

# Personnages spéciaux

## Campagne L'Île de Jade-Maelström



# CHAMAN XÚ'GOR

Créatures amphibiennes nées avant l'émergence de Cathay en tant qu'empire, les Xú'Gor sont les témoins déformés d'un âge où l'île n'avait pas encore été contaminée par le Chaos. Leur chair suinte d'humidité et leurs gestes semblent lents, presque cérémoniels. Mais derrière cette façade humble se cache une intelligence retorse, vrillée par les Vents du Chaos.

Leur voix résonne plus dans l'esprit que dans l'air. Leur magie est instable, issue de la brume vivante qui recouvre la jungle. Ils manipulent les perceptions, susurrent des vérités déformées et offrent des objets de jade qui semblent offrir à leurs porteurs des fragments de vision du futur.

Ils sont un rappel de ce que devient un peuple qui s'abandonne au Prince du Changement.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	2	3	4	*	2	1	7

**Type :** Infanterie régulière (personnage)

**Socle :** 25 x 25 mm

**Taille d'unité :** 1

**Équipement :**

- Bâton de Jade (arme de base)
- Peau épaisse et visqueuse (Peau blindée 6+)

**Niveau de puissance :**

	1000 pts	1500 pts	2 000 pts
<b>Niveau de magie</b>	1	2	3
<b>PV</b>	2	2	3
<b>Svg invulnérable</b>	6+	5+	5+

**Magie :** Un CHAMAN XÚ'GOR est un sorcier dont le niveau de magie dépend de la taille de la partie jouée (voir tableau niveau de puissance). Un CHAMAN XÚ'GOR choisit ses sorts parmi les domaines suivants :

- Élémentaliste
- Il peut échanger l'un de ses sorts par le sort signature du domaine du chaos Feu bleu de Tzeentch (voir ci-dessous).

## Règles Spéciales

Mouvement à Couvert, Peur, Engeance du Warp.

### 1. La gloire ou la damnation

Avant le début du premier tour, mais après que les armées (y compris les éclaireurs) se soient déployées, vous pouvez sélectionner un personnage de votre armée. Celui-ci bénéficie durant la partie d'une relance pour un dé qu'il peut utiliser pour l'un des jets suivants : Toucher, Blessier, Sauvegarde d'armure (y compris invulnérable), Lancement de sort. Une relance ne peut pas être relancée.

### 2. « Les Brumes seront votre prison »

Les CHAMAN XU'GOR savent égarer leurs adversaires dans les brumes et leur faire perdre leurs repères. Pendant la sous-phase de Commandement de son tour, si ce personnage n'est pas engagé au combat, un chaman Xu'Gor peut tenter d'égarer ses adversaires dans la brume en effectuant un test de Commandement (en utilisant sa propre valeur de Commandement). Si le test est réussi, vous pouvez infliger D3 touches de Force 4 AP-2 à une unité d'infanterie ou de cavalerie à 18 pouces de lui.

### 3. Suspicion généralisée

Il n'est pas évident de placer entièrement sa confiance en une grenouille géante. Un CHAMAN XU'GOR ne peut jamais rejoindre une unité de votre armée.

## Sort signature : Flammes bleues (Domaine du Chaos)

*Tandis que les mains du Sorcier tracent d'étranges runes dans l'air, ses ennemis sont consumés par des flammes bleues.*

Type	Magic Missile
Valeur de lancement	9+
Portée	18"

L'unité ennemie ciblée subit D6+3 touches de Force 4 hits, AP of -2 et avec la règle spéciale [Attaque enflammée](#).

# AVATAR DE LIANG SHEN

Le Liang Shen que les explorateurs croisent sur les rivages de l'île n'est pas un homme... mais un avatar façonné à partir d'un fragment de son âme. Le mage nécromant, jadis maître des éléments et gardien du Nexus de Jade, est trop affaibli pour agir directement. Il projette un éclat de sa volonté et de sa mémoire dans des cadavres parcheminés qu'il maintient artificiellement en vie.

Le jade luit doucement à l'approche des avatars de Liang Shen, tandis que les morts-vivants répondent à leurs ordres, reconnaissant en eux l'écho affaibli de l'ancien mage. Chaque apparition de Liang Shen est un risque pour lui : son essence se fragmente un peu plus, son souvenir se dilue dans le Maelström.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	4	*	3	1	8

**Type :** Infanterie régulière (personnage)

**Socle :** 25 x 25 mm

**Taille d'unité :** 1

**Équipement :** Bâton ancien (arme de base)

**Niveau de puissance :**

	1000 pts	1500 pts	2 000 pts
<b>Niveau de magie</b>	1	2	3
<b>PV</b>	2	2	3
<b>Régénération</b>	6+	5+	5+

**Magie :** Un AVATAR DE LIANG SHEN est un sorcier dont le niveau de magie dépend de la taille de la partie jouée (voir tableau niveau de puissance). Un AVATAR DE LIANG SHEN choisit ses sorts parmi les domaines suivants :

- Elementaliste
- Il peut échanger l'un de ses sorts par le sort signature du domaine de la Non-Vie "Vigueur infernale" (voir ci-dessous).

## Règles Spéciales

Mouvement à Couvert, Peur, Instable.

