



BRETONNIA



**WARSCROLLS
COMPENDIUM**

INTRODUCTION

En Sigmaron se rassemblent les peuples libres de l'humanité, préservant l'héraldique et les traditions culturelles de civilisations accablées par le poids de luttes incessantes. La clameur d'âmes guerrières emplit les cieux, toutes unies

au nom de Sigmar. Bien que certaines de ces tribus aient été chassées de leurs terres, et que d'autres aient dérivé sur les courants du temps, toutes les âmes qui les composent rêvent de prendre leur revanche sur les forces du Chaos.

Les warscrolls de ce recueil permettent d'utiliser votre collection de figurines Citadel dans des batailles fantastiques, pour raconter des histoires épiques se déroulant pendant l'Âge de Sigmar ou recréer les guerres du monde-qui-fut.

LÉGENDE DES WARSCROLLS

- 1. Titre:** Le nom de la figurine que le warscroll décrit.
- 2. Caractéristiques:** Chaque warscroll intègre un ensemble de caractéristiques définissant la vitesse, la puissance et la bravoure de la figurine, ainsi que l'efficacité de ses armes (armes à projectiles: Missile Weapons; armes de mêlée: Melee Weapons).
- 3. Description:** La description vous indique les armes dont la figurine peut s'équiper, ainsi que les éventuelles améliorations qu'elle peut recevoir. La description indique également si la figurine est alignée individuellement, ou en tant que membre d'une unité. Dans ce cas, la description indique combien de figurines l'unité est censée avoir (même si vous n'en avez pas assez, vous pouvez quand même aligner l'unité avec autant de figurines que vous possédez).
- 4. Aptitudes:** Les aptitudes sont les choses que la figurine peut faire pendant une partie que les règles du jeu standards ne couvrent pas.
- 5. Keywords:** Chaque figurine possède une liste de keywords (mots-clés). Certaines règles précisent qu'elles ne s'appliquent qu'aux figurines dont le warscroll inclut un keyword spécifique.
- 6. Tableau de Dégâts:** Certaines figurines ont un tableau de dégâts qui sert à définir la valeur d'une ou plusieurs de ses caractéristiques. Reportez-vous au nombre de blessures que la figurine a subies pour connaître la valeur de la caractéristique en question.



KING LOUEN LEONCOEUR



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Sword of Couronne	2"	6	3+	3+	-1	D3
Beaquis' Talons	2"	5	4+	✱	-1	1
Beaquis' Razor-sharp Beak	2"	1	✱	3+	-2	D6

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Hippogryph's Talons	Razor-sharp Beak
0-2	14"	3+	3+
3-4	12"	3+	4+
5-6	10"	4+	4+
7-8	8"	4+	5+
9+	6"	5+	5+

DESCRIPTION

King Louen Leoncoeur (Roy Louen Cœur de Lion) est une figurine individuelle. Il est armé de l'Épée de Couronne (Sword of Couronne) et porte le Bouclier du Lion et la Couronne Royale. Le roi monte son noble Hippogryph Beaquis, qui combat à coup de serres (Talons) et de bec tranchant (Razor-sharp Beak).

VOL

King Louen Leoncoeur peut voler.

APTITUDES

Couronne Royale: Tant que Louen Leoncoeur est sur le champ de bataille, lui et toutes les unités **FREE PEOPLE** de votre armée sont dispensés de tests de déroute.

Le Bouclier du Lion: Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour King Louen Leoncoeur en phase de combat s'il a chargé à ce tour. En outre, il peut tenter de dissiper 1 sort pendant la phase des héros ennemis de la même façon qu'un sorcier.

Vertu de Puissance: Vous pouvez relancer les jets de touche ratés de l'Épée de Couronne si la cible est un **HERO** ou un **MONSTER**.

Champion de la Dame: À chacune de vos phases des héros D3 blessures subies par King Louen Leoncoeur sont soignées.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Roi du Royaume: A votre prochaine phase de combat, vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche des unités **NOBILITY** de votre armée si elles ont chargé à ce tour.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, KING LOUEN LEONCOEUR

THE FAY ENCHANTRESS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fay Enchantress' Blessed Blade	1"	3	4+	4+	-1	1
Silvaron's Enchanted Horn	1"	1	4+	3+	-1	2
Silvaron's Silvershod Hooves	1"	3	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

The Fay Enchantress (la Fée Enchanteresse) est une figurine individuelle. Elle monte l'Unicorn Silvaron et manie une Lame Bénite (Blessed Blade). Silvaron défend sa maîtresse avec sa Corne Enchantée (Enchanted Horn) et ses Sabots Ferrés d'Argent (Silvershod Hooves).

