

ARMÉES WARHAMMER
KISLEV



Par Mathias Eliasson Traduit par la communauté Wap-fr

v.1.17.1

LISTE D'ARMÉE NON-OFFICIELLE

SOMMAIRE

Règles spéciales de l'armée.....	3	Légion Gryphon.....	21
Le domaine de la Glace.....	4	Tchékistes.....	22
Le Domaine de la Tempête.....	5	Confrérie de l'Ours.....	22
Le Domaine des Widmas.....	6	Chasseurs sibériens.....	23
Objets magiques.....	7	Kvassnics.....	23
SEIGNEURS.....	9	Traineau de guerre léger.....	24
Boyard.....	9	Traineau de guerre lourd.....	24
Sorcière des Glaces.....	9	Ours de guerre.....	25
Mère widma.....	10	Léopards des neiges.....	25
HÉROS.....	11	UNITÉS RARES.....	26
Hetman.....	11	Chevaucheurs d'ours de guerre.....	26
Damoiselle du Givre.....	11	Chariot de guerre.....	26
Widma.....	12	Canon.....	27
Chamane.....	12	Orgue d'Alexandr.....	27
Ranger.....	13	Tsar Pouchka.....	28
Droyaska.....	13	Ours élémentaire.....	28
Patriarche.....	14	PERSONNAGES SPÉCIAUX (SEIGNEURS).....	29
MONTURES.....	15	Boris Ursus.....	29
Destrier.....	15	Tsarine Katarin.....	30
Grand ours.....	15	Kostaltyn.....	31
UNITÉS DE BASE.....	16	Youri Barkhov.....	31
Kossars.....	16	Tsar Saltan.....	32
Milice urbaine.....	16	Baba Yaga.....	33
Gardes de la cité.....	17	Igor le Terrible.....	34
Archers montés ungols.....	17	Miska la Massacreuse.....	35
Derviches Kossovites.....	18	PERSONNAGES SPÉCIAUX (HÉROS).....	36
Droujina.....	18	Tordimir Lubovasyne.....	36
Lanciers ailés.....	19	Stepan Rasin.....	36
UNITÉS SPÉCIALES.....	20	Ilja de Murova.....	37
Garde du Kreml.....	20	Ulrika Magdova Straghov.....	37
Garde de Glace.....	20	RÉFÉRENCE.....	38
Streltsi.....	21		

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Cette section du livre décrit toutes les différentes unités présentes dans l'armée de Kislev, ainsi que les règles requises pour les utiliser dans vos parties de Warhammer. Lorsqu'une figurine utilise une règle spéciale qui est déjà décrite dans les règles de base, seul le nom de la règle est indiqué. Si une figurine utilise une règle spéciale qui lui est propre, celle-ci est détaillée dans la description de l'unité. Enfin, il existe un certain nombre de règles spéciales récurrentes qui s'appliquent à plusieurs unités de Kislev, et qui sont détaillées dans cette section.

PAR NOTRE SANG

Les figurines qui ont cette règle spéciale sont *Indomptables* lors du premier round de combat au corps à corps. Si elles ont déjà la règle *tenace*, elles gagnent à la place *Indémoralisable* lors du premier round de combat au corps à corps.

FURIE D'URSUN

Les figurines avec cette règle spéciale doivent toujours poursuivre l'ennemi après un combat au corps à corps.

CHARGE GLORIEUSE

Toutes les figurines de cavalerie avec cette règle spéciale causent la *Peur* lors du tour où elles chargent.

De plus, lors du tour où une unité de cavalerie composée majoritairement de figurines ayant cette règle spéciale réussit une charge et gagne le combat qui s'ensuit, mais ne parvient pas à démoraliser l'ennemi, elle peut tenter de se dégager du combat en réussissant un test de Commandement.

En cas de succès, l'unité peut effectuer un mouvement de Fuite dans une direction choisie par le joueur. Elle ne peut pas traverser une unité ennemie dans son mouvement, et doit le cas échéant s'arrêter à 1 pas de l'unité.

L'ennemi ne peut pas tenter de poursuivre l'unité qui se dégage du combat de cette manière. Après son mouvement de fuite, l'unité se rallie automatiquement et peut se reformer. Si ce mouvement l'amène hors du champ de bataille, traitez l'unité comme ayant Poursuivi hors du champ de bataille.

WIDMA

Une figurine avec cette règle spéciale ne peut jamais être le général de l'armée, et aucune unité ne peut utiliser sa valeur de Commandement. De plus, toute unité que la figurine rejoint subit -1 à son Commandement, et ce tant que la figurine reste dans l'unité.

TENEZ LES POSITIONS

Les figurines avec cette règle spéciale peuvent choisir de Tenir et tirer même lorsque l'adversaire charge sur une distance inférieure à sa valeur de Mouvement. De plus, elles ne subissent pas la pénalité de -1 pour toucher un ennemi qui les charge.

LE DOMAINE DE LA GLACE

Bouclier Gelé (attribut de domaine)

Chaque fois qu'un sort du domaine de la Glace est lancé avec succès, la sorcière et toute unité avec laquelle elle se trouve gagne une *Sauvegarde d'armure 6+* jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Baiser de l'Hiver (sort primaire) 7+ Pour lancer

Sort de **dommage direct** qui permet au lanceur d'effectuer une Attaque de souffle. Cette attaque peut être portée au corps à corps, en suivant les règles d'Attaque de souffle. Chaque figurine touchée subit 1 touche de Force 4 avec la règle spéciale *Attaques glaciales*.

1. Forme du Familier de Givre 6+ Pour lancer

Reste en jeu. Sort d'**amélioration** pouvant cibler la sorcière elle-même si elle est à pied. Tant que le sort est actif, elle gagne les règles spéciales *Vol (9)* et *Terreur*, ainsi que +2 en Force, +2 en Endurance et +3 Attaques. Les effets de tous les objets magiques sont ignorés pendant la durée du sort, car ils sont prisonniers de la glace qui recouvre la sorcière. Tant qu'elle revêt cette forme, elle suit les règles des Bêtes monstrueuses et doit être placée sur un socle de 40x40mm.

2. Plaque de Glace 7+ Pour lancer

Malédiction ayant une portée de 24 pas. Jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur, la cible voit toutes ses distances de Mouvement réduites de moitié. Le lanceur peut choisir d'augmenter la portée à 48 pas ; la valeur de lancement passe alors à 9+.

3. Lames de Givre 8+ Pour lancer

Sort d'**amélioration** ayant une portée de 12 pas. L'unité ciblée gagne les règles spéciales *Attaques glaciales*, *Attaques magiques* et *Perforant (1)* jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur. Le lanceur peut choisir d'augmenter la portée à 24 pas ; la valeur de lancement passe alors à 12+.

4. Givre Mortel 9+ Pour lancer

Sort de **dommage direct** avec une portée de 12 pas et ciblant une figurine unique (y compris un personnage dans une unité). La cible doit réussir un test d'Endurance ou subir une blessure avec les règles spéciale *Blessure multiple 1D6* et *Ignore les sauvegardes d'armure*. Ceci est une Attaque glaciale. Le lanceur peut choisir d'augmenter la portée à 24 pas ; la valeur de lancement passe alors à 13+.

5. Sanctuaire de Cristal 10+ Pour lancer

Sort d'**amélioration** pouvant cibler le lanceur et son unité. Jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur, l'unité gagne la règle spéciale *Sauvegarde invulnérable (4+)*. Cependant, si l'unité ou le lanceur se déplacent pour quelque raison que ce soit, la Sauvegarde invulnérable est perdue. Le lanceur peut choisir d'augmenter la portée à toutes les unités alliées dans un rayon de 6 pas ; la valeur de lancement passe alors à 20+.

6. Cœur de l'Hiver 16+ Pour lancer

Reste en jeu. Sort de **dommage direct** ayant une portée de 18 pas. Toutes les figurines de l'unité ciblée doivent réussir un test d'Endurance ou subir 1 blessure avec *Ignore les sauvegardes d'armure*. Ceci est une *Attaque glaciale*. De plus, jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur, la cible voit toutes ses distances de Mouvement réduites de moitié. Le lanceur peut choisir d'augmenter la portée à 36 pas ; la valeur de lancement passe alors à 19+.

LE DOMAINE DE LA TEMPÊTE

Brises glaciales (attribut de domaine)

Chaque fois qu'un sort du domaine de la Tempête est lancé avec succès, toutes les unités ennemies dans un rayon de 12 pas subissent une pénalité de -1 à leur Mouvement (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Tempête de cristaux (sort primaire) 6+ Pour lancer

Projectile magique ayant une portée de 24 pas. La cible subit 2D6 touches de Force 3. La sorcière peut choisir d'augmenter la puissance du sort pour qu'il inflige 3D6 touches à la place ; la valeur de lancement passe alors à 9+.

