

BRÈCHE DANS LE GRAND BASTION



Ce document fournit les règles et l'historique d'une sélection d'unités, de règles spéciales et d'objets magiques tirée de ceux présentés dans *Warhammer : the Old World – Arcane Journal – Brèche dans le Grand Bastion*. Ces règles peuvent être utilisées en plus de celles qui figurent dans la liste d'armée du Grand Cathay présentée dans *Arcane Journal – Armées du Grand Cathay*.

MISE À JOUR DE LA LISTE DE COMPOSITION DE GRANDE ARMÉE

Cette page est une mise à jour de la liste de composition de Grande Armée parue dans *Arcane Journal – Armées du Grand Cathay*. Il s'agit de la liste de composition d'armée par défaut pour cette faction. Utiliser cette liste de composition d'armée pour rédiger votre liste de mobilisation vous offre la plus large sélection d'unités à choisir pour créer une force diversifiée et équilibrée.



Cette liste de composition de Grande Armée actualisée est conçue pour être utilisée en conjonction avec les sections "Former des Unités" et "Armées Warhammer" du livre de règles *Warhammer: the Old World*. Vous trouverez dans les pages qui suivent les profils et les règles pour les nouvelles figurines qui rejoignent les rangs du Grand Cathay, en plus de celles parues dans *Arcane Journal – Armées du Grand Cathay*. Cette page vous donne toutes les informations nécessaires pour inclure ces nouvelles figurines à votre armée, et faire de votre collection une force parée au combat.

Liste de Composition de Grande Armée

Personnages

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% des points de votre armée en :

- 0-1 Dragon Cathayen par tranche de 1 000 points
- 0-1 Seigneur Shugengan, Maître des Portes, Seigneur Magistrat or Astromancien Suprême par tranche de 1 000 pts
- Shugengan, Gardiens des Portes, Stratèges et Astromanciens

Unités de Base

Vous devez dépenser au moins 25% de la valeur en points de votre armée en :

- Guerriers de Jade et Levées Paysannes
- Si votre Général est un Maître des Portes ou un Gardien des Portes, 0-1 unité de Lanciers de Jade peut être prise en tant que choix d'Unité de Base

Unités Spéciales

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% des points de votre armée en :

- Lanciers de Jade, Équipes de Canons Grues et Fusiliers Grêle de Fer
- 0-2 machines de guerre choisies dans la liste suivante par tranche de 1 000 points:
 - Batteries Pluie de Feu
 - Grand Canon Cathayen
- Si votre Général est un Seigneur Shugengan ou un Shugengan, 0-1 Sentinelle Cathayenne peut être prise en tant que choix d'Unité Spéciale
- Si votre Général est un Seigneur Magistrat ou un Stratège, 0-1 Lanterne Céleste peut être prise en tant que choix d'Unité Spéciale

Unités Rares

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% des points de votre armée en :

- Lanternes Célestes et Sentinelles Cathayennes

Mercenaires

Vous pouvez dépenser jusqu'à 20% des points de votre armée en mercenaires.

Alliés

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% des points de votre armée en un seul contingent allié issu d'une des listes de composition de Grande Armée suivantes :

- Toute liste de composition d'Armée de l'Infamie de l'Empire du Grand Cathay
- Une des listes de composition de Grande Armée suivantes :
 - Forteresses Naines
 - Empire de l'Homme
 - Royaume de Bretonnie (Suspects)
 - Royaumes Elfes Sylvains (Suspects)
 - Royaumes Hauts Elfes (Suspects)

Porteur de la Grande Bannière

Un seul Gardien des Portes de votre armée peut être promu Porteur de la Grande Bannière pour +25 points. En plus de son allocation normale de points à dépenser en objets magiques, un Porteur de la Grande Bannière peut prendre une seule bannière magique sans limite de points.

