

Battlelore  
Les rois tombes de Khemri

Ces armées de morts-vivants viennent d'Égypte.

**Règles spéciales :**

- Il doit forcément avoir une unité qui correspond au général de l'armée : Le roi des tombes.
- Une autre unité va correspondre au Hiérophante : le grand prêtre de l'armée.

Tant que le roi des tombes est présente, les unités de l'armée ignorent les drapeaux.

Si l'armée perd son Hiérophante, l'armée de Khemri perd peu à peu sa cohésion. A chaque fois qu'une unité est activée, on lance 1D. Sur un casque de la couleur de l'unité, l'unité subit une perte.

Les tirs de l'armée de Khemri ne subissent ni malus ni bonus car leurs flèches sont bénites par la déesse Aspic.

Toutes les unités provoquent la peur.

Vous ne pouvez mettre des niveaux de conseil que dans le commandement et le guerrier ainsi que dans les créatures.

## Liste d'armée

- unités classiques

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Guerriers squelettes	Archer vert	Arc	-

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Guerriers squelettes à pied	Infanterie verte	Épieu	-
Hiérophante	Infanterie bleue	Épée courte	Une seule unité de ce type possible. Voir magie.
Roi des tombes	Infanterie rouge	Au choix	Une seule unité de ce type possible. Voir magie. L'unité qui tue le Roi des tombes subit une attaque de 4D (malédiction du Roi).

L'infanterie bleu ou rouge en surplus doit être remplacée par de l'infanterie verte.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Cavaliers squelettes légers	Cavalerie verte	Arc	-
Cavaliers squelettes lourdes	Cavalerie bleue	Lance de cavalerie	-
Chars squelettes	Cavalerie rouge	Lance de cavalerie	Si le char s'est déplacé ce tour, il peut faire une attaque à 1D sur les unités ennemis adjacentes à lui et à sa cible.

- Unités spécialistes

Vous pouvez faire (3 + 1 /niveau de commandant) jets dans la table suivante : Vous pouvez garder deux résultats.

D20	Résultats
1 - 5	Vous pouvez remplacer deux unités de guerriers à pied par deux unités de gardiens des tombes
6 - 10	Vous pouvez remplacer deux unités de guerriers à pied par deux unités d'Ushabti.
11 - 15	Vous pouvez remplacer n'importe quelle unité par une nuée des tombes.
16 - 20	Vous pouvez remplacer une unité de guerriers à pied par une unité de charognard.

**Les gardiens des tombes** : Ils protégeaient les rois des tombes. Ces sont des gardes d'élites

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Gardiens des tombes	Infanterie bleue	Hallebarde	-

**Ushabti** : Ce sont des statues animées qui protègent les tombes des rois

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Ushabti	Infanterie rouge	Épée courte	Cette unité comporte 5 figurines pour montrer leurs grandes résistances.

**Charognard** : Ce sont des vautours géants qui dévorent l'âme des guerriers.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Charognard	Infanterie verte (vol)	Bec	Cette unité ne touche que sur un casque.

**Nuée des tombes** : Des milliards d'insectes de toutes les espèces protègent les tombes des rois. On ne peut avoir qu'une seule nuée dans l'armée. **(niveau 0, créature verte)**

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.		
Déplacement	Jusqu'à une case et combat ou 2 cases		
Retraite	Jamais		
Moral	Ignore tous les drapeaux. Contribue au soutien mais ne le reçoit pas.		
Arme	Mandibules innombrables		
Dégât	1D / 3 points de vie (arrondi au supérieur)		
Avantage offensif	non		
Coup critique	La nuée n'est pas touchée sur un avantage offensif. Les pions arcanes de la nuée sont ses points de vie. Elle commence avec 5 pions et en perd 1 à chaque fois qu'un casque vert est obtenu contre elle. Quand elle n'a plus de pions arcane, un dernier casque vert la tue		
Il en vient de partout !	La nuée n'est pas obligée d'être en place au début de la partie. Elle peut apparaître sur n'importe quelle case vide du plateau de jeu. On fait un test après avoir activée l'unité. Elle peut attaquer immédiatement.		
	Premier tour	Ne peut apparaître	
	Deuxième tour	Apparaît sur un casque vert en lançant 2D	
	Troisième tour	Apparaît sur un casque vert en lançant 3D	
	Quatrième tour	Apparaît sur un casque vert en lançant 4D	
	Cinquième tour	Émerge automatiquement	
Attaques empoisonnées	SI l'attaque fait deux arcanes, la cible est empoisonnée. Tous les arcanes obtenus contre elle désormais comptent comme des coups touchés et éliminent un figurine.		