APTITUDES

Le Calice des Potions: Une fois à chacune de vos phases des héros, The Fay Enchantress peut regarder dans le calice et y puiser la force magique nécessaire pour lancer un de ses sorts. Si elle le fait, jetez 1 dé au lieu d'effectuer un jet de lancement normal. Sur un résultat de 2 ou plus, le sort est lancé et ne peut pas être dissipé. Sur un résultat de 1, la tentative de lancement échoue et le calice ne peut plus être utilisé pour le reste de la bataille.

Gardiens du Graal: Vous pouvez relancer les jets de touche ratés des unités de **GRAIL KNIGHTS** de votre armée à 10" ou moins de The Fay Enchantress en phase de combat.

Mauvais Œil: Avant que The Fay Enchantress effectue ses attaques en phase de combat, vous pouvez sélectionner une figurine à 3" ou moins et jetez deux dés en ajoutant leurs résultats. Si le total est supérieur à la Bravery de la figurine, son unité subit une blessure mortelle.

Aura Suprême de la Dame: À votre phase des héros, sélectionnez The Fay Enchantress ou une figurine **FREE PEOPLE** à 6" ou moins d'elle; D3 blessures subies par cette figurine sont soignées.

MAGIE

The Fay Enchantress est un puissant sorcier. Elle peut lancer deux sorts différents à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper deux sorts à chaque phase des héros adverse. Elle connaît les sorts Bouclier Mystique, Trait Magique, et Faveur de la Fée.

FAVEUR DE LA FÉE

The Fay Enchantress attise les feux de la noblesse et du courage dans les cœurs de ses serviteurs, leur conférant le pouvoir de terrasser leurs ennemis. Faveur de la Fée a une valeur de lancement de 6. Si ce sort est lancé avec succès, choisissez une unité **FREE PEOPLE** à 16" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de touche des armes de mêlée de cette unité. Si cette unité est **NOBILITY**, vous pouvez à la place ajouter 2 à tous ses jets de touche.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, WIZARD, DAMSEL OF THE LADY, FAY ENCHANTRESS

THE GREEN KNIGHT



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Dolorous Blade	1"	4	3+	3+	-1	2
Shadow Steed	1"	2	4+	3+	-	1

DESCRIPTION

The Green Knight (le Chevalier de Sinople) est une figurine individuelle. Il apparaît sur le champ de bataille monté sur son Shadow Steed (Coursier d'Ombres) fantomatique, armé de la puissante Lame de Douleur (Dolorous Blade) et portant le Bouclier Feuillu.

VOL

The Green Knight passe à travers les obstacles physiques comme s'ils n'existaient pas. Il se déplace comme une figurine pouvant voler.

APTITUDES

Éthéré: Ignorez la caractéristique Rend ennemie lorsque vous effectuez les jets de sauvegardes pour The Green Knight.

Le Bouclier Feuillu: Jetez un dé à chaque fois qu'une blessure ou une blessure mortelle est infligée à cette figurine. Sur un résultat de 6, elle est absorbée par le Bouclier Feuillu et ignorée.

Surgissant de la Brume: Ne placez pas The Green Knight au début de la bataille. À la place, jetez un dé à votre phase des héros. Sur un résultat de 4 ou plus, placez The Green Knight n'importe où à plus de 9" de l'ennemi – cela compte comme son mouvement à ce tour. Sur un résultat de 3 ou moins, The Green Knight n'apparaît pas, mais vous pourrez faire un nouveau jet à votre prochaine phase des héros. Si The Green Knight est tué, il s'évanouit dans la brume, et vous pouvez voir s'il revient comme décrit ci-dessus. Chaque fois qu'il revient, toutes ses blessures sont soignées.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, GREEN KNIGHT

BRETONNIAN LORD



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ducal Sword and Dragonbane Lance	2"	5	3+	4+	-1	D3
Steed's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Un Bretonnian Lord (Seigneur Bretonnien) est une figurine individuelle. Il monte un fidèle Steed (Coursier) qui l'a accompagné lors d'innombrables batailles. Le Lord est armé d'Épée Ducale et Lance Fléau des Dragons (Ducal Sword and Dragonbane Lance), et porte un Bouclier Ducal.