Alliés Cathayens

En plus des Alliés listés dans *Forces Fantastiques*, les armées faites avec les listes de composition de Grande Armée des Forteresses Naines, de l'Empire de l'Homme ou du Royaume de Bretonnie peuvent inclure un Contingent Allié tiré de la liste de composition de Grande Armée du Grand Cathay.

Les armées faites avec les listes de composition de Grande Armée des Royaumes Elfes Sylvains et Hauts Elfes peuvent inclure un Contingent Allié tiré de la liste de composition de Grande Armée du Grand Cathay en tant qu'alliés "Suspects".

GRAND CATHAY

GUERRIERS DU VENT & DES CHAMPS

Cette liste de composition d'Armée de l'Infamie est conçue pour être utilisée avec la liste d'armée du Grand Cathay que l'on trouve dans *Arcane Journal – Armées du Grand Cathay*, et avec les sections "Former les Unités" et "Armées de Warhammer" du livre de règles de *Warhammer: the Old World*.



Pour jouer une armée de Guerriers du Vent et des Champs dans vos parties de *Warhammer: the Old World*, vous pouvez écrire votre liste de mobilisation avec cette liste de composition d'Armée de l'Infamie au lieu de la liste de composition de Grande Armée de la page 2:

Liste de Composition d'Armée de l'Infamie

Personnages

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% des points de votre armée en :

- 0-1 Seigneur Magistrat, Maître des Portes, ou Astromancien Suprême par tranche de 1 000 points
- Shugengan, Gardiens des Portes, Stratèges et Astromanciens

Unités de Base

Vous devez dépenser au moins 25% des points de votre armée en :

- 1+ unité de Levées Paysannes
- Fusiliers Grêle de Fer
- 0-1 unité de Guerriers de Jade par tranche de 1 000 points peut être prise en tant que choix d'Unité de Base

Unités Spéciales

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% des points de votre armée en :

- Guerriers de Jade, Équipes de Canons Grues et Lanternes Célestes
- 0-2 machines de guerre choisies dans la liste suivante par tranche de 1 000 points:
 - Batteries Pluie de Feu
 - Grand Canon Cathayen
- 0-1 unité de Lanciers de Jade peut être prise en tant que choix d'Unité Spéciale

Unités Rares

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% des points de votre armée en :

- Lanciers de Jade et Sentinelles Cathayennes

Mercenaires

Vous pouvez dépenser jusqu'à 20% des points de votre armée en mercenaires, dont des :

- Buffles Ogres des Terres Arides (voir *Arcane Journal – Tribus d'Orques & Gobelins*)

Notez que les unités de mercenaires sont soumises aux règles de "Mauvaise Conduite des Mercenaires", telles que décrites page 279 du livre de règles *Warhammer: the Old World*.

Porteur de la Grande Bannière

Un seul Gardien des Portes de votre armée peut être promu Porteur de la Grande Bannière pour +25 points. En plus de son allocation normale de points à dépenser en objets magiques, un Porteur de la Grande Bannière peut prendre une seule bannière magique sans limite de points.

Objets Magiques

Toute figurine de l'armée qui a l'option d'acheter des objets magiques peut acheter des objets magiques Courants ou de l'Empire du Grand Cathay.



RÈGLES SPÉCIALES DES GUERRIERS DU VENT & DES CHAMPS

Vous trouverez sur cette page la description complète des règles spéciales d'armée qui s'appliquent à une armée utilisant la liste de composition de l'Infamie de la Guerriers du Vent et des Champs. Il s'agit d'ajouts aux règles spéciales de la liste d'armée du Grand Cathay, p. 9. En cas de contradiction, elles prennent le pas sur les règles spéciales du Grand Cathay.

Discipline du Dragon

Quand les défenseurs du Grand Cathay partent en guerre, d'immenses régiments de soldats œuvrent en harmonie avec les créations merveilleuses des artificiers et des ingénieurs du Dragon Céleste. Ainsi, les Lanternes Célestes guident les régiments de paysans à distance, avec une précision inouïe.

