

Les Guerriers fantômes



Choix des guerriers

Une bande de Guerriers Fantômes doit comprendre 3 figurines au minimum. Vous disposez de 500 Couronnes pour recruter votre bande initiale. Vous ne pouvez avoir plus de 12 membres dans votre bande.

- **Maître des Ombres.** Toute bande de Guerriers Fantômes doit inclure un Maître des Ombres, ni plus, ni moins.
- **Rôdeur des Ombres :** Votre bande peut inclure jusqu'à 2 Rôdeurs des Ombres.
- **Tisseur d'Ombres.** Votre bande peut inclure un Tisseur d'Ombres.
- **Apprenti de l'Ombre.** Votre bande peut inclure un apprenti de l'Ombre.
- **Guerriers Fantômes.** Votre bande peut inclure autant de Guerriers Fantômes que vous le désirez.
- **Novices.** Votre bande peut inclure autant de Novices que vous le désirez.



Règles spéciales

Haines des elfes noirs. Tous les membres d'une bande de Guerriers Fantômes (en dehors des franc-tireurs) éprouvent une haine sans borne à l'égard des elfes noirs.

Excellente Vue. Les elfes ont une acuité visuelle bien supérieure à celle des humains. Tous les elfes d'une bande de Guerriers Fantômes peuvent débusquer des ennemis cachés à une distance deux fois plus grande que pour les autres guerriers (deux fois leur initiative en ps).

Aversion pour le poison. L'usage des poisons et autres drogues est une spécialité des elfes noirs. Les Guerriers Fantômes en désapprouvent l'usage, plus encore que les hauts elfes. Les membres d'une bande de Guerriers Fantômes n'utilisent jamais aucun type de poison.

Impitoyable. En plus de leur haine envers leurs cousins corrompus, le peuple de Nagarythe combat depuis longtemps le Chaos. Dans une partie multijoueurs, une bande de Guerriers Fantômes ne peut jamais s'allier avec une bande de nature chaotique (Possédés, Skavens, Hommes-bêtes, Elfes noirs, etc.)

Tolérants. En raison de leur statut de parias auprès de leur peuple, les elfes de Nagarythe ont appris à réprimer leur mépris pour les « races inférieures » et travaillent même parfois pour elles. Une bande de Guerriers Fantômes peut donc recruter tout franc-tireur non chaotique ou maléfique. Ils évitent également tous ceux qui font usage des poisons.

Longue vie. Les elfes peuvent vivre à travers des dizaines de générations humaines, avec une espérance de vie s'étalant sur des siècles plutôt que des décennies. En conséquence, il leur faut plus de temps pour prendre du grade, car ils n'ont pas la courte espérance de vie des humains qui les pousse à accomplir de grande chose avant leur mort. Ainsi, la première fois que chaque groupe d'hommes de main elfe obtient le résultat « ce gars est doué », vous devrez relancer les dés. Le second jet de dé sera celui pris en compte (même si vous obtenez encore le résultat « ce gars est doué »). Ceci représente le fait que les elfes doivent en faire bien plus que les membres des races « inférieures » pour gagner le respect de leurs chefs et camarades. Tout résultat « ce gars est doué » obtenu ultérieurement s'applique normalement, seul le premier, pour chaque groupe d'hommes de main, doit être relancé.



Expérience de départ

- Le maître des Ombres commence avec 20 points d'exp.
- Les Rôdeurs des Ombres commencent avec 12 points d'exp.
- Le Tisseur d'Ombres commence avec 12 points d'exp.
- L'apprenti de l'Ombre commence avec 0 points d'exp.
- Les hommes de main commencent avec 0 points d'exp.



Profil maximum des Guerriers fantômes

Les Guerriers fantômes ont le même profil maximum des elfes du livre de règle de Mordheim.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	7	7	4	4	3	9	4	10



Liste d'équipement des Guerriers Fantômes

La liste suivante est utilisée par les Guerriers Fantômes pour sélectionner leur équipement.

Armes de Corps à Corps

Dague	1ère gratuite/2 CO
Épée	10 CO
Arme à deux mains	15 CO
Lance.....	10 CO
Hache.....	5 CO
Armes en Ithilmar*	2x le prix

Armes de jet

Arc	10 CO
Arc long.....	15 CO
Arc elfique	35 CO

Armure

Heaume	10 CO
Armure légère.....	20 CO
Bouclier	5 CO
Armure d'Ithilmar *	60 CO

Divers

Étendard de Nagarythe*	75 CO
Cor de guerre de Nagarythe*	25 CO
Manteau elfique	75 CO
Vin elfique*	50 CO
Pierres runiques elfiques*	50 CO

*Héros uniquement. Ces prix spécifiques représentent l'abondance de ces objets en Ulthuan ; lorsque vous essayez de vous procurer ces objets à Mordheim, les Guerriers Fantômes paient le même prix que les autres bandes, et doivent jeter les dés pour les trouver normalement. Aucun jet n'est nécessaire pour trouver ces objets quand vous commencez votre bande de Guerriers Fantôme.



