

La Nuit avant la bataille

Personnalités des chefs

Avant la partie, chaque joueur doit lancer 2D6 pour chaque héros ou magicien dans son armée et consulter la table de personnalité appropriée à son armée.

Le général n'a pas à tirer sur une de ces tables.

Avec un système de campagne, testez seulement au début de la campagne, avant la 1^{ère} partie.

Quand un personnage meurt et qu'il est remplacé par un nouveau héros ou magicien, un jet sur le tableau approprié doit être fait pour le nouveau personnage.

Bretoniens 2 Incompétent 3 Incompétent 4 Impétueux et irréfléchi 5 Impétueux et irréfléchi 6 Vif, intelligent et décidé 7 Vif, intelligent et décidé 8 Vif, intelligent et décidé 9 Noble Vaillant 10 Vétéran Expert 11 Prudent 12 Prudent	Chaos 2 Incompétent 3 Incompétent 4 Impétueux et irréfléchi 5 Impétueux et irréfléchi 6 Vif, intelligent et décidé 7 Vif, intelligent et décidé 8 Vif, intelligent et décidé 9 Marqué par les dieux 10 Impétueux et irréfléchi 11 Déloyal 12 Déloyal
Elfes Noirs 2 Incompétent 3 Incompétent 4 Déloyal 5 Déloyal 6 Vif, intelligent et décidé 7 Vif, intelligent et décidé 8 Vif, intelligent et décidé 9 Maître des bêtes 10 Vétéran Expert 11 Impétueux et irréfléchi 12 Impétueux et irréfléchi	Nains 2 Déloyal 3 Incompétent 4 Prudent 5 Leader Obstiné 6 Vif, intelligent et décidé 7 Vif, intelligent et décidé 8 Vif, intelligent et décidé 9 Impétueux et irréfléchi 10 Vétéran Expert 11 Vétéran Expert 12 Déloyal
Empire 2 Déloyal 3 Déloyal 4 Incompétent 5 Prudent 6 Vif, intelligent et décidé 7 Vif, intelligent et décidé 8 Vif, intelligent et décidé 9 Diplômé d'Académie 10 Vétéran Expert 11 Impétueux et irréfléchi 12 Impétueux et irréfléchi	Hauts Elfes 2 Incompétent 3 Incompétent 4 Prudent 5 Leader Légendaire 6 Vif, intelligent et décidé 7 Vif, intelligent et décidé 8 Vif, intelligent et décidé 9 Vétéran Expert 10 Prudent 11 Impétueux et irréfléchi 12 Impétueux et irréfléchi

Kislev 2 Déloyal 3 Déloyal 4 Incompétent 5 Impétueux et irréfléchi 6 Vif, intelligent et décidé 7 Vif, intelligent et décidé 8 Vif, intelligent et décidé 9 Leader Intrépide 10 Vétéran Expert 11 Prudent 12 Prudent	Hommes Lézards 2 Incompétent 3 Incompétent 4 Prudent 5 Marque de Sotek 6 Vif, intelligent et décidé 7 Vif, intelligent et décidé 8 Vif, intelligent et décidé 9 Vétéran Expert 10 Prudent 11 Impétueux et irréfléchi 12 Impétueux et irréfléchi
Orcs et Gobelins 2 Incompétent 3 Incompétent 4 Impétueux et irréfléchi 5 Impétueux et irréfléchi 6 Vif, intelligent et décidé 7 Vif, intelligent et décidé 8 Vif, intelligent et décidé 9 Un uv Da Boyz 10 Vétéran Expert 11 Déloyal 12 Déloyal	Morts Vivants 2 Incompétent 3 Incompétent 4 Déloyal 5 Déloyal 6 Vif, intelligent et décidé 7 Vif, intelligent et décidé 8 Vif, intelligent et décidé 9 Connaisseur Necromantic 10 Vétéran Expert 11 Vétéran Expert 12 Maître Nécromant

Déloyal : -1 au Cmdt et ne peut pas rejoindre d'unité sauf pour échapper un ennemi.

Diplômé d'Académie : Bonus de 1 à un jet d'ordre durant la partie (déclaré avant le jet).

Impétueux et irréfléchi : Donne +1 Attaque à l'unité rejointe (en plus du nombre normal d'attaque qu'il donne), s'il y a un combat dans 30cm, il DOIT rejoindre une des unités impliquée dans un des combat (choisis par le joueur).

Incompétent : Commet une gaffe sur 11 ou 12.

Leader Intrépide : Une unité rejointe ignore la terreur.

Leader Légendaire : Peut ajouter +1 à un jet d'ordre dans la partie (déclaré avant le jet).

