

L'AUBE DU DRAGON DE TEMPÊTE



Ce document fournit les règles et l'historique d'une sélection de personnages, d'unités et d'objets magiques tirée de ceux présentés dans *Warhammer : the Old World – Arcane Journal – l'Aube du Dragon de Tempête*. 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*.

GRAND CATHAY

FLOTTE DE JADE

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*.



Si vous souhaitez jouer une armée de la Flotte de Jade dans vos parties de *Warhammer: the Old World*, vous pouvez écrire votre liste de mobilisation avec la liste de composition d'Armée de l'Infamie ci-dessous au lieu de la liste de composition de Grande Armée d'*Arcane Journal – Armées du Grand Cathay*. Vous trouverez dans les pages suivantes de nouveaux profils et des règles pour certaines figurines de votre armée, représentant des unités propres aux armées de la Flotte de Jade :

Liste de Composition d'Armée de l'Infamie

Personnages

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

- Miao Ying, le Dragon de Tempête
- 0-1 Seigneur Shugengan ou Seigneur Magistrat par tranche de 1000 points
- Shugengan, Maîtres des Portes, Gardiens des Portes et Stratèges

Unités de Base

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

- Guerriers de Jade
- 0-1 unité de Lanciers de Jade par tranche de 1000 points peut être prise comme choix d'Unité de Base

Unités Spéciales

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

- Lanciers de Jade
- 0-3 machines de guerre de la liste suivante par tranche de 1000 points :
 - Batteries Pluie de Feu
 - Grand Canon Cathayen



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 33% des points de votre armée en mercenaires pris dans la liste d'armée de l'Empire de l'Homme de *Forces Fantastiques* :

- 0-1 Capitaine de l'Empire, Maître Mage, Prêtre de Sigmar ou Prêtre d'Ulric par tranche de 1000 points
- Troupes Régulières, Troupe de Tir de l'Empire, Milices des Franches Compagnies et Archers de l'Empire
- 0-1 unités de Pistoliers ou Escorteurs par tranche de 1000 pts

Notez que les unités de mercenaires d'une armée de la Flotte de Jade ne sont pas soumises aux règles de “Mauvaise Conduite des Mercenaires.”

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 des listes d'objets magiques Courants ou de l'Empire du Grand Cathay.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA FLOTTE DE JADE

Vous trouverez sur cette page la description complète de chacune des règles spéciales d'armée qui s'appliquent à une armée utilisant la liste de composition d'Armée de l'Infamie de la Flotte de Jade. Il s'agit d'ajouts aux règles spéciales de la liste d'armée du Grand Cathay que l'on trouve dans *Arcane Journal – Armées du Grand Cathay*.

Poudre Noire Cathayenne

Bien que le secret de la fabrication de la poudre noire Cathayenne soit bien gardé, les Cathayens n'hésitent pas à partager leurs réserves avec leurs alliés et les mercenaires qu'ils emploient.

La première fois que n'importe quelle unité d'une armée de la Flotte de Jade qui est armée d'arquebuses, de pistolets, de plusieurs pistolets, d'arquebuses à répétition ou de pistolets à répétition tire, la portée de la ou des armes concernées est augmentée de 3".

Entraînement à l'Arquebuse Mercenaire

Nombre d'unités de mercenaires ont combattu dans toutes les provinces en guerre de l'Empire, où les vétérans d'autres compagnies de mercenaires leur ont appris les ficelles du métier.

Une fois par partie, chaque unité ou détachement de Troupes de Tir de l'Empire d'une armée de la Flotte de Jade peut tirer avec 1 rang supplémentaire.

Unité & Harmonie

Les soldats du Grand Cathay défendent leur patrie coûte que coûte, et sont prêts à lutter jusqu'à la mort aux côtés de leurs alliés pour protéger leurs villes et leurs villages.

Toute unité de Guerriers de Jade ou de Lanciers de Jade à 3" d'une unité de Mercenaires amie peut relancer les jets de touche de 1 durant la phase de Combat.

Ballons de Guerre

En plus de suivre les mouvements des forces ennemies, les Lanternes Célestes du Grand Cathay peuvent fondre sur l'adversaire pour déclencher une tempête de tirs de canons grues et de bombes de poudre à canon.

0-1 Lanterne Céleste par tranche de 1000 points peut avoir la règle spéciale Embusqueurs pour +15 points. En outre, une fois par partie, une Lanterne Céleste gardée en réserve peut relancer le dé pour déterminer si elle arrive à ce tour en tant que renforts ou si elle est retardée.