### 1. Dernier Gardien

Une fois par partie, après avoir décidé de réaliser une tentative de dissipation (Magique ou Fatidique), mais avant de lancer les dés, vous pouvez ajouter 1 dé à votre tentative de dissipation.

### 2. « Les morts marchent à mes côtés »

Un AVATAR DE LIANG SHEN connaît les secrets de la vie et de la mort. Pendant la sous-phase de Commandement de son tour, si ce personnage n'est pas engagé au combat, il peut tenter de ressusciter les morts en effectuant un test de Commandement (en utilisant sa propre valeur de Commandement). Si ce test est réussi, une seule unité d'infanterie amie non-personnage, non monstrueuse, se trouvant à 12" ou moins de ce personnage récupère D3 figurines perdues.

### 3. Suspicion généralisée

Il n'est pas évident de placer entièrement sa confiance dans un cadavre animé. Un avatar de Liang Shen ne peut jamais rejoindre une unité de votre armée.

## Sort signature : Vigueur infernale (Domaine de la Non-Vie)

*Le lanceur galvanise ses guerriers, qui avancent vers l'ennemi avec une vigueur surnaturelle.*

Type	Enchantment
Valeur de Lancement	7+
Portée	Self

Si ce sort est lancé avec un résultat de lancement de 7 ou plus, une seule unité amie se trouvant dans la portée de Commandement du lanceur gagne la règle spéciale *Mouvement de Réserve*. Ce sort dure jusqu'à la fin de ce tour.

# SORCIERS “NEUTRES”



## L'Appel du Maelström

Tous ceux qui abordent Jade-Maelström ne prêtent pas allégeance aux puissances primordiales de l'île. Certains arrivent **plus tard**, attirés par l'énergie qui se dégage de l'Île. À travers le Vieux Monde et au-delà, des esprits sensibles l'ont perçue : une pulsation d'énergie vert-jade, instable, ancienne... et *contre-nature*. Pour les mages et les druides, l'île est devenue une question restée sans réponse. Et les questions sans réponse sont des choses dangereuses.

Ainsi vinrent des renforts. Des érudits, des voyants, des gardiens. Chacun porteur de ses propres intentions, chacun convaincu que le Maelström concerne *son* peuple... ou le menace.

## Brettonnie : La quêtes enchanteresses

Dans les cours et les cloîtres de Brettonnie, les visions se répandirent comme une traînée de poudre. Les Demoiselles de la Dame parlèrent d'un **Graal de jade englouti**, dont la lumière tordrait la trame des vents magiques eux-mêmes. Certains y virent un blasphème. D'autres, une épreuve.

Une poignée d'enchanteresses et de demoiselles partirent en secret, leurs vœux restant obscurs même à leurs propres yeux. Sont-elles venues pour purifier l'île ? Pour s'emparer d'un miracle ? Ou pour s'assurer qu'aucune relique ne puisse jamais rivaliser avec la grâce de la Dame ?

Elles parlent peu de leur véritable dessein.

	1000 pts	1500 pts	2 000 pts
<b>Personnage sélectionnable</b>	Damoiselle	Damoiselle	Prophétesse
<b>Niveau de magie</b>	1	2	3
<b>Points à dépenser sur le personnage</b> (objets magiques / montures / fiels / clans...)	25 pts	40 pts	50 pts

**Note :** la catégorie "Points à dépenser en personnage" regroupe toutes les options offertes au personnage et ayant un coût en points, hors son coût en points de base et l'amélioration de son niveau de magie (déjà pris en charge par le "Niveau de magie" que possède le personnage en fonction de la taille de la partie jouée).

## Elfes Sylvains : Les murmures des racines

Bien avant que les navires ne découvrent Jade-Maelström, la forêt avait déjà entendu l'île murmurée. Les racines d'Athel Loren frémirent. Certaines feuilles jaunirent hors saison. Des esprits abandonnèrent des clairières qu'ils gardaient depuis l'aube des âges. Pour les Asrai, il ne s'agissait pas d'une simple anomalie.

Les tisseurs et tisseuses elfes suivirent cet écho à travers les océans, guidés par des chants à demi oubliés et les rêves d'arbres antiques. Ils savent que l'île n'est pas naturelle, et pourtant elle commence déjà à étendre ses propres racines, parasites, invasives, affamées.

L'ignorer serait laisser la corruption s'installer. La détruire sans discernement pourrait être pire encore. Ils avancent donc sur une voie étroite : contenir, observer... et frapper dans le silence.

	<b>1000 pts</b>	<b>1500 pts</b>	<b>2 000 pts</b>
<b>Personnage sélectionnable</b>	Chanteur de sorts	Chanteur de sorts	Tisseur de charmes
<b>Niveau de magie</b>	1	2	3
<b>Points à dépenser sur le personnage</b> (objets magiques / montures / fiels / clans...)	25 pts	40 pts	50 pts

**Note** : la catégorie “Points à dépenser en personnage” regroupe toutes les options offertes au personnage et ayant un coût en points, hors son coût en points de base et l’amélioration de son niveau de magie (déjà pris en charge par le “Niveau de magie” que possède le personnage en fonction de la taille de la partie jouée).