



# Règles spéciales

Tous les Guerriers Nehekariens sont soumis aux règles spéciales suivantes :

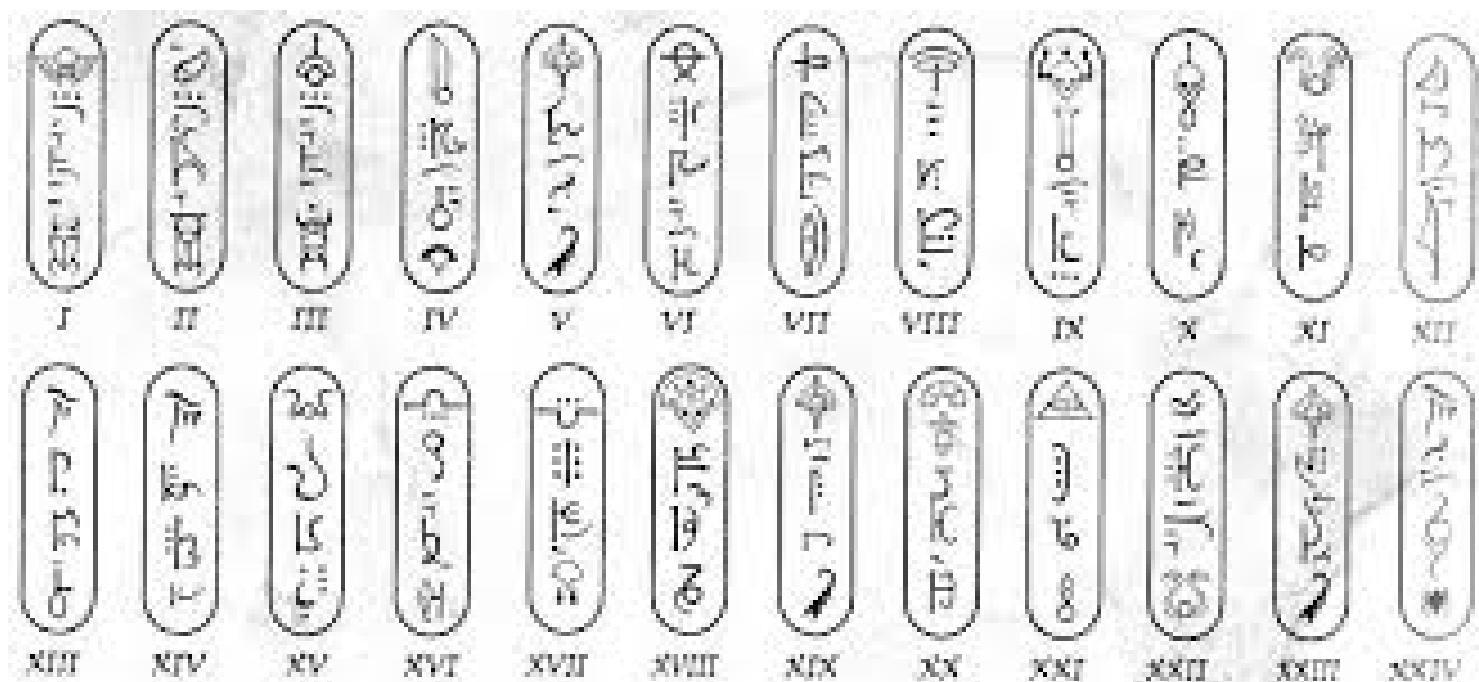
**Haine des Pilleurs de tombes :** Les Guerriers Nehekariens mènent une chasse sans relâche aux pilleurs de tombe. Si une bande emploie un Pilleur de tombes, ils *hairont* la bande entière.

**Morts-vivants de Nehekhar :** les morts-vivants au service des Rois des Tombes ne sont plus des êtres de chair, mais des squelettes blanchis par le soleil et animés par magie. Tous les Guerriers Nehekariens dotées de cette règle spéciale *Morts-vivants de Nehekhar* sont : *immunisé à la psychologie, immunisé aux poisons, provoque la peur, insensible, ne peut pas courir.*

**Mort du Prince des Tombes :** la mort du Prince des Tombes signifie que le Prêtre Liche doit prendre la relève. Si la bande n'en compte pas, le sort qui anime les morts se dissipe et la bande s'écroule en un tas d'ossements. Si la bande existe toujours, vous **pourrez** recruter un nouveau Prince des Tombes après la prochaine partie, auquel cas le Prêtre Liche sera rétrogradé et perdra la règle *chef*.