- Créatures possibles
- **Scorpion des tombes (niveau 1, créature verte)**

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.	
Déplacement	Jusqu'à quatre cases et combat	
Retraite	2 cases / drapeau	
Moral	Intrépide 2. Contribue au soutien mais ne le reçoit pas.	
Arme	Pincés et dard	
Dégât	2D	
Avantage offensif	oui	
Coup critique	Le scorpion est touché sur un casque vert.	
Il en vient de partout !	Le scorpion n'est pas obligé d'être en place au début de la partie. Il peut apparaître sur n'importe quelle case vide du plateau de jeu. On fait un test après avoir activée l'unité. Il peut attaquer immédiatement.	
	Premier tour	Ne peut apparaître
	Deuxième tour	Apparaît sur un casque vert en lançant 2D
	Troisième tour	Apparaît sur un casque vert en lançant 3D
	Quatrième tour	Apparaît sur un casque vert en lançant 4D
	Cinquième tour	Émerge automatiquement
Attaques empoisonnées	SI l'attaque fait deux arcanes, la cible est empoisonnée. Tous les arcanes obtenus contre elle désormais comptent comme des coups touchés et éliminent un figurine.	
Résistance à la magie	Si un joueur doit lancer un sort sur un scorpion des tombes, il doit dépenser deux pions arcanes supplémentaires.	

– **Géants d'os (niveau 3, créature rouge)**

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.	
Déplacement	Jusqu'à trois cases ou deux cases et combat	
Retraite	N/A	
Moral	Contribue au soutien mais ne le reçoit pas.	
Arme	Épée géante	
Dégât	4D	
Avantage offensif	oui	
Coup critique	Le géant est touché sur un casque rouge.	
Assaut implacable	Lors d'une attaque, pour chaque figurine que le géant d'os élimine, il peut refaire une attaque contre la même cible ou une autre cible adjacente avec 1D / figurine tuée. Il peut continuer tant qu'il fait des pertes.	
Terreur	Le géant provoque la terreur.	

– **Catapulte hurlante (niveau 2, créature bleue)**

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.	
Déplacement	Jusqu'à une case ou combat	
Retraite	N/A	
Moral	Doit ignorer les drapeaux. Ne contribue pas au soutien mais ne le reçoit pas.	
Arme	Pierre ou crânes des ennemis	
Dégât	1D/ point de vie à de 3 cases à 7 cases	
Avantage offensif	non	
Coup critique	La catapulte n'est pas touchée sur un avantage offensif. Les pions arcanes de la catapulte sont ses points de vie. Elle commence avec 2 pions et en perd 1 à chaque fois qu'un casque bleu est obtenu contre elle. Quand elle n'a plus de pions arcane, un dernier casque bleu la détruit	

Crânes hurlants	Coût : 3 arcanes Lors d'une attaque, le tir provoque la peur.
-----------------	------------------------------------------------------------------

**Magie :**

Le roi des tombes peut lancer deux sorts tant qu'il est présent. Il peut lancer l'incantation des prestes enjambées de Mankara ou l'incantation du juste châtiment d'Horekhab. Il peut lancer ses sorts sur lui-même ou les cases adjacentes. Il doit être activé pour pouvoir lancer les incantations.

Le hiérophante peut lancer les quatre incantations. Il doit être activé pour lancer les incantations. Il ne peut lancer ses sorts qu'à une certaine distance.

Nom de l'incantation	Coût en arcanes	Portée	Effet
Incantation de la vengeance de Sekhubi	3 arcanes	4 cases	L'unité ciblée subit une attaque de 2D.
Incantation des morts inapaisés de Djedra		3 cases	Une unité ciblée récupère une figurine ou un point de vie dans la limite de sa valeur maximale normale. Si cette unité ciblée est une unité de guerriers squelettes, elle regagne 2 figurines.
Incantation du juste châtiment d'Horekhab		3 cases	Une unité ciblée est activée pour faire un tir. Cette unité ne peut rien faire d'autre.
Incantation des prestes enjambée de Mankara		3 cases	Une unité ciblée est activée pour faire un mouvement. Cette unité ne peut rien faire d'autre.