

LISTE D'ARMEE DES AMAZONES

Version 1.6

Par Patatovitch, pour le Verrah Rubicon et le club Wargame Rathelot.

Les illustrations reprises ici sont copiées sans autorisation de différents ouvrages de Games Workshop.



Cette liste est destinée à jouer et faire jouer avec des figurines d'amazones à Warhammer 7ème édition. Elle n'a pas la prétention d'être compétitive ni d'être équilibrée.

Note du concepteur :

Il y a de nombreuses sources d'inspiration lorsqu'on fait des recherches sur les amazones à Warhammer : The Second Citadel Compendium (Le Sanctuaire de Rigg), le bestiaire de WFB2, le White Dwarf 135 (Prêtresse Serpent & Amazones d'Anakonda) et enfin la bande amazone de Mordheim. Cette liste a tenté d'être au plus proche des sources officielles sans entrer dans les développements plus hasardeux proposés le livre d'armée (par ailleurs tout à fait intéressant) de Mathias "M4cR1113n" Eliasson.

SELECTION DE L'ARMEE

Sélection des personnages

| Valeur de l'armée | Nbre max de personnages | Nbre max. de seigneurs | Nbre max. de héros |
|-------------------|-------------------------|------------------------|--------------------|
| Moins de 2000pts | 3 | 0 | 3 |
| 2000pts ou plus | 5 | 1 | 4 |
| 3000pts ou plus | 8 | 2 | 6 |

Sélection des unités

Notez qu'il n'y a pas d'unités rares dans cette liste.

| Valeur de l'armée | Unités de base | Unités spéciales | Unités rares |
|-------------------|----------------|------------------|--------------|
| Moins de 2000pts | 2 ou + | 0-3 | 0-1 |
| 2000pts ou plus | 3 ou + | 0-4 | 0-2 |
| 3000pts ou plus | 4 ou + | 0-5 | 0-3 |

REGLES SPECIALES

Rapides

Toujours légèrement armées et particulièrement athlétiques, les amazones lancent 3D6 et ignorent le résultat le plus bas pour déterminer leurs distances de fuite et poursuite.

Indigènes

Les amazones, à l'instar des hommes-lézards, sont habitués aux inconvénients des jungles lustriennes. Dans le supplément Lustrie, elles peuvent donc relancer les *Événements* (p8) et ignorent les *Rencontres* (p9) notées d'un astérisque.

SEIGNEURS

Matriache ... 90pts

| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|-----------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Matriache | 4 | 6 | 5 | 4 | 4 | 3 | 6 | 4 | 9 |

Règles spéciales : Rapide

Armes & armures : Arme à une main, armure légère

Bouclier ... +3pts

Arme à une main supplémentaire ... +3pts

Arme à deux mains ... +6pts

Arc ... +6pts

Flèches empoisonnées ... +5pts

Couteaux de lancer ... +2pt

Objets magiques et artefacts des Anciens Slanns: Jusqu'à 125pts

Grande prêtresse amazone ... 215pts

Les prêtresses peuvent choisir leurs sorts dans un des domaines suivants : Cieux, Lumière, Bête, Vie, Ombre, Amazone (cf. ci-dessous).

| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|-----------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Prêtresse | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 9 |

Règles spéciales : Rapide

Armes & armures : Arme à une main

Couteaux de lancer ... +2pts

Magie : Sorcier de niveau 3

Niveau 4 ... +35pts

Objets magiques et artefacts des Anciens Slanns: Jusqu'à 125pts

HEROS

Amazone de haute lignée ... 50pts

| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|--------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Noble | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8 |

Règles spéciales : Rapide

Armes & armures : Arme à une main, armure légère

Bouclier ... +2pts

Arme à une main supplémentaire ... +2pts

Arme à deux mains ... +4pts

Arc ... +4pts

Flèches empoisonnées ... +3pts

Couteaux de lancer ... +1pt

Objets magiques et artefacts des Anciens Slanns: Jusqu'à 65pts

Une amazone de haute lignée peut porter de la grande bannière de l'armée pour +25pts. Cette bannière peut être magique.