**Puissante magie ancestrale :** Les armées des Rois de Nehekhar sont animées par la puissante magie des Prêtres Liches, magie d'autant plus puissante si les vents de magie ne sont pas perturbés par d'autres sorcier. Si aucun autre sorcier n'est présent en jeu (d'entrée de jeu ou par mise *hors de combat*), les Guerriers Nehekariens (hormis le Prêtre Liche) dans un rayon de 6ps, ignorent purement et simplement le résultat *A terre* sur le tableau des dégâts.

**Instabilité magique :** Tous les hommes de main de la bande des Guerriers Nehekariens sont sujet à l'instabilité magique en cas de mise *hors de combat* du Prêtre Liche, la magie de ce dernier s'échappe peu à peu des créatures animées... Chaque figurine doit réussir un test d'endurance pour maintenir la magie. Si le test rate, elle perd 1 PV sans sauvegarde jusqu'à sa mise *hors de combat*.



## Choix des Guerriers

Une bande de Guerriers Nehekara doit inclure au moins trois figurines. Vous pouvez dépensez jusqu'à 500 CO pour sa constitution. Le nombre maximum de guerriers de la bande est de 15.

**Prince des Tombes** : chaque bande de Nehekara doit inclure un Prince des Tombe, ni plus, ni moins !

**Prêtre Liche** : votre bande doit inclure un Prêtre Liche.

**Gardiens des Tombes** : votre bande peut inclure jusqu'à trois Gardiens.

**Squelettes** : votre bande peut inclure n'importe quel nombre de squelettes.

**Scorpions des Tombeaux** : votre bande peut inclure jusqu'à cinq Scorpion.

**Scorpion Géant** : votre bande peut inclure un seul Scorpion Géant.

## Expérience de Départ

Un **Prince des Tombes** débute avec 20 points d'expérience.

Un **Prêtre Liche** débute avec 12 points d'expérience.

Un **Gardien des Tombes** débute avec 8 points d'expérience.

Les **Squelettes**, les **Scorpions** et le **Scorpion Géant** ne gagnent jamais d'expérience.

## Tableau de Compétences des Guerriers de Nehekara

	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse	Spécial
Prince des Tombes	✓	✓		✓		✓
Prêtre Liche			✓			✓
Gardiens des Tombes	✓			✓		✓

## Liste d'équipement des Guerriers de Nehekara

Les listes suivantes sont utilisées par les Guerriers Nehekariens pour le choix de leur équipement.

### LISTE D'EQUIPEMENT DU PRINCE DES TOMBES

#### Armes de Corps à Corps

Dague	1 <sup>ère</sup> gratuite / 2 CO
Masse	3 CO
Epée	10 CO
Hallebarde	10 CO
Lance	10 CO
Arme à deux mains	15 CO
Lame Nehekharienne	30 CO
Hallebarde d'Antarhak	20 CO

#### Arme de Tir

Arc long	15 CO
----------	-------

#### Armures

Bouclier	
Armure légère	5 CO
Grand bouclier	20 CO

### LISTE D'EQUIPEMENT DES GARDIEN DES TOMBES

#### Armes de Corps à Corps

Dague	1 <sup>ère</sup> gratuite / 2 CO
Epée	10 CO
Hallebarde	10 CO
Lame Nehekharienne	30 CO
Hallebarde d'Antarhak	20 CO

#### Armures

Armure légère	20 CO
Grand Bouclier	20 CO

### LISTE D'EQUIPEMENT DU PRÊTRE LICHE

#### Armes de Corps à Corps

Dague	1 <sup>ère</sup> gratuite / 2 CO
Epée	10 CO
Hallebarde	10 CO
Bâton serpent	25 CO
Hallebarde d'Antarhak	20 CO

### LISTE D'EQUIPEMENT DES HOMMES DE MAIN

#### Armes de Corps à Corps

Dague	1 <sup>ère</sup> gratuite / 2 CO
Masse	3 CO
Hache	5 CO
Lance	10 CO
Epée	10 CO
Hallebarde	10 CO

#### Armes de Tir

Arc	10 CO
Arc long	15 CO
Flèches Aspic	5 CO

#### Armures

Bouclier	5 CO
Grand bouclier	20 CO

## 1 Prince des Tombes

120 Couronnes d'or

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
4	4	3	4	4	3	3	2	8

**Armes/Armures** : un Prince des Tombes peut choisir ses armes et armures dans la liste d'équipement du Princes des Tombes.

### REGLES SPECIALES

**Chef** : tous membres de la bande située à moins de 6ps du Prince peut utiliser son commandement pour effectuer ces tests.

