

Anti-tactica Rois des Tombes.

1/Introduction.

Tout d'abord l'armée des Rois des Tombes est une armée dur à maîtriser, en effet elle est très complexe. Les unités sont assez faible seule, surtout les unités de bases qui ont un faible commandement (3 pour un squelette de base), mais ont l'énorme avantage d'être immuniser à la psychologie, donc il ne fuit jamais. En revanche, lors de la perte d'un combat il perde autant de point de vie que de nombre de points d'écart. Les archers sont bon grâce à la bénédiction d'Aspic, ce qui leur permet de toujours toucher sur 5+. Au point de vue du corps à corps ils ne sont pas mauvais. Les armées de Khemri doivent obligatoirement avoir un hiérophante (un prêtre ou un grand prêtre), celui-ci représente la magie qui sert à réveiller l'armée, si il meurt l'armée retombe en poussière au fur et à mesure. A chaque tours de jeux après la mort du hiérophante, le joueur devra faire un test de commandement pour chaque unités, si elle le rate elle perd autant de squelettes qu'il y à d'écart entre le jet de dés et son commandement. C'est donc une cible favorisée, mais tout joueur de Rois des Tombes le défendra de son mieux, souvent en le cachant loin grâce à la cape des dunes. L'armée doit aussi inclure un général qui sera soit le prince soit le roi.

La plus parts du temps un joueur d'une armée de Khemri, jouera stratégique pour pouvoir coordonner les attaques, en faisant souvent des attaques de flanc avec de la cavaleries, des chars ou encore des nuées. Pour encaisser les charges ou lancer des charges de front il prendra des gardiens des tombes. Les règles spéciales qui n'ont pas encore été donner sont les suivantes : Mort-vivants (ils en suivent les règles), Provoquent la peur, Interdiction aux marches forcées, Il ne peuvent que «maintenir» leur positions quand ils sont chargés.

La magie de cette armée est très particulière car elle n'utilise pas les 8 domaines comme les autres mais à son système propre, les sorts sont nommés «Les incantations de Nehekhar», elle sont très utiles car elles permettent plusieurs chose comme : Se re-déplacer de son maximum de ps après son tour de mouvement, retiré une deuxième fois, ramener des morts-vivants dans une unités ,...

2/Présentation des troupes.

A/Personnages:

Roi des Tombes : Le roi des tombes est une véritable force de frappe grâce à sont nombre d'attaque, à se commandement et à son endurance et sa force. De plus il à accès à de nombreux objets magique qui le rende très utile sur un champs de bataille. On pourra le voir accompagner de gardiens des tombes, ce qui fera une unité de choque, ou avec des chars ce qui fera une unité rapide et puissante pour des attaques de flanc. Il à aussi des règles spéciales que toutes les unités n'ont pas : Embaumés (il est donc considéré comme inflammable), «Que ma volonté soit faite!» (voir dans la section magie) et la malédiction des rois des tombes (l'unité qui est responsable de la mort du roi et frappé par une puissante malédiction qui l'oblige à faire un test de commandement, si elle le rate elle subit 1d6 blessures sans aucune sauvegarde possible, même invulnérable). Quand on prend un roi, les unités de chars sont considérés comme des unités de base et non des unités spéciales.

Grand prêtre liche : Une unité très utile à une armée de roi des tombes car il peut lancer deux sorts pour tour de magie. On lui donne très souvent la cape des dunes, ce qui fait un lanceur de sort qui

peut se rendre presque n'importe où sur la table pour apporter son soutien là où il faut (considéré comme unité volante). Dans les partis à 2000 pts il y a autant de chance de voir un grand prêtre qu'un roi car les deux sont autant utilisés, ça dépendra du joueur que vous avez en face.

Prince des Tombes : C'est un Roi des Tombes «junior», il est moins puissant (c'est un héros et non un seigneur) mais tout aussi efficace. Tout comme le roi, on pourra le voir accompagner de gardiens des tombes, ce qui fera une unité de choc, ou avec des chars ce qui fera une unité rapide et puissante pour des attaques de flanc.

Porte Enseigne : Il porte toujours la grande bannière de l'armée, la grande bannière retire 1 mort après un test de commandement échouer dans un rayon de 12ps. Il peut prendre des bannières sans limite de coûts mais ne pourra prendre d'autres objets magiques. Il a une lame Sépulcrale, ce qui lui donne Coup fatal et elle est considérée comme une arme magique.

Prêtre liche : Tout comme le Grand prêtre liche, il connaît les incantations de Neherka mais il peut en lancer une seule par tour. Il peut aussi avoir la cape des dunes ce qui lui permet aussi de se déplacer de 20 ps sur la table. Quand il n'est pas hiérophante, on peut le voir sur cheval pour accompagner des unités de cavalerie pour leur apporter du mouvement supplémentaire, ou pour les relever après un combat.

B/Unités de bases:

Guerriers Squelettes :