

# LES CIEUX DE SANG

Par Derek Gillespie

Citadel Journal 27 p. 4 à 17

Traduction Patatovitch pour le Verrah Rubicon

<http://verrahubicon.free.fr/>

version 1.1, 09/08/2021

*Les cieux de sang* est une campagne narrative de cinq scénarios pour Warhammer qui fait vivre les ravages d'une bande du Chaos dans le Nord d'Ulthuan, et les vaillantes tentatives du Prince Bel'Korandras de Tiranoc pour arrêter leur avance et les renvoyer à la mer.

Écrite pour Warhammer 5<sup>ème</sup> édition (comme la Rancune de Drong et les suivantes), cette campagne est prévue pour deux joueurs : l'un joue les Hauts elfes et l'autre une force du Chaos associant Slaanesh, Nurgle et des Hommes-bêtes non-alignés.

## Règles additionnelles

### Les personnages nommés

Pour jouer cette campagne, des personnages nommés vous sont proposés pour les deux camps. Ceux-ci représentent les généraux des armées et leurs subordonnés. Les scénarios indiquent quels personnages doivent être utilisés dans quelles circonstances. Ces personnages et les règles qui leur sont applicables sont détaillés dans les scénarios eux-mêmes.

### Récupération des pertes des personnages nommés

Inévitablement, les personnages nommés risquent d'être blessés au cours des combats auxquels ils participent. Lorsqu'un des personnages nommés de la campagne survit à la bataille, mais qu'il a été blessé, vérifiez son état en utilisant le tableau des blessures graves de Necromunda et appliquez le résultat pour le reste de la campagne. Si le personnage est tué pendant la bataille, lancez deux fois sur ce tableau et appliquez les deux résultats !

### Personnages/unités vétérans et récompenses du Chaos

[Vous pouvez utiliser un système de bonus pour l'expérience acquise par les unités que vous souhaitez réutiliser d'une bataille à l'autre dans cette campagne. NdT]

### Monstres, objets magiques et alliés

Sauf indication contraire, aucun monstre ayant une valeur supérieure à 100 pts ne sera autorisé dans cette campagne. Toutefois, les nuées sont autorisées.

De même, dans la plupart des scénarios, la valeur en points des objets magiques est limitée. Cela est indiqué dans les scénarios eux-mêmes.

Les alliés autre que ceux mentionnés ne sont jamais autorisés.

# SCÉNARIO 1 – LA TEMPÊTE

Dans ce scénario, les envahisseurs du Chaos viennent de débarquer sur la côte nord d'Ulthuan. Leurs éclaireurs tombent sur une colonie côtière située à proximité. Rapidement les habitants elfes sonnent l'alarme et se préparent au combat mais les forces des ténèbres sont presque sur eux...

## Mise en place, déploiement et objectifs

Installez la table comme indiqué sur la carte et déployez vos forces dans leurs zones de déploiement respectives. Les Hauts elfes s'installent en premier et joue en second pour représenter l'attaque surprise des forces du Chaos.

La bataille dure 5 tours.

Le joueur du Chaos doit prendre le village en installant dans la zone de déploiement des elfes une unité non-démoralisée à la fin de la partie qui a subi moins de 50 % de pertes par rapport à ses effectifs initiaux. Cela rapporte 5 Points de Victoire. S'il n'y arrive pas, ce sont les elfes qui gagnent ces 5 PV.

## Les envahisseurs du Chaos

Sélectionnez une armée de 2000pts à partir des entrées suivantes :

### Personnages :

L'armée du Chaos doit être menée par Vilestench, le héros de Nurgle. Il est considéré

comme le général de l'armée et ses règles spéciales sont décrites plus loin.

Vous pouvez sélectionner un autre Héros du Chaos ainsi qu'un sorcier niveau 1 ou 2 si vous le souhaitez mais tous doivent être affiliés à Nurgle. Enfin, toutes les unités peuvent avoir des champions.

### Plaguestrangler Vilestench, Héros de Nurgle.....230pts

Bannière pestilentielle +20pts

Plaguestrangler est le représentant de Nurgle pour cette excursion, il est accompagné par sa bande comprenant des démons et des guerriers du Chaos. Bien qu'une alliance se veut coopérative, Plaguestrangler sait qu'il doit tenter de gagner la gloire de son maître, aux dépens de Slaanesh, quel qu'en soit le prix ! Pour se protéger lui-même des assassinats, Plaguestrangler est toujours accompagné par une garde de Porte-pestes et porte toujours la bannière pestilentielle, une relique puissante de maladie et de mort.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vilestench	4	8	8	5	6	2	8	4	10

Équipement : Épée, bouclier, armure lourde.

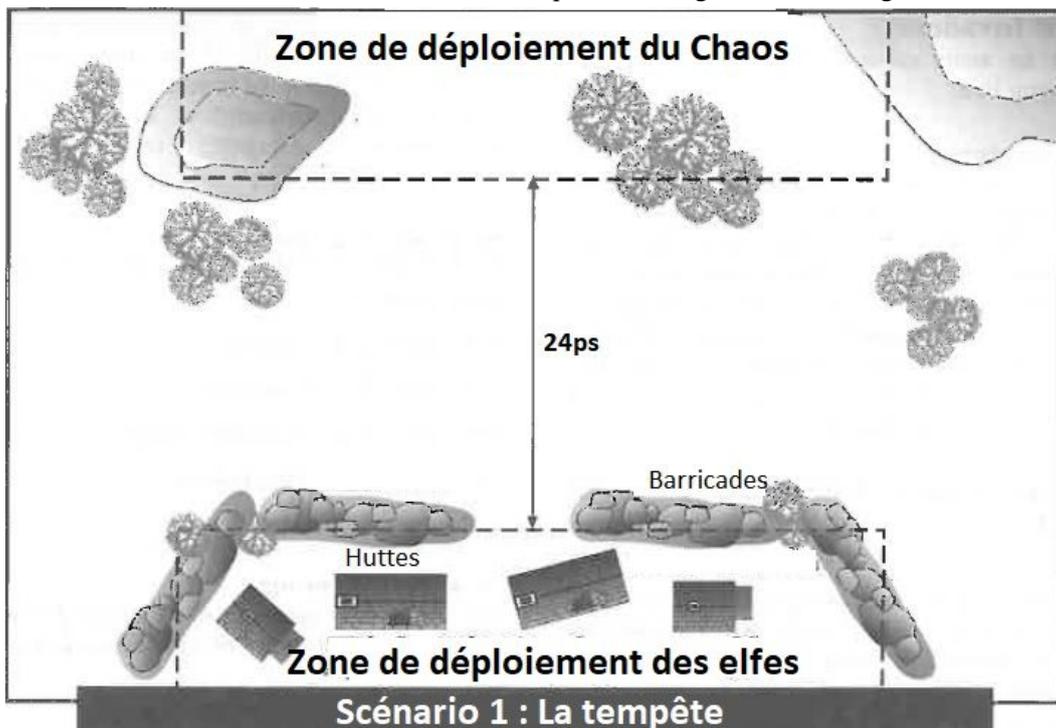
Objets magiques/récompenses du Chaos : La bannière pestilentielle de Plaguestrangler est toujours portée par le porte-bannière de l'unité qu'il accompagne. Il peut choisir un autre objet magique mais pas d'autres récompenses/dons du Chaos.