Une fois par partie, à la sous-phase de Commandement de votre tour, à moins qu'elle soit engagée en combat, chaque Lanterne Céleste de votre armée peut tenter d'exécuter une des "Grandes Stratégies" suivantes en faisant un test de Commandement. En cas de réussite, jusqu'à votre prochaine sous-phase de Début de Tour, toutes les unités Cathayennes amies qui sont à ce moment à 12" de la Lanterne Céleste concernée sont affectées par la Grande Stratégie choisie :

- **Le Défi du Dragon:** Tant que cette Grande Stratégie est en vigueur, les unités affectées gagnent la règle spéciale Obstinés. Si une unité affectée est déjà Obstinée, elle devient Indémoralisable à la place.
- **La Force de l'Empire Éternel:** Tant que cette Grande Stratégie est en vigueur, les unités affectées dont le Type de Troupe est "infanterie" ou "cavalerie" ne peuvent pas être blessées par un jet de Blessure de 2, quelle que soit la Force de l'attaquant.
- **La Fureur de la Lame Descendante:** Tant que cette Grande Stratégie est en vigueur, les unités affectées dont le Type de Troupe est "Infanterie régulière" gagnent un modificateur de +1 à leur caractéristique de Mouvement et peuvent relancer leurs jets de Charge, de Fuite ou de Poursuite.

Guerriers des Champs

Les paysans du Grand Cathay travaillent la terre au nom du Dragon Céleste. Du fait de ce labeur, ils savent négocier les terrains difficiles, qu'ils traversent avec une aisance remarquable.

Les unités de Levées Paysannes ne deviennent pas Désorganisées en raison du terrain difficile ou dangereux. En outre, 0-1 unité de Levées Paysannes par tranche de 1 000 points peut avoir la règle spéciale Mouvement à Couvert pour +20 points.

Guerriers de la Terre

Défenseurs stoïques de leur royaume et serviteurs intrépides du Dragon Céleste, les humbles paysans combattants du Grand Cathay sont réticents à l'idée de céder le moindre pouce de terrain à l'ennemi.

Quand une unité de Levée Paysanne se Replie en Bon Ordre, elle peut choisir le dé qu'elle défausse quand elle fait son jet de Fuite, au lieu de défausser automatiquement le résultat le plus bas.

Guerriers du Vent

Les régiments de paysans connaissent mieux le terrain que les soldats des villes, ce qui leur permet d'avancer sur l'ennemi rapidement et sans se faire repérer.

0-1 unité des Levées Paysannes par tranche de 1 000 points peut avoir les règles spéciales Mouvement de Réserve et Éclaireurs pour +2 points par figurine.



Personnage



Les Mages Célestes

La Cour Céleste est le centre des études magiques du Grand Cathay, et c'est là que les sorciers peuvent apprendre l'art de la magie de la bouche des Dragons eux-mêmes, ou du moins par l'intermédiaire des innombrables traités qu'ils ont rédigés sur le sujet au fil des siècles. La Cour Céleste est avant tout le domaine des Astromanciens, qui pratiquent des formes très variées de magie et accomplissent des rituels inimaginables pour les sorciers frustes du Vieux Monde. Cela s'explique par le fait que le Dragon Céleste est parvenu à apaiser les Vents de Magie élémentaires, ce qui permet aux sorciers à son service de les manipuler aisément, et de les amalgamer pour obtenir une haute magie pure.

Astromanciens de la Cour Céleste

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Astromancien Suprême	4	3	3	3	3	3	3	2	8	125
Astromancien	4	3	3	3	3	2	3	1	8	65

Type de Troupe : Infanterie régulière (personnage)

Taille de Socle : 25 x 25 mm

Taille d'Unité : 1

Équipement : Arme de base

Magie : Un Astromancien Suprême est un Sorcier de Niveau 3. Un Astromancien est un Sorcier de Niveau 1. Chaque Astromancien de la Cour Céleste connaît des sorts d'un seul des Domaines de Magie suivants :

- Magie de Bataille
- Élémentalisme
- Haute Magie
- Illusionnisme

Options :