1. Bourrasque de Vol Véritable 7+ Pour lancer

Sort d'**amélioration** ayant une portée de 24 pas. Jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur, la cible gagne +1 pour toucher et +12 pas de portée pour ses attaques à distance. La sorcière peut choisir d'augmenter la portée à toutes les unités alliées dans un rayon de 12 pas ; la valeur de lancement passe alors à 14+.

2. Aile Preste 8+ Pour lancer

Sort d'**amélioration** avec une portée de 12 pas. L'unité ciblée peut immédiatement effectuer un mouvement normal droit devant avec la règle spéciale *guide*, comme s'il s'agissait d'un déplacement pendant l'étape des autres mouvements. La sorcière peut choisir d'augmenter la portée à 24 pas ; la valeur de lancement passe alors à 12+.

3. Vent Mordant 9+ Pour lancer

Sort de **dommage direct**. Tracez une ligne droite de 18 pas dans l'arc frontal du sorcier, mesurée depuis son socle. Toutes les figurines de chaque unité touchée par la ligne subissent 1 touche de Force 2. La sorcière peut choisir d'augmenter la portée à 36 pas ; la valeur de lancement passe alors à 13+.

4. Faucons de Miska 9+ Pour lancer

Malédiction ayant une portée de 18 pas. La cible doit effectuer un test de panique avec une pénalité de -3 à son Commandement. La sorcière peut augmenter la portée à 36 pas ; la valeur de lancement passe alors à 13+.

5. Tempête de Grêle 10+ Pour lancer

Sort de **dommage direct**. Placez le petit gabarit circulaire n'importe où dans un rayon de 24 pas autour de la sorcière, puis faites-le dévier de 1D6 pas. Toutes les figurines recouvertes, même partiellement, subissent 1 touche de Force 4. Le lanceur peut choisir d'augmenter la puissance du sort en utilisant le grand gabarit circulaire à la place. La valeur de lancement passe alors à 13+, la déviation est de 2D6 pas et les blessures sont résolues avec *Blessures Multiples (1D6)*.

6. Blizzard 15+ Pour lancer

Reste en jeu **Vortex magique** utilisant le petit gabarit circulaire. Une fois le gabarit placé, le joueur indique la direction dans laquelle le gabarit doit se déplacer. Pour déterminer la distance en pouces du déplacement, lancez le dé d'artillerie et multipliez le résultat par 3. Toute figurine touchée par le gabarit subit 1 touche de Force 3 avec *attaques glaciales*. De plus, toutes les unités touchées voient leurs distances de Mouvement réduites de moitié et tous les tirs de projectiles non-magiques subissent une pénalité de -1 pour toucher.

Si le dé d'artillerie donne un incident de tir, centrez le gabarit sur le sorcier et jetez un dé de dispersion et 1D6. Le gabarit se déplace de la distance indiquée par le dé, dans la direction indiquée par le dé de déviation (si vous obtenez un *Hit !*, utilisez la petite flèche pour déterminer la direction).

Dans tous les cas, lors des tours suivants, le Blizzard se déplace dans une direction aléatoire et sur une distance indiquée par un dé d'artillerie. Si ce dernier donne un incident de tir, le Blizzard est retiré. La sorcière peut décider d'augmenter la puissance du sort en utilisant le grand gabarit circulaire à la place ; la valeur de lancement passe alors à 25+.

LE DOMAINE DES WIDMAS

Malchance (attribut de domaine)

Chaque fois qu'un sort du domaine des Widmas ciblant une unité ennemie est lancé avec succès, l'unité doit relancer les 6 obtenus à ses jets pour toucher jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Mauvais Œil (sort primaire)

9+ Pour lancer

Reste en jeu. **Malédiction** ayant une portée de 18 pas. La cible échoue à ses tests de terrain dangereux sur 1-2 au lieu de 1, subit une pénalité de -1 à ses jets pour toucher au corps à corps et à distance, et si la cible inclut des personnages, les unités ne peuvent pas utiliser leur commandement pour leurs tests. Le lanceur peut choisir d'augmenter la portée à 36 pas ; la valeur de lancement passe alors à 12+.

1. Bonne Aventure

5+ Pour lancer

Sort d'**amélioration** pouvant cibler la sorcière elle-même. Jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur, toutes les figurines qui font partie de son unité peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés au corps à corps et à distance, et gagnent une *sauvegarde invulnérable (6+)*.

2. Forme de la Veuve

6+ Pour lancer

Reste en jeu. Sort d'**amélioration** pouvant cibler la sorcière elle-même. Tant que le sort est actif, elle bénéficie des règles spéciales *Perforant (1)* et *Terreur* et gagne +3 en Force, +2 en Endurance et +3 Attaques. Les effets de tous les objets magiques sont ignorés pendant la durée du sort et la sorcière suit les règles des bêtes monstrueuses et doit être placée sur un socle de 40x40mm.

3. Invoquer les Esprits

7+ Pour lancer

Projectile magique avec une portée de 24 pas et causant 3D6 touches de Force 2 avec *Perforant (1)*. Le lanceur peut choisir d'augmenter la Force à 3 et la portée à 36 pas ; la valeur de lancement passe alors à 13+.

4. Pacte Maudit

9+ Pour lancer

Malédiction ayant une portée de 24 pas. Vous pouvez forcer l'unité à effectuer une des actions suivantes : faire un mouvement normal (avec la possibilité de se reformer et d'effectuer une marche forcée) ou tirer sur une unité alliée. Le déplacement et la cible du tir sont choisis par le lanceur. Si l'unité refuse de faire l'une de ces deux actions, chaque figurine subit 1 touche de Force 4. Le lanceur peut choisir d'augmenter la portée à 48 pas ; la valeur de lancement passe alors à 11+.

5. Calamité Dolente

11+ Pour lancer

Sort de **dommage direct** ayant une portée de 18 pas. Placez le petit gabarit circulaire n'importe où dans un rayon de 18 pas, puis faites le dévier de 1D6 pas. Les figurines recouvertes par le gabarit doivent réussir un test d'Endurance ou subir 1 blessure avec *Ignore les sauvegardes d'armure*. Le lanceur peut choisir d'augmenter la puissance de son sort pour utiliser le grand gabarit à la place ; la déviation est alors de 2D6 pas et la valeur de lancement passe à 14+.

6. Tribulations de la Widma

12+ Pour lancer

Reste en jeu. **Malédiction** avec une portée de 18 pas. Le premier tour où le sort est actif, l'unité subit une pénalité de -1 en Capacité de Combat, Capacité de Tir et Initiative ; le deuxième tour, elle subit -1 en Force et Endurance ; le troisième tour, -2 en Mouvement et Commandement. À partir du quatrième tour, elle est devenue trop faible pour combattre, et ne peut plus attaquer ou se déplacer volontairement pour le reste de la partie. Chaque effet est permanent, et persiste si le sort est dissipé. Si la cible est de nouveau affectée par le même sort, les effets reprennent là où ils s'étaient interrompus. Le lanceur peut choisir d'augmenter la portée à 36 pas ; la valeur de lancement passe alors à 15+.

OBJETS MAGIQUES

Cette section comprend les règles permettant de jouer les objets iconiques et de puissants artefacts conservés par les Kislévites. Ils peuvent être choisis en plus des objets magiques listés dans le livre de règles de Warhammer.

ARMES MAGIQUES

Sainte Hache de Miska 65 points
Nécessite deux mains. La Sainte Hache de Miska procure +2 en Force au porteur ainsi que la règle spéciale *blessures multiples (1D3)*.

Épine du Wyrn 40 points
Les attaques effectuées à l'aide de cette armée ont les règles spéciales *Attaques glaciales* et *Blessures multiples (1D3)*.

Lame d'Éclat de Glace 35 points
Arme d'hast. La Lame d'Éclat de Glace contient un sort lié, niveau de puissance 4. Il s'agit d'une **malédiction** avec une portée de 18 pas. La cible subit -1D3 à sa valeur de Mouvement (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Lame de Givre 35 points
Les attaques portées avec la Lame du Givre ont les règles spéciales *attaques glaciales* et *perforant (2)*.

Brasero de Dazh 25 points
Les attaques portées avec le Brasero de Dazh ont la règle spéciale *attaques enflammées*. De plus, l'utilisateur et son unité ont la règle spéciale *régénération (6+)*.

Pistolets du Prince Boydinov 25 points
Boyards et hetmans seulement. Paire de pistolets. Les tirs effectués avec les Pistolets du Prince Boydinov touchent automatiquement et les jets pour blesser ratés peuvent être relancés. Ce sont des *attaques magiques*.

Hache de Tor 20 points
Les attaques portées avec cette arme ont la règle spéciale *attaques électriques*.

Griffes d'Ursun 20 points
Paire d'armes de base. Les attaques portées avec cette arme ont la règle spéciale *perforant (1)*. De plus, le porteur gagne la règle spéciale *frénésie*.

