

WARHAMMER ARMÉES

Les listes d'armée officielles pour Warhammer Fantasy Battle 3^{ème} édition

Pour le Verrah Rubicon
<http://verrahrubicon.free.fr/>
Version 1.2 (29/12/2016)

Ce document reprend en les traduisant des contenus des ouvrages suivants :

Warhammer Armies, Slaves to Darkness, The Lost and the Damned ainsi qu'un certain nombre de *White Dwarf* cités dans les pages qui suivent. Il inclut les différentes FAQ et les errata.

N'hésitez pas à faire remonter les coquilles que vous rencontreriez à l'auteur : patatovitch(a)wanadoo.fr

SOMMAIRE

SÉLECTIONNER SON ARMÉE.....	2	CONTINGENT MERCENAIRE : ORQUES.....	91
LISTE D'ARMÉE DE BRETONNIE.....	3	CONTINGENT MERCENAIRE : SLANNS.....	92
LISTE D'ARMÉE DU CHAOS.....	8	CONTINGENT MERCENAIRE : VIEUX MONDE.....	97
LISTE D'ARMÉE DES HAUTS ELFES.....	14	CONTINGENT ALLIÉ : CHAOS.....	99
LISTE D'ARMÉE DES ELFES NOIRS.....	19	CONTINGENT ALLIÉ : HAUTS ELFES.....	104
LISTE D'ARMÉE DES ELFES SYLVAINS.....	24	CONTINGENT ALLIÉ : ELFES NOIRS.....	106
LISTE D'ARMÉE DE L'EMPIRE 1.....	29	CONTINGENT ALLIÉ : ELFES SYLVAINS.....	108
LISTE D'ARMÉE DE L'EMPIRE 2.....	34	CONTINGENT ALLIÉ : FIMIRS.....	110
LISTE D'ARMÉE DES FIMIRS.....	42	CONTINGENT ALLIÉ : MORTS-VIVANTS.....	111
LISTE D'ARMÉE DES MORTS-VIVANTS.....	45	CONTINGENT ALLIÉ : NAINS.....	113
LISTE D'ARMÉE DES NORSES.....	49	CONTINGENT ALLIÉ : NATIONS DU VIEUX MONDE	
LISTE D'ARMÉE DES NAINS.....	54	114
LISTE D'ARMÉE DES ORQUES ET DES GOBELINS.....	61	CONTINGENT ALLIÉ : ORQUES ET GOBELINS.....	116
LISTE D'ARMÉE DES SKAVENS.....	68	CONTINGENT ALLIÉ : PYGMÉES.....	118
LISTE D'ARMÉE DES SLANNS.....	74	CONTINGENT ALLIÉ : SKAVENS.....	120
LES ALLIÉS & LES MERCENAIRES.....	79	CONTINGENT ALLIÉ : HALFELINGS.....	122
CONTINGENT MERCENAIRE : DEMI-ORQUES.....	81	CONTINGENT ALLIÉ : ZOATS.....	123
CONTINGENT MERCENAIRE : GÉANTS.....	82	ANNEXES.....	124
CONTINGENT MERCENAIRE : OGRES.....	82	ARMÉES DE KHORNE.....	125
CONTINGENT MERCENAIRE : HOBGOBELINS.....	83	ARMÉES DE SLAANESH.....	133
CONTINGENT MERCENAIRE : NAINS.....	85	ARMÉES DE NURGLE.....	140
CONTINGENT MERCENAIRE : NIPPON.....	86	ARMÉES DE TZEENTCH.....	148
CONTINGENT MERCENAIRE : NORSES.....	89	LÉGIONS DÉMONIAQUES.....	156

TRADUCTION :

Patatovitch et Slereah

CRÉDITS ORIGINAUX :

Warhammer Armies est porté au crédit de :

Nigel Stillman, Rick Priestley, Matt Connel & Richard Halliwell avec l'assistance de Bryan Ansell.
Sous licence GAMES WORKSHOP Ltd, © 1991. Tous droits réservés.

SÉLECTIONNER SON ARMÉE

Premièrement, vous devez décider la valeur en points totale de votre armée. Cela peut être contraint par le règlement d'un tournoi ou d'une campagne ou, simplement, l'accord mutuel de deux joueurs. La valeur normale pour une armée pour une bataille de Warhammer est de 3000 points (pts) par armée. Cependant, vous pouvez très bien aller jusqu'à 6000 pts avec les listes d'armée présentées ci-après. Si vous souhaitez utiliser des armées plus grandes, vous devrez nécessairement augmenter les nombres de figurines autorisées.

Les points d'armée se dépensent dans les catégories suivantes :

- Personnages
- Troupes
- Alliés
- Mercenaires
- Osts

La somme de ces catégories doit être égale à la valeur de l'armée que vous visez. Chaque liste indique quelle proportion de points peuvent entrer dans chaque catégorie. Certaines catégories ont des quotas minimums et d'autres des maximums.

Une fois que vous avez sélectionné les unités que vous souhaitez inclure dans votre armée, ajustez à la hausse ou à la baisse, les effectifs ou l'équipement, ajoutez ou supprimez des personnages, des monstres, des unités jusqu'à atteindre la valeur voulue et respectez les quotas par catégorie.

Une fois que vous avez créé votre armée, décidez quelles unités seront utilisées comme tirailleurs (si vous y avez droit).

Décidez enfin si vous souhaitez prendre un train de bagages. C'est obligatoire si vous avez des mercenaires (ce dernier contient au moins une partie de la paye promise).

Avant la partie

1. Allouer les personnages aux unités comme champions. D'autres personnages peuvent rester indépendant et d'autres encore seront associés aux unités notamment pour les protéger contre les tirs ennemis.
2. Tirez aléatoirement les pouvoirs magiques.
3. Tirez les attributs du Chaos (Reportez-vous au Bestiaire ou aux *Realm of Chaos* si vous avez choisi de les utiliser).
4. Allouer les assassins, les fanatiques gobelins et les autres troupes cachées aux unités en les notant sur votre liste d'armée.

LES REALMS OF CHAOS

Les Realms of Chaos (ou RoC) sont deux magnifiques ouvrages couvrant le Chaos dans tous ses états. Ils comprennent notamment tout un tas de règles concernant les champions du Chaos et les armées du Chaos mortelles et démoniaques.

Il faut les considérer pour ce qu'ils sont : un ajout facultatif aux règles de base. En effet, ils changent considérablement la manière de jouer le Chaos et nombre d'armées mauvaises ou chaotiques (via les attributs du Chaos et les objets magiques accessibles).

Par contre, si vous choisissez de jouer les listes d'armée des RoC (reprises ici en annexe), vous devriez logiquement ignorer les attributs du Chaos des règles de base pour ne tirer que ceux des RoC.

Cela dit, entre adultes consentants, vous pouvez choisir d'utiliser quelques règles seulement des RoC sans les prendre toutes. À vous de vous arranger avec votre adversaire.

SUR L'UTILISATION DES LISTES D'ARMÉES D'AUTRES VERSIONS

Vous avez collectionné avec amour votre armée d'hommes-lézards en V7 et vous souhaitez tout de même jouer en V3 ? Je pense que c'est tout à fait possible.

L'essentiel est de se pencher sur l'adaptation des règles spéciales de votre armée à cette version. Vous constaterez qu'en général, une transposition bête et méchante marche assez bien. L'essentiel est d'utiliser un livre d'armée de la même édition que votre adversaire pour que les coûts soient équilibrés en eux.

Si vous voulez faire un truc genre Slanns vs Royaumes Ogres, ce sera sans doute un peu plus compliqué.

LISTE D'ARMÉE DE BRETONNIE

LA GRANDE ARMÉE DE BRETONNIE

Warhammer Armies p.60-66
Modifiée White Dwarf 137 p.16

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Catégories	Minimum	Maximum
Personnages :	1 héros	33 % des points de l'armée
- Héros	1 figurine	-
- Sorciers	0	4 figurines
Troupes	50 % des points de l'armée	Toute l'armée moins un héros
Alliés	0	33 % des points de l'armée
Mercenaires	0	33 % des points de l'armée
Osts éthérés ou monstrueux	0	25 % des points de l'armée

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Neutre

Socles : 20mm x 20mm pour l'infanterie ; 25mm x 50mm pour la cavalerie

PERSONNAGES

Général

L'armée doit être menée par un général qui est le personnage au *Commandement* le plus élevé.

Grande bannière

Un personnage peut porter la grande bannière de l'armée pour un surcoût de 50pts. Cette bannière peut avoir un unique pouvoir magique.

Commandants d'unité et champions

Les héros 5, 10 et 15 **doivent** être affectés aux unités comme *commandants* ou *champions* (à moins de porter la grande bannière). Les héros 20 et 25 peuvent uniquement s'associer aux unités de chevaliers mais pas aux autres unités. Ils peuvent aussi rester indépendants.

HÉROS HUMAINS

0-6 Héros 5 (Barons).....	30pts/fig
0-4 Héros 10 (Marquis).....	55pts/fig
0-3 Héros 15 (Vicomes).....	80pts/fig
0-2 Héros 20 (Comtes).....	105pts/fig
0-1 Héros 25 (Duc).....	130pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 5	4"	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7
Héros 10	4"	5	4	4	4	2	4	3	8+1	7	7	7
Héros 15	4"	5	4	4	4	3	5	3	9+2	7	8+1	8+1
Héros 20	4"	6	4	4	4	4	6	4	10+3	7	8+1	8+1
Héros 25	4"	6	5	4	4	4	6	4	10+3	9+2	9+2	9+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Règles spéciales : -

Objets magiques pour les personnages

- Tous les personnages bretonniens peuvent porter une arme magique ayant jusqu'à un attribut par niveau du personnage. (ex : un héros 5 peut porter une arme magique avec 0 ou 1 attribut tandis qu'un héros 15 peut avoir une arme magique dotée de 0 à 3 attributs.

- Le ou les sorciers de l'armée peuvent avoir jusqu'à 3 parchemins contenant jusqu'à 2 sorts de niveau 3 au moins.

- Deux des personnages peuvent avoir un anneau de sort contenant un sort de niveau 2 ou moins.

- Trois personnages peuvent porter une armure magique.

SORCIERS HUMAINS

0-3 Sorcier 5 (Amorciers).....	60pts/fig
0-3 Sorcier 10 (Charmiers).....	85pts/fig
0-2 Sorcier 15 (Enchantiers).....	155pts/fig
0-1 Sorcier 20 (Grand Sorcier).....	240pts/fig
0-1 Sorcier 25 (Maître Mystérieux).....	340pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier 5	4"	4	3	4	3	1	3	1	7	8+1	8+1	8+1
Sorcier 10	4"	4	3	4	4	2	4	1	8+1	8+2	8+1	9+2
Sorcier 15	4"	5	3	4	4	3	4	1	9+2	9+2	9+2	9+2
Sorcier 20	4"	5	4	4	4	4	5	1	9+2	10+3	9+2	10+3
Sorcier 25	4"	6	5	4	4	4	6	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les sorciers peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Pouvoirs : Les sorciers bretonniens ont un nombre de sorts et des *Points de Magie* normaux selon leurs niveaux. Ils sont générés normalement.

Domaines : Les sorciers bretonniens utilisent la *magie de bataille*. Ils peuvent aussi utiliser des sorts de magie *illusionniste* et/ou *élémentaire* et au maximum un sort par niveau de magie, *démoniaque* ou *nécromantique*.

Règles spéciales : -

ÉQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Armes	pts	Armures	pts	Monstres (comme monture)	pts
Arme à deux mains.....	2	Bouclier.....	1	Licorne.....	80
Fléau.....	1	Armure légère.....	2	(femmes seulement)	
Lance de cavalerie.....	2	Armure lourde.....	3	Dragon (taille 1/2/3/4).....	
Hallebarde.....	2	Caparaçon		250/350/450/550
Pistolet.....	2	(cheval ou destrier seulement).....	4	dragon ailé.....	+50
Arc.....	2				
Arbalète.....	3	Animaux de monte	pts		
		Cheval.....	3		
		Destrier.....	6		

TROUPES

Bannières et instruments

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter la propriété.

5-20 CHEVALIERS D'HONNEUR 31pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain (élite choc +4)	4	4	3	4	3	1	4	2	7	7	7	7
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des caparaçons pour +8pts/fig.
- des boucliers pour +2pts/fig.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

0-40 CHEVALIERS DE NOTRE DAME DE BATAILLE 29pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain (élite choc +3)	4	4	3	4	3	1	4	1	7	7	7	7
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des caparaçons pour +8pts/fig.
- des boucliers pour +2pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 100pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

0-40 CHEVALIERS RAMPANTS 27pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain (élite choc +2)	4	4	3	3	3	1	4	1	7	7	7	7
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des caparaçons pour +8pts/fig.
- des boucliers pour +2pts/fig.

Règles spéciales : -

Tirailleurs (cf. 15.9 du livre de règles)

Les unités suivantes peuvent opérer comme des tirailleurs. Le joueur doit le noter sur sa liste d'armée avant la bataille. La taille maximale pour une unité d'infanterie en tirailleurs est de 15 figurines et 10 dans le cas de la cavalerie.

Catégories	Maximum
Suivants (arbalète ou arc)	1 unité
Brigand	1 unité
Levée	2 unités

5-80 NOBLESSE D'ÉPÉE 25pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain (élite choc +1)	4	4	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des caparaçons pour +8pts/fig.
- des boucliers pour +2pts/fig.

Règles spéciales : -

0-80 CHASSEURS DE LA MORT 16pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Cheval	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Lance et arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +2pts/fig.
- des arbalètes pour +6pts/fig.

Règles spéciales : Peur du feu (Cheval)

0-20 CHEVALIERS À PIED 9pts/fig.

Dans certaines circonstances, les chevaliers bretonniens peuvent être contraints de combattre à pied. Même s'ils y sont moins à l'aise qu'à cheval, ils n'en demeurent pas moins les meilleurs fantassins de l'armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain (élite choc +1)	4	4	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.

Règles spéciales : -

0-120 SUIVANTS 5pts+arme/fig.

Les suivants sont les familiers des chevaliers et des autres nobles de Bretagne. Ils sont convenablement équipés et entraînés selon le rôle que leur seigneur leur a assigné.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-40

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités doivent avoir une des armes suivantes :

- des lances pour +1pt/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des arcs pour +2pts/fig.
- des arbalètes pour +3pts/fig.

En plus, toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.

Règles spéciales : -

0-200 LEVÉE FÉODALE 3pts/fig.

Les sujets d'un prince peuvent être obligés de combattre pour lui en temps de grands dangers. Même le plus misérable des paysans peut se voir contraint de prendre les armes. Peu entraînés, ils n'ont qu'une très faible valeur militaire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Humain (levée)	4	2	2	3	3	1	2	1	6	6	6	6

Nombre de fig. par unité : 10-40

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +0,5pt/fig.
- des arcs **ou** des lances pour +0,5pt/fig.

Règles spéciales : -

0-20 BRIGANDS 7pts/fig.

Les brigands sont d'anciens soldats déserteurs ou sans emploi. Sans feu ni lieu, ils louent leurs services aux seigneurs qui en ont besoin et prennent donc part aux myriades de petites guerres entre nobles rivaux. Ils y gagnent parfois la richesse, la renommée ou une terrible réputation.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des lances pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des arcs pour +2pts/fig.
- des arbalètes pour +3pts/fig.
- des arquebuses pour +3pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : -

0-1 AUTEL DE GUERRE 66pts

Les bretonniens sont pieux. Leurs armées amènent souvent les restes d'individus révéérés dans des cercueils qui forme un autel de guerre spécial. Ils sont amenés à la bataille, afin que les troupes puissent les voir et être inspirées par les grands saints et héros du passé.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 1 autel avec 2 gardes

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : l'autel peut avoir :

- 0-3 gardes supplémentaires pour +8pts/fig.
- 1 chariot avec 2 chevaux pour le porter pour +28pts
- une bannière magique jusqu'à 50pts.