- Doit choisir 1 des règles spéciales suivantes :
 - Domaine du Yang Gratuit
 - Domaine du Yin Gratuit
- Peut être monté sur un destrier Cathayen +16 points
- Un Astromancien Suprême peut :
 - Être un Sorcier de niveau 4 +30 points
 - Acheter des objets magiques pour un total de 100 points
- Un Astromancien peut :
 - Être un Sorcier de niveau 2 +30 points
 - Acheter des objets magiques pour un total de 50 points

Règles Spéciales : Attaques Magiques, Résistance à la Magie (-1), Maîtrise des Vents Élémentaires

Destrier Cathayen

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Destrier Cathayen	7	3	-	3	-	-	3	1	-	+16

Type de Troupe : Cavalerie lourde

Taille de Socle : 30 x 60 mm

Taille d'Unité : 1

Équipement : Sabots ferrés (compte comme une arme de base) et caparaçon

Règles Spéciales : Contre-charge, Rapide



Levée Paysanne

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Soldat Paysan	4	2	3	3	3	1	3	1	5	4
Doyen Paysan	4	2	4	3	3	1	3	2	6	+8

Type de Troupe: Infanterie régulière

Taille de Socle: 25 x 25 mm

Taille d'Unité: 10+

Équipement: Armes de base

Options:

- L'unité entière doit prendre une des options suivantes:
 - Longues lances (voir ci-dessous)..... Gratuit
 - Arcs de guerre..... Gratuit
- L'unité entière peut prendre des armures légères..... +1 point par figurine
- Toute unité peut:
 - Promouvoir 1 figurine en Doyen Paysan (champion) +8 points par unité
 - Promouvoir 1 figurine en porte-étendard +5 points par unité
 - Promouvoir 1 figurine en musicien..... +5 points par unité
 - Remplacer la règle spéciale Ordre Serré par Tirailleurs Gratuit
- 0-1 unité par tranche de 1 000 points peut avoir la règle spéciale Embusqueurs +1 point par figurine

Règles Spéciales: Ordre Serré, Horde, Bande de Guerre

	P	F	PA	Règles Spéciales
Longue lance	Combat	F	-	Combat sur Plusieurs Rangs, Frappe en Premier

Notes: Figurines dont le Type de Troupe est "infanterie" uniquement. Une figurine maniant une longue lance ne peut pas effectuer d'attaque de soutien à un tour où elle a chargé. La règle spéciale Frappe en Premier d'une longue lance ne s'applique que contre les unités ennemies qui chargent.



Infanterie



Guerriers du Vent & des Champs

Cathay compte des milliers et des milliers de villages et de hameaux en dehors des hautes murailles des vastes cités, et chaque province est censée pouvoir lever une armée grâce aux habitants de ces villages si l'Empereur Dragon Céleste le demande. Ces troupes provinciales ne sont pas aussi bien équipées que les armées professionnelles de l'empire, privilégiant des armes simples comme les lances et les arcs, mais elles sont bien plus nombreuses et tout aussi bien organisées au combat, car la volonté des Dragons les fait combattre avec plus d'ardeur que pour des hommes et des femmes simplement soumis à des suzerains mortels. Mais malgré leur détermination, leurs bravoure et leurs prouesses n'impressionnent que rarement des soldats professionnels comme les Guerriers de Jade des grandes cités, car leur véritable valeur réside dans leur nombre plutôt que dans leur adresse.

Infanterie



Équipes de Canons Grues

Par édit du Dragon Empereur, les armes à feu sont principalement fabriquées à Nan-Gau. Les fonderies de la Cité de la Fumée produisent ainsi quantité d'armes à feu, de toutes formes et de toutes tailles. Une des variantes les plus courantes est le Canon Grue, engin à canon long souvent porté par deux soldats de Nan-Gau, que l'on fixe à un pavois pour une plus grande précision de tir. Alignées en grand nombre sur le champ de bataille, ces armes peuvent être dévastatrices, en fauchant des formations ennemies entières à grande distance, ou en éliminant les chefs et les monstres adverses d'un tir bien ajusté.