PEGASUS

Certains Bretonnian Lords montent des Pégasi; ils ont Move 16" au lieu de 12".

VOL

Un Bretonnian Lord sur Pegasus peut voler.

APTITUDES

Courage des Bretonni: Jetez un dé chaque fois qu'une figurine **NOBILITY** de votre armée fuit à 10" ou moins de cette figurine. Sur un résultat de 4 ou plus, la figurine reprend les armes et ne fuit pas.

Lance Fléau des Dragons: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de blessure et au Damage d'Épée Ducale et Lance Fléau des Dragons d'un Lord s'il a chargé à ce tour. Vous pouvez également relancer tous les jets de touche ratés avec cette arme si la cible est un **MONSTER**.

Bouclier Ducal: Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 d'un Bretonnian Lord en phase de combat s'il a chargé à ce tour.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Seigneur du Royaume: À votre prochaine phase de charge, vous pouvez relancer les jets de charge de cette figurine et des unités de **NOBILITY** de votre armée à 15" ou moins lorsque vous déterminez leur distance de charge.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, BRETONNIAN LORD

PALADIN



MELEE WEAPONS

Relic Weapon

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

DESCRIPTION

Un Paladin est une figurine individuelle. Il se rend au combat armé d'une Arme Relique (Relic Weapon) et porte un Bouclier de Paladin.

APTITUDES

Bouclier de Paladin: Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde du Paladin tant qu'il n'a pas chargé à ce tour.

Coup Héroïque: Au lieu d'effectuer ses attaques normales, un Paladin peut tenter de tuer son adversaire d'un seul coup de son Arme Relique. S'il le fait, choisissez normalement une cible, mais n'effectuez qu'une seule attaque au lieu de 4. Si cette attaque touche, l'Arme Relique inflige D6 blessure mortelle à la cible. Vous n'avez pas besoin d'effectuer un jet de blessure et votre adversaire ne peut pas effectuer de jet de sauvegarde contre cette attaque.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, PALADIN

PALADIN STANDARD BEARER



MELEE WEAPONS

Master-forged Sword

Destrier's Iron-shod Hooves

Range

1"

1"

Attacks

5

2

To Hit

3+

4+

To Wound

3+

4+

Rend

-1

-

Damage

1

1

DESCRIPTION

Un Paladin Standard Bearer (Paladin Porteur de la Grande Bannière) est une figurine individuelle. Il est armé d'une Épée de Maître Forgeron (Master-forged Sword) et porte la Bannière du Graal. Il monte au combat un redoutable Destrier qui frappe avec des Sabots Ferrés (Iron-shod Hooves).

APTITUDES

La Bannière du Graal: Ajoutez 1 à la Bravery de toutes les unités **PEASANTRY** et **NOBILITY** de votre armée à 15" ou moins de n'importe quelle Bannière du Graal. En outre, si le Paladin Standard Bearer tue un **MONSTER** ou un **HERO**, à partir de ce moment, les unités de **PEASANTRY** et de **NOBILITY** de votre armée à 15" ou moins de lui n'ont pas besoin d'effectuer de test de déroute.

Suivez-moi jusqu'à la Gloire! Si un Paladin Standard Bearer réussit une charge, vous pouvez relancer les jets de charge à cette phase pour chaque unité de **NOBILITY** de votre armée tant que la Bannière du Graal est visible de l'unité.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, TOTEM, PALADIN, PALADIN STANDARD BEARER

DAMSEL OF THE LADY



MELEE WEAPONS

Staff of Purity

Steed's Hooves

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

1

4+

3+

-1

D3

1"

2

4+

4+

-

1

DESCRIPTION

Une Damsel of the Lady (Damoiselle) est une figurine individuelle. Elle est armée d'un Bâton de Pureté (Staff of Purity).