ARMURES MAGIQUES

Armure d'Alexandr 45 points
Armure intermédiaire. L'Armure d'Alexandr confère au porteur une *sauvegarde invulnérable (5+)*. De plus, si un ennemi cause une blessure à l'aide d'une arme magique qui est sauvegardée, soit par l'armure, soit par la sauvegarde invulnérable, lancez 1D6. Sur un résultat de 5+, l'arme géle et est détruite.

Armure de Glace de Jekaterina 35 points
Sorcières des Glaces et damoiselles du Givre seulement. Cette armure confère au porteur une sauvegarde d'armure de 1+ qui ne peut être améliorée par aucun moyen. La valeur de la sauvegarde ne peut jamais tomber en dessous de 4+, quelle que soit la Force de l'attaque ou les règles spéciales qui devraient la réduire. Cependant, si le porteur échoue à une sauvegarde d'armure, elle est détruite et ne peut plus être utilisée. Cette armure peut être choisie par des sorcières, même si celles-ci n'y ont normalement pas accès.

Armure de Glacefer 30 points
Armure intermédiaire. Les ennemis en contact socle à socle avec le porteur sont sujets à la règle *frappe toujours en dernier*. Cet effet ne s'applique pas aux figurines qui ont la règle *immunité (attaques glaciales)*.

Bouclier du Sacrifice 30 points
Bouclier. Chaque fois que le porteur subit une blessure non sauvegardée, lancez 1D6. Sur un résultat de 4+, la blessure est attribuée à une figurine alliée en contact socle à socle avec le porteur.

Armure de Fragments de Glace 25 points
Armure intermédiaire. Le porteur gagne les règles spéciales *immunité (attaques glaciales)* et *résistance magique (2)*.

Harnais du Wyrn 20 points
Armure intermédiaire. Le porteur gagne une *sauvegarde invulnérable (6+)*.

Fourrure du Grand Ours 15 points
Le porteur de la Fourrure du Grand Ours gagne la règle *armure naturelle (5+)*.

TALISMANS

Couronne de Kislev 40 points
L'adversaire doit relancer ses jets pour toucher réussis contre le porteur.

Broche du Blizzard 35 points
Tant qu'il ne rejoint pas une unité, le porteur de la Broche du Blizzard ne peut pas être chargé ou être la cible de sorts ou de tirs par des ennemis situés à plus de 12 pas.

Sang de la Mère-Patrie 25 points
Chaque blessure non sauvegardée subie par le personnage ou l'unité dans laquelle il se trouve lui confère un bonus de +1 en Commandement jusqu'à la fin du tour.

Anneau de Fer Stellaire 25 points
Le porteur de l'Anneau de Fer Stellaire gagne une *sauvegarde invulnérable (6+)* qui peut être relancée.

OBJETS ENCHANTÉS

Pomme de Kislev 40 points
 Boyards et hetmans seulement. La Pomme de Kislev confère au porteur un Commandement de 10. De plus, l'unité dont fait partie le porteur de la Pomme peut relancer tous ses tests de commandement ratés.

Kovsh d'Abondance 35 points
 Le porteur gagne une attaque de souffle de Force 4 avec *attaques enflammées*.

Relique de Sainte Annushka 35 points
 Le porteur de la Relique de Sainte Annushka récupère automatiquement 1 PV perdu précédemment au début de chaque tour.

Balalaïka de l'Arari 25 points
 Le porteur et toute unité qu'il rejoint gagnent +1 en Capacité de Combat.

Bottes de Sept Lieues 25 points
 Modèles à pied seulement. Ces bottes confèrent un mouvement de 10 au porteur ainsi que la règle spéciale *guide*. De plus, il peut effectuer ses mouvements comme s'il avait la règle spéciale *vol*.

Kvas de Yakov 25 points
 Usage unique. Le Kvas peut être distribué à l'unité rejointe par le porteur au début de n'importe quel tour. Lancez ensuite 1D6 dans le tableau suivant :

D6	Résultat
1-2	Le personnage et l'unité sont sujets à la <i>stupidité</i> jusqu'à la fin de la partie.
3-4	Le personnage et l'unité sont sujets à la <i>frénésie</i> jusqu'à la fin de la partie.
5-6	Le personnage et l'unité sont sujets à la <i>haine</i> jusqu'à la fin de la partie.

Cor du Chasseur de la Steppe 20 points
 Usage unique. Le porteur peut sonner le Cor au début de n'importe quelle phase. Lui et l'unité dans laquelle il se trouve gagnent la règle *blessures multiples (1D3)* jusqu'à la fin du tour.

OBJETS CABALISTIQUES

Sceptre de Shoïka 75 points
 Le Sceptre de Shoïka ajoute 1 dé de pouvoir et 1 dé de dissipation à l'armée de Kislev à chaque phase de magie. Une fois par bataille, la sorcière peut ajouter +1 au résultat d'un dé lors du lancement d'un sort. Cela peut causer un *pouvoir irrésistible*.

Œuf de Gastuva 50 points
 Usage unique. L'Œuf de Gastuva peut être utilisé au début de n'importe quel tour. Le porteur et l'unité dans laquelle il se trouve gagnent la règle indémoralisable et ne peuvent être blessés par aucune source, mais ils ne peuvent pas se déplacer quelle qu'en soit la raison. L'effet dure jusqu'au début de votre prochain tour.

Pendentif en Flocon de Neige 40 points
 Le porteur du Pendentif en Flocon de Neige peut relancer les 1 obtenus pour lancer un sort.

Miroir de la Reine des Glaces 25 points
 Sorcière des Glaces et damoiselle du Givre seulement. Chaque fois qu'une figurine ennemie inflige une blessure non sauvegardée au porteur ou à l'unité dans laquelle il se trouve, la figurine subit 1 touche de Force 3.

BANNIÈRES MAGIQUES

Bannière de l'Orthodoxie 35 points
 L'unité gagne les règles spéciales *attaques magiques* et *bonus de force (1)*.

Bannière de Praag 25 points
 L'unité gagne les règles spéciales *immunité (psychologie)* et *tenace* dès lors que sa Puissance d'Unité passe en dessous de 10. Si elle a déjà la règle *tenace*, elle gagne *indémoralisable* dès lors que sa Puissance d'Unité passe en dessous de 10.

Sainte Icône de Miska 25 points
 L'unité qui porte cette bannière gagne +1 pour toucher lors du premier round de combat corps à corps.

Ailes Hurlantes de Njevski 25 points
 Lanciers ailés ou légion Gryphon seulement. Toute unité qui est chargée par l'unité portant les Ailes Hurlantes de Njevski et qui choisit de tenir sa position en réaction à la charge doit effectuer un test de Panique avec une pénalité de -1 en Commandement.

Manteau du Père Niklas 15 points
 L'unité gagne la règle spéciale *guide*.

Bannière de la Steppe déserte 10 points
 L'unité gagne la règle spéciale *avant-garde*.

SEIGNEURS

BOYARD	90 points									
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Boyard	4	6	5	4	4	3	6	4	9	

TYPE DE TROUPE : infanterie (personnage, humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base, armure légère.

OPTIONS :

- Peut avoir une arme de base additionnelle (+3 points), un pistolet (+6 points), une arme lourde (+8 points) ou une lance de cavalerie (+8 points).
- Peut avoir un arc (+5 points) ou une arquebuse (+5 points).
- Peut remplacer son armure légère par une armure intermédiaire (+6 points) ou lourde (+12 points).
- Peut avoir un bouclier (+3 points).
- Peut avoir comme monture un destrier (+18 points) qui peut être caparaçonné (+6 points) ou un Grand Ours (+48 points) qui peut être caparaçonné (+6 points).
- Peut avoir des objets magiques pour un total de 100 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *charge glorieuse, haine (Chaos), par notre sang.*

SORCIÈRE DES GLACES	150 points									
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Sorcière des Glaces	4	3	3	3	3	3	3	1	8	

TYPE DE TROUPE : infanterie (personnage, humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base.

MAGIE : Une Sorcière de glace est une Sorcière de niveau 3 qui utilise les sorts du domaine de la Glace ou du domaine de la Tempête.

OPTIONS :

- Peut devenir Sorcier de niveau 4 (+35 points).
- Peut avoir comme monture un destrier (+18 points) qui peut être caparaçonné (+6 points) ou un Grand Ours (+48 points) qui peut être caparaçonné (+6 points).
- Peut avoir des objets magiques pour un total de 100 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *attaques glaciales, haine (Chaos), par notre sang.*

SEIGNEURS

MÈRE WIDMA	150 points								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mère widma	4	3	3	3	4	3	3	1	8

TYPE DE TROUPE : infanterie (personnage, humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base.

MAGIE : Une Mère Widma est une Sorcière de niveau 3 qui utilise les sorts du domaine des Widmas.

OPTIONS :

- Peut devenir sorcier de niveau 4 (+35 points).
- Peut avoir des objets magiques pour un total de 100 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *haine (Chaos), par notre sang, widma.*

HÉROS

HETMAN								50 points		
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Hetman	4	5	5	4	4	2	5	3	8	

TYPE DE TROUPE : infanterie (personnage, humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base, armure légère.