Équipes de Canons Grues

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Équipe de Canon Grue	4	3	3	3	3	2	3	2	7	16

Type de Troupe: Infanterie régulière
Taille de Socle: 25 x 50 mm
Taille d'Unité: 3-8
Équipement: Armes de base, canons grues (voir ci-dessous), armures légères et Pavois (voir ci-dessous)

Options:

- 0-1 unité par tranche de 1000 points peut :
 - Avoir la règle spéciale Embusqueurs.....+1 point par figurine
 - Avoir la règle spéciale Mouvement de Réserve.....+2 points par figurine

Règles Spéciales: Ordre Dispersé

Pavois

Ces boucliers lourds et imposants offrent non seulement une protection inégale, mais constituent également un support stable pour compenser la taille et le poids des fusils à canon long.

Un Pavois est un bouclier qui améliore la valeur d'armure de son porteur de 3 (au lieu du 1 habituel) contre les attaques faites par des figurines ennemies qui se trouvent dans l'arc frontal du porteur. Cependant, un Pavois n'offre aucune protection contre les attaques faites par des figurines ennemies qui se trouvent dans l'arc arrière ou latéral du porteur.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Canon grue	36"	6	-2	Arme Perforante (2), Encombrant, Mouvement ou Tir



Fusiliers Grêle de Fer

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Fusilier	4	3	3	3	3	1	3	1	7	12
Tireur d'Élite	4	3	4	3	3	1	3	1	7	+6

Type de Troupe: Infanterie régulière

Taille de Socle: 25 x 25 mm

Taille d'Unité: 4-12

Équipement: Armes de base, canons grêle de fer (voir ci-dessous) et armures légères

Options:

- L'unité entière peut prendre des bombes de poudre à canon..... +2 points par figurine
- Toute unité peut promouvoir 1 figurine en Tireur d'Élite (champion) +6 points par unité

Règles Spéciales: Ordre Dispersé, Embusqueurs

	P	F	PA	Règles Spéciales
Canon grêle de fer	12"	3	-1	Mouvement & Tir, Tirs Multiples (D3)

Notes: Une figurine armée d'un canon grêle de fer ne subit aucun modificateur négatif pour le tir à longue portée, pour l'utilisation de la règle spéciale Tirs Multiples (D3), ou quand elle effectue une réaction de charge Maintenir la Position & Tirer.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Bombes de poudre à canon	9"	3	-	Arme Perforante (1), Mouvement & Tir, Tir Rapide

Notes: Si le jet de Touche est réussi, une bombe de poudre à canon cause D3 touches à l'unité cible ennemie, au lieu de 1 touche habituellement.

Infanterie



Fusiliers Grêle de Fer

Le canon grêle de fer est un tromblon lourd à large canon pour le combat rapproché. Malgré sa faible portée, ce fusil est idéal pour la défense, que ce soit dans les environnements exigus d'une ville ou depuis les remparts du Grand Bastion. Les commandants Cathayens déploient souvent leurs Fusiliers Grêle de Fer sur les flancs de leurs formations, où ils peuvent décourager même les cavaliers les mieux protégés, car les tirs concentrés de leurs armes peuvent aisément transpercer les boucliers et les armures à courte portée. Les Fusiliers Grêle de Fer combattent typiquement en rang, les premiers rangs tirant à genoux ou allongés pour que les guerriers derrière eux puissent tirer, afin de déclencher une véritable tempête de projectiles de plomb dans la zone située immédiatement devant les fusiliers.



RÈGLES SPÉCIALES DU GRAND CATHAY

Une partie de Warhammer : the Old World met en scène des créatures fantastiques et des guerriers doués d'aptitudes si incroyables et variées que les règles de base ne peuvent toutes les représenter. Dans de tels cas, nous avons des règles spéciales, autrement dit des règles inhabituelles gouvernant des circonstances tout aussi inhabituelles.



