementée où il est emprisonné pour contribuer à une invocation de masse.

Usage unique. À la sous-phase de Commandement de son tour, s'il n'est pas engagé en combat, le porteur de la canope de Phâzerakt peut tenter d'en libérer le contenu en effectuant un test de Commandement, (en utilisant son propre Cd non modifié). En cas de réussite, placez une unité de 2D6+3 Guerriers Squelettes Invoqués sur le champ de bataille, n'importe où entièrement à 12" de cette figurine, mais pas à 1" de toute figurine ennemie :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Guerrier Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	4

Type de Troupe : Infanterie régulière

Taille de Socle : 25 x 25 mm

Taille d'Unité : 2D6+3

Équipement : Armes de base et boucliers

Règles Spéciales : Horde, Morts-vivants de Nehekharu, Régénération (6+), Tirailleurs

Notez que les Guerriers Squelettes Invoqués ne valent aucun Point de Victoire.

Baguette Tisse-Malheur..... 20 Points

Le pouvoir que recèle cette baguette maléfique ne cherche qu'à affaiblir les ennemis de son porteur.

Le porteur de la Baguette Tisse-malheur gagne un modificateur de +1 à son jet de Lancement quand il tente de lancer un sort de Maléficé.

Tablettes de Tahoht*..... 20 Points

Ces puissantes reliques de la sagesse de Tahoht tombent en poussière une fois leur pouvoir utilisé.

Un Sorcier peut acheter jusqu'à trois Tablettes de Tahoht, chacune à usage unique. Avant d'effectuer un jet de Lancement, le Sorcier peut décider d'utiliser n'importe quel nombre de ses Tablettes. Chaque Tablette utilisée permet d'appliquer un modificateur de +1 au résultat du jet de Lancement.

Notez que ce modificateur affecte le résultat d'un jet – il n'annule pas le jet d'un double 1 naturel.





Permission de télécharger/imprimer pour un usage personnel uniquement.
© Copyright Games Workshop Limited 2023
www.forgeworld.co.uk

CITADEL
MINIATURES

Forge World
MINIATURES



WARHAMMER.COM