Objets Magiques



Trésors du Grand Cathay

Depuis des milliers d'années, le peuple du Grand Cathay cultive les arts et la civilisation. Inspirés par la vision de Xen Yang le Dragon Céleste, artisans, architectes, érudits et mages de talent œuvrent sans relâche pour imaginer des créations dignes de leur Empereur. Des sommets du Grand Bastion Wei-jin, les merveilles de Cathay sont indéniables. Mais l'habileté et l'ingéniosité des Cathayens ne se limitent pas à l'architecture. En effet, on compte parmi les plus fabuleux trésors de Cathay les armes enchantées et artefacts mystiques que brandissent les plus grands héros sur les champs de bataille du monde entier. Ces trésors font l'envie des adversaires de Cathay aussi bien que de ses alliés.

OBJETS MAGIQUES DU GRAND CATHAY

Les pages qui suivent sont à ajouter aux objets magiques du Grand Cathay qui se trouvent dans *Arcane Journal – Armées du Grand Cathay*. Ces objets magiques sont spécifiques aux armées du Grand Cathay et peuvent être achetés de la même façon que des objets magiques Courants, comme décrit dans le livre de règles de *Warhammer: the Old World*.

Objets Magiques Extrêmement Courants : Tout objet magique marqué d'un astérisque (*) est considéré comme extrêmement courant, comme décrit dans le livre de règles de *Warhammer: the Old World*.

Armes Magiques

L'Épée de Raison 65 Points

Yuan Bo brandit parfois cette grande lame quand c'est à lui qu'il revient d'imposer la volonté du Dragon Céleste aux renégats.

	P	F	PA	Règles Spéciales
L'Épée de Raison	Combat	F+2	-2	Coup Fatal, Attaques Magiques, Arme à Deux Mains

Notes : Le porteur de l'Épée de Raison assène un Coup Fatal s'il obtient un 5 ou un 6 naturels quand il effectue un jet de blessure, au lieu du 6 habituel.

La Lame d'Airain 50 Points

Création des forges de Nan-Gau, cette arme curieuse cause des plaies qu'aucune magie ne peut refermer.

	P	F	PA	Règles Spéciales
La Lame d'Airain	Combat	F+1	-1	Attaques Magiques, Blessures Multiples (2)

Notes : Les figurines ennemies n'ont pas le droit de faire de sauvegarde Invulnérable ou de Régénération contre une attaque effectuée avec cette arme si le porteur obtient un 6 naturel à son jet de blessure.

Le Courroux de Xen Yang 45 Points

Ayant dit-on jadis appartenu au Dragon Céleste en personne, cette longue lance élégante brûle d'un feu intérieur.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Le Courroux de Xen Yang	Combat	F+1	-1	Arme Perforante (1), Attaques Enflammées, Attaques Magiques

Notes : Les figurines ennemies ne peuvent pas faire de sauvegarde de Régénération contre une blessure causée par cette arme.

L'Épée de Nan-Gau 35 Points

Cette lame scintillante frappe comme si elle était douée d'une vie propre, cherchant la moindre faille dans l'armure des serviteurs des Puissances de la Ruine.

	P	F	PA	Règles Spéciales
L'Épée de Nan-Gau	Combat	F	-3	Haine (Guerriers du Chaos), Attaques Magiques

Armures Magiques

Armure de Jade de Beichai40 Points

Forgée en secret dans la cité de Beichai, cette armure de jade luit d'un pouvoir intérieur malsain.

L'Armure de Jade de Beichai est une armure de plate complète. En outre, le porteur de l'Armure de Jade de Beichai a une sauvegarde Invulnérable de 5+ contre toute blessure subie et gagne la règle spéciale Résistance à la Magie (-2).

Talismans

Sigillum de Poudre & de Fumée.....35 Points

Des nuages de fumée de poudre à canon s'attardent autour du porteur de ce symbole noirci par le feu, pour le masquer à l'ennemi.

Toute figurine ennemie qui cible ce personnage ou toute unité qu'il a rejointe durant la phase de Tir subit un modificateur additionnel de -1 aux jets de Touche.

Plume Vermillon*25 Points

Les plus grands héros de Cathay se voient offrir en récompense de leurs exploits la plume de la queue d'un oiseau de guerre vermillon, qui leur garantit une fortune sans pareille.

0-1 par figurine. Usage unique. Le porteur d'une Plume Vermillon (mais pas sa monture) peut relancer tout jet de Touche et/ou de Blessure raté effectué à la phase de Combat.

Le Manteau des Cieux20 Points

Taillée dans la soie des pentes de Kunlan, cette étoffe confère à son porteur une portion de l'essence du Dragon Céleste.

Figurines dont le type de troupe est "infanterie" ou "cavalerie" uniquement. Le porteur du Manteau des Cieux améliore sa valeur d'armure de 2 (jusqu'à un maximum de 2+) contre les attaques de tir non magiques.

Bannières Magiques

Bannière de la Fureur du Dragon45 Points

Ceux qui partent au combat sous la Bannière de la Fureur du Dragon se jettent sur l'ennemi avec l'ardeur de Li Dao, le Dragon de Feu.