PUREBRED HORSE OU PEGASUS

Certaines Damsels montent des Purebred Horses (Pur-sang), qui leur accordent Move 12"; d'autres des Pegasi, leur conférant Move 16". Ces deux types de montures attaquent avec leurs Sabots (Steed's Hooves).

VOL

Une Damsel of the Lady sur Pegasus peut voler.

APTITUDES

Aura de la Dame: À votre phase des héros, sélectionnez la Damsel ou une figurine **FREE PEOPLE** à 6" ou moins d'elle; une blessure subie par cette figurine est soignée.

MAGIE

Une Damsel of the Lady est un sorcier. Elle peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Elle connaît les sorts Bouclier Mystique, Trait Magique et Bénédiction de la Dame.

BÉNÉDICTION DE LA DAME

La Damsel peut prier la Dame du Lac d'accorder sa bénédiction à ses fidèles et de protéger les vertueux. Bénédiction de la Dame a une valeur de lancement de 5. Si le sort est lancé avec succès, choisissez une unité **FREE PEOPLE** à 16" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, jetez un dé chaque fois que l'unité subit une blessure ou une blessure mortelle. Ajoutez 1 à ce jet s'il s'agit d'une unité **NOBILITY**. Sur un résultat de 6 ou plus, cette blessure est ignorée.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, WIZARD, DAMSEL OF THE LADY

KNIGHTS ERRANT



MELEE WEAPONS

Pendant Lance and Blade

Charger's Hooves

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

2"

1

4+

4+

-

1

1"

2

4+

4+

-

1

DESCRIPTION

Une unité de Knights Errant (Chevalier Errants) se compose de 5 figurines ou plus. Ils montent des Chargers (Chevaux de Bataille) écrasant l'ennemi sous leurs Sabots (Hooves), tandis que les cavaliers les frappent avec des Lances et Lames Ouvragée (Pendant Lances and Blades). Sur leurs bras gauches, ils portent des Boucliers Héraldiques.

CAVALIER

Le leader de cette unité est appelé Cavalier (Preux Chevalier). Il effectue 2 attaques de Lance et Lame Ouvragées au lieu de 1.

PORTE-BANNIÈRES

Des figurines de l'unité peuvent être Porte-bannières. Vous pouvez relancer les tests de déroute d'une unité incluant au moins un Porte-bannière si elle a chargé à ce tour.

CLAIRONS

Des figurines de l'unité peuvent être Clairons. Si une unité inclut au moins un Clairon, jetez trois dés au lieu de deux lorsqu'elle charge et gardez les deux meilleurs résultats pour déterminer la distance de charge.

APTITUDES

Impétueux: Vous pouvez relancer les jets de touche ratés de 1 pour cette unité si elle est à 18" ou moins d'une **DAMSEL OF THE LADY** lorsqu'elle attaque (vous pouvez à la place relancer tous les jets de touche ratés si l'unité compte également 10 figurines ou plus).

Lances: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de blessure et au Damage des Lances et Lames Ouvragées de cette unité si elle a chargé à ce tour.

Boucliers Héraldiques: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde de cette unité en phase de combat si elle a chargé à ce tour.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, KNIGHTS ERRANT

KNIGHTS OF THE REALM



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pendant Lance and Blade	2"	1	3+	4+	-	1
Charger's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Knights of the Realm (Chevaliers du Royaume) se compose de 5 figurines ou plus. Ils sont armés de Lances et Lames Ouvragée (Pendant Lances and Blades) et portent des Boucliers Héraldiques. Ils montent des Chargers (Chevaux de Bataille) entraînés à écraser les crânes ennemis sous leurs Sabots (Hooves).

GALLANT

Le leader de cette unité est appelé Gallant (Champion du Royaume). Il effectue 2 attaques de Lance et Lame Ouvragées au lieu de 1.

PORTE-BANNIÈRES

Des figurines de l'unité peuvent être Porte-bannières. Vous pouvez relancer les tests de déroute d'une unité incluant au moins un Porte-bannière si elle a chargé à ce tour.

CLAIRONS

Des figurines de l'unité peuvent être Clairons. Si une unité inclut au moins un Clairon, jetez trois dés au lieu de deux lorsqu'elle charge et gardez les deux meilleurs résultats pour déterminer la distance de charge.