OPTIONS :

- Peut avoir une arme de base additionnelle (+2 points), un pistolet (+4 points), une arme lourde (+6 points) ou une lance de cavalerie (+6 points).
- Peut avoir un arc (+5 points) ou une arkebuse (+5 points).
- Peut remplacer son armure légère par une armure intermédiaire (+4 points) ou lourde (+8 points).
- Peut avoir un bouclier (+2 points).
- Peut avoir comme monture un destrier (+12 points) qui peut être caparaçonné (+4 points).
- Peut avoir des objets magiques pour un total de 50 points.
- Un seul hetman dans l'armée peut porter la grande bannière pour +25 points. Il peut avoir un Étendard Magique sans limite de points. Une figurine portant un Étendard Magique ne peut porter d'autres objets magiques que dans la limite de 25 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *charge glorieuse, haine (Chaos), par notre sang.*

DAMOISELLE DU GIVRE								65 points		
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Damoiselle du Givre	4	3	3	3	3	2	3	1	7	

TYPE DE TROUPE : infanterie (personnage, humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base.

MAGIE : Une Damoiselle du Givre est une Sorcière de niveau 1 qui utilise les sorts du domaine de la Glace ou du domaine de la Tempête.

OPTIONS :

- Peut devenir sorcier de niveau 2 (+35 points).
- Peut avoir des objets magiques pour un total de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *haine (Chaos), par notre sang, widma.*

HÉROS

WIDMA	50 points									
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Widma	4	3	3	3	3	2	3	1	7	

TYPE DE TROUPE : infanterie (personnage, humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base.

MAGIE : Une Widma est une Sorcière de niveau 1 qui utilise les sorts du domaine des Widmas.

OPTIONS :

- Peut devenir sorcier de niveau 2 (+35 points).
- Peut avoir des objets magiques pour un total de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *haine (Chaos), par notre sang, widma.*

CHAMANE	65 points									
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Chamane	4	3	3	3	3	2	3	1	7	

TYPE DE TROUPE : infanterie (personnage, humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base.

MAGIE : Un Chamane est un Sorcier de niveau 1 qui utilise les sorts du domaine du Feu, du domaine de la Vie ou du domaine de la Bête.

OPTIONS :

- Peut devenir sorcier de niveau 2 (+35 points).
- Peut avoir des objets magiques pour un total de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *haine (Chaos), par notre sang.*

HÉROS

RANGER									85 points
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ranger	4	4	6	4	4	2	5	2	8

TYPE DE TROUPE : infanterie (personnage, humain).

ÉQUIPEMENT : arc, arme de base.

OPTIONS :

- Peut avoir une arme de base additionnelle (+2 points) ou une arme lourde (+4 points).
- Peut avoir des objets magiques pour un total de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *éclaireur, haine (Chaos), par notre sang.*

- **Pionnier** : Le ranger et une unité d'infanterie alliée peuvent être déployés en *embuscade*.
- **Viser le cœur** : Les rangers ont la règle *coup fatal héroïque* avec leur arc contre l'infanterie monstrueuse, les bêtes monstrueuses et les monstres. Les sauvegardes d'armure peuvent être tentées normalement.

NOTES :

- Le général de votre armée ne peut pas être un ranger.

DROYASKA									110 points
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Droyaska	4	7	5	4	4	2	7	4	8

TYPE DE TROUPE : infanterie (personnage, humain).

ÉQUIPEMENT : armure légère, deux armes de base.

OPTIONS :

- Peut avoir des objets magiques pour un total de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *coup fatal, haine (Chaos), par notre sang, parade (5+).*

NOTES :

- Le général de votre armée ne peut pas être un Droyaska.

HÉROS

PATRIARCHE	70 points								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Patriarche	4	4	3	4	4	2	4	2	8

TYPE DE TROUPE : infanterie (personnage, humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base.

OPTIONS :

- Peut avoir comme monture un destrier (+12 points) qui peut être caparaçonné (+4 points) ou un grand ours (+32 points) qui peut être caparaçonné (+4 points).
- Peut avoir des objets magiques pour un total de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *haine (Chaos), par notre sang.*

- **Esprit de sacrifice** : Le patriarche et toute unité dans laquelle il se trouve gagnent la règle *tenace* tant que le patriarche se trouve avec l'unité.
- **Pouvoir divin** : Les patriarches peuvent canaliser les dés de pouvoir et de dissipation comme un Sorcier de niveau 1.
- **Prières martiales** : Le patriarche connaît les quatre prières suivantes, qui sont des sorts liés innés (niveau de puissance 3). Ce sont des sorts d'**amélioration** peuvent cibler le patriarche et son unité :
 - **Rugissement d'Ursun** : Le Patriarche et son unité gagnent la règle *bonus de force (1)* jusqu'à la prochaine phase de Magie du lanceur.
 - **Chant du Soleil Hivernal de Dazh** : Le Patriarche et son unité ajoutent +1D3 à leur Mouvement jusqu'à votre prochaine phase de magie.
 - **Berceuse de Salyak** : Le Patriarche et son unité gagnent la règle *régénération (6+)* jusqu'à la prochaine phase de Magie du lanceur.
 - **Hymne guerrier de Tor** : Le Patriarche et son unité gagnent +1 Attaque jusqu'à la prochaine phase de Magie du lanceur.

MONTURES

DESTRIER									
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

TYPE DE TROUPE : bête de guerre, animal.

GRAND OURS									
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grand ours	6	4	0	5	5	3	3	3	5

TYPE DE TROUPE : Bête Monstrueuse, animal.

RÈGLES SPÉCIALES : *armure naturelle (5+), furie d'Ursun.*

UNITÉS DE BASE

KOSSARS		3 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Kossars	4	3	3	3	3	1	3	1	7	
Desyatnik	4	3	3	3	3	1	3	2	7	

TAILLE D'UNITÉ : 10+

TYPE DE TROUPE : infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut être équipée de lances (+1 point par figurine) ou d'armes lourdes (+2 points par figurine).
- Toute l'unité peut être équipée d'arcs (+3 points par figurine).
- Un kossar peut être promu desyatnik (+10 points).
- Un kossar peut être promu musicien (+10 points).
- Un kossar peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un maximum de 25 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *haine (Chaos), par notre sang, Tenez les Positions.*

MILICE URBAINE		4 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Milicien	4	2	2	3	3	1	3	1	6	
Lieutenant	4	2	2	3	3	1	3	2	6	

TAILLE D'UNITÉ : 20+

TYPE DE TROUPE : infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : arme d'hast.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut remplacer gratuitement ses armes d'hast par des lances et des boucliers.
- Un milicien peut être promu lieutenant (+10 points).
- Un milicien peut être promu musicien (+10 points).
- Un kossar peut être promu musicien (+10 points).
- Un milicien peut être promu porte-étendard (+10 points).

RÈGLES SPÉCIALES : *haine (Chaos), par notre sang.*

UNITÉS DE BASE

GARDES DE LA CITÉ						5 points par figurine				
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Garde	4	3	3	3	3	1	3	1	7	
Sergent	4	3	3	3	3	1	3	2	7	

TAILLE D'UNITÉ : 10+

TYPE DE TROUPE : infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base, armure légère, bouclier.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut être équipée de lances (+1 point par figurine), remplacer ses boucliers par des armes lourdes (+1 point par figurine) ou remplacer ses boucliers par des arcs (+2 points par figurine).
- Toute l'unité peut recevoir des pistolets (+2 points par figurine).
- Un garde peut être promu sergent (+10 points).
- Un garde peut être promu musicien (+10 points).
- Un garde peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un maximum de 25 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *haine (Chaos), par notre sang.*

ARCHERS MONTÉS UNGOLS						13 points par figurine				
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Archer monté	4	3	4	3	3	1	3	1	7	
Maître de cavalerie	4	3	5	3	3	1	3	1	7	
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

TAILLE D'UNITÉ : 5+

TYPE DE TROUPE : cavalerie (humain).

ÉQUIPEMENT : arc court, arme de base.

