

# GÉANTS À LOUER

Les races suivantes peuvent recruter un Géant Mercenaire comme choix d'unité rare

- \* Empire
- ‡ Elfes Noirs
- ☠ Comtes Vampires
- ☠ Rois des Tombes
- ☠ Skavens
- ☠ Mercenaires

## UNITÉ RARE : GÉANT MERCENAIRE 205 points

|       | M | CC | CT | F | E | PV | I | A       | Cd |
|-------|---|----|----|---|---|----|---|---------|----|
| Géant | 6 | 3  | 3  | 6 | 5 | 6  | 3 | spécial | 10 |

Taille d'Unité: 1.

Équipement: Grosse Massue, rocher, arbre ou arme similaire.

Règles Spéciales: Grande Cible, Terreur, Ignore la Panique des Minus, Tenace, Mouvement, Chute, Attaques Spéciales.

### RÈGLES SPÉCIALES

**Grande Cible, Terreur, Tenace:** Ces règles sont exactement les mêmes que celles du livre de règles de Warhammer.

**Ignore la Panique des Minus:** Les unités de taille inférieure ou égale à de la cavalerie ne causent pas la *panique* chez les Géants.

**Mouvement:** Un Géant peut franchir sans s'arrêter des obstacles de taille normale comme des murs et des haies. Ces derniers comptent comme du terrain découvert pour ses déplacements, mais il doit cependant effectuer un test pour voir s'il trébucher et chute en franchissant de tels obstacles (voir plus loin).

**Chute:** Les Géants ne sont pas très habiles, et il est fréquent qu'ils trébuchent, surtout après avoir pillé la brasserie locale. La chute d'un Géant n'est jamais une bonne nouvelle car quiconque se trouve en dessous risque fort d'être écrabouillé. Dans les situations suivantes, un Géant doit effectuer un test pour savoir s'il tombe :

- 1) S'il est battu au corps à corps. Faites le test après le calcul du résultat, mais avant les tests de *moral* ou de *panique*.
- 2) Au début de la phase de mouvement s'il est en fuite.
- 3) Lorsqu'il franchit un obstacle. Testez dès que l'obstacle est atteint.
- 4) S'il décide de *Sauter à Pieds Jointes* sur un ennemi. Faites le test juste avant qu'il ne commence.

Pour savoir si un Géant tombe, jetez 1D6. Sur un résultat de 2 à 6, il vacille mais reprend son équilibre. Sur un 1, il tombe. Un Géant mort tombe automatiquement. Pour déterminer le sens de la chute, jetez un dé de dispersion: la flèche indique dans quelle direction tombe le Géant. Placez le gabarit de Chute de Géant avec les pieds contre le socle de la figurine et la tête dans la direction de la chute. Toute figurine complètement couverte est automatiquement touchée, toute figurine qui l'est partiellement est touchée sur 4+.

Toute figurine touchée par la chute d'un Géant subit une touche de Force 6 infligeant la perte d'1D3 Points de Vie. Si l'unité est engagée au corps à corps et que le Géant tombe en tentant de *Sauter à Pieds Jointes*, les blessures infligées par sa chute comptent dans le résultat de combat. De plus, un Géant qui tombe perd 1PV sans aucune sauvegarde. Si le Géant est engagé au corps à corps, cette blessure compte aussi dans le résultat de combat final.

Un Géant à terre peut se relever durant sa phase de mouvement suivante, mais sans faire aucun autre déplacement lors du même tour. Un Géant à terre ne peut pas attaquer, mais peut se défendre, si bien que l'ennemi doit tout de même effectuer des jets pour toucher. Un Géant est tué s'il doit s'enfuir alors qu'il est à terre: l'ennemi se jette sur lui et le taille en pièces. S'il a la possibilité de poursuivre ses adversaires alors qu'il est à terre, le Géant se relève à la place. Un Géant peut attaquer lors du tour où il se relève.

**Attaques Spéciales:** Les Géants n'attaquent pas comme les autres créatures, même s'ils choisissent normalement leurs cibles. Pour déterminer ce qui se passe, jetez 1D6 sur l'un des tableaux qui suivent à chaque phase de combat, lorsque c'est au tour du Géant de frapper. Le tableau utilisé dépend de la taille de la cible. Lorsque l'adversaire est un personnage monté sur monstre, choisissez comme d'habitude d'attaquer le cavalier ou la monture, puis consultez le tableau approprié.

*Géants contre adversaires de grande taille (Ogres, Kroxigors, Minotaures ou créatures de taille similaire et supérieure, y compris les chars):*

| 1D6 | Résultat       |
|-----|----------------|
| 1   | Cri qui Tue    |
| 2-4 | Coup de Massue |
| 5-6 | Coup d'Boule   |

*Géants contre adversaires plus petits:*

| 1D6 | Résultat             |
|-----|----------------------|
| 1   | Cri qui Tue          |
| 2   | Saut à Pieds Jointes |
| 3   | Ramassage            |
| 4-6 | Balayage             |

**Cri qui Tue:** Le Géant crie à tue-tête sur l'ennemi. Son manque d'hygiène dentaire et le volume sonore rendent l'expérience franchement désagréable.