Prêtresse amazone ... 70pts

Les prêtresses peuvent choisir leurs sorts dans les domaines suivants : Cieux, Lumière, Bête, Vie, Ombre, Amazone (cf. ci-dessous).

| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|-----------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Prêtresse | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 1 | 8 |

Règles spéciales : Rapide

Armes & armures : Arme à une main

Couteaux de lancer ... +1pt

Magie : Sorcier de niveau 1

Niveau 2 ... +35pts

Objets magiques et artefacts des Anciens Slanns: Jusqu'à 65pts

Domaine Amazone (dit aussi « du Serpent »)

Les prêtresses amazones ont développé un domaine de magie lié à leur environnement.

| D6 | Sort | Valeur de Lancement |
|----|----------------------|---------------------|
| 1 | Chanson du Vent | 5+ |
| 2 | Force du Serpent | 6+ |
| 3 | Maelstrom de Wendala | 7+ |
| 4 | Bouclier d'Épines | 8+ |
| 5 | La Jungle Vivante | 8+ |
| 6 | Rêve de la Sirène | 9+ |

- CHANSON DU VENT 5+

La Prêtresse en appelle aux esprits du vent, qui font souffler une véritable tempête sur les ennemis des amazones.

Ce sort permet à son lanceur de porter une attaque de souffle de Force 4.

- FORCE DU SERPENT 6+

Invoquant le nom des anciens esprits, la Prêtresse appelle à elle la force de la jungle, qui lui confère toute la fureur de la nature.

La Prêtresse et toutes les unités alliées dans un rayon de 6 ps autour d'elle gagnent + 1 en Force jusqu'à la fin du tour du joueur.

- MAELSTROM DE WENDALA (Reste en jeu) 7+

La Prêtresse est entourée d'une tempête tropicale dont les vents tourbillonnants détournent les tirs ennemis.

Tous les projectiles visant la Prêtresse et n'importe quelle unité qu'elle a rejoint subissent un malus de -1 pour toucher. Une fois lancé, ce sort reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit dissipé, que la Prêtresse choisisse d'y mettre un terme (ce qu'elle peut faire à tout moment), tente de lancer un autre sort ou soit tuée.

- BOUCLIER D'EPINES (Reste en jeu) 8+

Invoquant la protection des plantes de la jungle, la Prêtresse est entourée d'un véritable mur de végétation.

Toute figurine chargeant au contact de la Prêtresse subit une seule Attaque de Force 4 avant de frapper, du moment que la réaction de celle-ci à la charge est de Tenir. Une fois lancé, ce sort reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit dissipé, que la Prêtresse choisisse d'y mettre un terme (ce qu'elle peut faire à tout moment), tente de lancer un autre sort ou soit tuée.

- LA JUNGLE VIVANTE 8+

D'un geste gracieux, la Prêtresse invite les hôtes de la jungle à répondre à son appel pour aider à défaire ses ennemis.

Projectile magique infligeant 4D6 touches de Force 2. il a une portée de 12ps.

- REVE DE LA SIRENE 9+

La Prêtresse entonne une douce et envoûtante mélodie.

Tout ennemi dans un rayon de 12 ps autour de la Prêtresse, à l'exception des figurines immunisées à la psychologie, subit un malus de -1 en Mouvement, Force et Attaques jusqu'à un minimum de 1 jusqu'à la fin du tour du joueur.

UNITES DE BASE

Guerrières amazones ... 5pts/fig

Les guerrières amazones viennent de différentes tribus. Elles sont mobilisées pour la guerre. Les guerrières Totem représentent l'esprit animal de la tribu et sont suivies aveuglément par leurs sœurs.

| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|-----------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Amazone | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |
| Championne | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 7 |
| Guerrière Totem | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 8 |

Règles spéciales : Rapide (Tenace avec une guerrière Totem)

Taille de l'unité : 10+

Armes & armures : Arme à une main

Bouclier ... +1pt/fig

Armure légère ... +1pt/fig

Lance ... +1pt/fig

Couteaux de lancer ... +0,5pt/fig

Championne/Musicienne/Porte-bannière : 10/5/10 pts

Guerrière Totem : +20pts

Une guerrière totem peut accompagner une unité de guerrières amazone. Comme un champion, elle ne peut quitter l'unité et peut accepter les défis. Sa présence rend l'unité *tenace*.