OPTIONS :

- Un archer monté peut être promu maître de cavalerie (+10 points).
- Un archer monté peut être promu musicien (+10 points).
- Un archer monté peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un maximum de 25 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *cavalerie légère, haine (Chaos), par notre sang.*

UNITÉS DE BASE

DERVICHES KOSSOVITES							10 points par figurine			
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Derviche	4	3	3	3	3	1	3	1	7	
Arpenteur	4	3	3	3	3	1	3	2	7	
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

TAILLE D'UNITÉ : 5+

TYPE DE TROUPE : cavalerie (humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut recevoir une arme de base additionnelle (+2 points par figurine).
- Un derviche peut être promu arpenteur (+10 points).
- Un derviche peut être promu musicien (+10 points).
- Un derviche peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un maximum de 25 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *cavalerie légère, haine (Chaos), par notre sang.*

DROUJINA							12 points par figurine			
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Droujinnik	4	3	3	3	3	1	3	1	7	
Dvorjane	4	3	3	3	3	1	3	2	7	
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

TAILLE D'UNITÉ : 5+

TYPE DE TROUPE : cavalerie (humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base, armure légère, bouclier.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut recevoir des lances (+1 point par figurine) et/ou des javelots (+2 points par figurine).
- Toute l'unité peut recevoir des armures intermédiaires (+2 points par figurine).
- Toutes les montures peuvent recevoir un caparaçon (+2 points par figurine).
- Un droujinnik peut être promu dvorjane (+10 points).
- Un droujinnik peut être promu musicien (+10 points).
- Un droujinnik peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un maximum de 25 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *cavalerie légère, haine (Chaos), par notre sang.*

UNITÉS DE BASE

LANCIERS AILÉS	18 points par figurine									
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Lancier ailé	4	4	3	3	3	1	3	1	8	
Rotmistr	4	4	3	3	3	1	3	2	8	
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

TAILLE D'UNITÉ : 5+

TYPE DE TROUPE : cavalerie (humain).

ÉQUIPEMENT : armure intermédiaire, bouclier, lance de cavalerie.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut recevoir des pistolets (+3 points par figurine).
- Un lancier ailé peut être promu rotmistr(+10 points).
- Un lancier ailé peut être promu musicien (+10 points).
- Un lancier ailé peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un maximum de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *cavalerie légère, charge glorieuse, haine (Chaos), par notre sang.*

UNITÉS SPÉCIALES

GARDE DU KREML							11 points par figurine			
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Garde du Kreml	4	4	3	3	4	1	3	1	8	
Chef de la garde	4	4	3	3	4	1	3	2	8	

TAILLE D'UNITÉ : 10+

TYPE DE TROUPE : infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base, armure intermédiaire, bouclier.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut remplacer ses boucliers par des armes lourdes (+1 point par figurine).
- Un garde du Kreml peut être promu chef de la garde (+10 points).
- Un garde du Kreml peut être promu musicien (+10 points).
- Un garde du Kreml peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un maximum de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *haine (Chaos), par notre sang, tenace.*

GARDE DE GLACE							7 points par figurine			
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Garde de Glace	4	4	4	3	3	1	4	1	8	
Servante de Glace	4	4	4	3	3	1	4	2	8	

TAILLE D'UNITÉ : 10+

TYPE DE TROUPE : infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut recevoir des armes de base additionnelles (+1 point par figurine), des armes d'hast (+2 points par figurine) ou des lances et boucliers (+2 points par figurine).
- Toute l'unité peut recevoir des arcs (+4 points par figurine).
- Toute l'unité peut recevoir des armures légères (+1 point par figurine).
- Un garde de Glace peut être promu servante de Glace (+10 points).
- Un garde de Glace peut être promu musicien (+10 points).
- Un garde de Glace peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un maximum de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *attaques glaciales, attaques magiques, haine (Chaos), immunité (psychologie), par notre sang, tenez les rangs.*

UNITÉS SPÉCIALES

STRELTSI		11 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Strelets	4	4	3	3	3	1	3	1	8	
Ouryadnik	4	4	3	3	3	1	3	2	8	

TAILLE D'UNITÉ : 10+

TYPE DE TROUPE : infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : arme d'hast, arquebuse.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut recevoir des armures légères (+1 point par figurine).
- Un strelets peut être promu ouryadnik (+10 points).
- Un strelets peut être promu musicien (+10 points).
- Un strelets peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un maximum de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *haine (Chaos), par notre sang, tenez les rangs.*

LÉGION GRYPHON		22 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Légionnaire	4	4	3	4	3	1	4	1	8	
Rotmistr	4	4	3	4	3	1	4	2	8	
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

TAILLE D'UNITÉ : 5+

TYPE DE TROUPE : cavalerie (humain).

ÉQUIPEMENT : armure intermédiaire, bouclier, lance de cavalerie.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut recevoir des pistolets (+3 points par figurine).
- Toute l'unité peut recevoir des armures lourdes (+2 points par figurine).
- Toutes les montures peuvent être caparaçonnées (+2 points par figurine).
- Un légionnaire peut être promu rotmistr (+10 points).
- Un légionnaire peut être promu musicien (+10 points).
- Un légionnaire peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un maximum de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *cavalerie légère, charge glorieuse, haine (Chaos), immunité (psychologie), par notre sang.*

UNITÉS SPÉCIALES

TCHÉKISTES		14 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Tchékiste	4	3	4	3	3	1	3	1	8	
Opritchnik	4	3	5	3	3	1	3	1	8	
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

TAILLE D'UNITÉ : 5+

TYPE DE TROUPE : cavalerie (humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base, pistolet.

OPTIONS :

- Un tchékiste peut être promu opritchnik (+10 points).
- Un tchékiste peut être promu musicien (+10 points).
- Un tchékiste peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un maximum de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *cavalerie légère, haine (Chaos), par notre sang.*

- **Pas un pas en arrière** : Toutes les unités alliées dans un rayon de 6 pas autour d'une unité de tchékistes peut lancer 3D6 pour ses tests de Moral en ignorant le résultat le plus élevé. Si une unité alliée fuit dans un rayon de 12 pas autour d'une unité de tchékistes, cette dernière peut tirer sur les fuyards à l'aide de ses pistolets (elles doit être à portée et pouvoir tracer une ligne de vue vers l'unité avant que celle-ci ne commence son mouvement de fuite. Si ce tir inflige au moins une perte à l'unité, elle se rallie automatiquement après avoir effectué son mouvement de fuite.

CONFRÉRIE DE L'OURS		18 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Ranger-templier	4	4	4	3	3	1	4	1	8	
Précepteur	4	4	4	3	3	1	4	2	8	
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

TAILLE D'UNITÉ : 5+

TYPE DE TROUPE : cavalerie (humain).

ÉQUIPEMENT : arc, bouclier, lance.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut recevoir des armures légères (+2 points par figurine).
- Un ranger-templier peut être promu précepteur (+10 points).
- Un ranger-templier peut être promu musicien (+10 points).
- Un ranger-templier peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un maximum de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *cavalerie légère, embuscade, guide, haine (Chaos), par notre sang.*

UNITÉS SPÉCIALES

CHASSEURS SIBYRIENS							9 points par figurine			
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Chasseur	4	3	4	3	3	1	3	1	7	
Maître chasseur	4	3	5	3	3	1	3	1	7	

TAILLE D'UNITÉ : 5+

TYPE DE TROUPE : infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : arc, arme de base.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut recevoir des haches de jet (+1 point par figurine).
- Un chasseur peut être promu maître chasseur (+10 points).
- Un chasseur peut être promu musicien (+10 points).

RÈGLES SPÉCIALES : *éclaireurs, haine (Chaos), par notre sang, tirailleurs.*

- **Trappeurs** : Dès lors qu'une unité ennemie entre dans la même forêt ou colline qu'une unité avec cette règle spéciale, lancez 1D6. Pour un résultat de 2+, l'unité ennemie subit 1D6 touches de Force 3. Si les pertes subies causent un test de Panique et que l'unité échoue, elle doit immédiatement stopper son mouvement et faire un mouvement de fuite.

KVASSNICS							9 points par figurine			
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Kvassnic	4	3	3	3	4	1	2	1	7	

TAILLE D'UNITÉ : 5+

TYPE DE TROUPE : infanterie (humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base, projectiles incendiaires.

- **Projectiles incendiaires** : Armes de tir avec une portée de 6 pas et une Force de 4. Les tirs ont les règles spéciales *attaques enflammées* et *ignore les sauvegardes d'armure*.

RÈGLES SPÉCIALES : *haine (Chaos), par notre sang, tirailleurs, tir rapide.*

- **Torpeur alcoolique** : Au début du tour du joueur de Kislev, lancez 1D6 pour chaque unité de kvassnics. Pour un résultat de 1, l'unité est jouée comme ayant échoué à un test de *stupidité* ; pour 2 à 4, elle peut agir normalement ce tour ; pour 5 ou 6, elle est sujette à la *frénésie* pour ce tour.

UNITÉS SPÉCIALES

TRAINEAU DE GUERRE LÉGER									70 points
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Traineau de guerre	7	-	-	5	4	4	-	-	-
Équipage	-	3	3	3	-	-	3	1	7
Destrier	-	3	0	3	-	-	3	1	5

TAILLE D'UNITÉ : 1 traineau de guerre, 3 membres d'équipage, 2 destriers.

TYPE DE TROUPE : char (sauvegarde d'armure 6+, humain).

ÉQUIPEMENT : arquebuse, lance.