Les gardes peuvent avoir :

- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Autel de guerre (cf. §16.2 du livre de règles).

0-3 CANONS DE L'ORDONNANCE 60pts

L'artillerie bretonnienne (des canons servis par trois hommes) est maintenue et utilisée par un corps des serviteurs du roi appelé l'Ordonnance.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 1-3 canons avec 3 servants par arme.

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : -

LE TRAIN

Les nobles bretonniens sont en général suivis par leurs serviteurs et suffisamment de bagages pour continuer à vivre comme ils y sont habitués, même en campagne. Inévitablement, ces suites magnifiques attirent des vagabonds et des bons-à-rien qui espèrent bien piller le champ d'honneur. Le train est gratuit et est composé par un chariot et cinq humains par chaque tranche complète de 1000pts d'armée. Ils ont des profils d'humains normaux mais sont sans armures et utilisent des armes improvisées.

ALLIÉS

La Grande Armée de Bretagne peut aussi inviter des forces alliées à participer à ces batailles. L'idée est qu'ils doivent regarder, admirer et applaudir la noblesse bretonne. Reportez-vous aux listes des alliés.

Halfelings Nations du Vieux Monde Elfes sylvains

MERCENAIRES

Les bretonniens sont prêts à payer des sommes extravagantes pour des mercenaires particulièrement féroces pour compenser la faible qualité de leurs troupes. Ils peuvent engager des nains, des ogres, des demi-orques, des norses ou d'autres occidentaux. Reportez-vous aux listes des mercenaires.

Nains Alliés du Vieux Monde Ogres
Demi-orques Norses

OSTS

Les sorciers bretonniens peuvent lier magiquement des osts de monstres avant la partie. Reportez-vous au Bestiaire pour avoir les règles des osts.

Un ost de monstres peut comprendre :		Pts/fig
0-1	Dragon	250-800
0-30	Grenouilles géantes	7
0-30	Sangsues géantes	6
0-20	Escargots géants	7
0-1	Nuée (grenouilles)	250

PERSONNAGES

Général

L'armée doit être menée par un général qui est le personnage au *Commandement* le plus élevé.

Grande bannière

Un personnage peut porter la grande bannière de l'armée pour un surcoût de 50pts. Cette bannière peut avoir un ou deux pouvoirs magiques (d'une valeur individuelle inférieure à 100pts).

Commandants d'unité et champions

Les Marauders, les Chevaliers et les Champions du Chaos, les héros 5, 10 et 15 hommes-bêtes et les héros 5 Minotaures **doivent** être affectés aux unités comme *commandants* ou *champions* (à moins de porter la grande bannière). Les autres peuvent rester indépendants.

Les héros hommes-bêtes/minotaures ne peuvent pas commander ou être champion d'une unité de guerriers du Chaos et vice-versa. Un champion d'une unité de Marauders/Guerriers du Chaos doit avoir un statut supérieur aux membres de l'unité.

HÉROS

0-8 Marauders.....	35pts/fig
0-6 Guerriers.....	70pts/fig
0-3 Champions.....	125pts/fig
0-2 Chevaliers.....	250pts/fig
0-1 Seigneur.....	500pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Marauder	4"	5	5	3	3	2	5	2	8+1	8+1	8+1	8+1
Guerrier	4"	6	6	4	3	2	6	2	9+2	9+2	9+2	9+2
Champion	4"	7	7	5	3	2	7	2	10+3	10+3	10+3	10+3
Chevalier	4"	8	8	5	4	3	8	3	10+3	10+3	10+3	10+3
Seigneur	4"	9	9	5	4	4	9	4	10+3	10+3	10+3	10+3

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Règles spéciales : Attributs personnels du Chaos (Marauder : 1D6-3, Guerrier : 1D6-2, Champions: 1D6-1, Chevalier: 1D6, Seigneur: 1D6+1)

HÉROS HOMME-BÊTES

0-4 Héros 5 (Banebeasts).....	35pts/fig
0-3 Héros 10 (Despoilers).....	110pts/fig
0-2 Héros 15 (Feralfiends).....	160pts/fig
0-1 Héros 20 (Havocrender).....	210pts/fig
0-1 Héros 25 (Spasmghast).....	260pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 5	4"	5	4	4	4	2	4	2	7	6	7	6
Héros 10	4"	6	4	4	5	3	4	3	8+1	6	7	6
Héros 15	4"	6	4	4	5	4	5	3	9+2	6	8+1	7+1
Héros 20	4"	7	4	4	5	5	6	4	10+3	6	8+1	7+1
Héros 25	4"	7	5	4	5	5	6	4	10+3	8+2	9+2	8+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Règles spéciales : 1D6 Attributs personnels du Chaos (le Bestiaire est plus détaillé si vous le souhaitez).

Objets magiques pour les personnages

- Tous les personnages peuvent porter une arme magique ayant jusqu'à un attribut par niveau du personnage. (ex : un héros 5 ou un Marauder peut porter une arme magique avec 0 ou 1 attribut tandis qu'un héros 15 ou un Champion peut avoir une arme magique dotée de 0 à 3 attributs.

- Deux personnages peuvent avoir des projectiles magiques.

- Le ou les sorciers de l'armée peuvent avoir jusqu'à 3 parchemins contenant jusqu'à 2 sorts de niveau 3 au moins.

- Deux des personnages peuvent avoir un anneau de sort contenant un sort de niveau 3 ou moins.

- Tous les sorciers du Chaos peuvent porter une armure du Chaos au coût normal.

- Trois personnages peuvent porter une armure magique.

HÉROS MINOTAURE

0-4 Héros 5 (Bloodkine).....	90pts/fig
0-1 Héros 10 (Goremaster).....	140pts/fig
0-1 Héros 15 (Deathsteer).....	190pts/fig
0-1 Héros 20 (Doombull).....	240pts/fig
0-1 Héros 25 (Minotaur Lord).....	290pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 5	6"	5	4	5	4	3	4	3	9	5	7	6
Héros 10	6"	6	4	5	5	4	4	4	10+1	5	7	6
Héros 15	6"	6	4	5	5	5	5	4	10+2	5	8+1	7+1
Héros 20	6"	7	4	5	5	6	6	5	10+3	5	8+1	7+1
Héros 25	6"	7	5	5	5	6	6	5	10+3	7+2	9+2	8+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Règles spéciales : Provoquent la *peur*, soif de sang (cf. Bestiaire).

SORCIERS DU CHAOS

0-3 Sorcier 5 (Initiates).....	60pts/fig
0-2 Sorcier 10 (Maledictors).....	85pts/fig
0-2 Sorcier 15 (Doomweavers).....	155pts/fig
0-2 Sorcier 20 (Soulflayers).....	240pts/fig
0-1 Sorcier 25 (Apocalypt).....	340pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier 5	4"	4	3	4	3	1	3	1	7	8+1	8+1	8+1
Sorcier 10	4"	4	3	4	4	2	4	1	8+1	9+2	8+1	9+2
Sorcier 15	4"	5	3	4	4	3	4	1	9+2	9+2	9+2	9+2
Sorcier 20	4"	5	4	4	4	4	5	1	9+2	10+3	9+2	10+3
Sorcier 25	4"	6	5	4	4	4	6	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les sorciers peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Pouvoirs : Les sorciers du Chaos ont un nombre de sorts et des *Points de Magie* normaux selon leurs niveaux. Ils sont générés normalement.

Domaines : Les sorciers du Chaos utilisent la *magie de bataille*. Ils peuvent aussi utiliser des sorts de magie *illusionniste, élémentaire, démoniaque* ou *nécromantique*.

Règles spéciales : Attributs personnels du Chaos (Sorcier 5: D6-3, Sorcier 10: 1D6-2, Sorcier 15: 1D6-1, Sorcier 20: 1D6, Sorcier 25: 1D6+1)

CHAMAN HOMME-BÊTE

0-2 Sorcier 5 (Initiates).....	110pts/fig
0-2 Sorcier 10 (Marauders).....	160pts/fig
0-1 Sorcier 15 (Feralfluxer).....	225pts/fig
0-1 Sorcier 20 (Malevolus).....	345pts/fig
0-1 Sorcier 25 (Arcanarch).....	470pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier 5	4"	4	4	4	4	2	3	1	7	7+1	8+1	7+1
Sorcier 10	4"	4	4	4	4	3	4	1	8+1	8+2	8+1	8+2
Sorcier 15	4"	5	4	4	5	4	4	1	9+2	8+2	9+2	8+2
Sorcier 20	4"	6	4	4	5	5	5	1	9+2	9+3	9+2	9+3
Sorcier 25	4"	7	5	4	5	5	6	1	10+3	9+3	10+3	9+3

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les chamans peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Pouvoirs : Les chamans ont un nombre de sorts et des *Points de Magie* normaux selon leurs niveaux. Ils sont générés normalement.

Domaines : Les chamans utilisent la *magie de bataille*. Ils peuvent aussi utiliser des sorts de magie *démoniaque* ou *nécromantique*.

Règles spéciales : 1D6 Attributs personnels du Chaos (le Bestiaire est plus détaillé si vous le souhaitez).

ÉQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Armes	pts	Armures	pts	Monstres (comme monture)	pts
Arme à une main supplémentaire.....	1	Bouclier.....	1	Centaure du Chaos.....	32
Arme à deux mains.....	2	Armure légère.....	2	Chimère.....	250
Fléau.....	1	Armure lourde.....	3	Griffon.....	200
Lance de cavalerie.....	2	Caparaçon		Hippogriffe.....	200
Hallebarde.....	2	(cheval, destrier, monture du Chaos		Vouivre.....	180
Lance.....	1	seulement).....	4	Rejeton du Chaos.....	100
Filet.....	2				
Pistolet.....	2	Animaux de monte	pts		
Arc.....	2	Cheval.....	3		
Arbalète.....	3	Destrier.....	6		
		Monture du Chaos.....	32		

TROUPES

Bannières et instruments

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

0-20 GUERRIERS DU CHAOS MONTÉS 80pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Guerrier	4	6	6	4	3	2	6	2	9	9	9	9
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des lances de cavalerie pour +2pts/fig.
- des caparaçons pour +4pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 100pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Une unité peut substituer ses destriers pour des montures du Chaos pour +26pts/fig.

Règles spéciales : 1D6-3 attributs dominants

0-30 MARAUDERS MONTÉS 45pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Marauder	4	5	5	3	3	2	5	2	8	8	8	8
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des lances de cavalerie pour +2pts/fig.
- des caparaçons pour +4pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D6-4 attributs dominants

0-40 THUGS MONTÉS 16pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Thug	4	4	4	3	3	1	4	1	7	7	7	7
Cheval	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +2pts/fig.
- des armures lourdes pour +2pts/fig.
- des lances de cavalerie pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- deux pistolets/fig. pour +2pts/fig.

Règles spéciales : 1D6-5 attributs dominants, peur du feu (cheval)

0-20 GUERRIERS DU CHAOS 74pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Guerrier	4	6	6	4	3	2	6	2	9	9	9	9

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D6-3 attributs dominants

0-30 MARAUDERS 39pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Marauder	4	5	5	3	3	2	5	2	8	8	8	8

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- une bannière magique jusqu'à 50pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Une unité peut avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des arcs pour +2pts
- des arbalètes pour +3pts

Règles spéciales : 1D6-4 attributs dominants

0-120 THUGS**8pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Thug	4	4	4	3	3	1	4	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-30**Arme** : Arme à une main**Armure** : Armure légère**Options** : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures lourdes pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des fléaux pour +1pt/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- des arcs longs pour +2pts/fig.
- des arcs pour +1pt/fig.
- des haches de jet pour +1pt/fig.
- deux pistolets/fig. pour +2pts/fig.

Règles spéciales : 1D6-5 attributs dominants**0-200 HOMMES-BÊTES****10pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Homme-bête	4	4	3	3	4	2	3	1	7	6	7	6

Nombre de fig. par unité : 10-40**Arme** : Arme à une main**Armure** : -**Options** : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.

Une unité peut avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des fléaux pour +1pt/fig.
- des lances de jet pour +1pt/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.

Règles spéciales : 1D6-3 attributs dominants**0-8 MAÎTRES DE MEUTE****15pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Homme-bête	4	4	3	3	4	2	3	1	7	6	7	6
Chien du Chaos	6	4	0	4	4	2	4	2	6	4	6	6

Nombre de fig. par unité : 1-3 maîtres avec leurs meutes avec 2-6 animaux par maître.**Arme** : Arme à une main**Armure** : -**Options** : Chaque maître peut avoir :

- un bouclier pour +1pt/fig.
- une armure légère pour +2pts/fig.

Les maîtres peuvent mener :

- des chiens du Chaos pour 23pts/fig.
- des Rejetons du Chaos pour 100pts/fig.

(Il est impossible de mélanger différents animaux dans une même unité).

Règles spéciales : Maître de meutes (cf. 15.1 du livre de règles), attributs dominants (maîtres et bêtes)**0-25 MINOTAURES****40pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Minotaure	6	4	3	4	4	3	3	2	9	5	7	6

Nombre de fig. par unité : 1-5**Arme** : Arme à une main**Armure** : -**Options** : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +4pts/fig.
- des armes à deux mains pour +8pts/fig.
- des armures légères pour +8pts/fig.

Règles spéciales : Provoquent la peur, soif de sang (cf. Bestiaire).**0-10 TROLLS****65pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Troll	6	3	1	5	4	3	1	3	4	4	6	6

Nombre de fig. par unité : 1-5**Arme** : Arme à une main**Armure** : -**Options** : -**Règles spéciales** : Provoquent la peur, stupidité, régénération, attaques spéciales (cf. Bestiaire).**0-1 AUTEL DE GUERRE****66pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Cultiste	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 1 autel avec 2 cultistes**Arme** : Arme à une main**Armure** : Armure lourde**Options** : l'autel peut avoir :

- 0-3 gardes supplémentaires pour +8pts/fig.
- un chariot pour +44pts
- une bannière magique jusqu'à 100pts.

Règles spéciales : Autel de guerre (cf. §16.2 du livre de règles), 1D6-4 attributs dominants du Chaos.**LE TRAIN**

Il est parfois possible de voir les horribles serviteurs qui accompagnent les hordes du Chaos. Des mutants trop déformés pour combattre accompagnent de monstrueux chariots tirés par des bêtes de somme corrompues.

Le train est gratuit et est composé par un chariot et 3 cultistes par chaque tranche complète de 1000pts d'armée. Ils ont des profils de cultistes normaux mais sont sans armures et utilisent des armes improvisées.

ALLIÉS

Une horde du Chaos peut s'allier à d'autres races mauvaises ou chaotiques. Reportez-vous aux listes des alliés.

Alliés du Chaos* Skavens Morts-vivants

Orques et gobelins Elfes noirs

* Il est possible d'avoir jusqu'à 50 % des points de l'armée en alliés (au lieu de 25%) en utilisant cette catégorie.

MERCENAIRES

Reportez-vous aux listes des mercenaires.

Géants Hobgobelins Ogres
Demi-orques Orques

OSTS

Les sorciers du Chaos ou les chamans hommes-bêtes peuvent lier magiquement des osts de créatures éthérées et de créatures du Chaos avant la partie. Reportez-vous au Bestiaire pour avoir les règles des osts.

