

FORCES SPÉCIALES

NOUVELLES RÈGLES POUR ARMÉES DE TOURNOIS À THÈME

Une Force Spéciale est un contingent sélectionné dans un but spécifique au sein des troupes d'un royaume. La plupart des Forces Spéciales recrutent les unités qui les composent pour les compétences particulières qu'elles amènent, et nombreuses sont celles qui affichent de glorieux états de service. Les règles présentées dans cet article permettent aux joueurs de construire des armées à thème utilisables en tournoi et basées sur les contingents décrits dans WARMACHINE : Superiority. Une armée de Forces Spéciales restreint le choix de figurines et d'unités du joueur mais compense ceci par des avantages supplémentaires.

Vous trouverez dans ces pages les règles permettant d'aligner une armée basée sur le 16^e Bataillon de Lames-Tempête cygnaréen, la 701^e Kompania de la Garde des Glaces khadoréenne, l'Ombregarde du Protectorat ou les Nécrosserfs du Vaisseau Noir Exhumation.

Par Rob Stoddard et Jason Soles. Traduction par Igor Kazmierski et Gilles « M. Cagoule » Reynaud.
Le contenu est ©Privateer Press, 2003-2007, tous droits réservés. La traduction est ©Battle-Group.com, 2007.

Mettre sur pied une Force Spéciale

Chaque Force Spéciale comprend une liste de figurines pouvant être incluses dans l'armée. Une armée ne peut inclure de figurine n'apparaissant pas sur sa liste. A cette exception près, les Forces Spéciales suivent les règles normales de composition d'armée.

Les Forces Spéciales comprennent également des règles spéciales qui ne dépendent pas de la composition de l'armée.

Sommaire

Cygnar : Chevaliers-Tempête du 16 ^e	Page 2
Khador : 701 ^e Kompania de la Garde des Glaces, « la Pluie d'Acier »	Page 2
Protectorat : L'Ombregarde	Page 3
Cryx : Nécrosserfs du Vaisseau Noir Exhumation	Page 4

CYGNAR

Chevaliers-Tempête du 16^e

16^e Bataillon d'Infanterie Lourde, 77^e Régiment, 18^e Brigade de la Division « Tempête » de la Seconde Armée

Le 16^e Bataillon – plus couramment connu sous le nom de « 16^e Foudroyant » – constitue le plus ancien des trois contingents d'infanterie lourde du 77^e Régiment. Le Lord Commandeur Coleman Stryker s'appuie souvent sur ce bataillon lorsqu'il mène en personne l'assaut contre les positions lourdement fortifiées du Protectorat à Sul. Bien qu'il soit plutôt considéré comme un contingent d'infanterie lourde, le 16^e inclut des pelotons de cavaliers Lances-Tempête vétérans qui agissent en tant que force de contournement et d'appui. Utiliser de la cavalerie dans des combats de rue, où la place pour manœuvrer est rare, représente un défi, mais ces cavaliers expérimentés sont devenus particulièrement efficaces dans l'art d'éviter les débris et d'utiliser le terrain à leur avantage.

Le 16^e Bataillon inclut les « Chasseurs de Tempête » de la 31^e Compagnie de Chevaliers-Tempête, la 32^e Compagnie de Chevaliers-Tempête surnommée « Vigie-Tempête », ainsi que les « Armes au Clair » de la 21^e Compagnie de Chevaliers de l'Épée. Il existe une rivalité tacite entre Chevaliers-Tempête et Chevaliers de l'Épée. Les deux groupes se déploient généralement chacun de leur côté, les capitaines du bataillon de Chevaliers-Tempête préférant se battre aux côtés de leurs semblables, pour que « le tonnerre marche dans leurs pas ». L'entraînement et l'expérience des Chevaliers-Tempête permettent aux deux compagnies de manœuvrer de concert sans anicroches, et d'anticiper les mouvements de leurs alliés pour profiter pleinement de l'avantage conféré par leur armement mécanique dévastateur et leur armure soigneusement isolée.

Forces Spéciales : choix de composition d'armée des Chevaliers-Tempête du 16^e

- Commandeur Coleman Stryker
- Lord Commandeur Stryker
- Lieutenant Allister Caine
- Capitaine Allister Caine
- Major Markus « Siège » Brisbane
- Compagnons Warcasters
- Équipes de Mécaniciens
- Lames-Tempête
- Soutiens des Lames-Tempête
- Gardes-Tempête
- Lances-Tempête
- Forge-Tempête
- Chevaliers de l'Épée
- Tous les Warjacks Cygnaréens

Règles Spéciales des Chevaliers-Tempête du 16^e

Les Chevaliers-Tempête du 16^e gagnent Isolation

Isolation – Les compétences Réaction en Chaîne, Chaîne d'Éclair Critique et Conduction n'affectent pas les figurines amies.