Tableau de Compétences des Guerriers Fantômes

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse	Spécial
Maître des Ombres	X	X	X	X	X	X
Rôdeurs des Ombres	X	X			X	X
Tisseur d'Ombres		X	X		X	X
Apprenti de l'Ombre	X	X			X	X



Équipement spécial

Vin Elfique (30+3D6co / Rare 10) :

Une bande de Guerriers Fantômes qui boit du Vin Elfique avant une bataille est immunisée à la *peur* pour toute la durée de la bataille. (Guerriers Fantômes uniquement, une seule utilisation).

Pierres Runiques Elfiques (50+2D6co / Rare 11) :

Un sorcier doté de cet équipement peut les utiliser pour dissiper un sort lancé avec succès sur lui-même ou un autre membre de sa bande. Pour le dissiper, le sorcier doit faire un jet contre la difficulté du sort. S'il réussit, le sort échoue, si le jet échoue, le sort fonctionne normalement. (Tisseurs d'Ombres uniquement).



Cape Elfique (75+1D6co / Rare 12).

Cf. Livre de règle de Mordheim.

Bannières de Nagarythe (75+3D6co / Rare 9) :

Une bannière de Nagarythe peut servir de second point de ralliement pour l'unité (le premier étant le Maître des Ombres grâce à sa compétence chef). Tous les membres d'une bande de Guerriers Fantômes à moins de 12 ps de leur bannière peuvent relancer leurs tests de commandement ratés. De plus, si la bannière est capturée par l'ennemi (si la figurine qui la porte est mise hors combat), tous les membres de la bande sont sujets à la haine pour le reste de la partie, et ne peuvent pas de mettre volontairement en déroute. Notez que ces effets n'affectent pas les franc-tireurs de la bande mais seulement les Guerriers Fantômes. Une figurine portant une bannière a besoin d'une main libre pour la tenir, donc aucune arme ni aucun bouclier ne peut se trouver dans la main qui tient la bannière, et la figurine la brandissant ne peut pas avoir d'armes à deux mains. Une bannière peut servir au corps à corps de lance de fortune (utilisez les règles des lances, mais avec un malus de -1 au jet pour toucher). Cette bannière ne peut être achetée qu'à la création de la bande. (Guerrier Fantômes uniquement).

Familier (20+1D6co / Rare 8) :

Les familiers ne peuvent pas être pris comme équipement normal. Leur coût représente en fait celui du matériel requis pour le rituel qui invoquera le familier et permettra de former un lien magique avec lui et le niveau de rareté représente les chances de succès du rituel. Ainsi, le coût d'un familier doit toujours être payé si le jet de rareté est tenté sans tenir compte du succès ou non de ce dernier. De plus, seuls les jeteurs de sorts peuvent tenter de « trouver » un familier. Si un familier est trouvé, il doit être représenté sur le lanceur de sort comme n'importe quel équipement. Un sorcier avec un familier peut relancer un jet pour lancer un sort à chaque tour. Le résultat de cette relance doit être accepté, même si c'est un échec. Il est impossible de relancer une relance. Lanceurs de sorts uniquement. Cet équipement peut être attribué à toute bande incluant un lanceur de sorts, si ce dernier parvient à l'invoquer avec succès.



Héros

1 Maître des Ombres

75 Couronnes d'or

Ce titre très prestigieux parmi les Guerriers Fantômes est donné à quelqu'un qui a livré la guerre de l'ombre pendant si longtemps qu'il maîtrise les ténèbres au sein desquelles il combat. Membre de la noblesse de Nagarythe, le capitaine d'une bande de Guerriers Fantômes est donc connu sous le nom de Maître des Ombres. Ces combattants fiers à la volonté bien trempée rassemblent généralement un petit groupe de leurs suivants pour chercher une vie d'aventure loin de la condescendance et des regards méprisants des gens d'Ulthuan.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	5	5	4	3	3	1	6	1	9

Armes / armure : Le Maître des Ombres peut s'équiper d'armes et armures issues de la liste d'équipement des Guerriers Fantômes.

Règles spéciales

Chef : N'importe quel guerrier se trouvant à moins de 6 ps du Maître des Ombres peut utiliser la valeur de Commandement de ce dernier pour ses tests de Commandement.