La guerrière totem est équipée d'une arme à une main, d'une armure légère et d'une *Amulette Brillante*. De plus, elle peut recevoir l'équipement suivant :

Bouclier ... +1pt/fig

Lance ... +1pt/fig

Arme à une main supplémentaire ... +1pt/fig

Arme à deux mains ... +2pts/fig

A la différence d'un champion normal, une guerrière totem n'a pas à être équipé de la même manière que son unité.

Gardes amazones ... 7pts/fig

Les gardes amazones sont les guerrières professionnelles de la Sororité. Elles gardent les différents lieux de culte et escortent les dignitaires.

| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|---------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Garde amazone | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 7 |
| Officier | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 7 |

Règles spéciales : Rapide

Taille de l'unité : 10+

Armes & armures : Arme à une main, lance

Bouclier ... +1pt/fig

Armure légère ... +1pt/fig

Arc ... +1pt/fig

Couteaux de lancer ... +0,5pt/fig

Officier/Musicienne/Porte-bannière : 12/6/12 pts

L'unité peut recevoir une bannière magique d'une valeur inférieure ou égale à 25pts.

Un officier peut porter un artefact des Anciens Slanns :

Bâton solaire : 10pts

Gantelet du soleil : 10pts

Griffe des Anciens : 30pts

Nuées de la jungle *... 45pts/socle

* Ne comptent pas dans le nombre minimum d'unités de base.

cf. LA Hommes-lézards

| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|-------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Nuée de la jungle | 5 | 3 | 0 | 2 | 2 | 5 | 1 | 5 | 10 |

Règles spéciales : Flegme, Attaques empoisonnées, Indémoralisable (nuée), Tirailleurs, Minuscules

Taille de l'unité : 1-6 socles

Armes & armures : Dents et venin ! (arme de base)

Archères amazones ... 7pts/fig

Ces guerrières amazones qui préfèrent combattre à l'arc.

| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Amazone | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |
| Championne | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Règles spéciales : Tirailleur, Attaques empoisonnées, Rapide

Taille de l'unité : 10+

Armes & armures : Arme à une main, Arc

Armure légère ... +1pt/fig

Couteaux de lancer ... +0,5pt/fig

Championne/Musicienne : 10/5 pts

Koka-Kalims ... 8pts/fig

Les Koka-Kalims sont des zélotes religieuses, fanatiquement dévouées à l'adoration de la déesse Rigg. Les Kalims consomment énormément de koka, un puissant narcotique ayant une valeur religieuse. Elles en sont toutes dépendantes.

| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Koka-Kalim | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 7 |
| Dévote | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 5 | 2 | 7 |

Règles spéciales : Frénésie, Tenace, Rapide

Taille de l'unité : 10+

Armes & armures : Arme à une main

Arme à une main supplémentaire ... +1pt

Arme à deux mains ... +2pts

Lance ... +1pt

Couteaux de lancer ... +0,5pt

Dévote/Musicienne/Porte-bannière : 12/5/12 pts

L'unité peut recevoir une bannière magique d'une valeur inférieure ou égale à 25pts.

Une Dévote peut porter un artefact

des Anciens Slanns :

Bâton solaire : 10pts

Gantelet du soleil : 10pts

Griffe des Anciens : 30pts



UNITES SPECIALES

Chasseuses amazones ... 10pts/fig

Particulièrement habiles à la chasse, ces amazones peuvent surgir sur les flancs de l'ennemi.

| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Chasseuse | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |
| Championne | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Règles spéciales : Tirailleur, Attaques empoisonnées, Éclaireurs, Rapide

Taille de l'unité : 5-15

Armes & armures : Arme à une main, Arc

Armure légère ... +1pt/fig

Couteaux de lancer ... +0,5pt/fig

Championne/Musicienne : 15/7 pts

Meute de chasse de Razordon ... 75pts

(1 Razordon + 3 amazones)

Imitant les hommes-lézards, les amazones dressent quelques espèces de créatures particulièrement agressives.

| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|-------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Razordon barbelé | 6 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 |
| Dresseuse amazone | 6 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Règles spéciales

- Razordon : Peur, Peau écailleuse 5+, Aquatique, Projection de dards (cf LA HL p47).

