



LES MORTS-VIVANTS DE WAIQAR





LES MORTS-VIVANTS DE WAIQAR

« Waiqar le Magnifique, Waiqar le Conquérant, Waiqar le Traître. Maître de Zorgas et Seigneur des Terres des Brumes. »

La légende de Waiqar Sumarion sera toujours associée à celle de son ami et maître, le grand sorcier Timmoran Lokander. Durant les Premières Ténèbres de Mennara, Timmoran réunit les races légitimes pour s'opposer au mal que Llovar Rotuno et ses hordes d'Uthuk avaient libéré. Waiqar était le général des armées de Timmoran et mena avec succès ses forces d'élite dans de nombreuses batailles.



Encouragé par ses victoires et contre l'avis de Timmoran, Waiqar se mit en route pour assaillir directement Llovar à la tête d'une grande armée. Ce fut sa plus grande erreur. Waiqar fut lourdement battu par les forces de Llovar et emprisonné dans la citadelle maudite de Llovar, où il se languit avant d'être sauvé par Timmoran Lokander.

Waiqar retrouva son poste de général, mais son esprit était perverti. Personne ne peut dire si c'était à cause de son propre échec et sa haine de soi qui le damnèrent ou les stigmates des tortures subies lors de son emprisonnement. Petit à petit, avec le combat et la destruction des forces restantes de Llovar, il sombra dans les ténèbres. Toujours rusé et charismatique, il tourna son armée contre les ordres de Timmoran pour imprégner son pouvoir de l'Orbe du Ciel, et convainquit ses hommes qu'il devait posséder l'Orbe à la place de Timmoran.



La Nuit de la Trahison, Waiqar lança un assaut contre Timmoran dans le Val des Sorciers. En réponse, Timmoran détruisit l'Orbe et répandit ses éclats (les Étoiles de Timmoran) dans le monde entier.

Rendu furieux par son échec, Waiqar succomba à ses démons. Il jura de ne jamais se reposer tant qu'il n'aurait pas récupéré le pouvoir de Timmoran, et se condamna à une existence immortelle. Ses hommes périrent à cause du poids de cette malédiction mais se relevèrent pour marcher à ses côtés, aussi loyaux dans la mort qu'ils l'avaient été dans la vie.

Depuis lors, Waiqar a comploté depuis sa citadelle de Zorgas. Il fut le responsable de bien des malheurs qui se sont abattus sur Mennara, même si son nom disparut des mémoires.

Aujourd'hui, plus mythe qu'homme, Waiqar avance ses légions. Une nouvelle obscurité se lève, et les plans séculaires de Waiqar arrivent à terme...



UNITES DES MORTS-VIVANTS

HORREURS D'OS

Les Horreurs d'Os sont des piles d'ossements animées – peut-être humains, peut-être animaux, peut-être un mélange de tout cela. Tant que l'esprit maléfique qui rassemble ces os ne perd pas sa force, les Horreurs d'Os ne souffrent pas des dégâts et ne battent jamais en retraite.

	<h3>HORREURS D'OS</h3> <p>Infanterie • Sbirre • Mêlée</p>	
	1 Inflexible : Cette unité ne bat pas en retraite et n'est jamais affaiblie.	
	3 Contrainte : Après votre étape Déplacement, vous pouvez dépenser 1 Arcane afin de déplacer cette unité de 1 case.	
	3	

RANIMES

Les premières lignes de l'armée de Morts-Vivants sont composées de ces soldats habités par les plus anciennes, mortelles et insatiables âmes avides de guerre. Des hordes d'Infanterie squelettiques et en armure appelées **Ranimés** forment le fer de lance de l'invasion des Morts-Vivants. La force de ces fantassins réside dans leur nombre.

	<h3>RANIMES</h3> <p>Infanterie • Sbirre • Mêlée</p>	
	2 Régénération : Récupérez 1 Santé.	
	1 Légion : Ajoutez 1 dé à chaque jet de combat effectué par cette unité pour chaque figurine restante dans cette unité.	
	3	

ARCHERS SQUELETTES

Au sein des Ranimés, certains Squelettes sont armés d'arcs et de flèches maudites qui font s'abattre une pluie de tir sur les ennemis de Waiqar.



	<h1>ARCHERS SQUELETTES</h1>		
	Infanterie • Sbire • Archer • A distance		
	2	 Flèches d'Affliction : L'unité ciblée est affligée. Les unités affligées ont une Valeur de Déplacement de 1 et sont considérées comme affaiblies. Lorsqu'un joueur active une unité affligée, il peut dépenser 2 Arcanes afin de retirer le marqueur Affliction de la case de cette unité.	
	2 (1-4)		
	3		

NECROMANCIENS

Tous les guerriers des légions de morts-vivants ne sont pas morts. Les Néromanciens sont des sorciers bel et bien vivants à qui l'on a promis des richesses inimaginables pour rejoindre la cause de Waiqar.