Les Chevaliers-Tempête du 16^e gagnent Augmentation de Limitation

Augmentation de Limitation – Augmentez de +1 la Limitation (L) des Cuirassés-Tempête et des Lames-Tempête.

Les Warcasters gagnent Promouvoir Sur-Le-Champ

Promouvoir Sur-Le-Champ – Une fois par activation, chacun des warcasters de l'armée de Forces Spéciales peut promouvoir l'un des Chevaliers ou des Gardes d'une unité de Lames-Tempête ou de Gardes-Tempête amie dont le Sergent est détruit ou retiré du jeu. Ce Chevaliers ou Garde doit être situé à portée de commandement du warcaster. Remplacez la figurine promue par une figurine de Sergent. Les effets, sorts et animi sur la figurine remplacée s'appliquent au nouveau Sergent.

Conseils Tactiques

Le solitaire Compagnon Warcaster n'est pas considéré comme un warcaster pour ce qui est de Promouvoir Sur-Le-Champ.

Seuls les Sergents peuvent être remplacés par promotion. Une figurine ne peut pas être promue pour remplacer un Lieutenant Lame-Tempête détruit ou retiré du jeu.

Schéma de Couleurs

Les Chevaliers-Tempête du 16^e Foudroyant portent les couleurs traditionnelles de l'armée cygnaréenne : bleu vif en couleur principale et blanc en couleur secondaire – ici présente en proportions importantes – avec des décorations dorées. Les autres contingents réservent ces couleurs aux uniformes de parade. Cependant, la Seconde Armée qui participe à la bataille de Sul vient de la garnison de Caspia et représente la capitale ; c'est la raison pour laquelle elle marche toujours au combat dans les couleurs les plus représentatives du Cygnar.

Couleurs Formula P3 : Cygnar Base Blue, Cygnar Blue Highlight, Arcane Blue, Hammerfall Khaki, Menoth White Highlight, Rucksack Tan, Pig Iron, Rhulic Gold, Cygnus Yellow, Midlund Flesh. Le cuivre est un mélange de Rhulic Gold et de Battlefield Brown.

KHADOR

701^e Kompania de la Garde des Glaces, « la Pluie d'Acier » *701^e Kompania de la Garde des Glaces de « l'Invincible 111^e » Bataillon d'Infanterie de la 1^e Légion Frontalière*

La 1^e Légion Frontalière se bat depuis des années contre l'armée cygnaréenne dans la boue des tranchées et les paysages désolés qui séparent Nordgarde de Ravensgard. Elle s'appuie en particulier sur « l'Invincible 111^e » Bataillon d'Infanterie mené par le célèbre Kovnik Jozef Grigorovitch. Aux côtés de leurs frères d'armes des 687^e, 690^e, 699^e, 707^e et de la 1^e Kompania de Kommandos, la 701^e fournit un soutien d'artillerie crucial dans le combat contre les ennemis de la Mère Patrie.

Grigorovitch ne tarit pas d'éloges sur le Kapitan Chasek Loshkavitch qui dirige la 701^e. Il ne fait pas mystère du fait que plusieurs de ses victoires contre les forces retranchées de ses ennemis ont été obtenues grâce au déluge de tirs des

mortiers de la Kompania. Cette dernière fut l'une des premières à recevoir les fusées à main développées dans les quartiers généraux capturés de l'Ordre du Creuset Doré. La Kommandantura savait en effet que ces hommes étaient suffisamment braves pour mettre à feu les projectiles explosifs, même face à une charge de 'jacks blindés.

Forces Spéciales : choix de composition d'armée de la 701^e Kompania de la Garde des Glaces, « la Pluie d'Acier »

- Kommodore Sorscha
- Kommodore de Front Sorscha Kratikoff
- Le Boucher de Khardov
- Kommodore Orsus Zoktavir
- Kommandant Irusk
- Kovnik Jozef Grigorovitch
- Mécaniciens de Combat
- Ternions de Seigneurs Gris
- Gardes des Glaces
- Gardes des Glaces : Servants de Canon de Campagne
- Gardes des Glaces : Servants de Mortier
- Soutiens de Gardes des Glaces
- Tous les Warjacks Khadoréens

Règles Spéciales de la 701^e Kompania de la Garde des Glaces

Les Gardes des unités de Gardes des Glaces gagnent Polyvalent

Polyvalent – Lorsqu'un Garde d'une unité de Gardes des Glaces termine son mouvement dans un rayon de 3 pouces autour d'une figurine appartenant à une unité d'artilleurs des Gardes des Glaces amie dont un ou plusieurs des Équipiers ont été détruits ou retirés du jeu, ce Garde peut se joindre à l'unité d'artilleurs. Remplacez la figurine de Garde par la figurine d'Équipier. Les effets, sorts autres que les sorts à entretien, et animi sur le Garde remplacé s'appliquent au nouvel Équipier. Le nouvel Équipier fait maintenant partie de l'unité d'artilleurs et ne fait plus partie de son unité de Gardes des Glaces initiale.