- Tous : Tirailleurs

Guerrières Totem ... 15pts/fig

Les guerrières Totem représentent les esprits animaux auxquels les tribus et les amazones elles-mêmes peuvent s'identifier. Toute l'unité suit le même totem. Piranha, Aigle et Jaguar sont les plus fréquents mais d'autres sont connus.

Sous leurs costumes, ces amazones, bénies par la Sororité, sont des guerrières d'élite.

| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|-----------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Guerrière totem | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 8 |
| Championne | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 3 | 8 |

Règles spéciales : Rapide, Tenace

Taille de l'unité : 5-20

Armes & armures : Arme à une main, armure légère, Amulette Brillante (inv 6+)

Bouclier ... +1pt/fig

Lance ... +1pt/fig

Arme à une main supplémentaire ... +1pt/fig

Arme à deux mains ... +2pts/fig

Championne/Musicienne/Porte-bannière : 14/7/14 pts

L'unité peut recevoir une bannière magique d'une valeur inférieure ou égale à 50pts.

UNITES RARES

0-1 Amazones d'Anakonda ... 125pts +11pts/amazone

Anakonda et ses guerrières font partie de la Sororité. Elles louent leurs services occasionnellement aux nouveaux arrivants en Lustrie et aux hommes-lézards et suivent des buts mystérieux.

L'unité comprend au minimum Anakonda, Colibri (porte-étendard), Pirrana (musicienne) et deux amazones.

| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|----------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Anakonda | 4 | 5 | 5 | 3 | 3 | 2 | 5 | 2 | 8 |
| Colibri | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |
| Pirrana | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |
| Amazone | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Règles spéciales : Tirailleur

Taille de l'unité : 5-20

Armes & armures : Lames des Anciens, Amulette Brillante

Les Lames confèrent un bonus de +1 en Force aux amazones au corps à corps.

En outre, chaque membre de l'unité bénéficie d'un tir d'une portée de 12ps, occasionnant une touche de Force 3. Aucune pénalité due à la portée ou au tir en mouvement ne s'applique lorsqu'elles utilisent cette attaque.

L'unité peut recevoir une bannière magique d'une valeur inférieure ou égale à 50pts.



CANON SOLAIRE ... 150pts

Les canons solaires sont parmi les plus précieuses des armes antiques préservées par la sororité amazone. Ce lourd canon flotte sur une plate-forme qui le maintient à quelques centimètres du sol apparemment sans effort.

L'arme est servie normalement par deux amazones mais une seule suffit à l'opérer.

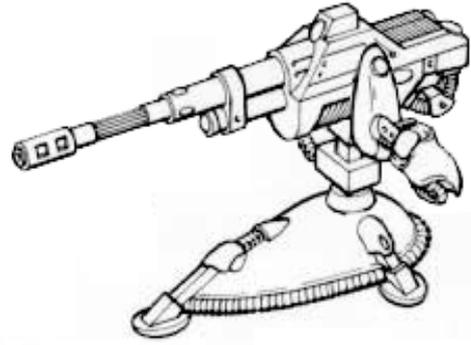
| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Canon solaire | - | - | - | - | 7 | 3 | - | - | - |
| Servante amazone | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

L'arme peut tirer jusqu'à 50ps et utilise la CT des servantes. Le système de visée est tel que l'arme peut bouger et tirer sans malus.

Trois modes de tirs sont disponibles donnant 1 à 3D3 tirs. Le tireur annonce son choix au moment de tirer. Tous les tirs sont *perforants*.

| Nombre de tir | Force | Domage |
|---------------|-------|--------|
| 1D3 | 6 | 1D6 |
| 2D3 | 5 | 1D3 |
| 3D3 | 4 | 1 |

L'arme et son équipage suivent les règles des machines de guerre génériques du livre de règles (p84).