Vous trouverez sur cette page la description complète de chacune des règles spéciales d'armée figurant dans la liste d'armée de l'Empire du Grand Cathay :

Armure Céleste (X+)

Créée dans les armureries de Wei-jin, l'Armure Céleste est forgée à base de minerai météorique de Kunlan.

Une figurine ayant cette règle spéciale a une sauvegarde Invulnérable contre toute blessure subie. La valeur d'armure de cette sauvegarde Invulnérable est indiquée entre parenthèses après l'intitulé de cette règle spéciale (ici, "X+"). En outre, un Sorcier ayant cette règle spéciale peut porter une armure sans pénalité.

Maîtrise des Vents Élémentaires

La maîtrise qu'exerce le Dragon Empereur sur les Vents Élémentaires de Magie s'étend à ses sujets. Ainsi, les Sorciers entraînés à la Cour Céleste sont doués pour œuvrer de concert avec leurs confrères.

Une fois par tour, un Sorcier de votre armée qui a cette règle spéciale et qui se trouve à 6" d'un ou plusieurs Sorciers amis qui ont aussi cette règle spéciale peut appliquer un modificateur de +1 à un jet de Lancement.

Notez que c'est un modificateur au résultat d'un jet ; il n'annule pas le jet d'un double 1 naturel.

Volonté des Dragons

Pour le peuple du Grand Cathay, la loyauté envers les Dragons qui les dirigent est primordiale. Chacun sait qu'aussi longtemps qu'ils sont fidèles à leur volonté, l'Empire du Grand Cathay ne cédera pas devant ses ennemis.

Une unité ayant cette règle spéciale peut relancer un test de Panique raté quand une unité amie est détruite à 6" d'elle-même, ou quand une unité amie fuit à travers elle.

Les Vents Élémentaires

Les Vents de Magie se plient à la volonté du Dragon Céleste pour servir au mieux les besoins de son peuple.

À chacune de ses sous-phases de Début de Tour, le joueur du Grand Cathay jette un D6 pour déterminer quels sont les Vents Élémentaires qui soufflent le plus fort. Sur un jet de :

- 1-2, les Vents tombent et rien ne se produit.
- 3-4, les Vents du Yang soufflent plus fort.
- 5-6, les Vents du Yin soufflent plus fort.

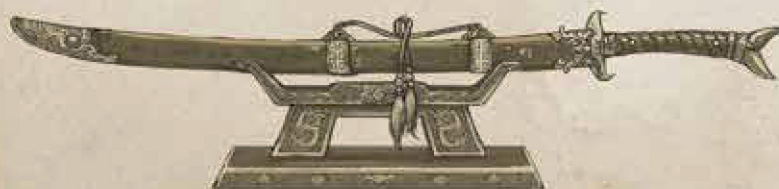
Vents du Yang : Jusqu'à votre prochaine phase de Début de Tour, les Sorciers ayant la règle spéciale Domaine du Yang augmentent leur portée de Dissipation et la portée de tout sort d'Enchantement qu'ils connaissent de 3". En outre, toutes les figurines amies ayant la règle spéciale Volonté des Dragons gagnent 1* des modificateurs suivants :

- +1 Mouvement
- +1 Initiative

Vents du Yin : Jusqu'à votre prochaine phase de Début de Tour, les Sorciers ayant la règle spéciale Domaine du Yin augmentent la portée de tout sort de Maléfice ou de Projectile Magique qu'ils connaissent de 3". En outre, toutes les figurines amies ayant la règle spéciale Volonté des Dragons gagnent 1* des modificateurs suivants :

- +1 Capacité de Combat
- +1 Commandement

**Notez que toutes les figurines éligibles gagnent le même modificateur.*





Permission de télécharger/imprimer pour un usage strictement personnel.
© Copyright Games Workshop Limited 2026

CITADEL
MINIATURES

Forge World
MINIATURES



WARHAMMER.COM