APTITUDES

Vertu du Tempérament Chevaleresque: Ajoutez 1 à la Bravery de cette unité tant qu'elle se trouve à 8" ou moins d'au moins un **FREE PEOPLE HERO** de votre armée.

Cavalerie Massée: Les Knights of the Realm effectuent une attaque de plus de Lance et Lame Ouvragée tant que leur unité compte 10 figurines ou plus.

Lances: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de blessure et au Damage des Lances et Lames Ouvragées de cette unité si elle a chargé à ce tour.

Boucliers Héraldiques: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde de cette unité en phase de combat si elle a chargé à ce tour.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, KNIGHTS OF THE REALM

QUESTING KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Knightly Greatblade	1"	2	3+	3+	-1	1
Charger's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Questing Knights (Chevaliers de la Quête) se compose de 5 figurines ou plus. Ils montent des Chargers (Chevaux de Bataille) piétinant l'ennemi sous leurs sabots (Hooves). Ils sont armés de Grandelames Chevaleresques (Knightly Greatblades) et de Boucliers Héraldiques.

PARAGON

Le leader de cette unité est appelé Paragon (Champion de la Quête). Un Paragon effectue 3 attaques au lieu de 2 avec sa Grandelame Chevaleresque.

PORTE-BANNIÈRES

Des figurines de l'unité peuvent être Porte-bannières. Vous pouvez relancer les tests de déroute d'une unité incluant un Porte-bannière si elle a chargé à ce tour.

LUTHISTES

Des figurines de cette unité peuvent être Luthistes. Si une unité en comprend, lancez trois dés au lieu de deux lorsqu'elle charge et gardez les deux meilleurs résultats pour déterminer la distance de charge. Vous pouvez relancer les dés s'il y a au moins un **MONSTER** ennemi à 12" ou moins.

APTITUDES

Le Serment de la Quête: Doublez le Damage d'une Grandelame Chevaleresque si la cible est un **MONSTER**.

Boucliers Héraldiques: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde de cette unité en phase de combat si elle a chargé à ce tour.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, QUESTING KNIGHTS

GRAIL KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sword and Sacred Lance	1"	2	3+	4+	-1	1
Destrier's Iron-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Grail Knights (Chevaliers du Graal) se compose de 5 figurines ou plus. Ces chevaliers dévoués sont armés d'Épées et Lances Sacrées (Swords and Sacred Lances), et portent des Boucliers du Graal arborant leur héraldique. Ils chevauchent de puissants Destriers qui broient l'ennemi sous leurs Sabots Ferrés (Iron-shod Hooves).

PORTE-BANNIÈRES DU GRAAL

Des figurines de l'unité peuvent être Porte-bannière du Graal. Vous pouvez relancer les tests de déroute d'une unité incluant au moins un Porte-bannière du Graal si elle a chargé à ce tour.

CLAIRONS

Des figurines de l'unité peuvent être Clairons. Si une unité inclut au moins un Clairon, jetez trois dés au lieu de deux lorsqu'elle charge et gardez les deux meilleurs résultats pour déterminer la distance de charge.

APTITUDES

Boucliers du Graal: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde de cette unité en phase de combat si elle a chargé à ce tour.

Lances: Ajoutez 1 aux jets de blessure et au Damage des Épées et Lances Sacrées de cette unité si elle a chargé à ce tour.

Le Serment du Graal: Vous pouvez relancer tous les jets de touche de cette unité si, avant de lancer les dés, vous brandissez un calice ou une coupe en criant "Pour la Dame!" avec un timbre héroïque.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, GRAIL KNIGHTS

PEGASUS KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lance and Blade	2"	2	3+	4+	-	1
Pegasus' Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Pegasus Knights (Chevaliers Pégases) se compose de 3 figurines ou plus. Chacun est armé de Lance et Lance (Lance and Blade) et d'un Bouclier Héraldique. Ils montent des Pegasi frappant avec leurs redoutables Sabots (Hooves).

VOL

Les Pegasus Knights peuvent voler.

GALLANT

Le leader de cette unité est appelé Gallant (Champion). Il effectue 3 attaques de Lance et Lance au lieu de 2.

PORTE-BANNIÈRES

Des figurines de l'unité peuvent être Porte-bannières. Vous pouvez relancer les tests de déroute d'une unité incluant au moins un porte-bannière si elle a chargé à ce tour.