[Il s'agit du premier canon à distorsion eldar.]

OBJETS MAGIQUES ET ARTEFACTS DES ANCIENS SLANNS

Note de conception : En gros, les amazones ont droit aux objets magiques des hommes-lézards (cf LA HL V7 p99-103) légèrement retouchés auxquels s'ajoutent les artefacts des Anciens Slanns issus de Mordheim. Certains objets magiques des hommes-lézards ont disparu : soit qu'ils étaient redondants avec les artefacts, soit qu'ils ne me paraissaient pas adaptés.

ARTEFACTS DES ANCIENS SLANNS

A la différence des autres objets magiques, les artefacts ci-dessous peuvent apparaître en de multiples exemplaires dans l'armée.

Bâton solaire ... 25pts

Le Bâton Solaire est un long tube de métal multicolore dont une des extrémités est creuse. Des runes étranges sont gravées sur toute sa longueur et une gemme est sertie dans son pommeau. Le Bâton Solaire peut émettre un faisceau d'énergie ayant l'éclat du soleil.

Arme magique. Portée maximum: 24 ps ; Force: 4

Pas de sauvegarde, pas de malus pour le tir à longue portée.

Il est possible de cumuler un Bâton solaire avec une autre arme magique ou une Griffes des Anciens.

Griffe des Anciens ... 30pts

Cette puissante arme antique est mortelle entre les mains de ceux qui sont capables d'en invoquer le pouvoir.

Arme magique. Bonus de + 1 en Force, ignore les sauvegardes d'armures.

Gantelet du soleil ... 15pts

Le gantelet ressemble beaucoup à un pistolet à poudre noire. Il peut être tenu à une main et lorsqu'il est pointé sur un ennemi il libère un faisceau de lumière aveuglante.

Arme magique. Portée maximum: 12 ps ; Force: 4

Pas de sauvegarde, pas de malus pour le tir à longue portée, peut toujours *maintenir sa position et tirer*.

Il est possible de cumuler un Gantelet du Soleil avec une autre arme magique ou une Griffes des Anciens.

Amulette Lunaire ... 40pts

Ce symbole de puissance de la Sororité Amazone émet une aura argentée autour de sa porteuse, la protégeant des coups.

Talisman. Donne au porteur une sauvegarde invulnérable de 4+.

Amulette Brillante ... 5pts

Une Amulette Brillante entoure son porteur d'une aura protectrice matérialisée par un faible halo lumineux. Talisman.



Donne au porteur une sauvegarde invulnérable de 6+.

ARMES MAGIQUES

Lame des Réalités ... 75pts

Chaque touche de l'épée tue automatiquement si le défenseur rate un test de Cd non modifié.

Cimeterre Resplendissant ... 50pts

+2 Attaques

Grand Bâton Solaire ... 35pts

Un genre d'arquebuse F5. Tir multiple x3

Épée Piranha ... 35pts

Provoque la perte de 2PV par blessure.

Épée Sacrificielle ... 25pts

Donne la capacité *Coup fatal*.

Épée du Frelon ... 25pts

Frappe toujours en premier.

Épée de Frappe ... 25 pts

+1 pour toucher

Épée Brûlante ... 20pts

Attaques enflammées avec un mod. de svg additionnel de -2

Épée de Bataille ... 20pts

+1 Attaque

Épée de Puissance ... 20pts

+1 en Force

Lame de Morsure ... 10 pts

-1 à la sauvegarde d'armure adverse

ARMURES MAGIQUES**Grand Heaume de Matriarche ... 50pts**

Sauvegarde d'armure +1. Cd +1

Bouclier Miroir ... 30pts

Bouclier qui renvoie sur 2+ les projectiles magiques à l'envoyeur.

Bouclier de Mutilation ... 30pts

Ce bouclier ajoute au porteur une Attaque magique avec la Force de base du porteur.

Bouclier Enchanté ... 15pts

Sauvegarde de 5+ ou +2.

OBJETS ENCHANTES**Tambour de Guerre Sacré ... 30pts**

Permet de faire des marches forcées à moins de 8 ps de l'adversaire et donne Cd+1 aux unités qui tentent de se rallier dans un rayon de 12 ps.