Plaguestrangler a la marque de Nurgle.

Sauvegarde : 4+

Règle spéciale : pour le protéger des assassinats, Nurgle a doté son champion d'une garde de Porte-pestes. Au début de la bataille, il reçoit 1D4 Portepestes qui doivent rester dans les 6ps de lui – ou tenter de revenir à cette distance. Dès que Plaguestrangler est tué, les Portepestes disparaissent.

Bannière pestilentielle : La bannière est imprégnée d'un sort de destruction qui peut être lancé une fois par jeu, pendant la phase de magie. Ce sort inflige 1D6 blessures à toute unité en



combat au corps à corps avec l'unité qui possède l'objet. Les jets de sauvegardes d'armure ne s'appliquent pas.

### Guerriers du Chaos :

0-1 unité de chevaliers du Chaos

0+ unité de guerriers du Chaos

0-1 unité de maraudeurs montés

0+ unité de maraudeurs

0-2 chars du Chaos

### Alliés Démons :

0-1 unité de Porte-pestes

0-1 unité de Bêtes de Nurgle

0+ unité de Nurglings

Les démons majeurs sont interdits.

### Monstres et objets magiques :

La force peut inclure des objets magiques dont la valeur ne dépasse pas 50pts.

Seuls les monstres suivants sont autorisés :

0-1 unité de Trolls du Chaos

0+ unités de Harpies

## Les défenseurs Hauts elfes

Sélectionnez une armée de 1500pts à partir des entrées suivantes :

### Personnages :

Les défenseurs du village doivent être mené par Morarion, le capitaine des Heaumes d'Argent de Tiranoc. Il est considéré comme le général de l'armée.

Vous pouvez sélectionner un autre Héros ainsi qu'un sorcier niveau 1 ou 2 mais pas de porteur de la Grande

bannière. Enfin, toutes les unités peuvent avoir des champions.

### Morarion, Capitaine des Heaumes d'Argent.....142pts

Morarion est un jeune elfe de quelques centaines d'années. Il est renommé dans tout Tiranoc pour sa fière impétuosité et sa capacité à la transmettre aux autres.

Il a répondu à l'appel aux armes de Bel'Korandras en y voyant l'opportunité de se couvrir de renommée et de gloire sur le champ de bataille – et peut-être même de prendre la place du prince au cas où celui-ci avait... un malencontreux accident !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Morarion	5	6	6	4	4	2	8	3	9
Coursier elf.	9	3	0	3	3	1	4	1	6

*Équipement* : Épée, bouclier, lance de cavalerie, armure lourde d'Ithilmar. Il monte un coursier elfique caparaçonné.

*Sauvegarde* : 2+

*Objets magiques* : Morarion peut porter jusqu'à deux objets magiques choisis normalement.

*Règles spéciales* : Morarion a toujours hâte d'engager les ennemis d'Ulhuan. Pour représenter cet enthousiasme, lui et l'unité qu'il accompagne ajouter + 1D6pts à tous leurs mouvements de charge.

### Unités :

0-2 unité de patrouilleurs Ellyriens

0-1 unité de Guerriers Fantômes

0+ unité de lanciers elfes

0+ unité d'archers elfes

### Machines de guerre :

0-2 baliste à répétition

0-2 char de Tiranoc

### Monstres et objets magiques :

La force peut inclure des objets magiques dont la valeur ne dépasse pas 50pts.

0-2 Grands aigles sont autorisés.

# SCÉNARIO 2 – TERREUR DANS LES BOIS

Dans ce deuxième scénario, les Hauts elfes se sont retirés à l'intérieur des terres pour se regrouper contre les forces du Chaos supérieures en nombre. L'un de ces groupes, commandé par le mage Cerion, tente de fuir les envahisseurs qui débarquent des navires.

## Mise en place, déploiement et objectifs

Installez la table comme indiqué sur la carte et déployez vos forces dans leurs zones de déploiement respectives. Les Hauts elfes s'installent en second car Cerion réagit à l'attaque des Hommes-bêtes. Le joueur du Chaos a le premier tour à moins que les elfes aient gagné le 1<sup>er</sup> scénario. Dans ce cas, les deux joueurs lancent 1D6 et le joueur elfe ajoute +1 à son résultat. Le plus haut gagne l'initiative. Notez que les Guerriers fantômes ne peuvent pas s'infiltrer dans ce scénario.

La bataille dure 5 tours.

Le joueur elfe doit faire sortir des unités avec moins de 50 % de pertes par le bord est de la table. Pour chaque unité qui a réussi avant la fin de la bataille, les elfes gagnent sa valeur en Points de Victoire. Lorsqu'elles échouent, c'est le Chaos qui gagne les points.