Snotlings



Nain



Humain



Guerrier du Chaos

# Les géants ne sont plus l'apanage de quelques armées, voici les règles pour les inclure dans les vôtres en tant que Mercenaires.

Ni le Géant ni les figurines en contact avec lui ne peuvent combattre si elles ne l'ont pas encore fait ce tour-ci, mais le combat est automatiquement gagné de 2 points par le camp du Géant.

**Ramassage:** Le géant se penche et choisit une figurine, au choix du joueur à qui appartient le Géant. Elle doit être au contact, ou toucher une figurine au contact du géant. La cible peut effectuer une seule Attaque pour tenter de repousser la main maladroite du Géant. Si cette Attaque touche et blesse le Géant, sa tentative de ramassage échoue, sinon le géant attrape la figurine et le joueur lance alors 1D6 pour savoir ce qui se passe ensuite :

## 1D6 Résultat

- Garde-Manger.** Le Géant fourre sa victime dans sa gibecière avec ses autres prises: moutons, vaches etc. La figurine compte comme perte et ne peut rien faire tant qu'elle est dans le sac, mais elle pourra sortir saine et sauve à la fin de la bataille si le Géant est tué. Aucun point de victoire n'est gagné pour des figurines libérées.
- Retour à l'Envoyeur.** La victime est lancée dans son unité comme un projectile. Elle perd un Point de Vie sans sauvegarde d'aucune sorte, et l'unité subit 1D6 touches de Force 3 (sauvegardes normales).
- Lancer.** La victime est lancée aléatoirement sur n'importe quelle unité ennemie se trouvant dans un rayon de 12 ps autour du Géant. La figurine lancée subit une blessure sans sauvegarde d'aucune sorte, et l'unité touchée subit 1D6 touches de Force 3 (sauvegardes normales). Si aucune unité ennemie n'est à portée, traitez ce résultat comme un *Retour à l'Envoyeur*.
- Broyage.** Inutile d'entrer dans les détails. Disons simplement que la figurine compte comme une perte et est retirée du jeu.
- Casse-Croûte.** Le Géant avale sa victime d'un coup. La figurine est retirée du jeu.
- Gourmandise.** Le Géant fourre sa victime dans son sac ou sa chemise (ou dans son pantalon si elle n'a vraiment pas de chance) et effectue un autre Ramassage. La deuxième victime peut aussi effectuer une Attaque pour éviter d'être ramassée (voir plus haut). Les prisonniers comptent comme des pertes, comme il est expliqué pour le résultat *Garde-Manger* décrit plus haut.

**Coup de Massue:** Le géant vise une figurine et abat sa massue d'un seul coup titanesque. La cible peut tenter d'éviter le coup en réussissant un test d'Initiative (utilisez la plus basse si la figurine possède plusieurs valeurs). Rien ne se passe si le coup

est évité, sinon, la cible est frappée et perd 2D6 Points de Vie sans sauvegarde d'armure. En cas de double, la massue du Géant s'est enfoncée dans le sol et ce dernier ne pourra pas attaquer du tout lors du tour suivant tandis qu'il dégagera son arme (cela ne s'applique plus si le combat cesse avant la phase de corps à corps suivante).

**Coup d'Boule:** Le Géant assène un coup de tête à son adversaire et lui fait perdre 1 Point de Vie, sans sauvegarde d'armure. Si la cible est blessée mais pas tuée, elle est sonnée et perd ses prochaines Attaques. Si elle n'a pas encore frappé ce tour-ci, elle perd ces Attaques-là, et si elle a déjà frappé ce tour-ci, elle perd ses Attaques de la prochaine phase de corps à corps.

**Saut à Pieds joints:** Le Géant piétine vigoureusement une unité ennemie au contact en sautant dessus. Avant de commencer, le Géant doit faire un test pour déterminer s'il trébuche. En cas de chute, déterminez la direction et les dégâts infligés comme décrit précédemment. Toute blessure causée par la chute (pour chaque camp) reste dans le résultat de combat. Si le Géant parvient à rester sur ses pieds, l'unité subit 2D6 touches de Force 6 réparties comme des tirs. Résolez les dégâts et les sauvegardes normalement. Un Géant aime tellement Sauter à Pieds joints qu'il continuera automatiquement à le faire lors des phases de corps à corps suivantes, jusqu'à ce qu'il tombe (faites un test à chaque fois), ou que cesse le combat.

**Balayage:** Le Géant balaye les rangs adverses avec sa massue. Il inflige à l'unité visée 1D6 touches de Force 6 réparties comme des tirs.



Ogre

Très Grand



Géant Classique

Immense



Nouveau Géant