Les Gardes des unités de Gardes des Glaces gagnent Marquer une Cible

Marquer une Cible (*Action) – À chaque activation, un unique Garde des Glaces de l'unité peut marquer une figurine cible située en LDV et dans un rayon de 12 pouces. Le joueur qui dirige le Garde des Glaces peut immédiatement mesurer la distance séparant la figurine cible d'une unique figurine khadoréenne amie en jeu, quelle qu'elle soit. Les figurines khadoréennes amies qui attaquent la figurine marquée à l'aide d'attaques à distance à ADE bénéficient de +2 sur leurs jets d'attaque durant ce tour.

Schéma de Couleurs

Comme les autres contingents de l'Invincible 111e, la 107e Kompania de la Garde des Glaces porte l'uniforme blanc neige largement plébiscité au sein de la Première Légion Frontalière. Cet uniforme à prédominance blanc avec des ornements rouges et or est particulièrement utile durant les mois d'hiver; de nombreux contingents de la Légion Frontalière adoptent un uniforme plus traditionnel durant l'été.

Couleurs Formula P3 : Hammerfall Khaki, Menoth White Highlight, Morrow White, Khador Red Base, Khador Red Highlight, Battlefield Brown, Rhulic Gold, Pig Iron, Khardic Flesh, Midlund Flesh, Sanguine Base, Bootstrap Brown, Rucksack Tan.

PROTECTORAT

L'Ombregarde

Première Colonne, Gardiens de la Flamme de la Dixième Interdiction, Croisade de Défense du Grand Temple

L'Ombregarde est une colonne constituée des différentes unités de vétérans de la Garde de la Flamme et inclut des Gardiens de la Flamme du Temple, des Gardiens de la Flamme Purificateurs et des Filles de la Flamme. Tous défendent les nombreux sites sacrés de Sul. Au cours des batailles récentes, l'Ombregarde a remporté tellement de victoires que la Protectrice de la Flamme Feora elle-même l'a félicitée pour son succès. Elle a ordonné que des warjacks supplémentaires et des troupes fraîches venues d'Imer soient assignés à ces combattants de la ligne de front.

L'Ombregarde doit parfois défendre ses positions sans le soutien d'un warcaster. Pour cette raison, ses officiers sont entraînés à commander eux-mêmes des warjacks en hurlant leurs ordres par-dessus le vacarme des combats. Les agresseurs cygnaréens ont appris à craindre l'étendard de l'Ombregarde ainsi que ses armures à la teinte beige caractéristique. Lorsque ces hommes et ces femmes se déploient sur le champ de bataille, c'est le signe que les combats seront rudes.

Forces Spéciales : choix de composition d'armée de l'Ombregarde

- Feora, Prêtresse de la Flamme
- Feora, Protectrice de la Flamme
- Haut-Templier Kreoss
- Grand Templier Kreoss
- L'Annonciatrice de Menoth
- Chœur de Menoth
- Filles de la Flamme
- Gardiens de la Flamme Purificateurs
- Gardiens de la Flamme du Temple
- Soutiens des Gardiens de la Flamme du Temple
- Tous les Warjacks du Protectorat

Règles Spéciales de l'Ombregarde

Tous les Gardiens de la Flamme Purificateurs gagnent Armure Améliorée

Armure Améliorée – Seules les touches directes dans l'arc arrière d'un Gardien de la Flamme Purificateur ami déclenchent Explosion.

Tous les Chefs d'Unité et les Officiers gagnent 'Jack Marshal (1)

'Jack Marshal (1) – Un 'jack marshal peut commencer la partie en contrôlant un unique warjack du Protectorat. Un 'jack marshal a une zone de contrôle de marshal égale à son CMD en pouces. Si le warjack contrôlé est dans la zone de contrôle de marshal du Lieutenant, il peut courir, charger ou

booster un jet d'attaque ou de dégâts une fois par activation. Si un 'jack marshal est détruit ou retiré du jeu, le warjack sous son contrôle ne devient pas inerte. Un 'jack marshal peut réactiver un unique warjack du Protectorat ami inerte par séquence de jeu, de la même manière qu'un warcaster. Le warjack réactivé est placé sous son contrôle à moins qu'il ne contrôle déjà un autre warjack.

Schéma de Couleurs

L'Ombregarde a toujours arboré des tons beiges et marron qui rendent ses membres instantanément reconnaissables, même lorsqu'ils remplissent leurs fonctions officielles de gardiens des niveaux inférieurs du Grand Temple.