CLAIRONS

Des figurines de l'unité peuvent être Clairons. Si une unité de Pegasus Knights inclut au moins un Clairon, jetez quatre dés au lieu de deux lorsqu'elle charge et gardez les deux meilleurs pour déterminer sa distance de charge.

APTITUDES

Lances: Ajoutez 1 aux jets de blessure et au Damage de Lance et Lance d'un Pegasus Knight s'il a chargé à ce tour.

Boucliers Héraldiques: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde de cette unité en phase de combat si elle a chargé à ce tour.

Charge en Piqué: Une unité de Pegasus Knights peut être choisie pour engager et attaquer deux fois au lieu d'une si elle a chargé à ce tour.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, PEGASUS KNIGHTS

BATTLE PILGRIMS



MELEE WEAPONS

Reliquary Sword

Range

1"

Attacks

1

To Hit

5+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

Une unité de Battle Pilgrims (pèlerins du Graal) se compose de 6 figurines ou plus. Les Battle Pilgrims sont armés d'Épées du Reliquaire (Reliquary Swords) et de Boucliers de Pèlerins.

RELIQUAIRE DU GRAAL

Une unité de Battle Pilgrims peut avoir un Reliquaire du Graal. Il a 3 Wounds au lieu de 1 et effectue 3 attaques au lieu de 1. Tant qu'une unité de Battle Pilgrims inclut un Reliquaire du Graal, elle a le keyword **NOBILITY**.

APTITUDES

Ferveur Inspirée: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche d'une unité de Battle Pilgrims qui inclut un Reliquaire du Graal. Si l'unité inclut 10 figurines ou plus, vous pouvez également ajouter 1 à tous vos jets de blessure.

Boucliers de Pèlerins: Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour cette unité, ou les jets de sauvegarde de 1 et 2 si elle inclut un Reliquaire du Graal.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, BATTLE PILGRIMS

MEN-AT-ARMS



MELEE WEAPONS

Polearm

Range

2"

Attacks

1

To Hit

5+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

Une unité de Men-at-arms (Hommes d'Armes) se compose de 10 figurines ou plus. L'unité est équipée d'Armes d'Hast (Polearms) et de Pavois.

WARDEN

Le leader de cette unité est appelé Warden (Prévôt). Un Warden effectue 2 attaques au lieu de 1.

TAMBOURS

Des figurines de cette unité peuvent être des Tambours. Ajoutez 1 aux jets de charge d'une unité incluant au moins un Tambour.

CLAIRONS

Des figurines de l'unité peuvent être Clairons. Ajoutez 1 aux jets de course d'une unité avec au moins un Clairon.

PORTE-ÉTENDARD

Des figurines de l'unité peuvent être Porte-étendards. Ajoutez 1 à la Bravery de toutes les figurines d'une unité avec au moins un Porte-étendard, ou 2 s'il y a un **HERO** de la **NOBILITY** de votre armée à 15" ou moins.

PORTE-RELIQUE

Des figurines de l'unité peuvent être Porte-Relique. Tant qu'elle inclut un Porte-relique, l'unité peut tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse comme si elle était un sorcier.

APTITUDES

Bande Chahuteuse: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche de cette unité si elle compte 20 figurines ou plus, ou ajouter 2 si elle compte 30 figurines ou plus.

Pavois: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde de cette unité tant qu'elle n'a pas chargé à ce tour.

Vertu de Sollicitude: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche de cette unité si elle se trouve à 8" ou moins d'un **PALADIN** de votre armée.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, MEN-AT-ARMS

PEASANT BOWMEN



MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Longbow	20"	1	5+	4+	-	1

MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Skinning Knife	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Peasant Bowmen (Archers Paysans) se compose de 10 figurines ou plus. Ils sont armés d'Arcs Longs (Longbows) et de Couteaux à Dépecer (Skinning Knives). Certains Peasant Bowmen posent des Pieux de Défense pour les protéger des charges adverses et des Braseros pour enflammer leurs flèches.

VILLEIN

Le leader de cette unité est appelé Villein (Maître Archer). Il effectue 2 attaques au lieu de 1 avec son Arc Long.

TAMBOURS

Des figurines de cette unité peuvent être des Tambours. Ajoutez 1 aux jets de charge d'une unité incluant au moins un Tambour.