RÈGLES SPÉCIALES : *haine (Chaos), par notre sang.*

TRAINEAU DE GUERRE LOURD									110 points
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Traineau de guerre	5	-	-	5	5	5	-	-	-
Équipage	-	3	3	3	-	-	3	1	7
Ours	-	4	0	5	-	-	3	3	6

TAILLE D'UNITÉ : 1 traineau de guerre, 3 membres d'équipage, 2 ours.

TYPE DE TROUPE : char (sauvegarde d'armure 5+, humain).

ÉQUIPEMENT : arquebuse, lance.

RÈGLES SPÉCIALES : *armure naturelle (5+), furie d'Ursun, haine (Chaos), par notre sang, peur.*

NOTES :

- Les traîneaux de guerre lourds ont une Puissance d'Unité de 8.

UNITÉS SPÉCIALES

OURS DE GUERRE		40 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Ours de Guerre	6	4	0	5	4	3	3	3	6	
Dompteur d'ours	4	3	3	3	3	1	3	1	7	

TAILLE D'UNITÉ : 3+

TYPE DE TROUPE : bête monstrueuse (Ours de Guerre, animal), infanterie (dompteur d'ours, humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut recevoir des caparaçons (+3 points par figurine).

RÈGLES SPÉCIALES : *armure naturelle (5+), furie d'Ursun, haine (Chaos) (dompteur seulement), par notre sang, peur, unité mixte.*

NOTES :

- L'unité doit inclure au moins 1 dompteur pour 3 ours (+5 points par dompteur).

LÉOPARDS DES NEIGES		20 points par figurine								
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Léopard	8	4	0	4	4	2	4	2	5	

TAILLE D'UNITÉ : 3+

TYPE DE TROUPE : bête de guerre (animal).

ÉQUIPEMENT : arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES : *éclaireurs, embuscade, peur.*

UNITÉS RARES

CHEVAUCHEURS D'OURS DE GUERRE						52 points par figurine			
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevaucheur d'ours	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Iessaoul	4	4	3	3	3	1	3	2	8
Ours de guerre	6	4	0	5	4	3	3	3	6

TAILLE D'UNITÉ : 3+

TYPE DE TROUPE : cavalerie monstrueuse (humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base, armure intermédiaire, bouclier.

OPTIONS :

- Toute l'unité peut être équipée de lances de cavalerie (+2 points par figurine) ou remplacer gratuitement ses boucliers par une arme d'hast.
- Toute l'unité peut recevoir des armures lourdes (+6 points par figurine).
- Toutes les montures peuvent recevoir un caparaçon (+3 points par figurine).
- Un chevaucheur d'ours peut être promu iessaoul (+10 points).
- Un chevaucheur d'ours peut être promu musicien (+10 points).
- Un chevaucheur d'ours peut être promu porte-étendard (+10 points) :
 - peut avoir une bannière magique pour un maximum de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *armure naturelle (5+), furie d'Ursun, haine (Chaos), par notre sang.*

CHARIOT DE GUERRE						120 points			
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chariot de guerre	7	-	-	5	5	6	-	-	-
Équipage	-	3	3	3	-	-	3	1	7
Destrier	-	3	0	3	-	-	3	1	5

TAILLE D'UNITÉ : 1 chariot de guerre, 6 membres d'équipage, 4 destriers.

TYPE DE TROUPE : char (sauvegarde d'armure 2+, humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base.

OPTIONS :

- L'équipage peut avoir des arcs (+12 points), des arbalètes (+30 points) ou des arquebuses (+30 points).
- L'équipage peut avoir des fléaux (+12 points) ou des armes d'hast (+12 points).

RÈGLES SPÉCIALES : *haine (Chaos), par notre sang.*

- **Forteresse mobile** : Au début de n'importe quelle phase, le chariot de guerre peut être déployé en tant que forteresse mobile en libérant les chevaux (retirez-les de l'unité, ne laissant que le socle du chariot). Le chariot ne peut alors plus se déplacer pour le reste de la partie, et devient indémodifiable. L'équipage peut tirer dans n'importe quelle direction.

NOTES :

- Le chariot de guerre a une Puissance d'Unité de 10.

UNITÉS RARES

CANON										85 points
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Canon	-	-	-	-	7	-	-	-	-	-
Servant	4	3	3	3	3	1	3	1	7	

TAILLE D'UNITÉ : 1 canon et 3 servants.

TYPE DE TROUPE : machine de guerre (canon, humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES : *haine (Chaos), par notre sang.*

ORGUE D'ALEXANDR										85 points
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Orgue d'Alexandr	-	-	-	-	7	-	-	-	-	-
Servant	4	3	3	3	3	1	3	1	7	

TAILLE D'UNITÉ : 1 orgue d'Alexandr et 3 servants.

TYPE DE TROUPE : machine de guerre (humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES : *haine (Chaos), par notre sang.*

- **Orgue d'Alexandr** : L'orgue d'Alexandr a une portée de 24 pas et une Force de 5, avec les règles spéciales *perforant (1)* et *tir multiple (dé d'artillerie + 1D6)*. Pour tirer avec le canon, désignez une cible et déterminez le nombre de tirs en lançant le dé d'artillerie et 1D6 : la somme des deux dés indique le nombre de tirs effectués. Si vous obtenez un incident de tir, lancez immédiatement 1D6 dans le tableau d'incident de tir des armes à poudre noire. Sinon, jouez les jets pour toucher normalement, en utilisant la capacité de tir des servants.

UNITÉS RARES

TSAR POUCHKA								150 points		
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Tsar Pouchka	5	-	-	5	7	6	-	-	-	
Servant	-	3	3	3	-	-	3	1	7	
Ours	.	4	0	5	-	-	3	3	6	

TAILLE D'UNITÉ : 1 Tsar Pouchka, 3 servants, 2 ours.

TYPE DE TROUPE : char (sauvegarde d'armure 4+, humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES : *armure naturelle (5+), furie d'Ursun, grande cible (4), haine (Chaos), par notre sang, peur.*

- **Tsar Pouchka** : Le Tsar Pouchka tire en utilisant les règles des catapultes, avec une force de 5(10) et les règles spéciales *blessures multiples (1D6), mouvement ou tir et tir lent*. En cas d'incident de tir, consultez le tableau d'incident de tir des armes à poudre noire.

NOTES :

- Le Tsar Pouchka a une Puissance d'Unité de 8.

OURS ÉLÉMENTAIRE								225 points		
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Ours élémentaire	6	4	0	6	6	6	3	5	10	

TAILLE D'UNITÉ : 1.

TYPE DE TROUPE : monstre (construction animée).

RÈGLES SPÉCIALES : *armure naturelle (4+), attaques glaciales, attaques magiques, construction animée, furie d'Ursun.*

- **Souffle élémentaire** : Attaque de souffle de Force 4 avec la règle *attaques glaciales*.

PERSONNAGES SPÉCIAUX (SEIGNEURS)

BORIS URSUS		285 points								
Le Tsar Rouge										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Boris Ursus	4	6	5	5	4	3	5	4	10	
Urskin (grand ours)	6	5	0	6	5	3	4	4	7	

TYPE DE TROUPE : infanterie (personnage spécial, humain).

ÉQUIPEMENT : bouclier.

OBJETS MAGIQUES :

- **Lame glaçante :** Arme magique. La Lame glaçante confère +2 en Force au porteur. Toute figurine qui subit une blessure non sauvegardée de cette arme doit immédiatement jouer un test d'Endurance. En cas d'échec, la figurine subit 1D3 blessures supplémentaires avec *ignore les sauvegardes d'armure* et les *sauvegardes invulnérables*.
- **Armure d'Ursun :** Armure magique, armure intermédiaire. Pour chaque touche réussie par une figurine ennemie au corps à corps, le porteur peut lui infliger en retour une attaque supplémentaire, après que l'effet des touches ait été résolu (et si le porteur est toujours vivant). Le porteur peut infliger ces attaques même s'il a déjà attaqué pendant le tour.

OPTIONS :

- Peut avoir Urskin comme monture (+65 points).

RÈGLES SPÉCIALES : *haine (Chaos), par notre sang, tenace.*

- **Marque du Dieu-Ours :** Si Boris Ursus est le général de l'armée, toute unité de Kossar peut recevoir la Marque du Dieu-Ours pour +1 point par figurine. Les unités qui ont reçu la marque gagnent la règle spéciale *charge dévastatrice*.

NOTES :

- Boris Ursus doit être le général de votre armée.

PERSONNAGES SPÉCIAUX (SEIGNEURS)

TSARINE KATARIN							380 points			
La Reine des Glaces, l'Héraldesse de l'Hiver										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Tsarine Katarin	4	4	3	3	3	3	4	2	10	

TYPE DE TROUPE : infanterie (personnage spécial, humain).

MAGIE : Tsarine Katarin est une Sorcière de niveau 4 connaissant les sorts du domaine de la Glace.