Un ost éthéré peut comprendre :

	Pts/fig
0-5 Fantômes	50
0-1 Spectre	200
0-1 Monture spectrale (spectre seulement)	+25
0-2 Ombres	100
0-2 Revenants	150

Un ost chaotique peut comprendre :

	Pts/fig
0-10 Chiens du Chaos	23
0-1 Chimère	250
0-2 Cockatrices	150
0-2 Griffons	200
0-10 Harpies	15
0-1 Hippogriffe	200
0-1 Hyde	200
0-1 Jabberwock	200
0-1 Manticore	200
0-2 Vouivres	180
0-1 Gorgone	110
0-5 Charognard	45
0-5 Rejeton du Chaos	100
0-5 Dragons-Ogres	85

LISTE D'ARMÉE DES HAUTS ELFES

L'OST D'ULTHUAN

Warhammer Armies p.44-51
+WD144 p. 40 (mod. Danseurs de guerre)

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Catégories	Minimum	Maximum
Personnages :	1 héros	66 % des points de l'armée
- Héros	1 figurine	-
- Sorciers	0	5 figurines
Troupes	33 % des points de l'armée	Toute l'armée moins un héros
Alliés	0	33 % des points de l'armée
Mercenaires	Pas de mercenaires.	
Osts éthérés ou monstrueux	0	25 % des points de l'armée

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Bon

Socles : 20mm x 20mm pour l'infanterie ; 25mm x 50mm pour la cavalerie

Danseurs de guerre

Les Danseurs de guerre sont des guerriers-troubadours spécifiques aux armées elfes. Ils sont extrêmement athlétiques et agiles même selon les standards élevés de leur race. Leurs règles spéciales sont les suivantes :

1. Les danseurs de guerre ignorent les pénalités de mouvements liées au port d'armure.
2. Toutes les règles des éclaireurs (cf. 15.10 livre de règles) s'appliquent.
3. Les danseurs de guerre peuvent diriger leurs attaques dans toutes les directions et ne font pas de test de *panique* pour être engagés de flanc ou de dos.
4. Durant leur phase mouvement, les danseurs de guerre peuvent traverser une unité amie sans pénalité pour quiconque. Ils peuvent également bondir par-dessus une unité ennemie **d'un seul rang de profondeur** sans pénalité et sans être engagés avec elle. L'ennemi est trop surpris pour réagir et les danseurs trop occupés à sauter. Il est nécessaire que les danseurs aient assez de mouvement pour dépasser l'unité qu'ils sautent et qu'il y est physiquement la place de mettre les figurines derrière elle. Dans le cadre d'une charge, les danseurs peuvent ainsi engager une unité derrière un rideau de troupes. Enfin, ils ignorent les obstacles de plus de 3" de haut et de 2" de large.
5. À l'aide d'insultes et de gestes imagés, les danseurs de guerre peuvent forcer une unité ennemie désignée à les charger durant sa propre phase de mouvement. L'unité cible doit être à distance de charge et peut tenter un test de

CI pour résister à ces provocations.

6. À chaque round de combat, les danseurs utilisent une des formes d'attaques décrites ci-dessous au choix du joueur. Toutes les attaques sont traitées de manière abstraite et les figurines laissées en place. L'adversaire se défend normalement à moins que le contraire ne soit spécifié.

Tempête de lames : Grâce à leurs prouesses acrobatiques, les danseurs d'une même unité peuvent concentrer jusqu'à 6 Attaques sur une seule figurine. Plus d'une figurine peuvent être attaquées ainsi.

Tourbillon de la Mort : Les danseurs deviennent *frénétiques*. Durant les rounds suivants, ils doivent continuer à attaquer cette même unité de la même façon jusqu'à ce que tous ses membres soient morts. Cela peut imposer aux danseurs de poursuivre en dehors de la table.

Danse hypnotique : Pendant le combat, les elfes utilisent des mouvements et des chants qui troublent leurs adversaires. Ce dernier passe un test de FM. S'il est raté, les danseurs bénéficient d'un bonus de +1 *pour toucher* et *pour blesser* et l'ennemi a -1 à ces jets *pour toucher*. L'hypnose ne dure qu'un tour mais rien n'interdit aux danseurs de réessayer la danse au tour suivant.

Combat fantôme : Les danseurs évitent tous les coups portés par leurs adversaires et n'attaquent pas non plus. Le résultat du combat est automatiquement une égalité pour ce round. Cette attaque ne peut être utilisée que contre des adversaires dont la CC est inférieure ou égale à celle des danseurs (CC4) et trois rounds consécutifs seulement.

Attaques normales : si le joueur le désire, les danseurs de guerre peuvent attaquer normalement. C'est automatiquement le cas s'ils poursuivent un ennemi en fuite.

LES PERSONNAGES

Général

L'armée doit être menée par un général qui est le personnage au *Commandement* le plus élevé.

Grande bannière

Un personnage peut porter la grande bannière de l'armée pour un surcoût de 50pts. Cette bannière peut avoir jusqu'à deux pouvoirs magiques.

Commandants d'unité et champions

Les héros 5, 10 et 15 **doivent** être affectés aux unités comme *commandants* ou *champions* (à moins de porter la grande bannière). Les autres personnages peuvent rester indépendants.

HÉROS ELFES

0-6 Héros 5 (Kinthanes).....48pts/fig
 0-5 Héros 10 (Earls).....88pts/fig
 0-4 Héros 15 (Kinlords).....128pts/fig
 0-2 Héros 20 (Princes).....168pts/fig
 0-1 Héros 25 (Suzerain).....208pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8
Héros 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8
Héros 15	5	6	5	4	4	3	8	3	10+2	9	10+1	9+1
Héros 20	5	7	5	4	4	4	9	4	10+3	9	10+1	9+1
Héros 25	5	7	6	4	4	4	9	4	10+3	10+2	10+2	10+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Règles spéciales : -

CHARS

Les personnages peuvent être montés sur des chars légers dont les points sont déduits de la catégorie Troupes.

- Char avec deux destriers et un conducteur elfe (avec armure légère) : +42pts

- 2 faux + 20pts

Ils peuvent aussi s'inclure sur un char lourd de type Char de guerre (cf. troupes).

Objets magiques pour les personnages

- Tous les personnages peuvent porter une arme magique ayant jusqu'à un attribut par niveau du personnage. (ex : un héros 5 peut porter une arme magique avec 0 ou 1 attribut tandis qu'un héros 15 peut avoir une arme magique dotée de 0 à 3 attributs.

- Les personnages peuvent être équipé d'un ou plusieurs projectiles magiques.

- Le ou les sorciers de l'armée peuvent avoir jusqu'à 3 parchemins contenant jusqu'à 4 sorts de niveau 3 au moins.

- Quatre des personnages peuvent avoir un anneau de sort contenant un sort de niveau 3 ou moins.

- Deux personnages peuvent porter une armure magique.

SORCIERS ELFES

0-3 Sorcier 5 (Incantors).....78pts/fig
 0-3 Sorcier 10 (Spellbards).....118pts/fig
 0-3 Sorcier 15 (Feys).....203pts/fig
 0-2 Sorcier 20 (Dreamguilers).....303pts/fig
 0-1 Sorcier 25 (Elven Mage).....418pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier 5	5	5	4	4	3	1	6	1	8	10+1	10+1	9+1
Sorcier 10	5	5	4	4	3	2	7	1	9+1	10+2	10+1	10+2
Sorcier 15	5	6	4	4	4	3	7	1	10+2	10+2	10+2	10+2
Sorcier 20	5	6	5	4	4	4	8	1	10+2	10+3	10+2	10+3
Sorcier 25	5	7	6	4	4	4	9	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les sorciers peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Pouvoirs : Les sorciers elfes ont un nombre de sorts et des *Points de Magie* normaux selon leurs niveaux. Ils sont générés normalement.

Domaines : Les sorciers elfes utilisent la *magie de bataille*. Les sorciers hauts elfes peuvent substituer un sort par niveau pour un sort de magie *illusionniste*, *élémentaire*, *démoniaque* ou *nécromantique*.

Les sorciers elfes des mers peuvent substituer un sort par niveau pour un sort de magie *illusionniste* ou *élémentaire*.

Règles spéciales : -

ÉQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Armes	pts	Armures	pts	Monstres (comme monture)	pts
Arme à une main additionnelle.....	1	Bouclier.....	1	Dragon (taille 1/2/3/4/5/6).....	250/350/450/550/650/750
Arme à deux mains.....	2	Armure légère.....	2	dragon ailé.....	+50
Fléau.....	1	Armure lourde.....	3	Griffon.....	200
Lance de cavalerie.....	2	Armure légère en mithril.....	52	Hippogriffe.....	200
Hallebarde.....	2	Caparaçon		Licorne.....	80
Lance.....	1	(cheval ou destrier seulement).....	4	(elfes femelles seulement)	
Arc.....	2	Animaux de monte	pts		
Arc long.....	3	Cheval.....	3		
Arbalète.....	3	Destrier.....	6		
Lance de jet.....	1	Pégase.....	14		
Fléchette de lancer.....	1				

TROUPES

Bannières et instruments

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter la propriété.

0-5 CHEVALIERS DRAGONS 315pts/fig.

[Elven Dragonkin] Les chevaucheurs de dragons elfes sont des guerriers rares et admirés. Ils vivent solitaires, au sommet des montagnes ou dans de hautes tours. Ils sont d'une lignée noble et ancienne, et leur association avec les dragons remonte aux origines d'Ulthuan.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe (élite choc +4)	-	5	4	4	3	1	7	2	8	9	9	8
Dragon 1 (ailé)	6	4	0	5	5	7	2	6	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 1-5

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des lances de cavalerie pour +2pts/fig.
- des arcs pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Dragon (cf. Bestiaire), Monture monstrueuse (cf. §18 livre de règles)

0-40 HEAUMES D'ARGENT 35pts/fig.

[Silver Helms] Les seigneurs elfes et les nobles mineurs vont à la guerre montés sur de splendides destriers et portent de magnifiques casques hauts. Les chevaux blancs, argentés et pommelés sont les plus recherchés.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe (élite choc +3)	-	5	4	4	3	1	7	1	8	9	9	8
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Une seule unité peut avoir :

- des armures lourdes pour +2pts/fig.
- des caparaçons pour +8pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

Tirailleurs (cf. 15.9 du livre de règles)

Les unités suivantes peuvent opérer comme des tirailleurs. Le joueur doit le noter sur sa liste d'armée avant la bataille. La taille maximale pour une unité d'infanterie en tirailleurs est de 15 figurines et 10 dans le cas de la cavalerie.

Catégories	Maximum
Patrouilleurs	2 unités
Archers	1 unité
Guerriers elfes	1 unité
Éclaireurs	Tous

0-40 PATROUILLEURS 22pts/fig.

[Shore Riders] Les longues côtes d'Ulthuan doivent être surveillées constamment et chaque royaume côtier contribue à cet effort. Ce sont des guerriers aguerris et pragmatiques, habitués aux privations des longues patrouilles et aux escarmouches.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe (élite choc +1)	-	5	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Lance et arme à une main

Armure : Bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armures légères pour +2pts/fig.
- des arcs pour +4pts/fig.
- des javelots pour +2pts/fig.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

0-4 CHARS DE GUERRE 128pts/char

[Warwains]

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 1-4 char lourd portant 4 elfes et tiré par 4 destriers.

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Tous les chars peuvent avoir :

- des faux à leurs roues pour 20 pts/char.
- Un seul char peut avoir :
- une bannière magique jusqu'à 25pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Tout l'équipage peut avoir :

- des boucliers +8pts/char
- des arcs longs pour +6pts/char
- des javelots pour +2pts/char

Règles spéciales : Char lourd (cf livre de règles)

0-20 GARDES 12pts/fig.

[Guards] Chaque seigneur d'une certaine importance a sa propre garde personnelle pour protéger ses palais et accueillir les étrangers. Les gardes de ce genre forment le cœur des armées elfes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe (élite choc +1)	5	5	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Lance et arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Une unité peut avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- des hallebardes à la place des lances pour +1pt/fig.
- des armures lourdes pour +1pt/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

0-60 GUERRIERS ELFES 10pts/fig.

[Warriors Kindreds] Les elfes accordent une grande importance à leurs relations et liens familiaux, qu'importe la distance ou l'ancienneté. Ce sont de bons guerriers mais ils sont associés à un lieu particulier. Ils sont généralement bien armés et vêtus d'uniformes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures lourdes pour +1pt/fig.

Une seule unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 25pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

0-30 EQUIPAGES DE MARINS 13pts/fig.

[Ships compagnies] Les vaisseaux de guerre et galions marchands des elfes des mers ont des équipages bien armés. Parfois, ces équipages sont utilisés pour renforcer les armées terrestres.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10

Arme : Arc long et arme à une main

Armure : Armure légère.

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Une seule unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 25pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

0-50 ARCHERS 14pts/fig.

Les archers sont souvent recrutés lors de grandes foires annuelles où se pratiquent toutes sortes de sports martiaux. Ce sont les meilleurs tireurs de la région et ils s'entraînent au tir quotidiennement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe (élite tir +1)	5	4	5	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arc long et arme à une main

Armure : Armure légère

Options : -

Règles spéciales : -

0-60 SOLDATS DES COMPAGNIES MARCHANDES 10pts/fig.

[Merchant compagnies] Les Princes Marchands maintiennent leurs propres régiments de soldats pour protéger leurs vaisseaux et leurs possessions chez eux comme à l'étranger. Ils sont toujours bien armés et vêtus dans les couleurs de leur seigneur. Ces régiments sont inhabituels de par le fait qu'ils mélangent souvent les armements : lance ou hallebarde avec des arcs.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère.

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

La moitié des effectifs des unités *doivent* avoir :

- des arcs longs pour +3pts/fig.

L'autre moitié *peut* avoir :

- Des lances pour +1pt/fig
- Des hallebardes pour 2pts/fig.

Une seule unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Formation mixte (cf. 5.7.2 du livre de règles).

0-60 KITHS 9pts/fig.

En temps de guerre, les elfes les plus humbles qui servent les propriétaires terriens dans les champs et les artisans des villes sont rassemblés dans des régiments selon leur région d'origine et leur famille.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arme à une main

Armure : Bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armures légères pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- des arcs longs pour +3pts/fig.
- des javalots pour +1pt/fig.

Règles spéciales : -

0-10 DANSEURS DE GUERRE ELFES DES MERS

20pts/fig.

[Wardancers] Ces petites bandes sont appréciées comme groupes d'abordages dans les actions navales des elfes des mers et on les trouve fréquemment dans les armées terrestres.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Danseur	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des fléaux pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.

Règles spéciales : Danseurs de guerre (cf. règles ci-avant)

0-25 ÉCLAIREURS

16pts/fig.

[Seekers] Les coureurs les plus rapides et aux yeux les plus fins appartiennent aux bandes d'éclaireurs. Ces guerriers excellent dans la reconnaissance, les escarmouches et les embuscades. Les elfes tendent à être de bons tacticiens et ils savent utiliser ces troupes à bon effet.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Éclaireurs elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 5-12

Arme : Arc long et arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- des javelots pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Éclaireurs (cf. 15.10 du livre de règles)

ALLIÉS

Les alliés naturels des hauts elfes et des elfes des mers sont leurs frères rustiques, les elfes sylvains du Vieux et du Nouveau Monde.

MERCENAIRES

Les hauts elfes et les elfes des mers n'emploient pas de mercenaires.

0-4 BALISTES DE MARINE

54pts

Des batteries de marines détachés des vaisseaux de guerre, avec des équipages experts d'elfes des mers, peuvent être utilisés sur terre pour soutenir les armées elfes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 1-4 balistes avec 3 servants par arme.

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les servants peuvent avoir :

- des armures légères pour +2pts/fig.