## Les envahisseurs du Chaos

Sélectionnez une armée d'hommes-bêtes de 2000pts à partir des entrées suivantes :

### Personnages :

Les Hommes-bêtes sont menés par Urgruk Thraka qui est considéré comme le général de l'armée. Vous pouvez également inclure un autre héros homme-bête et jusqu'à deux shamans (jusqu'au niveau 3 pour l'un et niveau 1 pour l'autre). Chaque unité peut avoir son champion.

**Urgruk Thraka, chef homme-bêtes.....224pts**

Potion de Chaos +25pts

Amulette de Malepierre +10pts

Urgruk Thraka est un homme-bête qui a atteint sa position actuelle grâce à son caractère qui terrifie tous ses rivaux potentiels. Au combat, il est possédé par une forme de rage berserk qui fait de lui un danger pour lui-même, autant que pour l'ennemi. C'est cette qualité qui a convaincu Saardis Yarn, dont le sens de l'humour est particulier, de recourir à ses services pour cette campagne.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Urgruk	4	7	6	4	5	4	6	4	9

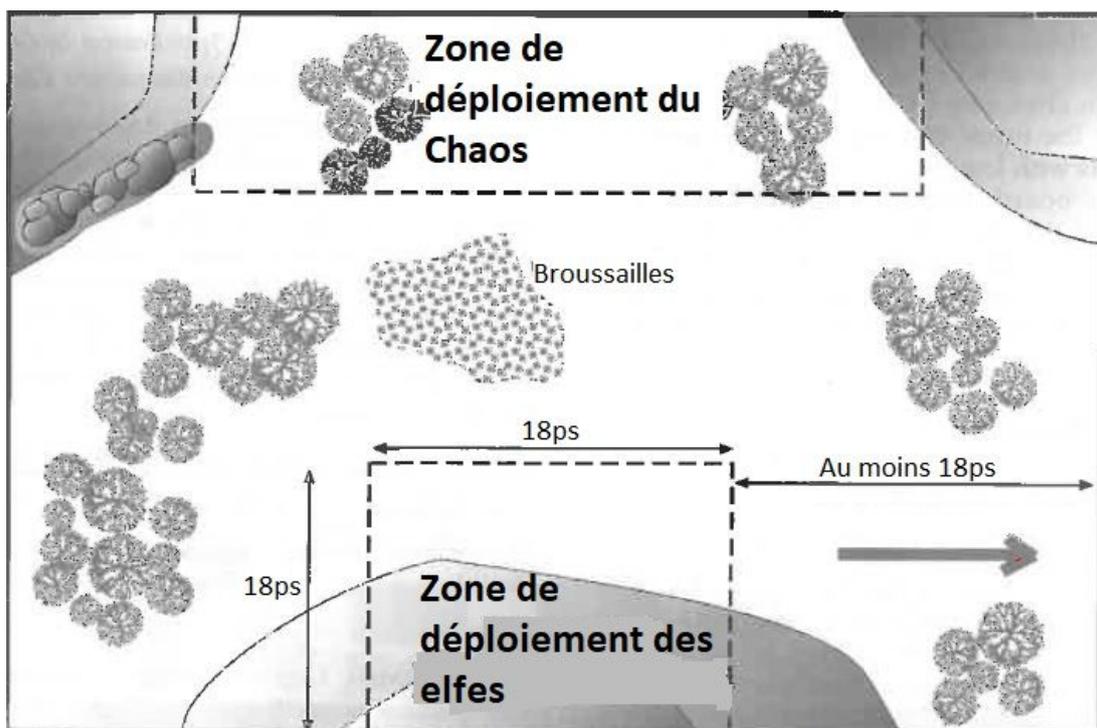
*Équipement* : Hache à deux mains et armure légère

*Sauvegarde* : 6+

*Objets magiques* : *Potion du Chaos* et *Amulette de Malepierre*. Il ne peut pas avoir d'autres objets magiques.

*Règles spéciales* : Urgruk est possédé par la haine de tous les lâches. Si l'unité qu'il mène doit fuir pour quelque raison de ce soit, il attaque ses compagnons et lui reste sur place ! Il inflige aux fuyards autant de touches automatiques qu'il a d'Attaques (normalement 4 touches F6 donc). Une fois qu'il est tout seul, Urgruk peut être démoralisé normalement.

*Amulette de malepierre* : L'amulette permet de relancer un seul et unique jet de dés durant la partie et il est possible également d'ajouter ou retirer 1 au résultat.



**Scénario 2 : Terreur dans les bois**

**Potion du Chaos** : Un personnage détenteur d'une telle potion peut la boire en début de tour. Jetez alors 1D6 pour en déterminer les effets :

- 1-3 Guérison d'un PV
- 4 F+1 pour la durée du tour
- 5 F+2 pour la durée du tour
- 6 Tirez un don du Chaos et appliquez-le au personnage.

### Hommes-bêtes du Chaos :

- 0-1 unité de Bestigors
- 1+ unité de Gors
- 0+ unité de Ungors
- 0+ unités de chiens du Chaos
- 0-1 unité de Maraudeurs
- 0-1 char Homme-bête
- 0-1 unité de Minotaures

### Objets magiques :

L'armée peut inclure des objets magiques d'une valeur maximale de 60 pts.

## Les défenseurs Hauts elfes

Sélectionnez une armée de 1500pts à partir des entrées suivantes :

### Personnages :

Les elfes doivent être menés par Cerion qui est considéré comme leur général. Vous pouvez inclure également jusqu'à 2 héros elfes dans votre armée et chaque unité peut avoir son champion.

### Cerion, Champion mage.....128pts

Le Miroir magique +50pts

La Gueule affamée +50pts

Cerion n'est pas l'un des pontes de l'ordre des mages de Saphery. Cependant, il s'est fait une réputation comme explorateur et aventurier des Îles mouvantes au large d'Ulthuan. Ces expéditions lui ont permis de découvrir des objets magiques de grand pouvoir et des antiquités.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cerion	5	4	4	4	4	2	7	2	8

**Équipement** : Épée

**Objets magiques et sorts** : Cerion porte deux objets magiques : la *Gueule affamée* et le *Miroir magique*. Il ne peut pas en avoir d'autre. C'est un sorcier de niveau 2 qui peut utiliser la magie de bataille et la Haute magie.

