

La Tribune du Maître de Guerre
Necronomicon
Les Semi-Orques de Sarû le Maudit

WARMASTER



François
BRUNTZ

Une nouvelle menace s'est levée sur le Vieux Monde. Alliant la férocité et discipline, les Semi-Orques menés par Sarû le Maudit sont prêts à tout submerger sur leur passage !



On sait peu de choses sur Sarû le Maudit. Certains affirment qu'il s'agit d'un nécromancien, un serviteur des von Carstein qui aurait fui pour devenir son propre maître. D'autres croient qu'il fut chassé de l'Université de Magie d'Altdorf pour pratique des arts sombres.

Une chose est certaine cependant, Sarû le Maudit est un puissant sorcier et il n'a aucun scrupule à user de la magie noire pour arriver à ses fins. Sa puissance magique est épaulée par celle des Ombres, des spectres dont la seule présence suffit à terrifier les plus courageux guerriers. Mais les Semi-Orques sont la preuve ultime de la corruption de Sarû. Personne ne sait d'où viennent ces créatures cruelles dont la sauvagerie rappelle celle des Orques. Mais au contraire des peaux-vertes, les Semi-Orques sont des guerriers disciplinés et bien équipés. Seul leur petit nombre préserve le Vieux Monde de la destruction...

PIQUIERS SEMI-ORQUES

Les Semi-Orques ont été entraînés, certains préfèrent dire dressés, à l'utilisation des piques au combat. Bien utilisées, ces longues et solides lances sont capables d'arrêter net une charge de chevaliers bretonniens. Cependant leur manipulation n'est pas aisée ce qui n'en fait pas l'arme d'assaut idéale. Les Piquiers sont donc le plus souvent utilisés en défense pour bloquer les charges de la cavalerie et des monstres ennemis.

GUERRIERS SEMI-ORQUES

Les Semi-Orques sont des guerriers accomplis et Sarû a fait en sorte qu'ils soient bien protégés et bien armés. De fait ce sont des combattants d'élite capable de faire face à n'importe quel adversaire.



ARCHERS SEMI-ORQUES

Contrairement aux peaux-vertes, les Semi-Orques peuvent faire preuve d'habileté au tir. Même s'ils sont peu nombreux, leurs archers n'ont pas à rougir de la comparaison avec les troupes de tir des autres races.

CHEVAUCHEURS DE LOUPS GEANTS

Sarû a réussi à dresser des loups géants pour qu'ils combattent dans ses rangs. Ces puissantes créatures, chevauchées par les Semi-Orques les plus légers de son armées, se révèlent être de terrifiants adversaires, bien loin de leurs équivalents gobelins.

LOUPS GEANTS

Les Loups Géants peuvent également se battre sans cavalier. En meutes ils peuvent infliger de nombreux dégâts avant d'être mis en déroute par leurs ennemis.

TROLLS DE GUERRE

L'origine des Trolls de Guerre est certainement aussi mystérieuse que celle des Semi-Orques. Si ces Trolls ne font pas preuve d'une intelligence remarquable, ils sont cependant bien équipés et particulièrement dangereux.

GEANTS

Sarû s'est attaché les services de plusieurs géants accompagnant d'habitude les hordes d'Orques & Gobelins.

Le sorcier ne leur accorde pas une confiance formidable mais il sait que ces gigantesques créatures peuvent parfois faire la différence au combat (mais pour quel camp, telle est la question...).

PERSONNAGES

Le sorcier Sarû est toujours à la tête de ses armées, il n'a en effet pas confiance en ses lieutenants pour mener les troupes. Il est capable de lancer des sorts vicieux à ses ennemis.

Peu de Semi-Orques parviennent à assez maîtriser leur sauvagerie et leur soif de combat pour être capables de donner des ordres plutôt qu'en recevoir. Ceux-là sont recrutés par Sarû pour l'épauler.

Les Ombres sont des créatures mystérieuses cachées sous de longs manteaux noirs. Il s'agirait de spectres dont il émane une aura de terreur absolue. Cependant les Ombres n'ont aucune force physique et en tant que tel ne représente pas un danger immédiat. La peur qu'elles inspirent en fait également de piètres officiers sur le terrain. Elles ont cependant des pouvoirs magiques et elles peuvent se révéler particulièrement vicieuses.

Pour aller au combat, les personnages de l'armée de Sarû peuvent monter des Loups Géants ou de redoutables Ombres Ailées.