Règles spéciales : -

LE TRAIN

Les hauts elfes amènent souvent avec eux de nombreux serviteurs, ménestrels, bardes et autres serviteurs pour les divertir dans leurs tentes magnifiques durant une campagne. Les elfes des mers s'aventurent souvent loin sur terre et doivent amener des provisions et de quoi marchander.

Le train est gratuit et est composé par un chariot et cinq elfes par chaque tranche complète de 1000pts d'armée. Ils ont des profils d'elfes normaux mais sont sans armures et utilisent des armes improvisées.

OSTS

Les sorciers elfes peuvent lier magiquement des osts de monstres et de créatures éthérées avant la partie. Reportez-vous au Bestiaire pour avoir les règles des osts.

Un ost de monstres peut comprendre :	Pts/fig
0-20 Ours	20
0-30 Sangliers	6
0-2 Dragon	250-800
0-5 Aigles	75
0-1 Nuée	250
0-20 Chiens de guerre	4

Un ost éthéré peut comprendre :	Pts/fig
0-6 Fantômes	50
0-2 Spectre	200
0-2 Monture spectrale (spectre seulement)	+25

LISTE D'ARMÉE DES ELFES NOIRS

LA HORDE NOIRE DE NAGGAROTH

Warhammer Armies p.32-36

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Catégories	Minimum	Maximum
Personnages :	1 héros	50 % des points de l'armée
- Héros	1 figurine	-
- Sorciers	0	8 figurines
Troupes	33 % des points de l'armée	Toute l'armée moins un héros
Alliés	0	33 % des points de l'armée
Mercenaires	0	33 % des points de l'armée
Osts éthérés ou monstrueux	0	25 % des points de l'armée

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Mauvais

Socles : 20mm x 20mm pour l'infanterie ; 25mm x 50mm pour la cavalerie et les sangs-froids.

Psychologie : Tous les elfes noirs haïssent les autres types d'elfes.

Attributs du Chaos : Si vous le souhaitez (et que votre adversaire est d'accord), les personnages elfes noirs peuvent avoir des attributs personnels du Chaos. Dans ce cas, vous pouvez en tirer jusqu'à D6-3.

Baliste à répétition

Une baliste à répétition possède un mécanisme de leviers à cliquet qui, en une action, tend l'arc en arrière et place un nouveau carreau prêt à être tiré. Elle peut être rechargée beaucoup plus vite qu'une baliste ordinaire.

Portée max.	Force	Mod. svg.	Blessures
24"	3	0	1

Mouvement

Une baliste peut être déplacée ou tirée par ses servants d'une distance de 1" par servant jusqu'à un maximum de 3". Elle ne peut pas être déplacée pendant la phase de réserve. De plus, elle ne peut pas passer d'obstacle ou de terrain difficile.

Tir

La baliste peut tirer 6 fois par tour et tous les tirs sont dirigés sur la même cible. Les règles normales de sélection de cible s'appliquent. Les tirs touchent sur 4,5 ou 6 à courte portée et 5 ou 6 à longue portée.

À la différence d'une baliste normale, les carreaux ne peuvent pas pénétrer les rangs.

LES PERSONNAGES

Général

L'armée doit être menée par un général qui est le personnage au *Commandement* le plus élevé.

Grande bannière

Un personnage peut porter la grande bannière de l'armée pour un surcoût de 50pts. Cette bannière peut avoir jusqu'à deux pouvoirs magiques.

Commandants d'unité et champions

Les héros 5, 10 et 15 **doivent** être affectés aux unités comme *commandants* ou *champions* (à moins de porter la grande bannière). Les autres personnages peuvent rester indépendants.

Objets magiques pour les personnages

- Tous les personnages elfes noirs peuvent porter une arme magique ayant jusqu'à un attribut par niveau du personnage. (ex : un héros 5 peut porter une arme magique avec 0 ou 1 attribut tandis qu'un héros 15 peut avoir une arme magique dotée de 0 à 3 attributs.

- Les projectiles magiques sont sans limites pour tous les personnages.

- Le ou les sorciers de l'armée peuvent avoir jusqu'à 3 parchemins contenant jusqu'à 3 sorts de niveau 3 au moins.

- Quatre des personnages peuvent avoir un anneau de sort contenant un sort de niveau 3 ou moins.

- Trois personnages peuvent porter une armure magique.

HÉROS ELFES NOIRS

0-6 Héros 5 (Deathshades).....48pts/fig
 0-5 Héros 10 (Witch-helms).....88pts/fig
 0-4 Héros 15 (Death Dealers).....128pts/fig
 0-3 Héros 20 (Deathcaps).....168pts/fig
 0-2 Héros 25 (Dark Lords).....208pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8
Héros 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8
Héros 15	5	6	5	4	4	3	8	3	10+2	9	10+1	9+1
Héros 20	5	7	5	4	4	4	9	4	10+3	9	10+1	9+1
Héros 25	5	7	6	4	4	4	9	4	10+3	10+2	10+2	10+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Règles spéciales : Haine des elfes

ASSASSINS ELFES NOIRS

Les assassins sont les fils des furies qui ont survécu lorsqu'ils ont été jeté dans un chaudron de sang bouillant dédié à Khaine. Élus par la divinité, ils deviennent ses adeptes.

0-2 Héros 5 (Bloodshades).....48pts/fig
 0-1 Héros 10 (Goredirker).....88pts/fig
 0-1 Héros 15 (Bloodfetch).....128pts/fig
 0-1 Héros 20 (Dagulus).....168pts/fig
 0-1 Héros 25 (Doomblade).....208pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8
Héros 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8
Héros 15	5	6	5	4	4	3	8	3	10+2	9	10+1	9+1
Héros 20	5	7	5	4	4	4	9	4	10+3	9	10+1	9+1
Héros 25	5	7	6	4	4	4	9	4	10+3	10+2	10+2	10+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les assassins peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Règles spéciales : Haine des elfes, assassins (15.2 - livre de règles). Toutes leurs attaques sont *empoisonnées*.

SORCIERS ELFES NOIRS

0-3 Sorcier 5 (Hellfays).....78pts/fig
 0-3 Sorcier 10 (Grimwitches).....118pts/fig
 0-3 Sorcier 15 (Death-hoods).....203pts/fig
 0-2 Sorcier 20 (Witherwitches).....303pts/fig
 0-1 Sorcier 25 (Wizendamn).....418pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8
Sorcier 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8
Sorcier 15	5	6	5	4	4	3	8	3	10+2	9	10+1	9+1
Sorcier 20	5	7	5	4	4	4	9	4	10+3	9	10+1	9+1
Sorcier 25	5	7	6	4	4	4	9	4	10+3	10+2	10+2	10+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les sorciers peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Pouvoirs : Les sorciers elfes noirs ont un nombre de sorts et des *Points de Magie* normaux selon leurs niveaux. Ils sont générés normalement.

Domaines : Les elfes noirs utilisent la *magie de bataille* mais au moins un sort par niveau doit être tiré dans la magie *démoniaque* ou *nécromantique*. Vous pouvez éventuellement ne tirer que des sorts de magie *démoniaque* ou *nécromantique*. Un sort par niveau peut également être tiré dans la magie *illusionniste*. Par contre, les elfes noirs n'utilisent pas la magie *élémentaire*.

Règles spéciales : Haine des elfes

CHARS

Les personnages peuvent être monté sur des chars légers dont les points sont déduits de la catégorie Troupes.

- Char avec deux destriers et un conducteur elfe noir (armure légère) : +42pts
- Char avec deux Sang-froids avec conducteur elfe noir (armure légère) : +106pts
- 2 faux + 20pts

ÉQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Armes	pts	Armures	pts	Monstres (comme monture)	pts
Arme à une main additionnelle.....	1	Bouclier.....	1	Chimère.....	250
Arme à deux mains.....	2	Armure légère.....	2	Dragon (taille 1/2/3/4/5/6).....	250/350/450/550/650/750
Fléau.....	1	Armure lourde.....	3	dragon ailé.....	+50
Lance de cavalerie.....	2	Caparaçon		Griffon.....	200
Lance.....	1	(cheval ou destrier seulement).....	4	Hippogriffe.....	200
Arbalète.....	3	Animaux de monte	pts	Vouivre.....	180
Arbalète à répétition.....	4	Cheval.....	3	Chien de temple.....	85
Couteaux de lancer.....	1	Destrier.....	6	Araignée géante.....	45
		Sang-froid.....	22		

TROUPES

Bannières et instruments

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter cette bannière.

0-20 HELLDRAKES 39pts/fig.

Les nobles elfes noirs qui choisissent de monter un sang-froids sont de terribles guerriers. Ils doivent inhaler des infusions corrosives pour détruire leur sens de l'odorat et pouvoir endurer l'horrible puanteur de ces grands lézards.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Elfe noir (élite choc +3)	-	5	4	4	3	1	7	1	8	9	9	8
Sang-froid	8	3	0	4	-	-	1	2	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-15

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des arbalètes pour +6pts/fig.
- des lances de cavalerie pour +4pts/fig.

Une seule unité peut avoir :

- des arbalètes à répétition pour +8pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Haine des elfes (cavaliers), règles spéciales des Sang-froids (cf. Bestiaire)

0-40 DOOMDRAKES 35pts/fig.

Ces jeunes ont à présent une totale maîtrise de leur monture.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Elfe noir (élite choc +1)	-	5	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Sang-froid	8	3	0	4	-	-	1	2	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-15

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des arbalètes pour +6pts/fig.
- des lances de cavalerie pour +4pts/fig.

Une seule unité peut avoir :

- des arbalètes à répétition pour +8pts/fig.

Règles spéciales : Haine des elfes (cavaliers), règles spéciales des Sang-froids (cf. Bestiaire)

Tirailleurs (cf. 15.9 du livre de règles)

Les unités suivantes peuvent opérer comme des tirailleurs. Le joueur doit le noter sur sa liste d'armée avant la bataille. La taille maximale pour une unité d'infanterie en tirailleurs est de 15 figurines et 10 dans le cas de la cavalerie.

Catégories	Maximum
Arbalétriers	2 unités
Ombres	2 unités

0-30 DOOMSTEEDS 33pts/fig.

Les princes elfes noirs préfèrent combattre montés et vont à l'ennemi sur leurs rapides destriers noirs

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Elfe noir (élite choc +2)	-	5	4	3	3	1	7	1	8	9	9	8
Destrier	8	3	0	4	-	-	1	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des arbalètes pour +6pts/fig.
- Une seule unité peut avoir :
- des arbalètes à répétition pour +8pts/fig.
- des caparaçons pour +8pts/fig.

- une bannière magique jusqu'à 50pts.

- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Haine des elfes (cavaliers).

0-40 CAVALIERS NOIRS 22pts/fig.

Hérauts des armées de Naggaroth, ces cavaliers sèment la peur avant elles, incendiant et pillant. Leur rire sans joie glace le sang de leurs victimes et on dit que leurs yeux ne clignent jamais.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Elfe noir	-	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Cheval	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des arbalètes pour +6pts/fig.
- des lances de cavalerie pour +4pts/fig.

Une seule unité peut avoir :

- des arbalètes à répétition pour +8pts/fig.
- des caparaçons pour +8pts/fig.

Règles spéciales : Haine des elfes (cavaliers), peur du feu (Cheval - cf. Bestiaire).

0-25 OMBRES 13pts/fig.

Les éclaireurs elfes noirs sont sornois et rusés. Ces petites unités sont des maîtres de l'embuscade, cherchant l'ombre pour y rôder, portant des couleurs de crépuscule qui se fondent dans l'obscurité.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe noir	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des arbalètes pour +6pts/fig.
- des arbalètes à répétition pour +4pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.

Règles spéciales : Haine des elfes, Éclaireurs (cf. §15.10 du livre de règles).

20-60 ARBALÉTRIERS 13pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe noir	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arbalète et arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.

Une seule unité peut substituer ses arbalètes pour des arbalètes à répétition pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Haine des elfes.

40-100 GUERRIERS 11pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe noir	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 15-30

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère & bouclier

Options : Une seule unité peut avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Haine des elfes.

10-60 FURIES 10pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe noir	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des attaques empoisonnées pour +3pts/fig.

Une seule unité peut avoir :

- des arbalètes pour +3pts/fig.

Règles spéciales : Haine des elfes, frénésie

0-8 MAÎTRES DE MEUTES 13pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe noir	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Chien du Chaos	6	4	0	4	4	2	4	2	6	4	6	6
Chien de guerre	6	3	0	3	3	1	4	1	6	4	6	4

Nombre de fig. par unité : 1-3 maîtres avec leurs meutes avec 2-6 animaux par maître.

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Chaque maître peut avoir :

- un bouclier pour +1pt/fig.
- une armure légère pour +2pts/fig.

Les maîtres peuvent mener :

- des chiens du Chaos pour 23pts/fig.
- des chiens de guerre pour 4pts/fig.

(Il est impossible de mélanger des chiens du Chaos et des chiens de guerre dans une même unité).

Règles spéciales : Haine des elfes (maîtres). Maître de meutes (cf. 15.1 du livre de règles)

0-4 BALISTES À RÉPÉTITION 58pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe noir	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 1-4 balistes avec 2 servants par arme.

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : -

Règles spéciales : Haine des elfes.

0-1 AUTEL DE GUERRE 70pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe noir	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 2 furies et un autel.

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : l'autel peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Haine des elfes, frénésie, autel de guerre (cf. §16.2 du livre de règles).

LE TRAIN

Les armées de Naggaroth amènent avec elles d'innombrables instruments rituels ainsi que les provisions et des civils. De grands chaudrons de fer, des broches, des pinces, des cages et toutes sortes d'instruments de tortures seront nécessaires une fois que les champs du massacre seront à eux. Ceux qui travaillent au train sont surtout les très jeunes, les vieux et les infirmes. Parmi eux il y aura quelques vieilles furies prêtes à attiser les feux de la haine et du ressentiment.

Le train est gratuit et est composé par un chariot et cinq elfes par chaque tranche complète de 1000pts d'armée. Ils ont des profils d'elfes normaux mais sont sans armures et utilisent des armes improvisées.

ALLIÉS

Les elfes noirs cherchent des alliés chez les autres races mauvaises ou chaotiques. Reportez-vous aux listes des alliés.

Chaos Skavens Fimirs Morts-vivants

MERCENAIRES

Les elfes noirs partagent parfois le butin avec des bandes de mercenaires contre leurs services à la bataille, attirant ceux qui aiment le butin autant que le sang. Reportez-vous aux listes des mercenaires.

Nippon Hobgobelins Ogres

OSTS

Les sorciers elfes noirs peuvent lier magiquement des osts de monstres, de créatures éthérées et de créatures du Chaos avant la partie. Reportez-vous au Bestiaire pour avoir les règles des osts.