**Morts-vivants de Nehekhar** : Voir règle spéciale.

**Embaumé** : le Prince des Tombes est *inflammable*.

## 0 – 3 Gardien des Tombes

55 Couronnes d'or

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
4	3	3	4	4	1	3	2	7

**Armes/Armures** : un Gardien des Tombes peut choisir ses armes et armures dans la liste d'équipement du Gardien des Tombes.

### REGLES SPECIALES

**Morts-vivants de Nehekhar** : Voir règle spéciale.

**Embaumé** : les Gardiens sont *inflammables*.

**Garde du corps** : Les Gardiens peuvent intercepter une charge sur une distance de 4ps au lieu de 2ps.

## 1 Prêtre Liche

45 Couronnes d'or

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
4	2	2	3	3	1	2	1	8

**Armes/Armures** : un Prêtre Liche peut choisir ses armes et armures dans la liste d'équipement du Prêtre Liche.

### REGLES SPECIALES

**Sorcier** : le Prêtre est un sorcier et utilise la magie du *Culte Mortuaire*.

**Morts-vivants de Nehekhar** : Voir règle spéciale.

## Compétences spéciales des Guerriers Nehekhar

### *Détermination inflexible*

Seul le Prince des Tombes peut acquérir cette compétence. Les Princes des Tombes sont réputés pour leurs talents martiaux, leur discipline et leur détermination au combat, même lorsque la situation semble mal engagée. Si le Prince des Tombe dispose de cette compétence, il permet relancer un test de déroute raté pendant la partie. La déroute volontaire reste quant à elle toujours possible.

### *Une vie pour une mort*

Seul le Prêtre Liche peut acquérir cette compétence. Le Prêtre Liche peut, pour chaque blessure devant le mettre hors de combat, tenter de la transmettre à une figurine amie dans un rayon de 8ps sur un 4+. La figurine ainsi visé perd instantanément 1PV sans aucune sauvegarde ou de protection que ce soit.

### *La Malédiction des Rois des Tombes*

Seul le Prince des Tombes peut acquérir cette compétence. Les corps momifié des nobles de Nehekhar sont protégés par de puissantes malédictions pouvant tuer ceux qui s'en prennent directement à eux. Toute figurine ennemie mettant *hors de combat* (au Corps à Corps) le Prince des Tombes est frappée par la Malédiction des Rois des Tombes. Son propriétaire lance 1D6 et applique les résultats du tableau suivant :

1-3 : la figurine est comme foudroyée par la Malédiction et perd instantanément 1PV (ce qui peut provoquer un *hors de combat*).

4-6 : la figurine est Maudite et subit un malus de 1 pour toucher au tir et au corps, ainsi qu'a son Commandement pendant 1D3 tours.

## -----HOMMES DE MAIN-----

### Squelettes

20 Couronnes d'or

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
4	2	2	3	3	1	2	1	5

**Armes/Armures** : un Squelette peut choisir ses armes et armures dans la liste d'équipement des Hommes de main.

### REGLES SPECIALES

**Morts-vivants de Nehekharra** : Voir règle spéciale.

**Pas d'expériences** : ces anciens Soldat n'ont plus rien à apprendre et ne sont pas en état de le faire.

**Instabilité magique** : Voir règle spéciale.

### 0 – 5 Scorpions des Tombeaux

15 Couronnes d'or

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
5	2	0	2	2	1	4	1	4

**Armes/Armures** : les Scorpions des Tombeaux utilisent leur queue pour se défendre.

### REGLES SPECIALES

**Animaux** : les scorpions des Tombeaux sont des animaux et ils ne gagnent pas d'expériences.

**Morts-vivants de Nehekharra** : Voir règle spéciale.

**Attaques empoisonnées** : les attaques des Scorpions des Tombeaux sont empoisonnées (CF. Lotus Noir).



### 0 – 1 Scorpion Géant

210 Couronnes d'or

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
6	3	0	4	5	3	4	2	7

**Armes/Armures** : le Scorpion Géant utilise ces énormes pinces ainsi que sa terrible queue.

### REGLES SPECIALES

**Morts-vivants de Nehekharra** : Voir règle spéciale.

**Amalgame Mort-vivant** : Le Scorpion Géant possède une sauvegarde de 5+.

**Queue de Scorpion** : le Scorpion Géant fait une attaque supplémentaire avec sa queue. Cette attaque est empoisonnée (Cf. Lotus Noir).