OBJETS MAGIQUES :

- **Croc de givre :** Arme magique. Le porteur gagne les règles spéciales *attaques glaciales*, *coup fatal* et *ignore les sauvegardes d'armure*.
- **Cape de cristal :** Talisman. Confère à Katarin une *sauvegarde invulnérable (4+)*. En outre, toutes les attaques dirigées contre Katarin subissent une pénalité de -1 pour toucher et pour blesser.

OPTIONS :

- Peut avoir comme monture un destrier (+18 points), un grand ours (+48 points), un traîneau de guerre léger (+60 points, remplace l'équipage) ou un traîneau de guerre lourd (+100 points, remplace l'équipage).

RÈGLES SPÉCIALES : *attaques glaciales*, *haine (Chaos)*, *maître du savoir (Glace)*, *par notre sang*.

- **Bien-aimée de Kislev :** Toute unité alliée rejointe par Katarin gagne la règle tenace et toutes les unités alliées dans un rayon de 12 pas peuvent relancer leurs tests de psychologie ratés.
- **Protecteurs de la Khatan :** Si Katarin rejoint une unité de la Légion Gryphon, l'unité peut lancer 3D6 lors de ses tests de Moral, et ignorer le résultat le plus élevé.

NOTES :

- Katarin doit être le général de votre armée.

PERSONNAGES SPÉCIAUX (SEIGNEURS)

KOSTALTYN							150 points			
Patriarche suprême d'Ursun, chef de la Grande Orthodoxie										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Kostaltyn	4	4	3	4	4	3	4	2	9	

TYPE DE TROUPE : infanterie (personnage spécial, humain).

ÉQUIPEMENT : arme de base.

OBJETS MAGIQUES :

- **Massue-brasero d'Ursun :** Arme magique. *Attaques enflammées*. Pour chaque Point de Vie en dessous de sa valeur initiale de Points de Vie, Kostaltyn gagne +1 en Force et la règle spéciale *perforant (1)*.

OPTIONS :

- Peut avoir comme monture un destrier (+18 points) qui peut être caparaçonné (+6 points) ou un grand ours (+48 points) qui peut être caparaçonné (+6 points).

RÈGLES SPÉCIALES : *esprit de sacrifice, haine (Chaos), par notre sang, pouvoir divin, prières martiales.*

- **Protection d'Ursun :** Lorsqu'il ne reste que 2 PV à Kostaltyn, il gagne une régénération (5+) qui devient une régénération (3+) lorsqu'il est réduit à 1 PV. Lancez les jets pour blesser contre Kostaltyn l'un après l'autre.
- **Dévotion ardente :** Toute unité rejointe par Kostaltyn gagne la règle *attaques enflammées* et peut relancer ses tests de fuite ratés.

YOURI BARKHOV							185 points			
Prince de Kislev										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Youri Barkhov	4	6	5	4	4	3	6	4	9	

TYPE DE TROUPE : infanterie (personnage spécial, humain).

ÉQUIPEMENT : Armure intermédiaire, bouclier.

OBJETS MAGIQUES :

- **Tue-loup :** Arme magique. Tue-loup confère à Youri +1 Attaque. De plus, elle contient un sort lié, niveau de puissance 5. Il s'agit d'un sort de **dommage direct** avec une portée de 24 pas. La cible subit 1D6 touches de Force 5 avec la règle *attaques enflammées*.

OPTIONS :

- Peut avoir comme monture un destrier (+18 points) qui peut être caparaçonné (+6 points) ou un grand ours (+48 points) qui peut être caparaçonné (+6 points).
- Peut avoir des objets magiques pour un total de 50 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *bonus de force (1), coup fatal héroïque, haine (Chaos), par notre sang.*

PERSONNAGES SPÉCIAUX (SEIGNEURS)

TSAR SALTAN							190 points			
L'amer souverain de Praag										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Tsar Saltan	4	6	5	4	4	3	6	4	9	

TYPE DE TROUPE : infanterie (personnage spécial, humain).

ÉQUIPEMENT : bouclier.

OBJETS MAGIQUES :

- **La Lame Noire :** Arme magique. Toutes les attaques effectuées à l'aide de la Lame Noire sont résolues avec +1 en Force. De plus, tout ennemi qui attaque le porteur au corps à corps subit -1 à ses jets pour toucher.
- **Armure de Praag :** Armure magique. Armure intermédiaire. L'armure de Praag confère au porteur +1 en Endurance.

OPTIONS :

- Peut avoir comme monture un destrier (+18 points) qui peut être caparaçonné (+6 points) ou un grand ours (+48 points) qui peut être caparaçonné (+6 points).

RÈGLES SPÉCIALES : *immunité (psychologie), par notre sang.*

- **Haine amère :** Saltan est sujet à la haine. Lorsqu'il affronte des figurines des *Guerriers du Chaos*, *Démons du Chaos* et *Hommes-Bêtes*, il peut relancer tous ses jets pour toucher, pas seulement lors du premier round. Il doit toujours lancer un défi s'il affronte une unité qui comprend une figurine en mesure de l'accepter. S'il est défié par un personnage d'une des armées susmentionnées, il doit l'accepter. Lorsqu'il affronte un personnage d'une de ces armées, les attaques de Saltan sont résolues avec +1 en Force.

PERSONNAGES SPÉCIAUX (SEIGNEURS)

BABA YAGA										280 points
La vieille de la forêt										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Baba Yaga	4	3	3	3	4	3	3	1	9	
Hutte sur pattes de poulet	6	3	0	6	6	10	1	3	10	

TYPE DE TROUPE : infanterie (personnage spécial, humain).

MAGIE : Baba Yaga est une Sorcière de niveau 4 connaissant les sorts du domaine des Widmas.

OBJETS MAGIQUES :

- **Bâton de la forêt** : Objet cabalistique. Le bâton de la forêt permet à Baba Yaga de relancer ses jets de pouvoir pour n'importe quel sort.
- **Amulette du Corbeau** : Talisman. Confère à Baba Yaga une *sauvegarde invulnérable (5+)*. De plus, toute figurine ennemie en contact socle à socle avec elle doit réussir un test de Commandement au début de chaque phase de combat corps à corps. En cas d'échec, la figurine ne peut pas attaquer durant cette phase.

OPTIONS :

- Peut avoir son mortier et pilon volants comme monture (+25 points).
- Peut être accompagnée de sa hutte sur pattes de poulet (+200 points).

RÈGLES SPÉCIALES : *haine (Chaos), par notre sang, peur, widma.*

- **Hutte sur pattes de poulet** : La hutte sur pattes de poulet est un *monstre* avec la règle *construction animée*. Elle doit être déployée dans un rayon de 6 pas autour de Baba Yaga, mais peut hormis cela agir comme une unité indépendante.

NOTES :

- Le mortier et pilon volants confère à Baba Yaga la règle spéciale *vol (10)*.

PERSONNAGES SPÉCIAUX (SEIGNEURS)

IGOR LE TERRIBLE							150 points			
L'amer souverain de Praag										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Igor le Terrible	4	6	5	4	4	3	6	4	9	

TYPE DE TROUPE : infanterie (personnage spécial, humain).

ÉQUIPEMENT : armure intermédiaire, bouclier.

OBJETS MAGIQUES :

- **Fil sanglant :** Arme magique. Au début de votre phase de magie, toutes les figurines ennemies dans un rayon de 6 pas autour d'Igor subissent 1 blessure sur un 6 naturel avec *ignore les sauvegardes d'armure*.

OPTIONS :

- Peut avoir comme monture un destrier (+18 points) qui peut être caparaçonné (+6 points).
- Peut avoir des objets magiques pour un total de 75 points.

RÈGLES SPÉCIALES : *haine, par notre sang.*

- **Tyran :** Toutes les unités alliées dans un rayon de 12 pas autour d'Igor peuvent lancer 3D6 pour leurs tests de Moral et ignorer le résultat le plus haut.

NOTES :

- Igor de Terrible doit être le général de votre armée.

PERSONNAGES SPÉCIAUX (SEIGNEURS)

MISKA LA MASSACREUSE							325 points			
Khatan de Kislev										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Miska la Massacreuse	4	5	5	4	4	3	5	3	9	

TYPE DE TROUPE : infanterie (personnage spécial, humain).

MAGIE : Miska la Massacreuse est une Sorcière de niveau 3 qui utilise les sorts du domaine de la Glace.

OBJETS MAGIQUES :

- **Glacetroi :** Arme magique. Glacetroi confère au porteur les règles spéciales *attaques glaciales*, *coup fatal* et *ignore les sauvegardes d'armure*.
- **Manteau du Grand Ours :** Talisman. Le Manteau du Grand Ours procure une *armure naturelle (5+)*. Pour chaque blessure non sauvegardée infligée par le porteur au corps à corps, ce dernier gagne immédiatement une attaque bonus. Ces attaques supplémentaires ne génèrent pas à leur tour de nouvelles attaques.

OPTIONS :

- Peut avoir comme monture un traîneau de guerre lourd, remplaçant l'équipage (+100 points).