Couleurs Formula P3 : Bloodstone, Battlefield Brown, Gun Corps Brown, Rucksack Tan, Heartfire, Rhulic Gold, Midlund Flesh, Pig Iron.

CRYX

Nécroserfs du Vaisseau Noir Exhumation

Rattaché à la Flotte Noire de Skarre Ravenmane

Bien que la Flotte Noire soit majoritairement composée de redoutables vaisseaux d'attaque rapide, dont les plus célèbres sont ceux dirigés par des Satyxiennes sous le commandement de la Reine de la Côte Brisée, l'un de ces navires est entièrement dédié à la production de soldats mort-vivants. L'Exhumation est un vaisseau funéraire à l'aspect terrifiant, si repoussant et dégageant une odeur tellement pestilentielle que peu nombreux sont les vivants qui osent monter à bord. Les nécrotechs et les nécrochirurgiens à l'esprit dérangé de l'Exhumation sont chargés de la production continue des nécroserfs requis par Skarre Ravenmane. Dans ce but, ils rassemblent tous les cadavres de choix, les rebuts mécaniques et autres matériaux nécrotiques qu'ils sont capables de trouver.

Les besoins de la Flotte Noire maintiennent les nécrotechs de l'Exhumation au sommet de leurs capacités. Ils sont passés maîtres dans l'art d'inscrire avec célérité les plus puissantes des runes d'animation, et sont tout aussi habiles à réparer les helljacks et les bonejacks de la flotte. Le Maître Nécrotech Gravig a inventé une technique unique qui permet d'appliquer les runes de façon à ce qu'elles restent à l'état latent, juste sous la surface de la peau en décomposition des nécroserfs. Les runes émergent et s'activent selon les besoins, pour promouvoir un nécroserf du rang à une position de commandement.

Forces Spéciales : choix de composition d'armée des Nécroserfs du Vaisseau Noir Exhumation

- Skarre, Reine des Pirates
- Skarre, Reine de la Côte Brisée
- Goshade le Bâtard
- Seigneur Liche Terminus
- Cœliaques
- Nécro-Canons
- Nécropantins
- Soutiens des Nécropantins
- Nécrotech et Nécro-Bombes
- Équipage Fantôme du Ténébreux
- Skarlocks (Acolytes)

- Chasseurs d'Âmes
- Tous les Warjacks Cryxiens

Règles Spéciales des Nécroserfs du Vaisseau Noir Exhumation

Tous les Cœliaques, Nécropantins et Chasseurs d'Âmes gagnent Runes de Nécroserf Latentes

Runes de Nécroserf Latentes – Lorsque le Lieutenant d'une unité de Cœliaques, de Nécropantins ou de Chasseurs d'Âmes est détruit ou retiré du jeu, un Nécroserf de l'unité, au choix du joueur qui le dirige, devient Lieutenant. Retirez le Nécroserf de la table et remplacez-le par le Lieutenant. Le nouveau Lieutenant possède un nombre de points de vie égal à celui du Nécroserf qu'il remplace. Les effets, sorts et animi sur le Nécroserf remplacé s'appliquent au nouveau Lieutenant.

Tous les Nécrochirurgiens gagnent Bons Soins

Bons Soins (*Action) – Un Nécrochirurgien en contact socle-à-socle avec une figurine mort-vivante endommagée peut, au titre d'une action spéciale, retirer d3 points de dégâts à cette figurine.

Tous les Nécrotechs gagnent Réparation [9]

Réparation [9] (*Action) – Un Nécrotech peut tenter de réparer tout warjack cryxien ami endommagé ou hors service. Pour tenter une réparation, le Nécrotech doit être en contact socle-à-socle avec le warjack endommagé ou le marqueur d'épave hors service et effectuer un test d'aptitude. Si le test est réussi, lancez un d6 et retirez le nombre de points de dégâts correspondant n'importe où sur la grille de dégâts du warjack.

Conseils Tactiques

Un Lieutenant Nécropantin ne peut pas remplacer une Nécro-Brute, mais un Nécrochirurgien peut retirer des dégâts à cette dernière.

Schéma de Couleurs

L'Exhumation n'arbore que le symbole de la Flotte Noire ainsi que la rune spécifique au vaisseau. Son équipage ne revendique aucune couleur ni uniforme, et n'a pour signes distinctifs que le pâle reflet de la chair morte à la lumière de la lune et le pourpre du sang séché sur les organes et les muscles apparents. Les moteurs à nécrotite qui animent les nécropantins et les chasseurs d'âmes brillent d'une lueur verte qui s'échappe du moindre orifice de ces diaboliques machines de fer graisseux.

Couleurs Formula P3 : Cryx Bane Base, Cryx Bane Highlight, Blighted Gold, Necrotite Green, Thrall Flesh, 'Jack Bone, Sanguine Base, Khador Red Base, Menoth White Highlight, Pig Iron.