- *Le Miroir magique\** (50pts) : Vous pouvez utiliser cette dissipation pour protéger toute figurine ou unité qui est choisie pour cible par un sort hostile. Un miroir magique aveuglant apparaît devant la cible qui reflète le sort vers le lanceur. Le lanceur est automatiquement affecté par le sort en lieu et place de sa cible initiale !

- *La Gueule affamée\** (50pts) : Vous pouvez utiliser cette dissipation pour protéger toute figurine ou unité qui est choisie pour cible par un sort ennemi. Un nuage noir tourbillonnant qui ressemble à une immense bouche apparaît au-dessus de la cible et avalent le sort tout entier. Avec un rot satisfait, le nuage disparaît et emporte le sort avec lui ! Votre adversaire ne peut plus utiliser ce sort pour le reste de la bataille.

[\* ces deux objets magiques particulièrement fumés sont issus de *Chronicles of War un supplément pour WFB4 de 1995.*]

### Unités :

- 0-1 unité de patrouilleurs Ellyriens
- 0-1 unité de Guerriers Fantômes
- 0+ unité de lanciers elfes
- 0+ unité d'archers elfes

### Machines de guerre :

- 0-1 baliste à répétition
- 0-1 char de Tiranoc

### Objets magiques :

Les Hauts elfes sont relativement bien dotés en objets magiques pour ce scénario, car Cerion collectionne nombre d'objets précieux issus de ses voyages dans les Îles Mouvantes. Pour cette bataille, l'armée elfe peut donc inclure des objets magiques d'une valeur maximale de 75 pts.

Un des personnages peut porter le *Talisman d'Hoeth* (85pts) et qui fait de lui un mage niveau 2. Les Hauts elfes peuvent également utiliser la *Pierre de puissance* (25pts) qui donne au porteur et à l'unité qui l'accompagne une Force + 1 pour un tour, et la *Pierre de bataille du Marquis* (25pts) qui donne au porteur et à l'unité qui s'accompagne +1A pour un tour.

# SCÉNARIO 3 – LE MASSACRE DU TEMPLE

Après avoir guetté de loin les envahisseurs, pillant la magnifique campagne d'Ulthuan, les Hauts Elfes ont finalement rassemblé suffisamment de forces pour s'opposer à eux. La bataille se déroule autour d'un Temple d'Asuryan. Quel dieu sera le plus puissant ce jour ?

## Mise en place, déploiement et objectifs

Installez la table comme indiqué sur la carte. Si vous n'avez pas de temple dans votre collection de décors, vous pouvez utiliser des ruines.

Les Hauts elfes se déploient premier et le Chaos a l'initiative du premier tour.

La partie dure quatre tours.

Utilisez les points de victoire comme pour une partie normale mais ignorez ceux pour la possession des quarts de table. Si Morarion arrive, déployez-le comme indiqué sur la carte.

## Les envahisseurs du Chaos

Sélectionnez une armée de Slaanesh de 2000pts à partir des entrées suivantes :

### Personnages :

Kweezel Menstrange est votre général pour ce scénario. Vous pouvez sélectionner également un héros du Chaos et un autre sorcier (ou un shaman

homme-bête) de niveau 1 ou 2. Tous doivent avoir la marque de Slaanesh. De plus, chaque unité peut inclure un champion.

Vous ne pouvez pas inclure de Grande bannière.

### Kweezel Menstrange, Maître sorcier de Slaanesh.....240pts

Familier du Chaos +50pts

Armure du Chaos + 10pts

Kweezel Menstrange a toujours été un peu excentrique. Lorsque les hommes de l'Empire découvrirent qu'il était devenu un sorcier de Slaanesh, ils le persécutèrent tant de zèle qu'il dut se réfugier dans le Royaume du Chaos. Cependant, au lieu de périr, Kweezel devint fort et gagna les faveurs de Slaanesh. Son familier chéri est une marque de sa proximité avec son maître, et il s'est joint à l'invasion d'Ulthuan à la recherche de quelques-uns des trésors mystiques du pays qu'il pourrait offrir à son maître.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Kweezel	4	6	6	5	5	3	8	3	9
Kithelebar	4	3	3	2	3	1	4	1	8

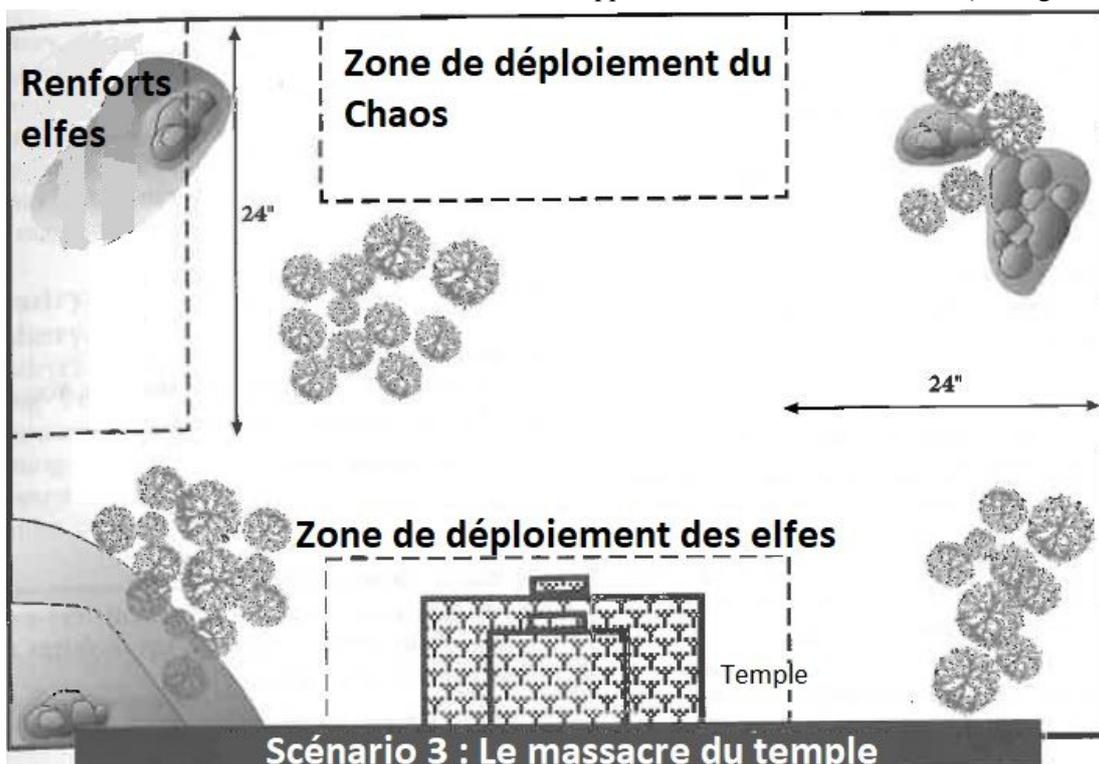
Équipement : Arme à une main, armure du Chaos