CLAIRONS

Des figurines de l'unité peuvent être Clairons. Ajoutez 1 aux jets de course d'une unité avec au moins un Clairon.

PORTE-ÉTENDARD

Des figurines de l'unité peuvent être Porte-étendards. Ajoutez 1 à la Bravery de toutes les figurines d'une unité avec au moins un Porte-étendard, ou 2 s'il y a un **HERO** de la **NOBILITY** de votre armée à 15" ou moins.

PORTE-RELIQUES

Des figurines de l'unité peuvent être Porte-reliques. Tant qu'elle inclut un Porte-relique, l'unité peut tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse comme si elle était un sorcier.

APTITUDES

Tempête de Flèches: Une fois pendant la bataille, cette unité peut tirer une Tempête de Flèches à sa phase de tir ; lorsqu'elle le fait, vous pouvez tripler le nombre d'attaques effectué par ses Arcs Longs. Si l'unité inclut 20 figurines ou plus, quadruplez le nombre d'attaque à la place. Les Peasant Bowmen ne peuvent pas effectuer de Tempête de Flèches s'il y a au moins une figurine ennemie à 3" ou moins.

Pieux de Défense: Après le placement, vous pouvez placer une ligne de Pieux de Défense devant chaque unité de Peasant Bowmen de votre armée. Les pieux doivent être placés à 1" ou moins de leur unité. Jetez un dé pour chaque figurine ennemie qui termine un mouvement de charge à 1" ou moins des pieux. Sur un résultat de 6, cette figurine subit une blessure mortelle.

Brasero: Vous pouvez relancer les jets pour toucher de 1 les Arcs Longs maniés par les unités avec Braseros.

Vertu de Sollicitude: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche de cette unité si elle se trouve à 8" ou moins d'un **PALADIN** de votre armée.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, PEASANT BOWMEN

MOUNTED YEOMEN



MISSILE WEAPONS

Yeoman's Bow

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

18"

1

4+

4+

-

1

MELEE WEAPONS

Hunting Spear

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

2"

1

4+

4+

-

1

Palfrey's Sharp Teeth

1"

2

4+

5+

-

1

DESCRIPTION

Une unité de Mounted Yeomen (Sergents Montés) peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Ils sont armés d'Arcs de Paysans (Yeoman's Bows) et de Lances de Chasse (Hunting Spears), et portent parfois de petits Boucliers de Bois. Ils montent des Palfreys (Palefrois) qui mordent leurs ennemis avec leurs dents saillantes (Sharp Teeth).

WARDEN

Le leader de cette unité est appelé Warden (Prévôt). Il effectue 2 attaques au lieu de 1 avec sa Lance de Chasse.

PORTE-ÉTENDARD

Des figurines de l'unité peuvent être Porte-étendards. Ajoutez 1 à la Bravery de toutes les figurines d'une unité incluant au moins un Porte-étendard, ou 2 s'il se trouve un **HERO** de la **NOBILITY** de votre armée à 15" ou moins.

CLAIRONS

Des figurines de l'unité peuvent être Clairons. Ajoutez 2 aux jets de course d'une unité incluant au moins un Clairon.

APTITUDES

Éclaireurs: Après le placement, une unité de Mounted Yeomen peut effectuer un mouvement comme s'il s'agissait de sa phase de mouvement. L'unité peut courir lorsqu'elle effectue ce mouvement bonus.

Boucliers de Bois: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde des figurines de cette unité avec Bouclier de Bois si elles ont chargé à ce tour.

Vertu de Sollicitude: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche de cette unité si elle se trouve à 8" ou moins d'un **PALADIN** de votre armée.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, MOUNTED YEOMEN

FIELD TREBUCHET

MACHINE DE GUERRE



MISSILE WEAPONS

Rocks and Masonry

Range

12"-48"

Attacks



To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

D6

TABLEAU DE SERVANTS

Crew à 1" ou moins

Move

Rocks and Masonry

4 figurines

4"

2

3 figurines

3"

2

2 figurines

2"

1

1 figurine

1"

1

Aucune figurine

0

0

SERVANTS



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range

1"

Attacks

1

To Hit

5+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

Un Field Trebuchet (trébuchet) se compose d'une machine de guerre Trebuchet pouvant lancer des Rocs et Décombres (Rocks and Masonry) sur l'ennemi, et d'une unité de 5 Peasant Crew (servants paysans) qui se défendent avec divers Outils (Crew's Tools).