SELECTEUR D'ARMEE DES SEMI-ORQUES DE SARU

Unité	Type	Attaques	Points de Vie	Armure	Commandement	Taille	Coût	Min/Max	Spécial
Piquiers	Infanterie	3	3	6+	-	3	45	2/-	1
Guerriers	Infanterie	3	3	5+	-	3	60	2/-	/
Archers	Infanterie	3/1	3	-	-	3	50	-/4	/
Trolls de Guerre	Infanterie	5	3	5+	-	3	100	-/2	2
Chevaucheurs de Loups Géants	Cavalerie	4	3	6+	-	3	90	-2	/
Loups Géants	Cavalerie	3	3	-	-	3	45	-/2	/
Géant	Monstre	8	8	5+	-	1	175	-/1	3
Sarû le Maudit	Général	+0	-	-	9	1	140	1	4
Héros Semi-Orque	Héros	+1	-	-	8	1	80	-/1	/
Ombre	Sorcier	+0	-	-	7	1	45	-/1	/
Loup Géant	Monture	+1	-	-	-	-	+10	-/1	5
Ombre Ailée	Monture	+1	-	-	-	-	+70	-/1	6

REGLES SPECIALES

1- Piquiers Semi-Orques

Les piques utilisées par les Semi-Orques sont parfaites pour casser les charges ennemies. Mais ces armes se révèlent également peu maniables en assaut.

Pour représenter ceci, lorsque les Piquiers Semi-Orques sont en terrain découvert, les unités qui les chargent ne bénéficient pas du bonus de charge. De même les Piquiers ne bénéficient jamais de bonus de charge.

2- Trolls de Guerre

Les Trolls de Guerre ne sont pas réputés pour leur intelligence même s'ils avèrent plus malins que leurs cousins de pierre.

Le malus au Commandement dû à la distance entre le personnage et les Trolls de Guerre est doublé.

3- Géant

Les Géants doivent toujours recevoir des ordres séparés. Ils ne peuvent pas rejoindre des brigades d'autres troupes mais peuvent constituer des brigades de Géants. Si vous tentez de donner un ordre à un Géant et que vous échouez, vous devez effectuer un test pour voir ce qui se passe. Ne vous inquiétez pas des éventuelles gaffes, elles sont prises en compte dans le tableau ci-contre. Lancez un dé et consultez le Tableau de Démence du Géant. Lorsque les Géants sont regroupés en brigades, faites un jet par Géant.

Un géant possède beaucoup de Points de Vie (8). Il serait donc très difficile d'en venir à bout en un tour et, pour compenser cette apparente invulnérabilité, la règle suivante s'applique : si un géant a accumulé entre 4 et 7 touches à la fin d'une phase de tir ou de combat, il est grièvement blessé. Une fois qu'un Géant est grièvement blessé, toutes les touches accumulées jusque-là sont annulées mais ses Attaques et ses Points de Vie sont réduits de moitié pour le reste de la partie (4 Attaques et 4 Points de Vie). Un Géant provoque la terreur.

4 - Sarû le Maudit

Ce mystérieux personnage est non seulement le Général de l'armée mais un redoutable sorcier capable de lancer des sorts.

5- Loup Géant

Cette monture agressive n'accepte que de combattre avec les Héros Semi-Orques.

7- Ombre Ailée

Ces créatures abominables sont les montures privilégiées des Ombres qui sont par ailleurs les seules capables de les dresser. Une Ombre Ailée vole et est terrifiante.

TABLEAU DE DEMENCE DU GEANT

1d6	Mais qu'est-ce qu'il fout ?!
1	Le Géant ne se déplace pas et ne combat pas durant ce tour. Il reste là, à bayer aux corneilles !
2	Déplacez le Géant vers le bord de table le plus proche. S'il entre en contact avec une autre unité, il l'attaque quel que soit son camp d'origine. S'il gagne le combat, le Géant reste sur place.
3	Le Géant ramasse un rocher, une épave de chariot, un arbre, voire une masure, enfin tout ce qui lui tombe sous la main, et l'envoie sur l'unité la plus proche se trouvant dans sa ligne de vue, qu'elle soit amie ou ennemie. La portée du projectile est de 5D6 cm et si cela suffit à atteindre sa cible, il provoque 3 Attaques résolues normalement.
4	Le Géant se déplace droit devant à pleine vitesse. S'il atteint une unité ennemie, il combat tout à fait normalement. Si une unité amie se trouve sur son chemin, il la traverse s'il en a la place et s'il a assez de mouvement. Dans le cas contraire, il s'arrête au contact de l'unité. L'unité amie est alors automatiquement confuse pour tout le reste de la phase d'ordres, que le Géant l'ait traversée ou qu'il se soit seulement arrêté à son contact. L'unité récupère de sa confusion en même temps que les autres unités, c'est-à-dire à la fin de la phase d'ordres.
5	Le Géant se déplace le plus vite possible vers l'unité ennemie la plus proche qu'il voit. S'il atteint l'ennemi, il combat normalement. Si des unités amies sont sur le chemin, il les traversera en semant la confusion, voir ci-dessus.
6	Le Géant pousse un terrible beuglement et se précipite sur l'unité ennemie visible la plus proche. Déplacez le géant au double de sa pleine vitesse. S'il atteint une unité ennemie, il combat en la piétinant joyeusement et en doublant son nombre d'Attaques lors du premier round de corps à corps.