Un ost de monstres peut comprendre :		Pts/fig
0-20	Sangfroids	22
0-30	Bête de guerre sangfroids	8
0-1	Dragon	250-800
0-30	Chauve-souris géante	2
0-30	Tiques géantes	6
0-8	Scorpions géants	45
0-8	Araignées géantes	45
0-1	Nuée	250
0-20	Chiens de guerre	4

Un ost éthéré peut comprendre :		Pts/fig
0-8	Fantômes	50
0-1	Spectre	200
0-1	Monture spectrale (spectre seulement)	+25
0-2	Ombres	100
0-2	Revenants	150

Un ost chaotique peut comprendre :		Pts/fig
0-6	Chiens du Chaos	23
0-1	Chimère	250
0-2	Cockatrices	150
0-2	Griffons	200
0-6	Harpies	15
0-1	Hippogriffe	200
0-1	Hydre	200
0-1	Jabberwock	200
0-1	Manticore	200
0-2	Vouivres	180

LISTE D'ARMÉE DES ELFES SYLVAINS

Warhammer Armies p.38-43
+WD144 p. 40 (mod. Danseurs de guerre)

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Catégories	Minimum	Maximum
Personnages :	1 héros	50 % des points de l'armée
- Héros	1 figurine	-
- Sorciers	0	8 figurines
Troupes	33 % des points de l'armée	Toute l'armée moins un héros
Alliés	0	33 % des points de l'armée
Mercenaires	Pas de mercenaires.	
Osts éthérés ou monstrueux	0	25 % des points de l'armée

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Bon

Socles : 20mm x 20mm pour l'infanterie ; 25mm x 50mm pour la cavalerie ; 40mm x 40mm pour les hommes-arbres

Danseurs de guerre

Les Danseurs de guerre sont des guerriers-troubadours spécifiques aux armées elfes. Ils sont extrêmement athlétiques et agiles même selon les standards élevés de leur race. Leurs règles spéciales sont les suivantes :

1. Les danseurs de guerre ignorent les pénalités de mouvements liées au port d'armure.
2. Toutes les règles des éclaireurs (cf. 15.10 livre de règles) s'appliquent.
3. Les danseurs de guerre peuvent diriger leurs attaques dans toutes les directions et ne font pas de test de *panique* pour être engagés de flanc ou de dos.
4. Durant leur phase mouvement, les danseurs de guerre peuvent traverser une unité amie sans pénalité pour quiconque. Ils peuvent également bondir par-dessus une unité ennemie **d'un seul rang de profondeur** sans pénalité et sans être engagés avec elle. L'ennemi est trop surpris pour réagir et les danseurs trop occupés à sauter. Il est nécessaire que les danseurs aient assez de mouvement pour dépasser l'unité qu'ils sautent et qu'il y est physiquement la place de mettre les figurines derrière elle. Dans le cadre d'une charge, les danseurs peuvent ainsi engager une unité derrière un rideau de troupes. Enfin, ils ignorent les obstacles de plus de 3" de haut et de 2" de large.
5. À l'aide d'insultes et de gestes imagés, les danseurs de guerre peuvent forcer une unité ennemie désignée à les charger durant sa propre phase de mouvement. L'unité cible doit être à distance de charge et peut tenter un test de **CI** pour résister à ces provocations.
6. À chaque round de combat, les danseurs utilisent une des

formes d'attaques décrites ci-dessous au choix du joueur. Toutes les attaques sont traitées de manière abstraite et les figurines laissées en place. L'adversaire se défend normalement à moins que le contraire ne soit spécifié.

Tempête de lames : Grâce à leurs prouesses acrobatiques, les danseurs d'une même unité peuvent concentrer jusqu'à 6 Attaques sur une seule figurine. Plus d'une figurine peuvent être attaquées ainsi.

Tourbillon de la Mort : Les danseurs deviennent *frénétiques*. Durant les rounds suivants, ils doivent continuer à attaquer cette même unité de la même façon jusqu'à ce que tous ses membres soient morts. Cela peut imposer aux danseurs de poursuivre en dehors de la table.

Danse hypnotique : Pendant le combat, les elfes utilisent des mouvements et des chants qui troublent leurs adversaires. Ce dernier passe un test de FM. S'il est raté, les danseurs bénéficient d'un bonus de +1 *pour toucher* et *pour blesser* et l'ennemi a -1 à ces jets *pour toucher*. L'hypnose ne dure qu'un tour mais rien n'interdit aux danseurs de réessayer la danse au tour suivant.

Combat fantôme : Les danseurs évitent tous les coups portés par leurs adversaires et n'attaquent pas non plus. Le résultat du combat est automatiquement une égalité pour ce round. Cette attaque ne peut être utilisée que contre des adversaires dont la CC est inférieure ou égale à celle des danseurs (CC4) et trois rounds consécutifs seulement.

Attaques normales : si le joueur le désire, les danseurs de guerre peuvent attaquer normalement. C'est automatiquement le cas s'ils poursuivent un ennemi en fuite.

LES FAUCONNIERS

Les fauconniers peuvent commencer la bataille accompagnés d'un faucon ou de tout autre petit oiseau de proie comparable. En termes de jeu, les faucons sont considérés comme des 'armes' portées par le fauconnier. Un faucon peut être lancé contre une unité ennemie de la même manière qu'une attaque de tir, ou il peut être sollicité pour aider le fauconnier dans un combat au corps à corps.

1. Les faucons sont si petits et rapides qu'ils ne peuvent pas être attaqués ou tués, mais lorsque le fauconnier est tué, son faucon est éliminé.
2. Les faucons peuvent être 'lancés' lors de la phase de tir

LES PERSONNAGES

Général

L'armée doit être menée par un général qui est le personnage au *Commandement* le plus élevé.

Grande bannière

Un personnage peut porter la grande bannière de l'armée pour un surcoût de 50pts. Cette bannière peut avoir jusqu'à trois pouvoirs magiques.

Commandants d'unité et champions

Les héros 5, 10 et 15 **doivent** être affectés aux unités comme *commandants* ou *champions* (à moins de porter la grande bannière). Les autres personnages peuvent rester indépendants.

- comme un tir normal. Un fauconnier peut se déplacer et lancer un faucon dans le même tour, mais il ne peut pas engager un corps à corps. Une unité de fauconniers est soumise aux règles de tir normales et doit lancer tous ses faucons contre une seule et même unité. La portée d'un faucon est de 24", et chaque faucon est traité comme un projectile avec CT 5 et Force 2. Une fois l'attaque résolue, l'oiseau revient immédiatement à son maître.
3. Les faucons peuvent aider leur maître engagé au corps-à-corps. Pour chaque fauconnier engagé au corps à corps une Attaque additionnelle de faucon est permise. Ces attaques sont résolues avec une CC 5 et une Force de 2.

Objets magiques pour les personnages

- Tous les personnages peuvent porter une arme magique ayant jusqu'à un attribut par niveau du personnage. (ex : un héros 5 peut porter une arme magique avec 0 ou 1 attribut tandis qu'un héros 15 peut avoir une arme magique dotée de 0 à 3 attributs.

- Quatre personnages peuvent être équipés d'un ou plusieurs projectiles magiques.

- Le ou les sorciers de l'armée peuvent avoir jusqu'à 3 parchemins contenant jusqu'à 4 sorts de niveau 3 au moins.

- Trois des personnages peuvent avoir un anneau de sort contenant un sort de niveau 3 ou moins.

- Deux personnages peuvent porter une armure magique.

HÉROS ELFES

0-10 Héros 5 (Glade Watchers).....48pts/fig

0-5 Héros 10 (Guardians).....88pts/fig

0-4 Héros 15 (Wood Lords).....128pts/fig

0-3 Héros 20 (Sylvan Chieftains).....168pts/fig

0-2 Héros 25 (Sylvan Kings).....208pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8
Héros 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8
Héros 15	5	6	5	4	4	3	8	3	10+2	9	10+1	9+1
Héros 20	5	7	5	4	4	4	9	4	10+3	9	10+1	9+1
Héros 25	5	7	6	4	4	4	9	4	10+3	10+2	10+2	10+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Règles spéciales : -

CHARS

Les personnages peuvent être montés sur des chars légers dont les points sont déduits de la catégorie Troupes.

- Char avec deux destriers et un conducteur elfe (armure légère) : +42pts

- 2 faux + 20pts

Ils peuvent aussi s'inclure sur un char lourd (cf. troupes).

SORCIERS ELFES

0-3 Sorcier 5 (Woodfeys).....78pts/fig

0-3 Sorcier 10 (Spellsingers).....118pts/fig

0-2 Sorcier 15 (Sylphseers).....203pts/fig

0-2 Sorcier 20 (Greenfeys).....303pts/fig

0-1 Sorcier 25 (Dryad).....418pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8
Sorcier 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8
Sorcier 15	5	6	5	4	4	3	8	3	10+2	9	10+1	9+1
Sorcier 20	5	7	5	4	4	4	9	4	10+3	9	10+1	9+1
Sorcier 25	5	7	6	4	4	4	9	4	10+3	10+2	10+2	10+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les sorciers peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Pouvoirs : Les sorciers elfes sylvains ont un nombre de sorts et des *Points de Magie* normaux selon leurs niveaux. Ils sont générés normalement.

Domaines : Les elfes sylvains utilisent la *magie de bataille*. Ils peuvent cependant substituer tous leurs sorts par de la *magie illusionniste* et/ou utiliser un sort par niveau de *magie élémentaire*. Les elfes sylvains n'utilisent pas la *magie démoniaque* ou *néromantique*.

Règles spéciales : -

ÉQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Armes	pts	Armures	pts	Monstres (comme monture)	pts
Arme à une main additionnelle.....	1	Bouclier.....	1	Dragon (taille 1/2/3/4/5/6).....	250/350/450/550/650/750
Arme à deux mains.....	2	Armure légère.....	2	dragon ailé.....	+50
Lance de cavalerie.....	2	Armure lourde.....	3	Aigle.....	75
Lance.....	1	Caparaçon		Licorne.....	80
Filet.....	1	(cheval ou destrier seulement).....	4	(elfes femelles seulement)	
Javelot.....	1				
Arc long.....	3	Animaux de monte	pts		
Arc court.....	1	Cheval.....	3		
Lance de jet.....	1	Destrier.....	6		

TROUPES

Bannières et instruments

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter la propriété.

Tirailleurs (cf. 15.9 du livre de règles)

Les unités suivantes peuvent opérer comme des tirailleurs. Le joueur doit le noter sur sa liste d'armée avant la bataille. La taille maximale pour une unité d'infanterie en tirailleurs est de 15 figurines et 10 dans le cas de la cavalerie.

Catégories	Maximum
Patrouilleurs sylvains	1 unité
Archers	2 unités
Archers du seigneur	2 unités
Éclaireurs	Tous

0-20 CHEVALIERS SYLVAINS 31pts/fig.

[Elven lords]

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Elfe (élite choc +1)	-	5	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Une seule unité peut avoir :

- des caparaçons pour +8pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

0-40 PATROUILLEURS SYLVAINS 20pts/fig.

[Wood Riders]

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Cheval	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Lance et arme à une main

Armure : Bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des arcs longs pour +6 pts/fig.
- des javelots pour +2 pts/fig.

Une seule unité peut avoir :

- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Peur du feu (cheval)

0-4 CHARS LOURDS 128pts/char

[Wain Lords]

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 1-4 char lourd portant 4 elfes et tiré par 4 destriers.

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Tous les chars peuvent avoir :

- des faux à leurs roues pour 20 pts/char.
- Un seul char peut avoir :
- une bannière magique jusqu'à 50pts.
 - un instrument magique jusqu'à 25pts.

Tout l'équipage peut avoir :

- des boucliers +8pts/char
- des arcs longs pour +6pts/char
- des javelots pour +2pts/char
- un fauconnier +6pts/char

Règles spéciales : Char lourd (cf livre de règles)

0-20 GARDES SYLVAINS 15pts/fig.

[Guards] Les meilleurs archers sont rassemblés en un contingent d'élite, toujours prêt à intervenir.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe (élite tir +2)	5	4	5	3	3	1	7	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arc long et arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- une bannière magique jusqu'à 25pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

0-30 ARCHERS DU SEIGNEUR 12pts/fig.

[Lord's Bowmen]

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe (élite tir +1)	5	4	5	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arc long et arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armures légères pour +2pts/fig.
 - des boucliers pour +1pt/fig.
- Une seule unité peut avoir :
- une bannière magique jusqu'à 25pts.
 - un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

30-60 ARCHERS 11pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arc long et arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- Une seule unité peut avoir :
- des armures légères pour +2pts/fig.
 - des armes à deux mains pour +2pts/fig.

Règles spéciales : -

0-40 DANSEURS DE GUERRE 20pts/fig.

[Wardancers - modifié WD144 p.50] Les danseurs de guerre sont des guerriers valeureux et incroyablement athlétiques.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des fléaux pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.

Règles spéciales : Danseurs de guerre (cf. règles ci-avant)

0-30 ÉCLAIREURS 16pts/fig.

[Glade Runners]

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe (élite tir +1)	5	4	5	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 5-12

Arme : Arc long et arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- Une seule unité peut avoir :
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Éclaireurs (cf. §15.10 du livre de règles)

0-20 FAUCONNIERS 11pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Faucon	-	5	5	2	-	-	-	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arme à une main et faucon

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Fauconniers (cf. règles ci-avant)

0-30 GUERRIERS SYLVAINS 9pts/fig.

[Warrior Kinbands]

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arme à une main

Armure : Bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armures légères pour +2pts/fig.
 - des lances pour +1pt/fig.
- Une seule unité peut avoir :
- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
 - des armes à deux mains pour +2pts/fig.
 - une bannière magique jusqu'à 25pts.
 - un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

0-6 MAÎTRES DE MEUTES 13pts/fig.

Les apprivoiseurs elfes sylvains entraînent leurs animaux pour être prêts à suivre leurs seigneurs à la chasse. A la bataille, le gibier est l'ennemi.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 1-3 maîtres avec leurs meutes avec 2-6 animaux par maître.

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Chaque maître peut avoir :

- un bouclier pour +1pt/fig.
- une armure légère pour +2pts/fig.

Les maîtres peuvent mener :

- des ours pour 20pts/fig.
- des sangliers pour 6pts/fig.
- des chiens de guerre pour 4pts/fig.
- des chats sauvages pour 21pts/fig.

(Il est impossible de mélanger différents animaux dans une même unité).

Règles spéciales : Maître de meutes (cf. 15.1 du livre de règles)

0-8 CHANGE-FORMES 28pts/fig.

[Shapechangers] Ce sont les favoris des esprits animaliers et peuvent prendre les caractéristiques d'un animal particulier; généralement un loup, un ours ou un sanglier. Ils sont rares mais peuvent être trouvés dans les armées d'elfes sylvains.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Loup géant	9	4	0	3	3	1	3	2*	3	4	4	4
Sanglier	7	3	0	3	3	1	3	2*	3	4	4	4
Ours	4	3	0	4	4	2	3	3*	6	3	6	6

* Attaque supplémentaire par arme.

Nombre de fig. par unité : jusqu'à 20% d'une unité d'infanterie

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Créatures garous (cf. 15.8 du livre de règles)

ALLIÉS

Les alliés naturels des elfes sont les autres peuples « bons » et les habitants des forêts. Reportez-vous aux listes des alliés.

Hauts elfes Halfelings Zoats

MERCENAIRES

Les elfes sylvains n'emploient pas de mercenaires.

0-3 HOMMES-ARBRES 280pts/fig.

[Treemen] Les forêts des elfes sont également habitées par les hommes-arbres géants. Les elfes et les hommes-arbres sont des amis proches et s'aident souvent mutuellement et des hommes-arbres volontaires combattent dans les armées des seigneurs elfes

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Homme-arbre	6	8	3	6	7	6	2	4	9	9	9	9

Nombre de fig. par unité : 1-3

Arme : Attaques d'écrasement.

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : (cf. Bestiaire) inflammables, provoque la peur, haine des gobelinoïdes

LE TRAIN

Les elfes sylvains n'ont que rarement un train à part lorsqu'ils sont en campagne loin de leurs demeures.

Le train est gratuit et est composé par un chariot et cinq elfes par chaque tranche complète de 1000pts d'armée. Ils ont des profils d'elfes normaux mais sont sans armures et utilisent des armes improvisées.

OSTS

Les sorciers elfes peuvent lier magiquement des osts de monstres et de créatures éthérées avant la partie. Reportez-vous au Bestiaire pour avoir les règles des osts.