Objets magiques et sorts : Kweezel a un familier du Chaos Kithelebar, et peut porter deux autres objets magiques choisit normalement mais pas de récompenses/dons du Chaos. C'est un sorcier de niveau 3 qui peut utiliser les sorts de Slaanesh et de Magie Noire.

Il porte la marque de Slaanesh.

Armure du Chaos : svg : 4+

Familier du Chaos : Aussi longtemps que le familier est en contact socle à socle avec le sorcier, ce dernier peut ajouter ou soustraire 1 à tous les jets de dés du tour (le sien et celui de l'adversaire). Le joueur doit annoncer avant le jet de dé qu'il le modifie et il ne peut pas jeter le dé puis décider d'ajouter ou retrancher 1. Ce bonus ne s'applique que lors le jet est en rapport avec les actions du sorcier (sauvegarde, dissipation, jet



Scénario 3 : Le massacre du temple

pour toucher ou pour blesser). Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité sur d'autres personnages, même s'ils sont en contact avec le familier.

### Guerriers du Chaos :

- 0-1 unité de chevaliers du Chaos
- 0+ unité de guerriers du Chaos
- 0-1 unité de maraudeurs montés
- 0+ unité de maraudeurs
- 0-2 chars du Chaos

### Alliés Démons :

- 0+ unité de Démonettes
- 0+ unité de Bêtes de Slaanesh

### Monstres et objets magiques :

Le joueur du Chaos peut choisir des monstres valant jusqu'à 100pts et des objets magique jusqu'à 60pts.

- 0-1 unité de Trolls du Chaos
- 0+ unité de Harpies

### Aide tactique pour le joueur du Chaos

Cette bataille est importante pour le joueur du Chaos, mais elle est assez difficile à gagner. Si Kweezel Menstrange est tué, alors le joueur du Chaos sera surclassé dans les phases de magie lors de la bataille finale. De plus, après cette bataille, le joueur du Chaos sera sur la défensive. Vous devriez donc vous efforcer de la gagner. Les attaques magiques du grand prêtre d'Asuryan peuvent sérieusement contrarier vos plans en déplaçant vos unités ou en les empêchant de bouger. Votre objectif principal devrait donc être de rester en dehors de son chemin ou de le neutraliser d'une manière ou d'une autre. Il n'est cependant pas facile à tuer, alors vous devrez peut-être essayer une approche différente. Enfin, souvenez-vous que des renforts elfes peut arriver sur l'un de vos flancs, préparez-vous à cela.

## Les défenseurs Hauts elfes

C'est une partie inhabituelle pour les Hauts Elfes dans la mesure où ils peuvent avoir jusqu'à quatre personnages nommés et qu'ils peuvent utiliser des troupes qui ont déjà participé aux batailles précédentes.

Sélectionnez une armée de 2000pts à partir des entrées suivantes :

### Personnages :

Caradryel, le seigneur mage de Saphery, est votre général pour ce scénario et Arhalien est le gardien du Temple d'Asuryan. Vous pouvez inclure dans l'armée jusqu'à deux héros elfes supplémentaire ainsi qu'un autre mage de niveau 1 ou 2. De plus, chaque unité peut inclure un champion.

Vous ne pouvez pas inclure de Grande bannière.

#### Caradryel, Seigneur mage de Saphery.....331pts

Catadryel est le conseiller du jeune Prince Bel' Korandras. Fort de ces nombreuses années en tant que conseiller et de sa connaissance des arts mystiques, il modère l'impétueux noble. Il accompagne son seigneur à la guerre pour détruire les ennemis d'Ulthuan avec ses pouvoirs magiques.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Caradryel	5	4	4	4	4	3	9	3	9
Coursier elf.	9	3	0	3	3	1	4	1	6

Équipement : Épée et coursier elfique

Objets magiques/sorts : Caradryel est sorcier niveau 4 (Haute magie et magie de bataille) et il peut porter jusqu'à quatre objets magiques.

#### Arhalien, Grand prêtre d'Asuryan .....400pts

De mémoire de la plupart des elfes, Arhalien sert le seigneur des dieux depuis toujours.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arhalien	5	6	6	4	4	3	8	4	10
Coursier elf.	9	3	0	3	3	1	4	1	6

Équipement : Épée

Objets magiques : Arhalien dispose d'objets magiques uniques reçu de son prédécesseur. Il s'agit de la Lance Comète (+1 pour toucher, F+3 en charge, aucune sauvegarde d'armure autorisée – même magique), de la Ceinture de pouvoir (sauvegarde non modifiable à 3+) et du Bâton d'Asuryan (objet qui un sort sur une unité dans les 30ps. Lancez 1D6 sur le tableau ci-dessous. Un 5+ non-modifiable est nécessaire pour dissiper l'effet du bâton).

#### D6 Effet du bâton d'Asuryan

- 1 Aucun effet !
- 2-3 L'unité cible doit faire un test de panique – même si elle y est normalement immunisée.
- 4 L'unité cible est déplacée de 2D6ps vers son bord de table.
- 5 L'unité cible subit 1D6 touches F4 sans sauvegarde d'armure.
- 6 L'unité est déplacée n'importe où sur le champ de bataille, là où le souhaite le joueur elfe !