Leader Obstiné : L'unité rejointe enlève 1cm à n'importe quelle distance de repli. Cela peut affecter le bonus de poursuite de l'adversaire.

Noble Vaillant : Reçoit un bonus de +1 pour un ordre par tour à une unité/brigade de cavalerie (doit être déclaré avant le jet). Pour les autres types de troupes : -1 au Cmdt.

Maître des bêtes : Peut donner une fois par tour (en le signalant avant) un ordre avec +1 à son Cmdt à une unité de monstre, ou une brigade consistant en unités de monstre, il subit -1 avec les autres troupes.

Maître Nécromant : Une fois par partie, il peut ajouter +1 à une tentative de sort (doit être déclaré avant le jet).

Marque de Sotek : Une fois par partie, le personnage peut ajouter +1 à un ordre, ou, si c'est un chaman, +1 à une tentative de magie (doit être déclaré avant le jet)

Marqué par les Dieux : Au lieu de donner 1 att, jetez D3 au commencement de chacune des phase de combat où ce personnage est attaché à une unité qui est en combat, engagée dans une poursuite ou avance. Le résultat est le nombre d'attaque qu'il a pour le reste du tour.

Prudent : Les ordres que ce personnage donne avec un ennemi dans les 40cm (au lieu de 20cm) souffre d'un malus - 1. Si l'ordre fait aller l'unité / brigade directement à l'opposé de la plus proche unité ennemie, il ne subit pas cette pénalité du tout même à 20cm.

Un uv Da Boyz! : Ce personnage peut donner un ordre par Tour à une unité/brigade de Guerrier Orcs avec un bonus de +1 (doit être déclaré avant le jet) ne soit fait). Il a -1 au Cmdt avec les autres unités ou les brigades mixtes.

Vétéran Expert : Peut relancer un ordre échoué à chaque partie.

Vif, intelligent et décidé :

Le personnage est raisonnablement compétent. Le personnage agit normalement.

Les activités du général

Choisissez une des activités suivantes pour représenter ce que votre général fait pour préparer son armée à la bataille. Si vous jouez en campagne, vous pouvez choisir une activité différente avant chaque partie.

Conseil de guerre :

Vous pouvez relancer une des personnalités de personnage dans votre armée.

Inspection de l'armée : Une unité, choisie avant que la bataille ne commence, Reçoit +1 à tous ses tirs pour un tour (déclarez le avant les jets).

Consultez les présages : Jetez 1d6, sur 3+ vous avez un bonus de 1 au seuil de rupture, sinon vous avez un malus de -1.

Sacrifice aux Dieux : Jetez 1d6 sur 3+ le général peut relancer un jet d'ordre raté sinon chaque fois qu'il devra échapper à un ennemi, il sera tué avec un 1 sur 1d6.

Étudiez les cartes :

Avantage : Durant un de vos tours, vous pouvez faire entrer une brigade de deux unités et un personnage (qui n'ont pas été placés au déploiement) par n'importe quel bord qui n'est pas dans la zone de déploiement adverse.

Inconvénient : Au tour ou vous voulez les faire entrer, jetez 1d6, sur 1 ou 2, ils n'arrivent pas ce tour, essayer de nouveau au début de chacun de vos Tours.

Le Dernier dîner :

Avantage : À chaque fois qu'une unité charge, elle reçoit +1 att à un de ses socles.

Inconvénient : Votre adversaire décider de commencer la partie OU peut se déployer sur une aire moitié plus grande que normalement (par exemple sur 30cm au lieu de 20cm).

Discours inspiré :

Avantage : le Général ne subit pas de malus aux ordres pour la distance jusqu'à 40cm.

Inconvénient : Il peut se déplacer de 40cm par tour et peut fuir de 20cm, au lieu de 30cm.

Examiner le Champ de bataille :

Avantage : Avant que les armées ne se déploient (mais après que vous avez choisi les zones de déploiement), vous pouvez déplacer un élément de terrain n'importe où sur la table.

Inconvénient : L'ennemi peut attendre votre déploiement avant de le faire lui-même.

Fraterniser avec les Troupes :

Avantage : Toutes les unités ajoutent +1 à tous les résultats de combat.

Inconvénient : Votre Général ne peut pas porter d'objet magique dans cette partie.

À l'origine écrit par Nigel Stillman, adapté pour Warmaster par Kevin Kent et Tristan Hoag
Tiré de l'article « The Night Before The Battle » p.22 du Warmaster Magazine N°15 et p.62 du Warmaster Annual 2003.

Traduit et adapté par Christophe Sicard.

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