Un ost de monstres peut comprendre : **Pts/fig**

0-20	Ours	20
0-30	Sangliers	6
0-1	Dragon	250-800
0-5	Aigles	75
0-1	Nuée	250
0-20	Chiens de guerre	4

Un ost éthéré peut comprendre : **Pts/fig**

0-5	Fantômes	50
0-1	Spectre	200
0-1	Monture spectrale (spectre seulement)	+25
0-2	Ombres	100
0-2	Revenants	150

LISTE D'ARMÉE DE L'EMPIRE 1

Warhammer Armies p.52-59

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Catégories	Minimum	Maximum
Personnages :	1 héros	50 % des points de l'armée
- Héros	1 figurine	-
- Sorciers	0	4 figurines
Troupes	33 % des points de l'armée	Toute l'armée moins un héros
Alliés	0	33 % des points de l'armée
Mercenaires	0	50 % des points de l'armée
Osts éthérés ou monstrueux	0	25 % des points de l'armée

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Neutre

Socles : 20mm x 20mm pour l'infanterie ; 25mm x 50mm pour la cavalerie

Flagellants

Dans l'Empire, l'excès religieux se manifeste parfois sous la forme d'automutilations publiques. Les zélotes de ce genre accompagnent parfois les armées impériales. Les troupes régulières ne les apprécient guère car leurs sévices et litanies nocturnes sont insupportables. À l'approche de la bataille, les flagellants entrent dans une extase fanatique. Lorsque la bataille commence, l'unité entière entre dans un état de folie guerrière et les flagellants retournent leur folie contre leurs ennemis.

1. Les flagellants sont sujets à la *frénésie*.
2. De plus, les flagellants doublent leur nombre d'*Attaques*.
3. Ils ne portent jamais d'armure, bien que certains puissent porter un bouclier.
4. Ils *haïssent* toute figurine d'alignement Chaotique.

Ces flagellants-là ne sont pas indémoralisables. NdT

LES PERSONNAGES

Général

L'armée doit être menée par un général qui est le personnage au *Commandement* le plus élevé.

Grande bannière

Un personnage peut porter la grande bannière de l'armée pour un surcoût de 50pts. Cette bannière peut avoir un unique pouvoir magique.

Commandants d'unité et champions

Les héros 5, 10 et 15 **doivent** être affectés aux unités comme *commandants* ou *champions* (à moins de porter la grande bannière). Les autres personnages peuvent rester indépendants.

Ingénieur

Un héros peut devenir un ingénieur (cf. §15.2 du livre de règles) pour un surcoût de +20pts. Il agit alors comme *commandant d'unité* d'une batterie.

HÉROS HUMAIN

0-6 Héros 5 (Grafs).....	30pts/fig
0-4 Héros 10 (Baronen).....	55pts/fig
0-3 Héros 15 (Margrafs).....	80pts/fig
0-2 Héros 20 (Counts).....	105pts/fig
0-1 Héros 25 (Hochmarschall).....	130pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 5	4"	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7
Héros 10	4"	5	4	4	4	2	4	3	8+1	7	7	7
Héros 15	4"	5	4	4	4	3	5	3	9+2	7	8+1	8+1
Héros 20	4"	6	4	4	4	4	6	4	10+3	7	8+1	8+1
Héros 25	4"	6	5	4	4	4	6	4	10+3	9+2	9+2	9+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Règles spéciales : -

Objets magiques pour les personnages

- Tous les personnages peuvent porter une arme magique ayant jusqu'à un attribut par niveau du personnage. (ex : un héros 5 peut porter une arme magique avec 0 ou 1 attribut tandis qu'un héros 15 peut avoir une arme magique dotée de 0 à 3 attributs.

- Le ou les sorciers de l'armée peuvent avoir jusqu'à 3 parchemins contenant jusqu'à 2 sorts de niveau 3 au moins.

- Deux des personnages peuvent avoir un anneau de sort contenant un sort de niveau 2 ou moins.

- Un personnage peut porter une armure magique.

SORCIERS HUMAIN

0-2 Sorcier 5 (Zauberers).....	60pts/fig
0-2 Sorcier 10 (Schwarzmantels).....	85pts/fig
0-1 Sorcier 15 (Hohenhexe).....	155pts/fig
0-1 Sorcier 20 (Zaubermeister).....	240pts/fig
0-1 Sorcier 25 (Kulturmeister).....	340pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier 5	4"	4	3	4	3	1	3	1	7	8+1	8+1	8+1
Sorcier 10	4"	4	3	4	4	2	4	1	8+1	8+2	8+1	9+2
Sorcier 15	4"	5	3	4	4	3	4	1	9+2	9+2	9+2	9+2
Sorcier 20	4"	5	4	4	4	4	5	1	9+2	10+3	9+2	10+3
Sorcier 25	4"	6	5	4	4	4	6	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les sorciers peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Pouvoirs : Les sorciers impériaux ont un nombre de sorts et des *Points de Magie* normaux selon leurs niveaux. Ils sont générés normalement.

Domaines : Les sorciers impériaux utilisent la *magie de bataille*. Ils peuvent aussi utiliser des sorts de magie *illusionniste* ou *élémentaire* et au maximum un sort par niveau de magie, *démoniaque* ou *nécromantique*.

Règles spéciales : -

ÉQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Armes	pts	Armures	pts	Monstres (comme monture)	pts
Arme à une main additionnelle.....	1	Bouclier.....	1	Licorne.....	80
Arme à deux mains.....	2	Armure légère.....	2	(femmes seulement)	
Fléau.....	1	Armure lourde.....	3		
Lance de cavalerie.....	2	Caparaçon			
Hallebarde.....	2	(cheval ou destrier seulement).....	4		
Lance.....	1				
Pique.....	1	Animaux de monte	pts		
Arquebuse.....	3	Cheval.....	3		
Tromblon.....	2	Destrier.....	6		
Pistolet.....	2	Pégase.....	14		
Arc court.....	1				
Arc.....	2				
Arc long.....	3				
Arbalète.....	3				
Lance de jet.....	1				

TROUPES

Bannières et instruments

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter la propriété.

0-20 TEMPLE RITTERBURDEN 39pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain (élite choc +3)	4	4	3	4	3	1	4	1	7	7	7	7
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure lourde, bouclier et caparaçon

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- une bannière magique jusqu'à 100pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

0-30 HOHENSCHNECHTES 37pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain (élite choc +2)	4	4	3	3	3	1	4	1	7	7	7	7
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure lourde, bouclier et caparaçon

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- une bannière magique jusqu'à 25pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

0-50 STADTSCHNECHTES 25pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des caparaçons pour +8pts/fig.

Règles spéciales : -

Tirailleurs (cf. 15.9 du livre de règles)

Les unités suivantes peuvent opérer comme des tirailleurs. Le joueur doit le noter sur sa liste d'armée avant la bataille. La taille maximale pour une unité d'infanterie en tirailleurs est de 15 figurines et 10 dans le cas de la cavalerie.

Catégories	Maximum
Armbrustschutzen	2 unités
Hakbutschutzen	2 unités
Forstjaeger	Tous
Bergjaeger	Tous

0-20 KREIGSRITTER 20pts/fig.

Ce sont les milices montées levées par les provinces électorales. Elles jouent un rôle vital dans le maintien de l'ordre dans les provinces et forment un supplément utile aux chevaliers lourdement armés à la bataille

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Cheval	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 10

Arme : Arbalète et arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- des lances pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Peur du feu (chevaux)

0-20 REIKSGARD 11pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain (élite choc +2)	4	4	3	3	3	1	4	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des fléaux pour +1pt/fig.

- une bannière magique jusqu'à 25pts.

- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

10-50 ARMBRUSTSCHUTZEN 10pts/fig.

Les provinces électorales lèvent des régiments d'arbalétriers pour leurs armées.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arbalète et arme à une main

Armure : Armure légère

Options : -

Règles spéciales : -

20-60 HELBLITZEN 9pts/fig.

Le pilier de l'infanterie de l'Empire sont les hallebardiers.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-50**Arme :** Hallebarde et arme à une main**Armure :** Armure légère**Options :** -**Règles spéciales :** -**0-20 HAKBUTSCHUTZEN 8pts/fig.**

Ce sont des troupes armées d'une arquebuse ou "hakbuts" en Reikspiel.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-30**Arme :** Arquebuse et arme à une main**Armure :** -**Options :** -**Règles spéciales :** -**0-100 ERSATZSOLDER 5pts/fig.**

Ces soldats viennent de la population urbaine de chaque province électorale pour soutenir l'armée en temps de guerre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 30-60**Arme :** Arme à une main**Armure :** -**Options :** Toutes les unités peuvent avoir :

- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- des piques pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.

Règles spéciales : -**0-60 LANDESTURM 3pts/fig.**

En temps de guerre, lorsque le besoin s'en fait sentir, les armées impériales pratiquent la conscription.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain (levée)	4	2	2	3	3	1	2	1	6	6	6	6

Nombre de fig. par unité : 30-60**Arme :** Arme à une main**Armure :** -**Options :** Toutes les unités peuvent avoir :

- des lances pour +0,5pt/fig.
- des boucliers pour +0,5pt/fig.
- des armures légères pour +1pt/fig.

Règles spéciales : -**0-10 BERGJAEGER 13pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 5-10**Arme :** Arc long et arme à une main**Armure :** -**Options :** Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Éclaireurs (cf. §15.10 du livre de règles)**0-30 FORSTJAEGER 12pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 5-30**Arme :** Arc long et arme à une main**Armure :** Armure légère**Options :** Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- des lances de jet pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Forestiers (cf. §15.5 du livre de règles)**0-16 FLEGLERS 9pts/fig.**

Ces flagellants appartiennent à une secte de fanatiques religieux répandue dans l'Empire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 8**Arme :** Arme à une main**Armure :** -**Options :** Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.

Règles spéciales : flagellants (cf. règle ci-avant)**0-3 REIKS KANONE 60pts**

Les armées de Nuln furent les premières à utiliser des bombardes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 1-3 canons avec 3 servants par arme.**Arme :** Arme à une main**Armure :** -**Options :** -**Règles spéciales :** -**LE TRAIN**

Les armées impériales bénéficient de l'intendance la mieux organisée et la plus efficace de toutes les nations du Vieux Monde. En effet, une armée traîne toujours derrière elle un train de bagage de chariots chargés de nourriture, de munitions, de poudre à canon, d'or pour la paie des soldats et d'innombrables marchands civils cherchant à gagner un peu d'argent en vendant des biens et services aux soldats. Les cuisiniers et approvisionneurs sont importants, car les soldats impériaux aiment un bon repas avant la bataille et bien entendu il y a des frauleins à la poitrine généreuse pour apporter des chopes de bière aux troupes après une dure journée de tuerie.

Le train est gratuit et est composé par un chariot et cinq humains (ou halfelings) par chaque tranche complète de 1000pts d'armée. Ils ont des profils d'humains (ou d'halfelings) normaux mais sont sans armures et utilisent des armes improvisées.

ALLIÉS

L'Empire fait face à des ennemis assez sinistres à la fois dans et hors du pays et il peut demander à certains alliés de le rejoindre. Reportez-vous aux listes des alliés.

Halfelings Alliés du Vieux Monde Elfes sylvains

MERCENAIRES

Les riches Burgermeisters des provinces électorales ont beaucoup d'argent à dépenser pour des mercenaires, il y a donc beaucoup de freicorps mercenaires à la recherche d'un emploi dans l'Empire. Reportez-vous aux listes des mercenaires.

Nains Norses Mercenaires du Vieux Monde Ogres

OSTS

Les sorciers impériaux peuvent lier magiquement des osts de monstres avant la partie. Reportez-vous au Bestiaire pour avoir les règles des osts.

Un ost de monstres peut comprendre :		Pts/fig
0-12	Ours	20
0-20	Sangliers	6
0-1	Dragon	250-800
0-1	Nuée	250
0-18	Chiens de guerre	4

LISTE D'ARMÉE DE L'EMPIRE 2

WD147-149-150-151-152

Juste avant la sortie de la WFB4, Rick Priestley & Nigel Stillman ont publié dans White Dwarf une nouvelle armée pour l'Empire. Elle est complètement compatible avec les autres même si elle change les principes de sélection de l'armée et apporte beaucoup de règles nouvelles pré-V4 (notamment pour les machines de guerre).

Je pense malgré tout que la première version de la liste d'armée de l'Empire est plus intéressante à jouer. Cependant, vous pourriez piocher dans cette liste des éléments pour l'enrichir : par exemple, si vous avez envie de jouer des chevaliers du Loup Blanc ou un tank à vapeur.

Note sur les profils : annonçant WFB4, cette liste fait disparaître les caractéristiques **Int**, **CI** et **FM** (résumant tout dans le **Cd**, comme dans les versions supérieures). Le traducteur propose ici en italique des valeurs pour les caractéristiques manquantes inspirées des différents niveaux de héros et de sorciers humains.

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Les limitations des catégories personnages et machines de guerre sont liées aux nombres d'unité d'infanterie dans l'armée.

Les personnages :

Vous pouvez inclure un personnage toutes les deux unités d'infanterie impériale (régiment ou détachement, nains et halfelings **compris**).

Les machines de guerre :

Vous pouvez avoir :

- une pièce d'artillerie (canon, mortier, canon à répétition) toutes les deux unités d'infanterie impériale (régiment ou détachement, nains et halfelings **non-compris**).
- une catapulte-marmite halfeling par régiment d'halfelings.
- un tank à vapeur toutes les deux unités d'infanterie impériale (régiment ou détachement, nains et halfelings **non-compris**).
- un chariot de guerre toutes les deux unités d'infanterie impériale (régiment ou détachement, nains et halfelings **non-compris**).

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Neutre

Socles : 20mm x 20mm pour l'infanterie ; 25mm x 50mm pour la cavalerie

Détachements

Certaines unités de la liste d'armée sont appelées « détachements ». Ces unités peuvent être utilisées normalement (auquel cas, les règles ci-dessous sont ignorées) mais peuvent aussi, au choix du joueur, être rattaché à un « régiment ».

Au moment de la composition de l'armée, vous pouvez décider qu'un régiment dispose d'une ou deux détachements en soutien. Au début de la bataille, la somme des membres des détachements ne peut pas dépasser celle du régiment (ex un régiment de 20 figurines peut avoir, par exemple, 2 détachements de 10 figurines).

Tant qu'un détachement est dans les 8" du régiment qu'il soutient, il peut bénéficier du bonus de Cd du commandant de ce régiment et des éventuels effets de sa bannière.

Les détachements n'ont pas l'obligation de rester dans ses 8" mais ils ne peuvent pas changer d'affectation en cours de bataille.

Grand canon

Le Grand canon impérial est plus puissant que canon à trois servants du livre de règles :

Portée	Force	D	Mod. svg
48"	-	D4	Aucune

Toutes les figurines traversées par le tir du canon sont blessées sur 4, 5 ou 6 sur 1D6. Il n'y aucune sauvegarde possible.

Les règles présentées dans le White Dwarf 147 (p.49) sont tout à fait celles utilisées ensuite pour les canons de la V4 à V8 (estimation de la distance du tir, suivie de deux lancés de dé d'artillerie). Vous pouvez les adopter si vous voulez où rester fidèle aux règles de base de la V3.

Dès les pré-listes de WFB4, l'arme est Force 10. Je pense qu'il faut la retenir, car le système « tué sur 4+ » est vraiment ambiguë (surtout avec le 1D4 dommages derrière) et n'apporte aucune indication sur les dégâts causés aux bâtiments.

Sur tous les points de règles, vous pouvez considérer qu'il s'agit d'un canon à 3 servants (cf. livre de règles §19.8). NdT

Canon à répétition

Le canon à répétition est un canon-orgue neuf fûts montés trois par trois autour d'un axe. Il tire une mitraille particulièrement efficace contre les fantassins.