*Sorts* : Les Grands prêtres d'Asuryan sont toujours de puissants sorciers et Arhalien ne fait pas exception. Il est sorcier niveau 2 (Haute magie et magie de bataille).

**Unités :**

- 0+ unité de Heaumes d'Argent
- 0+ unité de patrouilleurs Ellyriens
- 0+ unité de Guerriers Fantômes
- 0+ unité de lanciers elfes
- 0+ unité d'archers elfes

Les troupes de ce scénario qui sont des survivants des deux batailles précédentes doivent être assignées aux renforts qui arrivent dans la zone indiquée sur la carte. Si Morarion a survécu, il doit mener ces renforts.

**Machines de guerre :**

- 0-3 baliste à répétition
- 0+ char de Tiranoc

**Monstres et objets magiques :**

L'armée elfe peut inclure des objets magiques valant jusqu'à 75pts si Cerion prend part à la bataille. Autrement, ils sont limités à 50pts.

L'armée peut également inclure des Grands Aigles ou des Pégases.

**Règles spéciales du scénario : arrivée des renforts**

Au début de chaque tour elfe, y compris le premier, lancez un D6 et consultez la table suivante. Si vous obtenez le résultat indiqué, les troupes que vous avez affectées aux renforts arrivent dans la zone indiquée sur la carte. Si les elfes ont gagné le premier scénario et que Morarion est toujours vivant, vous pouvez ajouter +1 au résultat du dé. Vous n'avez pas à déployer vos renforts dès qu'ils vous sont autorisés, mais vous devez toujours les déployer au début de votre tour.

Tour	1	2	3	4
D6	5-6	4-6	3-6	Auto

# SCÉNARIO 4 – LE VENT TOURNE

Partout dans le nord d'Ulthuan, les forces du Chaos se heurtent à l'augmentation de la résistance des elfes alors que des renforts arrivent depuis les forteresses des montagnes. Le moment est venu pour les Hauts Elfes de lancer une contre-attaque massive...

## Mise en place, déploiement et objectifs

Installez la table comme indiqué sur la carte. Les Hauts Elfes se déploient en second et joue automatiquement en premier pour cette bataille. Toute l'armée du Chaos doit être installée en colonne comme dans un scénario d'Embuscade et l'orientation du front de chaque unité est tirée au dé de dispersion.

La partie dure D3+3 tours et utilise des points de victoire normaux.

## Les envahisseurs du Chaos

Sélectionnez une armée de 1500pts à partir des entrées suivantes :

### Personnages :

S'il est toujours vivant, vous devez choisir Plaguestrangler Vilestench comme général. S'il a été tué, vous pouvez choisir un autre héros de Nurgle comme général mais dans ce cas, vous n'aurez pas le droit d'avoir d'autres héros dans votre armée.

Si Plaguestrangler est votre général, vous pouvez avoir un autre héros dans votre armée ainsi que deux sorciers – ou shamans hommes-bêtes – de niveau 1 ou 2. Tous vos personnages doivent être marqués de Nurgle. De plus, toutes les unités peuvent avoir un champion.

Si vous avez gagné le scénario 2, vous pouvez également inclure Urgruk Thraka comme héros indépendant, mais il faudra payer son coût normalement.

### Guerriers du Chaos :

- 0-1 unité de chevaliers du Chaos
- 0+ unité de guerriers du Chaos
- 0-1 unité de maraudeurs montés
- 0+ unité de maraudeurs
- 0-2 chars du Chaos

### Alliés Hommes-bêtes du Chaos :

(Uniquement si le Chaos a gagné la bataille 2)

- 0-1 unité de Bestigors
- 1+ unité de Gors
- 0+ unité de Ungors
- 0+ unités de chiens du Chaos
- 0-1 char Homme-bête
- 0-1 unité de Minotaures

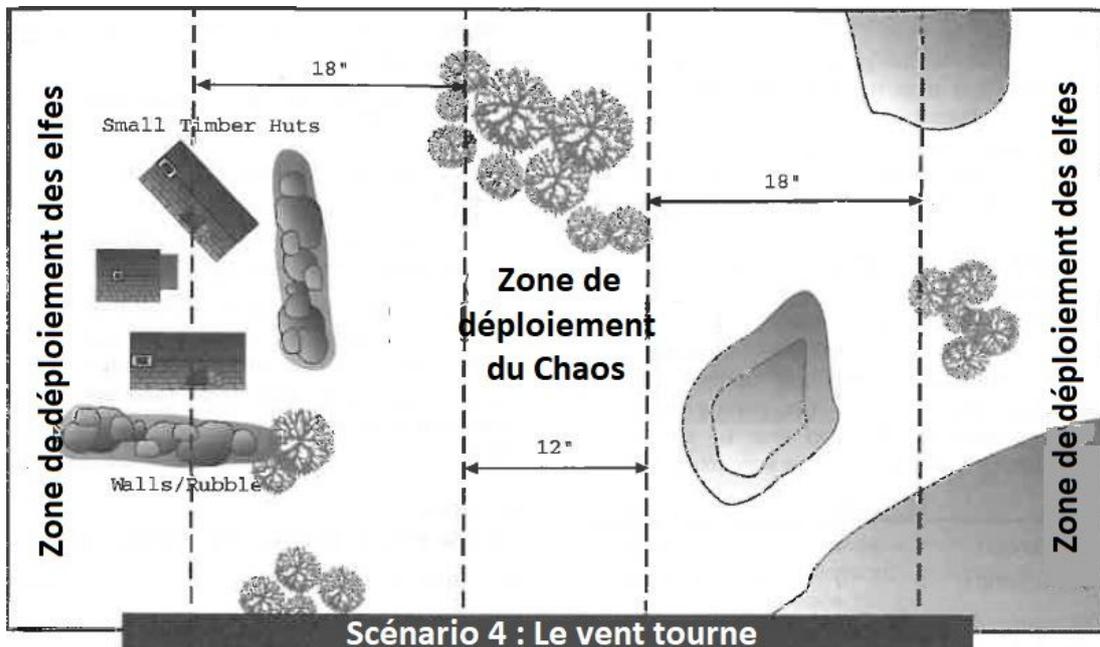
### Alliés Démons :

- 0-1 unité de Porte-pestes
  - 0-1 unité de Bêtes de Nurgle
  - 0+ nuée de Nurglings
- Les démons majeurs sont interdits.