**Enorme pince** : les deux attaques du Scorpion Géants touche, ces touches auront +1 aux jets des dégâts.

**Instabilité magique** : Voir règle spéciale.

**Animal** : le Scorpion Géant et un animal et ils ne gagnent pas d'expériences.

### Caractéristiques maximal des Guerriers Nehekhariens

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
Prince des Tombes	4	6	6	5	5	5	5	4	10
Gardien des Tombes	4	5	5	5	5	3	5	3	9
Prêtre Liche	4	4	4	4	4	3	4	3	9

## Armes et Equipements Spéciaux

### Lame Nehekharienne

30 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 9

Portée	Force	Règle Spéciale
Corps à Corps	Utilisateur	Parade Blessures critiques

#### REGLES SPECIALES

**Parade** : la lame Nehekharienne peut faire une parade.  
**Blessures critiques** : les lames Nehekhariennes infligent de graves blessures à leurs ennemis. En cas de coup critique avec une arme de ce type, ajoutez +1 au résultat sur le tableau des coups critiques.

### Bâton Serpent

25 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8

Portée	Force	Règle spéciale
CAC	Utilisateur	Attaques foudroyantes Attaques empoisonnées

#### REGLES SPECIALES

**Attaques foudroyantes** : le guerrier frappe toujours en premier et prime sur la lance, même s'il est chargé et ce pour tous les rounds de CAC.

**Attaques empoisonnées** : les attaques sont empoisonnées (*cf. Lotus noir*)

### Hallebarde d'Antarhak

20 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 8

Portée	Force	Règle Spéciale
Corps à Corps	+1F	Parade A deux mains

#### REGLES SPECIALES

**Parade** : L'hallebarde d'Antarhak permet de faire une parade.  
**A deux mains** : L'hallebarde d'Antarhak interdit l'utilisation d'un bouclier, d'une rondache ou d'une arme additionnelle au corps à corps. Un guerrier portant un bouclier ou un Grand Bouclier obtient toujours sa sauvegarde contre les tirs.

### Flèches Aspic

5 Couronnes d'or

Disponibilité : Commun

Portée	Force	Règle Spéciale
Selon l'arc	Utilisateur	Aspic Stock

#### REGLES SPECIALES

**Aspic** : l'utilisateur des flèches Aspic ne souffre d'aucun malus pour tirer.

**Stock** : Un carquois de Flèches Aspic contient assez de flèches pour une seule partie.

### Grand Bouclier

15 Couronnes d'or

Disponibilité : Rare 5

#### REGLES SPECIALES

**Grande protection** : le grand bouclier offre une meilleure protection que les boucliers normaux. Le Grand Bouclier confère une sauvegarde de 5+.

**Frappe en dernier** : Le Grand bouclier est si encombrant que son utilisateur frappera toujours en dernier. Si le porteur a la compétence « *Homme Fort* », il frappera normalement.

-----*Incantation du Culte Mortuaire*-----

D6	Description	Difficulté
1	<b>Incantation de la Malédiction d'Horrebe</b> La Malédiction touche une figurine ennemie dans un rayon de 8ps du Prêtre Liche. La figurine subira un malus de 1 sur ses jets pour Toucher, Blessier et relancera ses sauvegardes réussi.	8
2	<b>Incantation du juste châtimeut d'Horekhah</b> Tout homme de main dans un rayon de 6ps du Prêtre Liche, peut immédiatement tirer à nouveau avec ses armes de tir. S'il est déjà engagé au corps à corps, il double ses attaques lors de ce tour de corps à corps.	10
3	<b>Incantation des Mort Inapaisé de Djedra</b> Le Prêtre Liche réussissant l'incantation réanimera 1 squelette mis hors de combat durant la partie en cours. Le squelette est placé dans un rayon de 6ps du Prêtre Liche. Si la réapparition les mets en contact avec des figurines ennemies, ils seront considérés comme étant au corps à corps sera résolu de manière ordinaire.	6
4	<b>Incantation des Prestes Enjambées de Mankara</b> Le Prêtre Liche peut utiliser cette incantation sur un Guerrier Nehekhariens dans un rayon de 12ps sauf sur lui-même. Celui-ci peut immédiatement avancer de son mouvement normal. Si se mouvement l'emmène au contact d'un ennemi, le guerrier sera considérée comme ayant chargé.	6
5	<b>Incantation de la Morsure de Khepra</b> Le Prêtre Liche peut cibler une figurine ennemie dans un rayon de 8ps en ligne de vue. L'ennemi se verra infliger 2D6 touches de F1. Ses blessures ne provoquent pas de coup critique. La figurine sera considéré comme s'étant relevé a sa phase de mouvement.	8
6	<b>Incantation de la Cape de Dune</b> Jusqu'au prochain tour de magie du Prêtre, celui-ci est entouré par une Cape de sable. Le Prêtre Liche peut pendant sa phase de mouvement se déplacer de 1D6ps dans la direction de son choix. Le Prêtre Liche peut également s'il se fait charger, se déplacer qu'une fois dans la direction de son choix d'1D6ps.	9