Portée	Force	D	Mod. svg
24"	-	1	Aucune

Un canon à répétition a 9 tirs en tout et il est impossible de recharger des fûts pendant la bataille.

Tir :

Lors d'un tir, vous pouvez faire tirer 1 à 9 fûts au choix. Il vous faudra garder en mémoire le nombre de fûts restant à tirer. Désignez votre cible à portée, choisissez le nombre de fûts tirés et lancez 1D6¹ après l'autre par fût tiré pour déterminer le nombre de touches automatiques :

D6	1	2	3	4	5	6
Nbre de touches	2	4	6	8	10	Incident

Toutes les touches infligent une blessure sur un 4, 5 ou 6 sur 1D6 sans sauvegarde d'armure possible.

Les incidents :

Si le premier D6 donne un incident, tous les fûts restant partent d'un coup. Si l'incident arrive avec un autre dé, ce fût ne provoque aucune touche (il est tout de même considéré comme ayant fait feu).

Sur tous les autres points de règles non couverts ici, vous pouvez considérer qu'il s'agit d'un canon à 3 servants (cf. livre de règles §19.8).

Comme pour le Grand canon, en V4, les règles changent pour le mieux. Entre 0-12", les touches sont Force 5. De 12 à 24", le nombre de touches est divisé par 2 et la Force de celles-ci passe à 4. Aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée. NdT

Mortier impérial

Le mortier impérial utilise des règles différentes de celles du mortier à 3 servants standards.

Portée	Force	D	Mod. svg
16-48"	-	1	Aucune

Le gabarit utilisé par cette arme est un disque (de 1,5" de rayon) percé en son milieu (d'un disque de 0,5") – un peu comme un donut ! [C'est gabarit normal de catapulte de WFB4&5, NdT].

Tir :

Placez le gabarit n'importe où à portée de l'arme. Lancez les dés d'artillerie (le dé de déviation et le dé de dispersion). Sur un « Hit », le gabarit tombe au bon endroit. Sinon il dévie du résultat indiqué par les dés.

Si le centre du gabarit touche une unité, celle-ci subit le nombre de dommages automatique indiqué par le résultat du dé d'artillerie. Si l'unité n'est touchée que par la zone extérieure du gabarit, divisez les dommages indiqués par 2. Si d'aventure, un gabarit touche deux unités différentes, divisez les dommages reçus entre les deux unités.

Sur tous les autres points de règles non couverts ici, vous pouvez considérer qu'il s'agit d'un mortier à 3 servants (cf. livre de règles §19.9).

En fait, il est beaucoup plus simple de considérer cette arme comme un mortier normal !. NdT

Catapulte-marmite Halfeling

Les halfelings sont les seuls à utiliser cette arme qui ressemble à une catapulte projetant le contenu bouillant d'une marmite.

Portée	Force	D	Mod. svg	Gab.
36"	5/3	1	-2/0	0,5/1,5

Le gabarit utilisé par cette arme est un disque (de 1,5" de rayon) percé en son milieu (d'un disque de 0,5") – un peu comme un donut ! [C'est gabarit normal de catapulte de WFB4&5, NdT].

Tir :

Placez le gabarit n'importe où à portée de l'arme. Lancez les dés d'artillerie (le dé de déviation et le dé de dispersion). Sur un « Hit », le gabarit tombe au bon endroit. Sinon il dévie du résultat indiqué par les dés.

Les figurines recouvertes par la zone centrale subissent une touche F5 svg -2 et celles qui sont recouvertes par la zone extérieure une touche F3 sans modificateur de sauvegarde.

Le mélange projeté affecte particulièrement douloureusement les gobelinoïdes et les trolls :

- Sur les orques, les gobelins et les snotlings : la Force reçoit un bonus de +1 (F6 et 4) et toutes les sauvegardes d'armure sont réduites de -2

- Un troll touché par le gabarit subit 1D6 touches au lieu d'une.

Sur tous les autres points de règles non couverts ici et/ou si vous ne voulez pas utiliser les dés d'artillerie, vous pouvez considérer qu'il s'agit d'une catapulte à 3 servants. (cf. livre de règles §19.7).

Vous pouvez aussi considérer que cette arme fonctionne comme une catapulte normale avec un gabarit particulier. NdT

Chariot de guerre

Un chariot de guerre est une plate-forme montée sur roues tirée par deux destriers et abritant six ingénieurs impériaux disposant d'armes expérimentales.

Mouvement

Le chariot se déplace à 6". Il charge donc à 12". Il ne peut pas traverser d'obstacle ou de terrains difficiles. Si un destrier est tué, il se déplacera à 3" et sans eux, il ne se déplacera plus.

Équipage

Les 6 ingénieurs ont les armes suivantes : un fusil long du Hochland, une arquebuse à répétition, un grand tromblon, une guisarme, une pince et un scorpion.

Fusil long du Hochland

Ce fusil de précision, utilisé par les chariots de guerre, peut viser une figurine individuelle ennemie qui, avec une autre arme n'aurait pas pu être prise pour cible Jusqu'à 20", la sauvegarde d'armure est réduite de -1. Au delà, elle n'est pas modifiée.

Arme	Portée	Force	D	Mod. svg
Fusil long	40"	4	1	-1/0

Pistolet et arquebuse à répétition

Ces armes extrêmement lourdes tirent une volée de plomb. Elles sont utilisées sur les chariots de guerre et par les escorteurs.

Si vous touchez une fois la cible, vous tentez une autre touche en relançant le dé pour toucher et ainsi de suite jusqu'à un maximum de 6 touches. Si vous continuez à toucher, vous pouvez éventuellement choisir une autre cible dans les 2" de

¹ Ou, plus simplement, un dé d'artillerie.

la précédente. Faites ensuite les jets pour blesser les sauvegardes d'armure normalement.

Si vous obtenez un 1 sur le premier jet pour toucher, l'arme est enrayée pour le reste de la partie.

Le pistolet à répétition ne peut pas être utilisé au corps-à-corps.

Le mousquet est tellement encombrant que son porteur subit un modificateur de -1 à son jet *pour toucher* en corps-à-corps.

Arme	Portée	Force	D	Mod. svg
Arquebuse à répétition	20"	4	1	-
Pistolet à répétition	10"	3	1	-

Grand tromblon

Cette arme, utilisée sur les chariots de guerre, utilise un gabarit isocèle (hauteur 8" et base 4"). Lorsque l'arme tire, placez la pointe du triangle au contact avec le tireur. Toutes les figurines sous le gabarit subissent une touche de F3.

Pince

Au corps-à-corps, le porteur de cette pince effectue une attaque spéciale : si son jet *pour toucher* est réussi, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur à l'Endurance de la cible, elle est automatiquement tuée sans aucune sauvegarde d'armure. Un 6 est toujours une réussite.

Guisarme

Au corps-à-corps, le porteur de cette grande hallebarde a les bonus suivants I+1 et F+1.

Scorpion

Cette arme est un lourd boulet fixé à une chaîne. Au corps-à-corps, le porteur inflige des touches F+1 (F4 donc) qui n'autorise aucune sauvegarde d'armure.

Contre les tirs

Le tireur choisi sa cible : les destriers (il y en a deux), le chariot lui-même (E8 PV6), les ingénieurs (qui sont derrière un couvert lourd). Si un gabarit touche le chariot, toutes les figurines et zones recouvertes sont touchées.

Au corps-à-corps

De front, les assaillants peuvent attaquer les destriers, le chariot ou les ingénieurs (avec -2 pour toucher). Tous les ingénieurs, quelle que soit leur position dans le chariot et les destriers combattent également.

De flanc ou de l'arrière, les assaillants peuvent attaquer le chariot ou les ingénieurs (avec -2 pour toucher). Tous les ingénieurs, quelle que soit leur position dans le chariot peuvent combattre.

Destruction du chariot

Lorsque le chariot arrive à 0PV, les destriers sont éliminés et les roues cassées. La plate-forme reste en place comme un terrain infranchissable. Les ingénieurs survivants peuvent continuer à combattre.

Tank à vapeur

Le tank à vapeur est une invention extraordinaire de Leonardo di Miraglio, fondateur de l'École impériale des ingénieurs. Toute la difficulté de l'ingénieur responsable du tank est de gérer la pression interne de la chaudière.

Les points de vapeur

Au début de la phase de mouvement, le joueur doit décider quelle quantité de vapeur il envoie dans la chaudière du tank : c'est un chiffre entre 0 et 5 : 0, aucune vapeur ne va dans la chaudière et 5, la puissance maximum. Ce sont les « points de vapeur ». Chacun d'eux permet au tank de se déplacer, de manœuvrer et de tirer avec son canon. Chaque point dépensé permet de :

- se déplacer de 3" vers l'avant, ou
- de pivoter une fois jusqu'à 90° à droite ou à gauche, ou
- de tirer avec le canon (une fois par tour).

Par exemple, pour 4 points, le tank peut se déplacer de 6", pivoter une fois jusqu'à 90° et tirer. Les points non-utilisés un tour donné s'accumulent et comptent pour le tour précédent où ils peuvent être utilisés.

À la fin du tour du tank, lancez 1D6. Sur un 6, il y a eu un incident avec la chaudière. Relancez 1D6 et ajoutez le nombre de points de vapeur que vous avez déclaré ce tour-ci.

Si le tank a été endommagé (ie perdu 1 PS ou plus), les incidents sont plus fréquents. Ajoutez les PV perdus au premier D6. Ainsi un tank ayant perdu 1PS aura un incident sur un 5-6, si en a perdu 2, ce sera sur un 4-5-6, etc.

D6+ Table des incidents à la chaudière

- | | |
|-----|---|
| 1-6 | Il y a une petite fuite sur le système mais rien de sérieux. Au prochain tour, vous ne pourrez pas utiliser plus de 2 points de vapeur. Il n'y a pas d'autre effet. |
| 7 | Il y a un problème avec le système de propulsion. Au prochain tour uniquement, le tank ne pourra pas se déplacer et il sera impossible de déclarer moins de points de vapeur qu'à ce tour-ci. |
| 8 | Un grand nuage de vapeur entoure le tank. Le tank est impossible à stopper et son pilote le dirige manière aléatoire. Lancez un autre D6 pour chaque point de vapeur utilisé pour le mouvement :
1-4 le tank va tout droit
5 Tourne de 90° à gauche
6 Tourne de 90° à droite
De plus, le canon ne peut pas tirer. |
| 9 | La chaudière casse et toutes les figurines dans les 3" subissent une touche de F3. Le tank ne peut plus bouger, mais il peut encore tirer avec son canon. |
| 10+ | La chaudière explose et le tank est détruit. Toutes les figurines dans les 3" subissent une touche de F6. |

Le canon

Le canon du tank à vapeur ne peut tirer qu'en ligne droite. Il a le profil suivant :

Portée	Force	D	Mod. svg
36"	10	D4	Aucune

Ces boulets n'autorisent aucune sauvegarde d'armure.

Le commandant

L'ingénieur commandant le tank a un pistolet à répétition (cf. chariot de guerre) et peut l'utiliser durant n'importe quelle phase de tir. Il a une CT de 3. Le tireur est impossible à viser

ou à combattre indépendamment du tank lui-même.

Le tank au corps-à-corps

Le tank est une masse de métal impossible à arrêter. Il écrase les figurines sur son chemin. Pour éviter l'impact du tank (une touche F7), toutes les figurines sur le trajet doivent réussir individuellement un jet inférieur ou égal à leur Initiative sur 1D6. [Un 6 est toujours un échec. NdT]

Attaquer le tank est très difficile, il n'est jamais engagé en corps-à-corps et il est impossible de gagner un combat contre lui. Une fois au contact, il est cependant possible de le frapper (on considère alors qu'il a une CC de 3) et tenter de le blesser

malgré son Endurance 10.

Psychologie

L'équipage du tank doit faire ses tests de peur, de panique et autres comme unités. Cependant, si le tank doit fuir, il ne peut pas faire demi-tour : considérez que l'équipage abandonne alors le véhicule et se sauve sans possibilité de ralliement. Le tank reste sans équipage. Il est cependant impossible pour l'ennemi de capturer un tank à vapeur et de le retourner contre son camp.

PERSONNAGES

0-1 EMPEREUR KARL FRANZ 150pts

L'actuel chef de l'Empire et l'empereur Karl-Franz 1^{er}.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Karl Franz	4	6	4	4	4	3	6	3	10+3	9+2	9+2	9+2

Arme : Marteau de Sigmar

Armure : Armure lourde, bouclier, Sceau d'Argent

Objets magiques :

- *Marteau de Sigmar* : Toutes les touches réalisées blessent automatiquement sans qu'aucun jet *pour blesser* ne soit nécessaire. Seules les sauvegardes d'armures magiques sont autorisées.

- *Sceau d'argent* : Il y a une pénalité de -1 *pour toucher* le porteur au tir ou au corps-à-corps. Le Sceau protège aussi contre les sorts. Si un sort est lancé contre le porteur ou contre l'unité dans laquelle il se trouve, le sort est dissipé sur un jet de 4+ sur 1D6.

0-1 CHAMPION DE L'EMPEREUR 150pts

L'actuel champion de l'Empereur et porteur de la grande bannière de l'Empire est Ludwig Swartzhelm.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
L. Swartzhelm	4	5	4	4	4	3	5	3	9+2	7	9+2	9+2

Arme : *Épée de Justice*

Armure : Armure lourde, bouclier.

Objet magique :

- *Épée de Justice* : Le porteur de cette épée peut relancer ses jets pour toucher raté. Les armures normales ne protègent pas leurs porteurs. Seules les armures magiques fonctionnent normalement.

Règle spéciale : Ludwig Swartzhelm porte de la grande bannière de l'Empire. Il doit combattre côte à côte avec l'Empereur autant que possible : à pied s'il est à pied, sur un destrier s'il est sur un destrier. Si l'Empereur chevauche sur un monstre, Ludwig ne peut pas le suivre : sa bannière n'est plus considérée comme la grande bannière de l'armée. Cette bannière n'a pas d'effets magiques.

0-1 REINE DES GLACES DE KISLEV 200pts

Reine de Kislev et praticienne de la magie de Glace.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Tzarine	4	4	3	3	3	3	5	3	10+3	10+3	9+2	10+3

Arme : Épée Terreur Froide

Armure : -

Objet magique :

- *Terreur Froide* : Cette épée magique tue automatiquement quiconque est blessé par elle et aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée.

Règle spéciale : La tzarine lance des sorts comme un sorcier de niveau 3 (id. sorcier 20) et utilise la magie de glace (cf. livret sur la magie)

SORCIER DE BATAILLE

Sorcier niveau 1

50pts

Sorcier niveau 2

100pts

Sorcier niveau 3

150pts

Ces sorciers sont issus des Collèges de magie impériaux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier	4	4	3	3	3	3	3	1	8+1	8+1	8+1	8+1

Arme : Arme à une main

Armure : -

Objets magiques : -

Règle spéciale : Pour les sorts, considérez les sorciers de niveau 1 comme des sorciers 10, ceux niveau 2 comme des sorciers 15 et ceux niveau 3 comme des sorciers 20. Les profils sont identiques quel que soit le niveau.

COMTE-ELECTEUR 100pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Comte-électeur	4	5	4	4	4	3	4	3	9+2	7	9+2	9+2

Arme : Croc runique

Armure : Armure lourde, bouclier

Objets magiques :

- *Croc runique* : Les blessures de cette arme magique n'autorise aucune sauvegarde, même magique. Les créatures éthérées et les morts-vivants subissent, de plus, 2 blessures au lieu d'une.