RÈGLES SPÉCIALES : *Frénésie, haine (Chaos), par notre sang.*

NOTES :

- Miska la Massacreuse doit être le général de votre armée.

PERSONNAGES SPÉCIAUX (HÉROS)

TORDIMIR LUBOVASYN								150 points	
Capitaine de la Légion Gryphon									
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Tordimir Lubovasyn	4	6	5	4	4	2	5	3	8
Seraphima (destrier)	8	3	0	3	3	1	3	1	5

TYPE DE TROUPE : Cavalerie (personnage spécial, humain).

MONTURE : Seraphima.

ÉQUIPEMENT : armure intermédiaire, bouclier.

OBJETS MAGIQUES :

- **La lance Gryphon :** Arme magique. Lance de cavalerie. Le porteur gagne les règles *coup fatal héroïque* et *perforant (1)* lorsqu'il charge.
- **Aile Gryphon :** Talisman. L'Aile Gryphon confère à Tordimir une *sauvegarde invulnérable (5+)*. De plus, toute unité qu'il a rejointe réussit automatiquement ses tests de Commandement pour se dégager lorsqu'elle utilise la règle *charge glorieuse*.

RÈGLES SPÉCIALES : *Charge Glorieuse, Haine (Chaos), Immunité (Psychologie), Par Notre Sang.*

- **Capitaine de la Légion Gryphon :** Tordimir doit rejoindre une unité de la Légion Gryphon et ne peut pas la quitter de toute la partie. Cette unité gagne la règle spéciale *tenace*. De plus, les unités de la Légion Gryphon comptent comme un choix d'unités de base et non spéciales si Tordimir est inclu dans votre armée.

STEPAN RASIN								100 points	
Chef de clan des Ungols									
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Stepan Rasin	4	5	6	4	4	2	5	3	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

TYPE DE TROUPE : Cavalerie (personnage spécial, humain).

MONTURE : destrier.

ÉQUIPEMENT : arme de base.

OBJETS MAGIQUES :

- **Éclat d'Argent :** Arme magique. Arc. Chaque tir qui touche sa cible est converti en 1D6 touches.

RÈGLES SPÉCIALES : *guide, haine (Chaos), par notre sang.*

- **Chanceux :** Stepan Rasin peut relancer n'importe quel dé qui le concerne directement (mais pas l'unité qu'il a rejointe) et ce jusqu'à trois fois par partie.

NOTES :

- Stepan Rasin peut uniquement rejoindre des unités d'archers montés ungols.

PERSONNAGES SPÉCIAUX (HÉROS)

ILJA DE MUROVA							130 points			
Le Grand Ours										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Ilja de Murova	4	5	5	5	5	3	5	3	8	

TYPE DE TROUPE : infanterie (personnage spécial, humain).

ÉQUIPEMENT : arme lourde, arc, haches de jet.

RÈGLES SPÉCIALES : *éclairéur, haine (Chaos), par notre sang, viser le cœur (voir ranger), trappeur (voir chasseurs sibériens).*

- **Force du Grand Ours :** Au lieu d'attaquer normalement, Ilja peut choisir de porter une unique attaque puissante avec sa hache. Si l'attaque touche et blesse, elle inflige 1D3+1 blessures avec *ignore les sauvegardes d'armure*.
- **Résilience extrême :** Lorsque les PV d'Ilja sont réduits à 0, lancez 1D6. Pour un résultat de 1 à 3, il est tué normalement. Mais pour 4 à 6, son esprit assoiffé de bataille n'enregistre simplement pas le fait qu'il soit censé être mort et ignore la blessure. Ilja reste en jeu avec 1 PV. Cette règle est sans effet contre les effets qui le tuent directement.

ULRIKA MAGDOVA STRAGHOV							220 points			
Ulrika Magdova Straghov										
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	
Ulrika Magdova Straghov	6	6	5	5	4	2	7	3	9	

TYPE DE TROUPE : Type de troupe : infanterie (personnage spécial, vampire).

MAGIE : Ulrika Magdova Straghov est une Sorcière de niveau 1 qui utilise les sorts du domaine de l'Ombre.

ÉQUIPEMENT : arme de base, arc.

OBJETS MAGIQUES :

- **Dague d'argent :** Arme magique. Arme de base additionnelle. Toutes les attaques infligées avec cette arme ont la règle spéciale *ignore les sauvegardes d'armure* et ignorent aussi les *sauvegardes invulnérables*.
- **Tesson sanglant :** Objet cabalistique. Pour chaque blessure non sauvegardée que Ulrika inflige au corps à corps, elle gagne +1 pour lancer des sorts lors de sa prochaine phase de magie, jusqu'à un maximum de +3.

OPTIONS :

- Peut avoir comme monture un destrier (+12 points) qui peut être caparaçonné (+4 points).

RÈGLES SPÉCIALES : *haine (Chaos), par notre sang, tir précis.*

- **Lame dansante :** Ulrika peut relancer ses jets pour toucher ratés au corps à corps et les ennemis doivent relancer leurs jets pour toucher réussis contre Ulrika.
- **Vampirique :** Ulrika a les règles spéciales *immunité (psychologie)* et *peur*. De plus, les ennemis subissent un malus de -1 pour la blesser, sauf s'ils ont la règle *attaques enflammées* ou *attaques magiques*.
- **Soif carmine :** Lorsque Ulrika tue une ou plusieurs figurines ennemies au corps à corps, lancez 1D6 à la fin de la phase. Pour un résultat de 5+, elle récupère 1 PV perdu précédemment dans la bataille. Cette règle est sans effet si les figurines tuées ont la règle *construction animée, démoniaque, esprit des forêts* ou *vampirique*.

RÉFÉRENCE

UNITÉ	TYPE DE TROUPE	LIGNE DE VUE	PUISSANCE D'UNITÉ	TAILLE DE SOCLE (mm)
Archers montés Ungols	Cavalerie	2	2	25x50
Baba Yaga	Infanterie	1	1	20x20
Boris Ursus	Infanterie	1	1	20x20
Boyard	Infanterie	1	1	20x20
Canon	Machine de guerre	1	3	60
Chamane	Infanterie	1	1	20x20
Chariot de guerre	Chars	2	10	50x100 ou 50x200
Chasseurs Sibyriens	Infanterie	1	1	20x20
Chevaucheurs d'ours de guerre	Cavalerie Monstrueuse	3	4	50x50 ou 50x75
Confrérie de l'Ours	Cavalerie	2	2	25x50
Damoiselle du Givre	Infanterie	1	1	20x20
Derviches Kossovites	Cavalerie	2	2	25x50
Destrier	Bête de Guerre	1	1	25x50
Dompteur d'ours	Infanterie	1	1	20x20
Droujina	Cavalerie	2	2	25x50
Droyaska	Infanterie	1	1	20x20
Garde de glace	Infanterie	1	1	20x20
Garde du Kreml	Infanterie	1	1	20x20
Gardes de la cité	Infanterie	1	1	20x20
Grand ours	Bête Monstrueuse	2	3	50x50 ou 50x75
Hetman	Infanterie	1	1	20x20
Hutte sur pattes de poulet	Monstre	5	10	100x50 ou 150x100
Igor le terrible	Infanterie	1	1	20x20
Ilja De Murova	Infanterie	1	1	20x20
Kossars	Infanterie	1	1	20x20
Kostaltyn	Infanterie	1	1	20x20
Kvassnics	Infanterie	1	1	20x20
Lanciers Ailés	Cavalerie	2	2	25x50
Légion Gryphon	Cavalerie	2	2	25x50
Léopard des neiges	Bête de Guerre	1	1	25x50
Mère widma	Infanterie	1	1	20x20
Milice urbaine	Infanterie	1	1	20x20
Miska la massacreuse	Infanterie	1	1	20x20
Orgue D'Alexandr	Machine de guerre	1	3	60
Ours de guerre	Bête Monstrueuse	2	3	40x40 ou 50x50 ou 50x75
Ours élémentaire	Monstre	5	5	50x100 ou 100x150
Patriarche	Infanterie	1	1	20x20
Ranger	Infanterie	1	1	20x20
Sorcière des Glaces	Infanterie	1	1	20x20
Stepan Rasin	Cavalerie	1	1	25x50
Streltsi	Infanterie	1	1	20x20
Tchékistes	Cavalerie	1	1	25x50
Tordimir Lubovasyn	Cavalerie	2	2	25x50
Traineau de guerre léger	Chars	2	4	50x100
Traineau de guerre lourd	Chars	2	8	50x100
Tsar Pouchka	Chars	4	8	50x100 ou 100x150
Tsar Saltan	Infanterie	1	1	20x20
Tzarine Katarin	Infanterie	1	1	20x20
Ulrika Magdova Straghov	Infanterie	1	1	20x20
Widma	Infanterie	1	1	20x20
Yuri Barkhov	Infanterie	1	1	20x20