### Monstres et objets magiques :

Vous pouvez utiliser des objets magiques dont la valeur n'excède pas 50pts.

Aucun monstre n'est autorisé dans ce scénario.



## Les défenseurs Hauts elfes

Sélectionnez une armée de 2250pts à partir des entrées suivantes :

### Personnages

Vous devez choisir Caradryel, le seigneur mage de Saphery comme général pour cette bataille. Vous pouvez inclure jusqu'à deux héros elfes supplémentaires et un mage niveau 1 ou 2 dans votre force. De plus, toutes les unités peuvent avoir un champion. Vous ne pouvez pas prendre de Grande bannière.

### Unités :

- 0+ unité de Heaumes d'Argent
- 0-1 unité de Maîtres des épées
- 0+ unité de patrouilleurs Ellyriens
- 0-1 unité de Guerriers Fantômes
- 0+ unité de lanciers elfes
- 0+ unité d'archers elfes

### Machines de guerre :

- 0-2 baliste à répétition
- 0+ char de Tiranoc

### Monstres et objets magiques :

Vous pouvez utiliser des objets magiques dont la valeur n'excède pas 50pts.

Si un personnage mène les Maîtres des épées, il peut alors porter l'*Epée d'Hoeth* (+25pts) qui donne F+2 comme une arme à deux mains ordinaire mais qui ne l'oblige pas à frapper en dernier.

Les elfes peuvent recevoir l'aide de 3 Grandes aigles ou Pégases non montés pour cette bataille.

### Tactique pour les Hauts elfes

Pour les elfes, cette bataille apporte un changement bienvenu : ils peuvent reprendre l'offensive. Vous avez l'occasion de provoquer le maximum de dégâts possibles sur la Horde du Chaos et vous avez même un sorcier de niveau 4 ! Vous deviez tenter de blesser ou de tuer les principaux personnages du Chaos si possible et réduire ainsi leurs capacités pour la bataille finale. Essayez de préserver Caradryel, vous aurez besoin de lui plus tard.

# SCÉNARIO 5 – LA BATAILLE FINALE

La guerre totale est maintenant arrivée dans les Terres d'Ombre d'Ulthuan et deux puissantes armées se préparent à se battre. Ce sera une bataille décisive, car si les Hauts Elfes sont victorieux, ils écraseront les forces obscures du Chaos et assureront la paix à Ulthuan pour les cent prochaines années. Si, toutefois, ils sont vaincus, alors tout peut être perdu...

## Mise en place, déploiement et objectifs

Installez la table comme indiqué sur la carte. Les unités sont placées alternativement et celui qui a gagné le plus de batailles place la deuxième unité.

La bataille est un combat à mort et les conditions de victoire normales s'appliquent.

La partie dure 6 tours et l'initiative est déterminée au D6. Les elfes ont un bonus de +1 à ce jet s'ils ont gagné le scénario 4.

## Les envahisseurs du Chaos

Sélectionnez une armée de 3000pts à partir des entrées suivantes. Cependant, si le Chaos a perdu le scénario 4, son armée ne fait que 2500pts !

### Personnages

L'armée du Chaos est menée par Saardis Yarn, le seigneur de Slaanesh. Vous pouvez inclure, si vous le souhaitez, les personnages qui ont survécu aux

précédentes batailles dans la limite de leur coût ainsi qu'un sorcier de niveau 1 ou 2. Ce sorcier peut être Kweezel Menstrange, s'il est toujours vivant. Tous les personnages doivent être marqués de Slaanesh ou de Nurgle. De plus, toutes les unités peuvent avoir un champion.

**Saardis Yarn, Seigneur de Slaanesh.....358pts**

Queue de serpent +35pts

Lord Saardis est le plus grand des champions de Slaanesh, invaincu depuis mille batailles. Ce dévouement et ce succès extraordinaires ont été récompensés par un cadeau des plus inhabituels : Saardis a une voix si perçante qu'elle peut blesser physiquement ses adversaires. Il a été mis à la tête de l'expédition sur Ulthuan, et sait qu'il ne doit pas être dépassé par Vilestench, le serviteur de Nurgle qui l'accompagne.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Saardis yarn	4	9	9	5	5	3	9	5	10

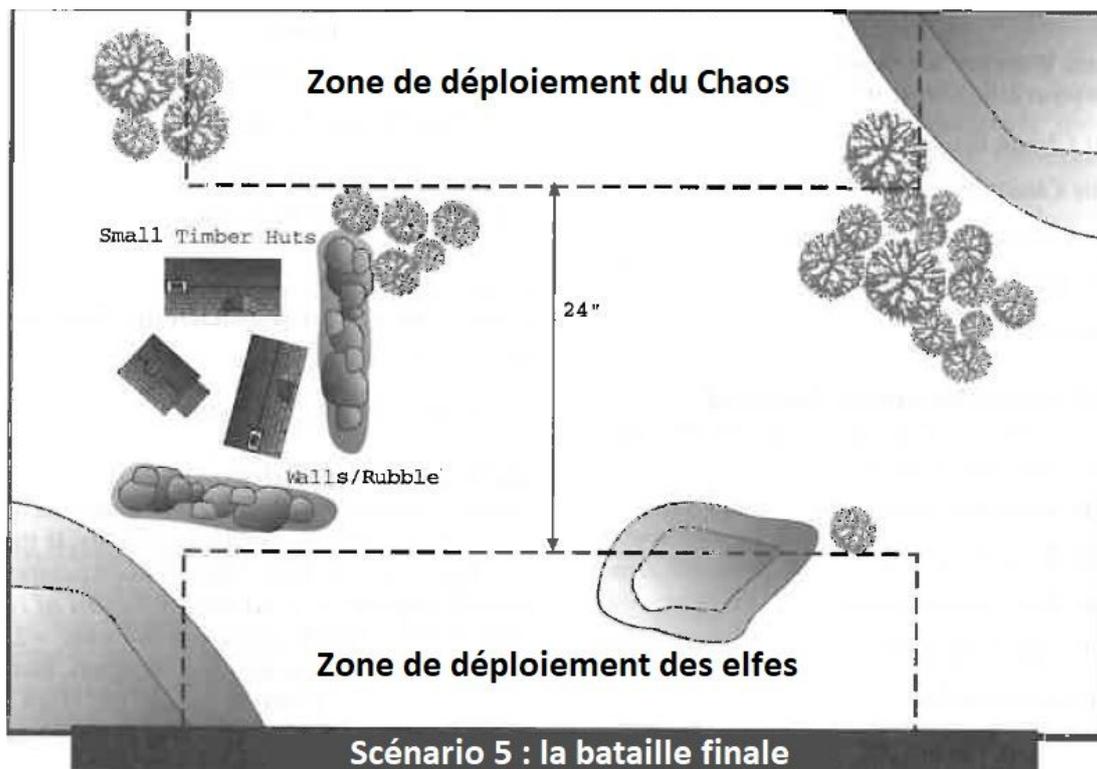
*Équipement* : Épée, bouclier, armure lourde.