Statuette Sacrificielle ... 25pts

Objet de sort. Niveau de pouvoir 5. Une fois par partie, le porteur peut utiliser le pouvoir de la statuette sur un personnage ennemi. Celui-ci doit immédiatement passer un test d'Endurance. S'il est raté, il perd 1PV sans sauvegarde d'armure. S'il a réussi, rien ne se passe. S'il a perdu un PV, il recommence ce test, tant qu'il échoue ou qu'il soit tué.

Charme du Frère Jaguar ... 25pts

Objet de sort. Niveau de pouvoir 5. Contient le sort *Destrier de l'ombre* qui n'affecte que le porteur.

Cap de Plume ... 25pts

Donne la capacité *Vol* à celui qui la porte.

Pendentif de Férocité ... 20pts

Rend le porteur *frénétique* jusqu'à la fin de la partie dès qu'il a infligé sa première blessure.

Charme Maudit ... 20pts

Force un sorcier ennemi à relancer un jet sur la table de fiasco, une fois par partie.

Malédiction ... 15pts

Fait perdre le double de PV à un ennemi nommé au début de la partie.

Libellule de Mercure ... 10pts

Permet d'ajouter 1 au jet pour savoir qui déploie ses éclaireurs en premier.

Venin de Grenouille Luciole ... 10pts

Donne des attaques magiques et empoisonnées aux armes normales du porteur. Si l'arme est déjà empoisonnée, elle peut relancer ses jets pour toucher.

TALISMANS**Aura de Dispersion. .. 40pts**

Le porteur devient flou et est plus difficile à toucher au corps à corps. -1 pour toucher le porteur au corps à corps.

Amulette Bouclier ... 30pts

Sauvegarde invulnérable à 2+ contre la première blessure subie. Usage unique.

OBJETS CABALISTIQUES**Main des Anciens ... 45pts**

Une fois par partie, en cas de fiasco, un sorcier ennemi en subit les effets sur un résultat de 2+.

Cube d'Obscurité ... 40pts

Parchemin de dissipation qui, sur 4+, arrête la phase de magie et dissipe tous les sorts en jeu.

Bâton de sorcellerie ... 40pts

+1 pour dissiper les sorts ennemis.

Bâton d'Orage ... 25pts

Objet de sort. Niveau de pouvoir 6. Lance l'*Eclair d'Uranon* de la magie céleste, une fois par partie.

Diadème de Puissance .. 25pts

Permet de transférer 2 dés de pouvoir pour les transformer en dés de dissipation d'une phase de magie à l'autre.

Larves de Puissance ... 25pts

Permet d'ajouter +3 au lancement d'un sort. Une fois par partie.

Parchemin de dissipation ... 25pts

Dissipe automatique un sort ennemi. Une seule utilisation.

Plaques de la Connaissance ... 15pts

Donne un sort supplémentaire.

Pierre de pouvoir ... 20pts

+2 dés pour jeter un sort. Une seule utilisation.

**BANNIÈRES MAGIQUES****Bannière d'Effroi ... 50pts**

L'unité provoque la peur.

Bannière de Domination ... 50pts

Tous les sorciers ennemis à 90 cm qui peuvent voir la bannière doivent faire un test de *stupidité* à chaque tour.

Totem Éblouissant ... 40pts

Les tirs prenant l'unité pour cible sont pénalisés. À plus de 12 ps, les tireurs subissent -2 à la CT. A 12ps ou moins, la pénalité est de -1.

Totem de Charge Féroce... 25pts

Permet de rajouter 1D6 ps au mouvement de charge une fois par partie. Si la charge est raté, l'unité n'a pas droit à ce bonus.

Étendard du Jaguar ... 25pts

L'unité poursuit avec 1D6 supplémentaire.

Bannière de la Vengeance ... 25pts

L'unité devient *frénétique*. De plus, elle est sujette la *haine* si elle affronte des slanns ou des hommes-lézards.

Bannière de Guerre ... 25pts

+1 au résultat de combat.