

# Convention du tournoi - Modifications des livres d'armées

## Démons du Chaos :

- Pas d'alliance contre nature , les alliances nurgle/tzeentch et Slaanesh/khorne sont interdite.
- Les démons majeurs prennent 1 choix rare en plus du choix de seigneur
- A l'instar des objets magiques, les dons démoniaques ne peuvent être présents en plusieurs exemplaires au sein de l'armée à l'exception des brise-sortes
- La grande bannière ne peut pas prendre de don démoniaque si elle porte une bannière magique
- La sauvegarde invulnérable des démons passe à 6+ contre les attaques magiques
- Les démons ne font pas de courage insensé.
- Les unités d'incendiaires prennent 2 choix rares.
- Chien de khorne prennent 2 choix de spéciaux.
- Le don sirene fonctionne comme la rune de défi
- Sort 1 de tzeentch à 5+

## Comtes Vampires :

- A chaque lancement réussi (dissipé ou pas) au cours d'une même phase par un même sorcier la valeur de lancement d'un sort de nécromancie augmente de 2 ;
- Les compétences vampiriques ne peuvent être doublées au sein d'une même armée.
- Les unités de spectres prennent 2 choix rares.
- Heaume de commandement coûte 50 points

## Hommes Bêtes :

- Pas d'alliance contre nature , les alliances nurgle/tzeentch et Slaanesh/khorne sont interdite.
- Les hardes forment toujours des rangs de 5.
- Shaggoth coûte 200 points.

## Elfes noirs :

- Arbalète à répétition : Tir multiple ne permet pas de bénéficier l'arme perforant.
- Le dragon noir occupe un choix rare en plus du choix de héros.
- Le poison fléau des hommes ne s'applique qu'au corps à corps ;
- A l'exception du premier, les assassins occupent un choix de personnage ;
- Le pendentif de Kaeleth génère une sauvegarde inversée dont les 6 sont toujours des échecs ... On applique de plus le livre de règles nous précisant que les 1 aussi sont toujours des échecs pour une sauvegarde !
- L'hydre coûte 200 points
- Les ombres sont limités à 5-10.

## Empire :

- Le Tank à Vapeur prend deux choix rares.
- L'autel prend un choix rare supplémentaire.

## Hauts Elfes :

- L'immunité au feu de l'armure dragon ne se transmet pas à la monture
- Frappe toujours en premier ne fonctionne que de front. Les figurines montées perdent cette capacité.
- L'unité de princes dragons prennent deux choix spéciaux.
- Le dragon lunaire occupe un choix rare en plus du choix de héros.
- Le dragon stellaire occupe deux choix rares en plus du choix de héros.

## Elfes Sylvains :

- Devant parfois défendre des forêts hors de leur territoire, si la table dispose déjà de deux forêts les elfes sylvains ne dispose pas de leur forêt supplémentaire ;
- Les racines étrangleuses sont considérées comme une arme de jet pour tout ce qui est règle de tir.
- Pléiade de tisseur à 50 points

#### Bretonniens :

- La svg invu de la bénédiction subit un malus de -1 au CaC.
- Les OM et vertus conférant une bénédiction améliorée ne sont pas affectés par cette diminution.

#### Rois des Tombes :

- RAS.

#### Nains :

- A la fin de la partie, une unité naine de PU 5 ou + comprenant un personnage sur un quart de table adverse donne le quart de table au joueur nain
- L'enclume prend un choix rare en plus du choix de héros et le rayon d'action de ses pouvoirs est de 30 pas.

#### Nains du Chaos :

- La taille d'unité des cavaleries hobgobelines devient 5+
- Les unités de centaures-taureaux et les personnages la rejoignant disposent d'une invulnérable à 5+ au titre de la bénédiction d'Ashut.

#### Royaumes Ogres :

- Le désosseur peut être sélectionné malgré l'absence de Tyran
- Les ogres subissent des tests de panique à partir de 50% de perte au lieu de 25%.

#### Hommes Lézards :

- Un slaan ne peut cumuler plus de 2 disciplines et n'a plus accès à la GB
- Aphorisme apaisant portée 16 pas
- Lame des réels multiples coûte 100 pts
- Tout stégadon pris comme monture occupe tout de même les choix spé ou rare équivalents.

#### Mercenaire :

- Le trésorier payeur reste obligatoire mais ne compte pas dans les choix de héros ;
- Le test de panique pour la mort du trésorier est généré pour toutes les unités dans un rayon de 12" du trésorier
- En plus de ses bonus habituels, une pique confère un bonus de +1 en force permanent.

#### Orques et Gobelins

- Les héros combattants gobelins et gobelins de la nuit peuvent être recrutés par paire pour un même choix de personnage
- Un seigneur de guerre Orque noir permet de recruter 1 unité d'orque noir en base
- Un seigneur de guerre Orque ou Orque Sauvage permet de recruter respectivement 1 unité de chevaucheurs Orque ou Orque sauvage en base.
- Le géant O&G coûte 175 points

#### Guerriers du chaos :

- Pas d'alliance contre nature , les alliances nurgle/tzeencht et Slaanesh/khorne sont interdite.
- La marionnette ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie
- Bubon passe à 6+ et à 18 pas de portée.

#### Skaven :

- Le nombre d'unité d'esclaves ne peut être supérieur au nombre d'unité de guerrier des clans.
- La cloche prend un choix de rare, le creuset prend un choix de spécial
- vous ne pouvez pas prendre plus d'unités d'encenseurs que d'unités de moines de la pestes
- L'abomination prend deux choix de rare
- Pour l'instant, la roue infernal est interdite.

Il est fortement conseillé de bien lire les scénarios pour concevoir son armée sous peine de ne pas avoir les unités nécessaires pour remplir les conditions de victoire.