*Sauvegarde* : 4+

*Objets magiques et récompenses du Chaos* : Saardis a une queue de serpent (+1A à F+1). De plus, il peut avoir jusqu'à 2 objets magiques supplémentaire mais pas d'autres récompenses/dons du Chaos.

Saardis a la marque de Slaanesh.

*Règle spéciale* : Pour représenter la voix perçante de Saardis, on considère qu'il peut lancer un sort (considéré comme ayant une puissance de 2) durant les phases de magie comme s'il était lui-même un sorcier de niveau 4. S'il n'est pas dissipé ou renvoyé, ce sort inflige 2D6 F3 sans sauvegarde d'armure à une unité dans les 12ps.



Scénario 5 : la bataille finale

### Guerriers du Chaos :

- 0-1 unité de chevaliers du Chaos
- 0+ unité de guerriers du Chaos
- 0-1 unité de maraudeurs montés
- 0+ unité de maraudeurs
- 0-2 chars du Chaos

### Alliés Hommes-bêtes du Chaos :

(Uniquement si le Chaos a gagné la bataille 2)

- 0-1 unité de Bestigors
- 1+ unité de Gors
- 0+ unité de Ungors
- 0+ unités de chiens du Chaos
- 0-1 char Homme-bête
- 0-1 unité de Minotaures

### Alliés Démons :

- 0+ unité de Porte-pestes
- 0-1 unité de Bêtes de Nurgle
- 0+ unité de Nurglings
- 0+ unité de Démonettes
- 0-1 unité de Bêtes de Slaanesh

De plus, si le Chaos a gagné les quatre batailles précédentes, les sorciers ont gagné suffisamment de pouvoir pour invoquer des démons majeurs (Nurgle et/ou Slaanesh).

### Monstres et objets magiques :

Vous pouvez utiliser des objets magiques dont la valeur n'excède pas 50pts (75pts si vous avez gagné le scénario 3).

Les monstres dont la valeur n'excède pas 100pts sont autorisés.

- 0-1 unité de Trolls du Chaos
- 0+ unités de Harpies

## Défenseurs Hauts elfes

Sélectionnez une armée de 3000pts à partir des entrées suivantes :

### Personnages

Vous devez inclure Bel'Korandras de Tiranoc comme général pour ce scénario et vous pouvez inclure tout autre personnage qui a survécu aux batailles précédentes. Vous pouvez inclure un héros elfe de plus mais aucun mage supplémentaire.

De plus, toutes les unités peuvent avoir un champion.

### Bel'Korandras. Prince de Tiranoc, Général.....196pts

Heaume de Tiranoc +50pts

Le Prince Bel'Korandras de Tiranoc est l'un des héros d'Ulthuan parmi les plus jeunes. Il a été chargé de la défense du nord du continent contre l'invasion. Il est apprécié des troupes placées sous son commandement et a la ferme intention de débarrasser Ulthuan de la vermine du Chaos dès que possible.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bel'Korandras	5	7	7	4	4	3	9	4	10
Coursier elf.	9	3	0	3	3	1	4	1	6

*Équipement* : Épée, lance de cavalerie, arc long et armure lourde d'Ithilmar. Il monte un coursier elfique caparaçonné.

*Sauvegarde* : 2+

*Objets magiques* : Bel'Korandras porte toujours le *Heaume de Tiranoc* et peut choisir jusqu'à deux objets magiques supplémentaire normalement.

*Règles spéciales* : La présence de Bel'Korandras inspire tant les elfes qu'ils reçoivent un bonus de +1 au résultat des combats dans les 12ps de ce personnage !

*Heaume de Tiranoc* : Cet objet donne à son porteur une sauvegarde spéciale de 4+ contre les blessures subies. Effectuez les sauvegardes d'armure en premier. Chaque blessure sauvée par le Heaume est immédiatement retournée à l'ennemi qui a frappé le coup, infligeant 1 blessure par blessure sauvegardée.

### Unités :

- 0+ unité de Heaumes d'Argent
- 0-1 unité de Lions Blanc
- 0-1 unité de Maître des épées
- 0+ unité de patrouilleurs Ellyriens
- 0-2 unité de Guerriers Fantômes
- 0+ unité de lanciers elfes
- 0+ unité d'archers elfes

### Machines de guerre :

- 0-4 baliste à répétition
- 0+ char de Tiranoc

### Monstres et objets magiques :

Les elfes peuvent disposer d'objets magiques d'une valeur allant jusqu'à 60pts, toutefois, s'ils ont gagné le scénario 3, ils peuvent choisir des objets valant jusqu'à 100pts. De plus, si Cerion est encore en vie, les elfes peuvent aussi utiliser sa *Pierre de puissance* et sa *Pierre de bataille* décrite au scénario 2.

Enfin, les elfes peuvent avoir des monstres d'une valeur qui n'excède pas 100pts pour cette bataille finale.