0-2 Rôdeur des Ombres

50 Couronnes d'or

Ce titre est à peine moins prestigieux que celui de Maître des Ombres. On considère qu'un Rôdeur des Ombres a contracté une alliance avec les ténèbres et alors que celles-ci ne lui obéissent pas, elles l'aident volontiers lorsqu'il en fait la demande. Ces guerriers sont des vétérans de la guerre contre les elfes noirs. Chasseurs accomplis, ce sont les hommes de confiance du capitaine d'une bande de Guerriers Fantômes.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	5	5	4	3	3	1	5	1	8

Armes / armures : Les Rôdeurs des Ombres peuvent s'équiper d'armes et armures issues de la liste d'équipement des Guerriers Fantômes.

0-1 Tisseur d'Ombres

60 Couronnes d'or

Tous les hauts elfes ont un don pour la magie, et les plus aptes d'entre eux apprennent à plier les vents de magie à leur volonté. Les Tisseurs d'Ombres sont les sorciers de Nagarythe. En raison de la nature de leur guerre incessante contre les elfes noirs, ils ont développé une forme de magie qui met à profit les ombres pour masquer leur présence et désorienter leurs adversaires. En fait, le titre de Tisseur d'Ombres est dérivé de la nature de leur art. Tel un tisserand talentueux, le Tisseur d'Ombres façonne les ombres et leur donne la forme de son choix.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Armes/armure : Les Tisseurs d'Ombres peuvent s'équiper d'armes et armures issues de la liste d'équipement des Guerriers Fantômes, mais ils ne peuvent pas lancer de sorts s'ils portent une armure.

Règles spéciales

Sorcier : Le Tisseur d'Ombres est un sorcier utilisant la liste des sorts de la Magie de l'Ombre, détaillée plus loin.

0-1 Apprenti de l'Ombre

30 Couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	5	3	3	3	3	1	5	1	8

Armes/armure : L'Apprenti de l'Ombre peut s'équiper d'armes et armures issues de la liste d'équipement des Guerriers Fantômes.



Hommes de Main



Guerriers Fantômes

40 Couronnes

La plupart des membres d'une bande de Guerriers Fantômes ont livré au moins une bataille, et tous ont perdu un être cher à cause de la dépravation des elfes noirs.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Armes/armure : Les Guerriers Fantômes peuvent s'équiper d'armes et armures issues de la liste d'équipement des Guerriers Fantômes.

Compétences : un Guerrier Fantôme devenant héros ne peut jamais choisir directement une compétence de force, il devra d'abord pendre la compétence « solide carrure » (ne pouvant être sélectionnée que par deux figurines de la bande)

Novices

30 Couronnes

Comme leur nom l'indique, les Novices sont des elfes qui n'ont que récemment été intégrés à la bande. Bien souvent, il s'agit de jeunes quittant Ulthuan pour la première fois. En raison de la difficile existence que mènent les guerriers fantômes, il ne leur faut cependant pas longtemps pour achever leur noviciat.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	5	3	3	3	3	1	5	1	7

Armes/armure : Les Novices peuvent s'équiper d'armes et armures issues de la liste d'équipement des Guerriers Fantômes.

Compétences : un novice devenant héros ne peut jamais choisir directement une compétence de force, il devra d'abord pendre la compétence « solide carrure » (ne pouvant être sélectionné que par deux figurines de la bande)

Compétences spéciales des Guerriers fantômes

Les Héros Guerriers Fantômes peuvent utiliser le tableau suivant au lieu de n'importe quel tableau de compétences conventionnel auquel ils ont accès

Infiltration : cf livre de règle de Mordheim, compétence skaven du même nom.

Voir dans les Ombres : Les sens des guerriers se sont affûtés après des années passées à évoluer dans l'ombre. Tant que son mouvement lui permet de les atteindre, le guerrier peut toujours lancer les dés pour charger les ennemis qu'il ne peut pas voir (au lieu des 4ps habituels).

Se cacher parmi les Ombres : Les Guerriers Fantômes ont appris à se tenir complètement immobiles et devenir indétectables, même par les sens aiguisés de leurs cousins elfes noirs. Un guerrier ennemi tentant de détecter ce guerrier alors qu'il est *caché* doit diviser son initiative par 2 avant de mesurer la distance.

Sniper : De longues années de guérilla contre les elfes noirs ont enseigné au Guerriers Fantôme comment frapper depuis les ténèbres sans être vus. S'il est caché, le guerrier doté de cette compétence peut tirer ou lancer des sorts tout en demeurant *caché*. Si la cible n'est pas immédiatement mise *hors de combat*, celle ci doit faire un test sous son initiative pour le repérer. Un succès signifie que le tireur est repéré et ne peut plus demeurer *caché*.