	<h1>NECROMANCIENS</h1>		
	Infanterie • Incantateur • A distance		
	2	 Influence : Choisissez une unité Sbire alliée située à 2 cases ou moins de cette unité. Après ce combat, l'unité choisie peut se déplacer jusqu'à 1 case et effectuer une attaque.	
	3 (1-3)		
	3	 Drain : Votre adversaire perd 1 Arcane et vous gagnez 1 Arcane.	

SPECTRES

Les **Spectres** sont des esprits si puissants qu'ils n'ont pas besoin de forme physique pour combattre. La manière dont ils s'y prennent pour posséder les vivants est inconnue, bien que la mort cruelle qu'ils infligent à leurs victimes ait tendance à créer de nouveaux esprits vicieux.

	<h1>SPECTRES</h1> <p>Elite • Mêlée</p>		
	3	 Possession : Inversez la position de cette unité avec l'unité ciblée. L'unité ciblée ne peut pas effectuer de riposte lors de ce combat.	
	2	Ethéré : Les unités ne disposant pas du trait Incantateur lancent 1 dé de moins lors des jets de combat contre cette unité. Cette unité peut se déplacer au travers des cases occupées par d'autres unités.	
	3		

BARGHESTS

Il existe bien des formes de morts-vivants dans le monde. Certaines n'ont jamais été en vie du tout mais ont été hantées par les morts-vivants depuis des temps immémoriaux. Les Barghests sont des goules canines qui n'ont jamais vécu comme les chiens ou les loups mais qui sont connues pour roder autour des cimetières et chasser les citadins à la tombée de la nuit. Ils rejoignent les armées de Waiqar non pour la puissance et la gloire mais pour avoir la possibilité de se délecter de chair fraîche.

	<h1>BARGHESTS</h1> <p>Cavalerie • Mêlée</p>		
	3	Pisteur : Si cette unité n'était pas adjacente à une unité amie au début de votre étape Déplacement, elle peut se déplacer de 1 case supplémentaire lors de votre étape Déplacement.	
	3	 Hurlement : L'unité ciblée est paniquée. Les unités paniquées doivent engager les résultats obtenus lors des jets de combat pour subir 1 dégât après le combat. Ces dégâts ne peuvent pas être ignorés. Lorsqu'un joueur active une unité paniquée, il peut dépenser 2 Arcanes afin de retirer le marqueur Affliction de la case de cette unité.	
	3		

CHEVALIERS DE LA MORT

Les Ranimés sont habités de l'essence des premiers soldats Morts-Vivants maudits, qui occupent à présent des corps humains plus récemment décédés. Toutefois, les **Chevaliers de la Mort** montés qui chargent loin devant eux possèdent toujours la forme qu'ils avaient lorsqu'ils furent maudits, des siècles auparavant. La terrible force dont ils disposent se traduit par une puissance impie sur le champ de bataille, laquelle les protège des attaques de faibles unités ennemies.

	<h1>CHEVALIERS DE LA MORT</h1> <p>Cavalerie • Chevalier • Mêlée</p>		
	2	 Boureau : L'unité ciblée ne peut pas résoudre les effets de retraite lors de ce combat.	
	4	Puissance Impie : Cette unité ne peut pas être attaquée par des unités ennemies affaiblies.	
	3		



BANSHEE

Comme les Barghests, la Banshee est une créature sauvage condamnée à exister quelque part entre la vie et la mort. Elle ne combat pas dans les armées de Waiqar volontairement, elle doit être capturée, enchaînée et forcée à rejoindre les combats. Le cri d'une Banshee est si terrifiant qu'il oblige les unités ennemies à reculer devant elle.

	<h1>BANSHEE</h1> <p>Légendaire • Mêlée</p>		
	2	 Terrifiant : Chaque unité ennemie adjacente à cette unité bat en retraite de 1 case.	
	4	 Maudit : Si cette unité a subi 1 dégât ou plus, gagnez 2 Arcanes.	
	5♦	Aura Inébranlable : Les unités amies adjacentes à cette unité sont soutenues.	

DRAGON DES TUMULUS

Le terrible **Dragon des Tumulus** respire la maladie et peut infecter ses proies. Ces redoutables bêtes sont créées à partir des cadavres de dragons défunts pour combattre dans les armées de Waiqar et elles le font avec joie, savourant la douleur qu'elles infligent à leurs ennemis et absorbant l'arcane de ceux qu'elles ont vaincus.