Sorts des Semi-Orques de Sarû

SOMBRE HURLEMENT

5+ pour lancer

Portée 60cm

La voix du sorcier tonne sur le champ de bataille et repousse ses ennemis d'un cri surpuissant.

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie dans un rayon de 60cm du sorcier, qu'il puisse la voir ou non, mais pas sur une unité engagée au combat. L'unité ennemie est repoussée par le hurlement de 5xD6 cm vers son bord de table, comme par un tir, sauf que sa direction est celle du chemin le plus court vers le bord de table. Une unité ne peut pas être dispersée suite à un repoussement causé par ce sort. Si l'unité quitte la table, elle doit effectuer un jet comme indiqué dans les règles de base (voir mouvement p18-25).

SOMBRES NUÉES

4+ pour lancer

Portée : affecte tout ennemi à moins de 30cm

Les Sombres Nuées masquent le soleil et de mystérieux phénomènes visuels s'amoncellent autour du Sorcier.

Le sort est lancé sur le Sorcier lui-même, et affecte toutes les unités ennemies dans un rayon de 30 cm autour de son socle. Le sort dure jusqu'à la fin du prochain tour ennemi. Il affecte la capacité de l'adversaire à donner des ordres. Toutes les unités ennemies se trouvant dans un rayon de 30 cm autour du Sorcier subissent un malus de -1 à tous leurs jets d'ordres. Cette pénalité s'applique à chaque tentative d'ordre : ainsi, une unité peut recevoir son premier ordre hors de portée du sort, mais s'y trouver avant de recevoir le deuxième.



SOMBRE RAYON

5+ pour lancer

Portée 30cm

Des rayons brûlants jaillissent des yeux du sorcier et fauchent les rangs ennemis.

Tracez une droite imaginaire de 30 cm de long, à partir du socle du Sorcier et dans n'importe quelle direction. La ligne peut traverser n'importe quelle unité, mais pas les terrains qui arrêteraient normalement un tir ordinaire, comme une colline, plus de 2 cm de forêt, etc.

Toute unité traversée par la ligne subit 3 attaques de tir résolues de la façon habituelle. Notez que ce sort peut affecter plusieurs unités, et affectera automatiquement toutes celles qui se trouvent sous la ligne, même les vôtres. Les unités non engagées au corps à corps peuvent être repoussées par un Rayon Solaire comme par des tirs ordinaires, y compris vos propres troupes. Les unités engagées au corps à corps ne peuvent pas être repoussées par la brûlure, mais les touches qu'elle inflige sont reportées au premier round de combat et comptent comme ayant été infligées durant le corps à corps.

SOMBRE MAL

6+ pour lancer

Portée 30cm

Un nuage néfaste enveloppe les troupes ennemies et couvre leurs corps de pustules, leur peau se fend et se parseme d'escarres, leurs articulations gonflent tandis que leurs cheveux s'emplissent de vermine.

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie à portée, que le Sorcier puisse la voir ou non. Il ne peut pas être lancé sur une unité engagée au combat. L'unité subit 6 Attaques résolues de la manière habituelle. Une unité ne peut pas être repoussée par le Sombre Mal.



Photos Coplestone Castings, tous droits réservés

COPPLESTONE CASTINGS

Les Semi-Orques de Sarû le Maudit ont été créés par la Tribune du Maître de Guerre afin de permettre aux joueurs de déployer une armée constituée de figurines de la gamme 10mm fabriquée par Coplestone Castings. Toutes les unités décrites sont en effet produites par ce fabricant jusqu'au géant qui peut être représenté par un homme des cavernes (Cavemen, série High Adventure, référence C26 ou C29).

<http://www.coplestonecastings.co.uk/>