Une unité portant la Bannière de la Fureur du Dragon gagne les règles spéciales Attaques Enflammées et Touches d'Impact (1).

La Bannière de Jade.....40 Points

Taillée dans le jade le plus pur par les plus grands artisans de Cathay, cette antique bannière fait gonfler de fierté le cœur des Guerriers de Jade.

Quand on calcule son résultat de combat, une unité portant la Bannière de Jade peut recevoir un bonus additionnel de +2 points de résultat de combat.

Le Linceul de Shiyama.....25 Points

La présence spectrale de Shiyama, le Dragon-Esprit, rôde autour de ceux qui combattent sous l'étendard de soie tissé en sa mémoire.

Une unité portant le Linceul de Shiyama gagne la règle spéciale Peur. Si elle a déjà la règle spéciale Peur, elle gagne la règle spéciale Terreur à la place.

La Bannière de Xen Wun.....15 Points

Les ennemis chancèlent face à cette bannière de cendres touchée par les esprits de Xen Wun.

Les unités ennemies qui souhaitent déclarer une réaction de charge Tenir sa Position & Tirer ou Tir & Fuite contre une unité portant la Bannière de Xen Wun doivent d'abord effectuer un test de Commandement. En cas de réussite, elles peuvent déclarer une réaction de charge Tenir sa Position & Tirer ou Tir & Fuite. En cas d'échec, elles doivent déclarer la réaction Tenir sa Position.





Objets Enchantés

Anneau de Jais* 30 Points

Taillé dans le jais le plus pur extrait sur les rives du Fleuve du dragon, l'Anneau de Jais est imprégné du pouvoir de Shiyama, et permet à son porteur d'invoquer les esprits ancestraux.

0-1 par figurine. Le porteur de l'Anneau de Jais peut lancer le sort Esprits Sans Repos du Domaine de la Nécromancie (voir page 333 du livre de règles de Warhammer: the Old World) en tant que Sort Lié, avec un Niveau de Pouvoir de 2.

Lion d'Or 25 Points

Les Lions de Jade sont révéérés dans tout Cathay pour leur bravoure, et les amulettes d'or façonnées à leur image inspirent un grand courage.

Le porteur du Lion d'Or et son unité peuvent relancer tout test de Peur, de Panique, de Ralliement ou de Terreur raté.

Les Feux de Nan-Gau* 20 Points

Cœuvre des ingénieux armuriers de Nan-Gau, ces jarres en céramiques contiennent la fureur des forges de la ville, prête à être déchaînée contre les ennemis de Cathay.

0-1 par figurine. Usage unique. Les Feux de Nan-Gau sont une arme à souffle ayant le profil suivant :

	P	F	PA	Règles Spéciales
Les Feux de Nan-Gau	N/A	4	-2	Arme à Souffle, Attaques Enflammées, Attaques Magiques

Objets Cabalistiques

Compas Mécanique 50 Points

Cet instrument mécanique délicat imite les propriétés du compas de Wu Xing à Wei-jin. Utilisé correctement, il peut calmer temporairement les Vents de Magie.

Usage unique. Le porteur peut utiliser cet objet au lieu de faire une tentative de dissipation Magique. Dans ce cas, le sort est dissipé automatiquement sans nécessiter de jet de Dissipation. En outre, tous les sorts qui "Restent en Jeu" qui sont en jeu à ce moment-là sont dissipés, y compris les sorts lancés par les Sorciers amis.

Sceau de Xing Po* 25 Points

Le Sceau de Xing Po signifie que son porteur étudie les vents élémentaires depuis des décennies, et a acquis la maîtrise de Vents du Yin ou du Yang.

0-1 par figurine. Si vous le souhaitez, le porteur d'un Sceau de Xing Po peut défausser deux de ses sorts générés aléatoirement (à la place du 1 habituel) et choisir à la place deux sorts emblématiques soit du Domaine du Yang, soit du Domaine du Yin (en fonction de laquelle de ces deux règles spéciales il possède).

Parchemins de Wei-jin.....10 Points

Ceux qui ont la chance d'étudier les Vents Élémentaires au cœur de la Cité Céleste apprennent de nombreux secrets mystiques. Ils ont toujours sur eux des parchemins lourds de connaissances.

Le porteur des Parchemins de Wei-jin connaît un sort de plus (choisi de la façon habituelle) que ne le permet normalement son Niveau de Sorcellerie. Toutefois, il ne peut lancer qu'un nombre de sorts égal à son Niveau de Sorcellerie par tour.



Permission de télécharger et/ou imprimer pour un usage
personnel uniquement.
© Copyright Games Workshop Limited 2025

CITADEL
MINIATURES

Forge World
MINIATURES



WARHAMMER.COM