	<h1>DRAGON DES TUMULUS</h1> <p>Dragon • Légendaire • Mêlée</p>		
	3	Vol : Les unités ayant pour attribut Mêlée lancent 1 dé de moins aux jets de combat contre cette unité. Cette unité ignore les restrictions de déplacement et de combat des cases sur lesquelles elle se déplace ou qu'elle occupe.	
	4	 Souffle Pestiféré : 1 unité ciblée, ou 1 unité ennemie adjacente à l'unité ciblée, est affligée.	
	6♦	Moisson : Lorsque cette unité élimine une unité ennemie, gagnez 2 Arcanes.	

RESUME DES STATISTIQUES DES MORTS-VIVANTS



UNITE	TRAITS				COUT	REGLES SPECIALES
Horreurs d'Os	Infanterie • Sbire • Mêlée	1	3	3	3	<p>Inflexible : Cette unité ne bat pas en retraite et n'est jamais affaiblie.</p> <p>Contrainte : Après votre étape Déplacement, vous pouvez dépenser 1 Arcane afin de déplacer cette unité de 1 case.</p>
Ranimés	Infanterie • Sbire • Mêlée	2	1	3	4	<p>✂ Régénération : Récupérez 1 Santé.</p> <p>Légion : Ajoutez 1 dé à chaque jet de combat effectué par cette unité pour chaque figurine restante dans cette unité.</p>
Archers Squelettes	Infanterie • Sbire • Archer • A distance	2	2 ⁽¹⁻⁴⁾	4	4	<p>♣ Flèches d'Affliction : L'unité ciblée est affligée. Les unités affligées ont une Valeur de Déplacement de 1 et sont considérées comme affaiblies. Lorsqu'un joueur active une unité affligée, il peut dépenser 2 Arcanes afin de retirer le marqueur Affliction de la case de cette unité.</p>
Nécromanciens	Infanterie • Incantateur • A distance	2	3 ⁽¹⁻³⁾	3	5	<p>♣ Influence : Choisissez une unité Sbire alliée située à 2 cases ou moins de cette unité. Après ce combat, l'unité choisie peut se déplacer jusqu'à 1 case et effectuer une attaque.</p> <p>♣ Drain : Votre adversaire perd 1 Arcane et vous gagnez 1 Arcane.</p>
Spectres	Elite • Mêlée	3	2	3	6	<p>♣ Possession : Inversez la position de cette unité avec l'unité ciblée. L'unité ciblée ne peut pas effectuer de riposte lors de ce combat.</p> <p>Ethéré : Les unités ne disposant pas du trait Incantateur lancent 1 dé de moins lors des jets de combat contre cette unité. Cette unité peut se déplacer au travers des cases occupées par d'autres unités.</p>

RESUME DES STATISTIQUES DES MORTS-VIVANTS



UNITE	TRAITS				COUT	REGLES SPECIALES
Barghests	Cavalerie • Mêlée	3	3	3	6	<p>Pisteur : Si cette unité n'était pas adjacente à une unité amie au début de votre étape Déplacement, elle peut se déplacer de 1 case supplémentaire lors de votre étape Déplacement.</p> <p> Hurlerment : L'unité ciblée est paniquée. Les unités paniquées doivent engager les résultats  obtenus lors des jets de combat pour subir 1 dégât après le combat. Ces dégâts ne peuvent pas être ignorés. Lorsqu'un joueur active une unité paniquée, il peut dépenser 2 Arcanes afin de retirer le marqueur Affliction de la case de cette unité.</p>
Chevaliers de la Mort	Cavalerie • Chevalier • Mêlée	2	4	3	6	<p> Boureau : L'unité ciblée ne peut pas résoudre les effets de retraite lors de ce combat.</p> <p>Puissance Impie : Cette unité ne peut pas être attaquée par des unités ennemies affaiblies.</p>
Banshee	Légendaire • Mêlée	2	4	5♦	8	<p> Terrifiant : Chaque unité ennemie adjacente à cette unité bat en retraite de 1 case.</p> <p> Maudit : Si cette unité a subi 1 dégât ou plus, gagnez 2 Arcanes.</p> <p>Aura Inébranlable : Les unités amies adjacentes à cette unité sont soutenues.</p>
Dragon des Tumulus	Dragon • Légendaire • Mêlée	3	4	6♦	10	<p>Vol : Les unités ayant pour attribut Mêlée lancent 1 dé de moins aux jets de combat contre cette unité. Cette unité ignore les restrictions de déplacement et de combat des cases sur lesquelles elle se déplace ou qu'elle occupe.</p> <p> Souffle Pestiféré : 1 unité ciblée, ou 1 unité ennemie adjacente à l'unité ciblée, est affligée.</p> <p>Moisson : Lorsque cette unité élimine une unité ennemie, gagnez 2 Arcanes.</p>



Ce document n'est pas officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Fantasy Flight Games. Les marques déposées par cette entreprise sont utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à son copyright.