APTITUDES

Artillerie de Siège: Un Field Trebuchet ne peut se déplacer que s'il se trouve des **CREW** à 1" ou moins de lui au début de la phase de mouvement. S'il y a des **CREW** à 1" ou moins du Field Trebuchet en phase de Tir, ils peuvent faire tirer la machine de guerre. La machine de guerre ne peut pas effectuer de mouvements de charge, n'a pas besoin de faire de test de déroute et n'est pas affectée par les attaques ou aptitudes utilisant la Bravery, quelles qu'elles soient. Les **CREW** sont à couvert lorsqu'ils sont à 1" ou moins de leur machine de guerre.

Tir en Cloche: Cette machine de guerre peut tirer sur des unités qu'elle ne voit pas.

Difficile de Manquer la Cible: Jetez un dé avant d'effectuer une attaque de Rocs et Décombres. Si le résultat est inférieur au nombre de figurines dans l'unité ciblée, l'attaque touche sans qu'il y ait besoin d'effectuer un jet de touche.

Vertu de Courage: Les **PEASANTRY CREW** n'ont pas à effectuer de test de déroute tant qu'il se trouve un **PALADIN** de votre armée à 8" ou moins.

MACHINE DE GUERRE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, FIELD TREBUCHET

SERVANTS

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, CREW

BRETONNIA

DEFENDERS OF THE REALM

ORGANISATION

Les Defenders of the Realm se composent des unités suivantes :

- 1 Bretonnian Lord
- 1 Paladin Standard Bearer
- 1 Damsel of the Lady
- 3 unités de Knights of the Realm
- 1 unité de Knights Errant
- 1 unité de Questing Knights, Grail Knights, ou Pegasus Knights

APTITUDES

Formez la Lance : Peu d'ennemis peuvent espérer résister aux Defenders of the Realm lorsqu'ils chargent à brides abattues dans leur formation distinctive en fer de lance. Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 des figurines de Defenders of the Realm si elles ont chargé à ce tour.

Vertu de Stoïcisme : Les Defenders of the Realm ne sont jamais aussi braves que lorsqu'ils chargent l'ennemi. Vous pouvez choisir de relancer les tests de déroute pour n'importe quelle unité des Defenders of the Realm si elles ont chargé à ce tour.

BRETONNIA

PEASANT MILITIA

ORGANISATION

Une Peasant Militia se compose des unités suivantes :

- 1 Paladin
- 2 unités de Men-at-Arms
- 2 unités de Peasant Bowmen
- 1 unité de Battle Pilgrims ou un Field Trebuchet

APTITUDES

Le Devoir du Paysan : Le lot du roturier est de se dresser contre l'ennemi pour défendre les terres de son seigneur lorsqu'il est parti chasser la gloire sur le champ de bataille. Vous pouvez relancer les jets de touches de 1 des figurines d'une Peasant Militia si elles ne sont pas déplacées à la phase de mouvement précédente.

Tous Ensemble : Les paysans des Free People puisent courage et un certain apaisement de savoir qu'ils ne sont pas seuls dans la misère lorsque leurs semblables de basse naissance se tiennent à leurs côtés. Ajoutez 1 à la Bravery de toutes les figurines d'une unité Peasant Militia tant qu'elle se trouve à 6" ou moins d'une autre unité de ce warscroll battalion.

WARSCROLLS DE SUBSTITUTION

Les figurines suivantes ne disposent pas de warscrolls spécifiques.

Jouez-les avec les warscrolls de substitution qui suivent.

Unité	Warscroll
Bretonnian Lord on foot (Seigneur Bretonnien à pied)	Paladin
Bretonnian Lord on Hippogryph (Seigneur Bretonnien sur Hyppogryffe)	King Louen Leoncoeur
Prophetess of the Lady (Prophétesse)	Damsel of the Lady
Paladin on Warhorse (Paladin sur Destrier Bretonnien)	Bretonnian Lord on Steed
Paladin on Pegasus (Paladin sur Pégase Royal)	Bretonnian Lord on Pegasus