

# Honneurs et plaies de bataille à Warmaster

## Règles générales :

- Les coûts donnés plus bas s'ajoute ou se soustraits à la valeur de l'unité pour les points de victoire ou autre règles.
- Les coûts pour les types d'honneurs de bataille sont donnés pour une unité à pied coûtant moins de 110pts, n'importe quelle unité d'infanterie coûtant plus de 110pts et n'importe quelle unité de cavalerie ou de chars doit payer 10pts en plus.
- Les coûts donnés pour les types de plaies de bataille sont retranchés du coût de base de l'unité, les unités d'infanterie, cavalerie et chars coûtants plus de 100pts retranchent 10pts de plus au montant.
- Pour une génération aléatoire des honneurs de bataille, servez vous plutôt de la liste de base du livre de règle sauf en ce qui concerne « disciplinée » pour lequel on utilise la description données plus bas.

## Restrictions pour les honneurs de bataille :

- Vous pouvez prendre un seul honneur de bataille par tranche complète de 1000pts.
- Seul l'infanterie, la cavalerie et les chars peuvent recevoir des honneurs de bataille.
- L'unité ne doit pas avoir de restriction ou d'obligation sur ses prises d'initiative.
- Vous ne pouvez prendre qu'un seul honneur de bataille d'un type donné.
- Une unité ne peut recevoir qu'un seul honneur de bataille.
- Une honneur de bataille n'est pas cumulable avec une plaie de bataille.

## Types d'honneurs de bataille :

- Disciplinée : +1 au commandement sauf en brigade - 50pts.
- Loyale : Si à 20cm du Général obéit toujours à son 1<sup>er</sup> ordre sauf si en brigade - 60pts.
- Furieuse : +1 Att au 1<sup>er</sup> round de chaque combat - 30pts.
- Déterminée : 1 dé de moins quand repoussé, cumulable avec les statuts défendu/fortifié - 20pts.
- Fidèles : N'est jamais repoussé - 30pts.
- Autonome : Pas de malus de distance pour les ordres - 40pts.
- Robuste: PV +1 - 60pts.
- Intrépides : Immunisé à la terreur - 35pts.
- Tueurs de Monstre : +1 Attaque contre les Monstres en mêlée - 20pts.
- Entraînée : Ignorer le -1 pour une unités ennemies dans les 20cm - 25pts.
- Tireurs d'élite (troupes de tir seulement) Bonus de 1 au tir -30pts.
- Garde du corps : Att +1 en mêlée si le général rejoint l'unité, si l'unité est détruite, le général peut rejoindre une unité dans les 15cm - 60pts.
- Tirailleurs : Quand traverse une unité, n'est jamais confuse et ne rends jamais confus -40pts.

## Exemples d'unités Hauts Elfes :

Maître des épées d'Hoeth : Lanciers « furieux » avec peut être une Bannière de Protection.

Guerriers Fantômes : Archers « autonomes ».

Princes de Dragon : Heaumes d'argent « robustes ».

Lions Blancs : Lanciers « gardes du corps ».

Guerriers Phoenix : Lanciers « déterminés » ou « entraînés ».

## **Restrictions pour les plaies de bataille :**

- Vous pouvez prendre une seule plaie de bataille par tranche complète de 1000pts.
- Une unité ne peut recevoir qu'une plaie de bataille.
- Une unité ne peut pas cumuler honneurs et plaie de bataille en même temps.
- Une plaie de bataille n'est pas cumulable avec un objet magique.
- Une plaie de bataille ne peut pas être donnée à une unité de morts vivants.

## **Types de plaies de bataille :**

- Peu disposés : -1 au commandement de l'unité ou de la brigade qu'il rejoint - 10pts.
- Déloyaux : Tout ordre donné à + de 20cm échoue toujours (même en brigade) - 20pts.
- Nerveux : (Interdit aux unités immunisées au repoussement ou qui doivent charger sur initiative) Doit toujours utiliser son initiative pour éviter - 10pts.
- Hésitants : (Pas d'artillerie ni d'unités immunisées au repoussement) Ne poursuit et n'avance jamais après un combat victorieux - 15pts.
- Guerriers non entraînés : (Pas d'artillerie) Att -1 au 1<sup>er</sup> round de chaque mêlée - 15pts.
- Mal du pays : Lance 1 dé de plus quand repoussée - 15pts.
- Pilleurs : (Pas d'artillerie) Le malus de distance pour les ordres est doublé - 15pts.
- Affaiblis : -1 au PV - 20pts.
- Naïfs et Enthousiastes : (Pas d'artillerie) Doit charger sur initiative si possible et est obligé de poursuivre quand gagne une mêlée- 10pts.
- Superstitieux : (Infanterie et cavalerie seulement) La terreur enlève 2 attaques -20pts
- Mal dirigé : Ne peut pas recevoir d'ordre dans les 20cm d'ennemis mais peut employer l'initiative - 20pts.
- Mauvais tireurs: (troupes de tir et artillerie seulement) Malus de 1 au tir - 15pts.

Traduit par Christophe Sicard à partir de l'article « Battle Honours » de Wayne Rozier p.28 du Warmaster Magazine N°12.

<http://chsic.free.fr/>