Solide Carrure : Pour un elfe, le guerrier est solidement bâti, capable de prouesses physiques rares chez les habitants d'Ulthuan. Un guerrier doté de cette compétence peut choisir ses compétences dans le tableau de compétences de force. Cette compétence ne peut pas être prise par un Tisseur d'Ombres. Il ne peut jamais y avoir en même temps plus de 2 elfes dotés de cette compétence dans une bande.

Maître des Runes : Le Tisseur d'Ombres a appris à canaliser le pouvoir des runes kufiques à un niveau inégalé. Lorsqu'il utilise des Pierres Runiques Elfiques, le sorcier ajoute +1 à son jet de dissipation. De plus, le sorcier peut graver des runes elfiques sur les armes et armure d'un de ses compagnons. Un membre de la bande peut relancer un seul jet de sauvegarde d'armure ou de parade, par bataille. Après une bataille, la rune perd ses pouvoirs et doit être refaite. Tisseurs d'Ombres uniquement.



Magie des Guerriers fantômes

La magie qu'emploient les Tisseurs d'Ombres diffère grandement de la haute magie traditionnelle que l'on enseigne à la Tour de Hoeth.

Note de l'auteur : Certains sorts indiquent que la cible doit se trouver proche d'un « mur » . Cela s'étend à tout élément de décor projetant une ombre de la taille d'un homme.

1D6 Résultat

1 – Puits de Ténèbres

Difficulté 7

La zone entourant le sorcier est soudainement emplie d'ombres dissimulant tout ce qui se trouve en leur sein .

Ce sort permet au sorcier et à tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 6 ps autour de lui de se cacher, exactement comme si un mur se trouvait entre eux et leurs adversaires. Ils peuvent se cacher même après avoir couru. L'effet est interrompu si un ennemi entre dans la zone d'effet. De plus, tous ceux qui sont affectés comptent comme étant à couvert contre les tirs ennemis. Ce sort dure jusqu'au début du tour suivant du Tisseur d'Ombres.

2 – Ombres Vivantes

Difficulté 7

Les ombres autour de la victime s'animent et se déplacent pour la frapper.

Le Tisseur d'Ombres peut lancer ce sort sur n'importe quelle figurine ennemie dans un rayon de 12 ps autour de lui, et à moins de 2 ps d'un mur. La cible subit une seule touche de Force 4 sans sauvegarde d'armure possible.

3 – Ailes de la Nuit

Difficulté 6

Des ailes ténébreuses se déploient dans le dos du Tisseur d'Ombres. Il disparaît pour réapparaître au sein des ombres proches.

Ce sort ne peut être lancé que si le sorcier est à moins de 2 ps d'un mur. Il est immédiatement déplacé jusqu'à 12 ps de distance, à un endroit se trouvant également à moins de 2 ps d'un mur. S'il se retrouve en contact avec une figurine ennemie, le Tisseur d'Ombres compte comme ayant chargé durant le premier tour de combat.

4 – Cape de Ténèbres

Difficulté 7

Le Tisseur d'Ombres semble avalé par des ténèbres impénétrables.

Le Tisseur d'Ombres se dissimule à la vue de l'ennemi. Tant qu'il n'attaque pas de figurine ennemie (en lançant des sorts, tirant ou engageant l'ennemi au corps à corps), il ne peut pas être attaqué. Il peut intercepter normalement, mais n'est pas obligé de le faire (et s'il ne le fait pas, les guerriers ennemis peuvent bien sûr le dépasser lors de leur charge). L'effet dure jusqu'à ce que le Tisseur d'Ombres attaque une figurine ennemie. Une figurine engagée au corps à corps ne peut jamais choisir de ne pas attaquer.

5 – Théâtre d'Ombres

Difficulté 9

Des tentacules noirs comme la nuit jaillissent des ténèbres pour se saisir d'un guerrier ennemi, le plaçant à la merci du sorcier.

Le Tisseur d'Ombres peut lancer ce sort contre toute figurine adverse dans un rayon de 24 ps autour de lui et à moins de 2 ps d'un mur. La cible ne peut pas se déplacer à moins de réussir un test de Force sur 1D6+1 au début de son tour (avant la phase de ralliement). Ce sort dure jusqu'à ce que le Tisseur d'Ombres subisse une blessure ou tente de lancer un autre sort. Si elle est attaquée alors qu'elle est sous l'effet du sort, la victime est traitée exactement comme si elle était *sonnée*.

6 – Bouclier d'Ombres

Difficulté 7

Les ombres forment une barrière protectrice devant le sorcier ou un de ses camarades.

Le Tisseur d'Ombres peut lancer ce sort sur lui-même ou un membre de sa bande se trouvant à moins de 12 ps de lui. La cible bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 5+ non modifiée par la Force de l'attaquant. Le sort dure jusqu'au début du tour suivant du Tisseur d'Ombres.