0-1 GRAND THEOGONISTE 150pts

Grand prêtre du culte de Sigmar, le Grand Théogoniste combat sur son autel de guerre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Gd Théogoniste	4	5	3	4	4	3	5	3	10+3	9+2	9+2	9+2
Autel de guerre	6	-	-	-	6	3	-	-	-	-	-	-

Arme : Bâton de Commandement

Armure : Griffon de Jade

Objets magiques :

- *Bâton de Commandement* : Son porteur lance des sorts comme un sorcier de niveau 2 (id. sorcier 15).

- *Griffon de Jade* : Ce pectoral, lié à l'autel lui-même, fonctionne à la fin de toutes les phases de tir et de corps-à-corps [mais pas des phases de magie, NdT] : si le porteur a été blessé, il est récupère immédiatement ses PV perdus. Si le porteur est tombé à 0PV, le pectoral ne peut plus rien pour lui. Ainsi, pour tuer le Grand Théogoniste, il faut lui faire perdre 3PV en une seule phase de tir et de corps-à-corps [ou employer la magie]

- *Autel de guerre* : L'autel de guerre est tiré par deux chevaux. Toutes les unités de l'Empire dans les 6" (dont l'autel lui-même) sont impossibles à mettre en déroute et insensibles à tout effet psychologique. Si l'autel est détruit, le Grand Théogoniste peut continuer à combattre à pied, mais il ne bénéficie plus de l'effet du Griffon de Jade.

MONTURES DISPONIBLES POUR LES PERSONNAGES [aucun autre équipement n'est prévu dans cette liste. NdT]

Montures (zoo impérial)	pts		pts		pts
Destrier caparaçonné.....	gratuit	Aigle géant.....	75	Manticore.....	200
Pégase.....	14	Griffon.....	200	Dragon 1 (ailé).....	300
Chimère.....	250	Hippogriffe.....	200	Vouivre.....	180
Cockatrice.....	150	Hydre.....	200	Licorne (femmes seulement)	80

TROUPES

0-1 CHEVALIERS DE LA REIKGUARD

Capitaine 80pts
Chevalier 40pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Capitaine	4	6	3	4	3	2	5	2	10+3	7	8+1	8+1
Humain (élite choc +3)	4	4	3	4	3	1	4	1	7	7	7	7
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : Un capitaine et 4+ chevaliers

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure lourde, bouclier et caparaçon

Options : -

Règles spéciales : Si l'unité fait 10 figurines ou plus, elle peut porter gratuitement la bannière personnelle de l'empereur comme bannière d'unité. C'est un grand honneur aussi le premier test de déroute ou de psychologie est automatiquement réussi. A part cet effet, c'est une bannière d'unité normale (ie non-magique).

0-1 CHEVALIERS DU LOUP BLANC

Champion 66pts
Chevaliers 36pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Champion	4	5	3	4	3	2	5	2	9+2	7	8+1	8+1
Humain (élite choc +3)	4	4	3	4	3	1	4	1	7	7	7	7
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : Un champion et 4+ chevaliers

Arme : Arme à deux mains et arme à une main

Armure : Armure lourde et caparaçon

Options : -

Règles spéciales : Normalement, les armes à deux mains ne peuvent pas être utilisées par les cavaliers. Toutefois, ces chevaliers sont une exception. Leur arme leur donne les bonus normaux (F+1, I-1, svg-1).

Si l'unité fait 10 figurines ou plus, elle peut porter gratuitement la bannière d'Ulric. Cette bannière magique provoque la peur uniquement à ceux qui voudraient charger l'unité.

0-1 CHEVALIERS PANTHERES

Champion 66pts
Chevaliers 36pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Champion	4	5	3	4	3	2	5	2	9+2	7	8+1	8+1
Humain (élite choc +3)	4	4	3	4	3	1	4	1	7	7	7	7
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : Un champion et 4+ chevaliers

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure lourde, bouclier et caparaçon

Options : -

Règles spéciales : Si l'unité fait 10 figurines ou plus, elle peut porter gratuitement une bannière magique de l'Ordre de la Lumière qui annule sur un 4+ sur 1D6 tous les sorts de magie hostile lancé sur l'unité.

0-1 LANCIERS AILÉS KISLEVISTES

Champion 54pts
Chevaliers 24pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Champion	4	5	3	4	3	2	4	2	9+2	7	8+1	8+1
Humain (élite choc +1)	4	4	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Cheval	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : Un champion et 4+ lanciers

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure lourde, bouclier.

Options : -

Règles spéciales : Peur du feu (cheval)

0-1 ESCORTEURS

26pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Cheval	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5+

Arme : Mousquet ou pistolet à répétition et arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : -

Règles spéciales : Peur du feu (cheval). Voir la description du chariot de guerre pour les armes.

PISTOLIERS

20pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Cheval	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5+

Arme : 2 pistolets et arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : -

Règles spéciales : Leurs deux pistolets leur permettent de tirer une fois chaque tour. Peur du feu (cheval)

ARCHERS MONTÉS KISLEVISTES

20pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Chef	4	3	3	3	3	2	4	2	8+1	7	7	7
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Cheval	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : Un chef et 4+ cavaliers

Arme : Arc et arme à une main

Armure : Bouclier

Options : -

Règles spéciales : Ces unités peuvent être tirailleurs (cf. 15.9 du livre de règles) quelle que soit leur taille. Peur du feu (cheval).

0-1 RÉGIMENT DE LA REIKGUARD
Capitaine 92pts[!]
Chevaliers 12pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Capitaine	4	6	3	4	3	2	5	2	10+3	7	8+1	8+1
Humain (élite choc +3)	4	4	3	4	3	1	4	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : Un capitaine et 9+ gardes

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : -

Règles spéciales : -

RÉGIMENT D'HALLEBARDIERS
Champion 38pts
Hallebardiers 8pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Capitaine	4	3	3	3	3	2	4	2	8+1	7	7	7
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : Un capitaine et 9+ hallebardiers

Arme : Hallebarde et arme à une main

Armure : Armure légère

Options : -

Règles spéciales : -

RÉGIMENT D'EPEISTES
Capitaine 27pts
Épéistes 7pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Capitaine	4	3	3	3	3	2	4	2	8+1	7	7	7
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : Un capitaine et 9+ épéistes

Arme : Arme à une main

Armure : Bouclier

Options : -

Règles spéciales : -

RÉGIMENT D'ARBALÉTRIERS TILÉENS
Capitaine 28pts
Arbalétriers 8pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Capitaine	4	3	3	3	3	1	3	2	8+1	7	7	7
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : Un capitaine et 9+ arbalétriers

Arme : Arbalète et arme à une main

Armure : Armure légère

Options : -

Règles spéciales : -

DÉTACHEMENT D'ARQUEBUSIERS 8pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 5+

Arme : Arquebuse et arme à une main

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : -

DÉTACHEMENT D'ARCHERS 7pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 5+

Arme : Arquebuse et arme à une main

Armure : Armure légère

Options : -

Règles spéciales : -

DÉTACHEMENT DE JOUEURS D'ÉPÉE 8pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 5+

Arme : Arme à deux mains et arme à une main

Armure : Armure légère

Options : -

Règles spéciales : -

DÉTACHEMENT D'EPEISTES 7pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : Un capitaine et 9+ épéistes

Arme : Arme à une main

Armure : Bouclier

Options : -

Règles spéciales : -

RÉGIMENT DE NAINS DE L'EMPIRE
Capitaine 30pts
Nains 10pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Capitaine	3	4	3	3	4	1	2	2	10+1	7	9	9
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre de fig. par unité : Un capitaine et 9+ nains

Arme : Arme à une main

Armure : Bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir l'une des deux options suivantes :

- des lances pour +1pt/fig.

- des arbalètes pour +3pts/fig.

Règles spéciales : Vous pouvez avoir un régiment de nains tous les deux régiments ou détachements d'humains.

RÉGIMENT D'HALFELINGS

Capitaine 14pts
 Halfeling 4pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Capitaine	3	2	4	2	2	1	5	2	7+1	7	6	8
Halfeling	3	2	4	2	2	1	5	1	6	7	6	8

Nombre de fig. par unité : Un capitaine et 9+ halfelings

Arme : Arc et arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent échanger leur arc pour :

- un bouclier gratuit

- un bouclier et une lance pour +1pt/fig.

Règles spéciales :

Vous pouvez avoir un régiment de halfelings tous les deux régiments ou détachements d'humains.

0-1 BANDE DE FLAGELLANTS 10pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Flagellants	4	3	3	4	4	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 5+

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : Les flagellants ne sont pas affectés par la psychologie et la panique. Ils ne sont jamais mis en déroute et se battent jusqu'au dernier.

Les flagellants s'avancent toujours du maximum de leur mouvement (éventuellement en charge si c'est possible) vers l'ennemi le plus proche.

NdT : attention, ces règles sont différentes de la version Warhammer Armies.

MACHINES DE GUERRE**GRAND CANON 100pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 1 pièce avec 3 servants par arme.

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : cf. règles ci-avant.

MORTIER 100pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 1 pièce avec 3 servants par arme.

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : cf. règles ci-avant.

CANON A RÉPÉTITION 100pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 1 pièce avec 3 servants par arme.

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : cf. règles ci-avant.

CATAPULTE MARMITE HALFELING 50pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Halfeling	3	2	4	2	2	1	5	1	6	7	6	8

Nombre de fig. par unité : 1 pièce avec 3 servants par arme.

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : cf. règles ci-avant.

CHARIOT DE GUERRE 250pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Chariot	6	-	-	-	8	6	-	-	-	-	-	-
Ingénieur	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Destrier	-	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 1 chariot tiré par 2 destriers.

6 ingénieurs prennent place sur la plate-forme.

Armes : 1 fusil long, 1 arquebuse à répétition, 1 grand tromblon, 1 guisarme, 1 pince et 1 scorpion.

Armure : caparaçon pour les destriers (6+), armure légère pour les ingénieurs (6+), chariot (4+)

Options : -

Règles spéciales : cf. règles ci-avant.

0-8 TANK A VAPEUR 200pts

	M	CC	CT	F	E	PS	I	A	Cd	Int	CI	FM
Tank	-	3	3	7	10	5	-	-	10	10	10	10

Nombre de fig. par unité : 1 tank

Arme : Canon (tank) et pistolet à répétition (commandant)

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : cf. règles ci-avant.

LISTE D'ARMÉE DES FIMIRS

White Dwarf 102 p.20-22

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Catégories	Minimum	Maximum
Personnages :	1 héros	50 % des points de l'armée
- Héros	0	6 figurines
- Sorciers	1 figurine	4 figurines
Troupes	50 % des points de l'armée	Toute l'armée moins un héros

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Mauvais

Socles : Shearls & Fimms : 25 x 25mm ; personnages : 40 x 40mm

Psychologie : Si un Fimir est privé de sa brume, il devient sujet à la *stupidité*. Cela s'applique aussi aux personnages.

BRUME MAGIQUE

Chaque unité Fimirs de 5 figurines ou plus génère sa propre brume (cf. bestiaire).

LES PERSONNAGES

Général

L'armée doit être menée par un général qui est le personnage au *Commandement* le plus élevé.

Grande bannière

Un personnage peut porter la grande bannière de l'armée pour un surcoût de 50pts. Cette bannière peut avoir jusqu'à 3 pouvoirs magiques.

Commandants d'unité et champions

Les héros 5, 10 et 15 **doivent** toujours être affectés aux unités comme *commandants* ou *champions* (à moins de porter la grande bannière). Les autres personnages peuvent rester indépendants.

HÉROS FIMIRS

0-4 Héros 5 (Fian).....82pts/fig

0-3 Héros 10 (Finmor).....132pts/fig

0-3 Héros 15 (Flaith).....182pts/fig

0-2 Héros 20 (Flaithmor).....232pts/fig

0-1 Héros 25 (Mistmor).....282pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 5	4"	5	4	5	5	2	4	2	6	5	6	6
Héros 10	4"	6	4	5	6	3	4	3	7+1	5	6	6
Héros 15	4"	6	4	5	6	4	5	3	8+2	5	7+1	7+1
Héros 20	4"	7	4	5	6	5	6	4	9+3	5	7+1	7+1
Héros 25	4"	7	5	5	6	5	6	4	9+3	7+2	8+2	8+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Règles spéciales : Fimir (cf. Bestiaire).

ÉQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Armes pts

Arme à une main additionnelle.....4

Arme à deux mains.....8

Fléau.....4

Lance.....4

Filet.....8

Armures pts

Bouclier.....1

Armure légère.....2

Armure lourde.....3

Objets magiques pour les personnages

- Tous les personnages peuvent porter une arme magique ayant jusqu'à un attribut par niveau du personnage. (ex : un héros 5 peut porter une arme magique avec 0 ou 1 attribut tandis qu'un héros 15 peut avoir une arme magique dotée de 0 à 3 attributs.

- Les sorciers peuvent avoir un parchemin chacun contenant jusqu'à un sort de niveau 1 ou 2.

- Deux des personnages peuvent avoir un anneau de sort contenant un sort de niveau 3 ou moins.

- Trois personnages peuvent porter une armure magique.

SORCIERS FIMIRS

0-3 Sorcier 5 Dirach.....75pts/fig

0-3 Sorcier 10 Dirach.....113pts/fig

0-1 Sorcier 15 / 20 /25 Meargh.....195 / 293 /405 pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier 5	4"	5	3	5	3	2	2	1	6	6+1	7+1	7+1
Sorcier 10	4"	5	3	5	3	3	3	1	7+1	7+2	7+1	8+2
Sorcier 15	4"	6	3	5	4	4	3	1	8+2	7+2	8+2	8+2
Sorcier 20	4"	6	4	5	4	5	4	1	8+2	8+3	8+2	9+3
Sorcier 25	4"	7	5	5	4	5	5	1	9+3	8+3	9+3	9+3

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les Dirach ou la Meargh peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Pouvoirs : Les Dirach ou la Meargh ont un nombre de sorts et des *Points de Magie* normaux selon leurs niveaux. Ils sont générés normalement.

Domaines : Les Dirach doivent avoir au moins un pouvoir *démoniaque* par niveau. Leurs autres sorts sont de la *magie de bataille*. Les Mearghs peuvent utiliser n'importe quelle combinaison de sorts de magie de bataille, illusionniste, démoniaque et nécromantique.

Règles spéciales : Fimir (cf. Bestiaire).

TROUPES

Bannières et instruments

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter la propriété.

Tirailleurs

Pas de tirailleurs chez les Fimirs

0-30 FIANNA FIMM

42pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Fimir (élite choc +3)	4	5	3	5	5	2	4	2	6	5	6	6

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armures lourdes pour +12pts/fig.

- une bannière magique jusqu'à 25pts.

- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Fimir (cf. Bestiaire).

0-60 GUERRIERS FIMM

32pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Fimm	4	4	3	4	5	2	3	2	6	5	6	6

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armures légères pour +8pts/fig.

- des boucliers pour +4pts/fig.

Règles spéciales : Fimir (cf. Bestiaire).

ALLIÉS

Quoique ce ne soit pas prévu par les règles, les Fimirs pourraient s'allier à d'autres races mauvaises.

MERCENAIRES

Les Fimirs n'utilisent pas de mercenaires.

OSTS

Les Fimirs n'utilisent pas d'osts.

LISTE D'ARMÉE DES MORTS-VIVANTS

Warhammer Armies p.118-123

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Catégories	Minimum	Maximum
Personnages :	1 nécromancien, Vampire ou Liche	50 % des points de l'armée
- Héros	0	-
- Sorciers	1 nécromancien, Vampire ou Liche	6 figurines
Troupes	50 % des points de l'armée	Toute l'armée moins un héros
Alliés	0	33 % des points de l'armée
Osts monstrueux ou éthérés	0	25 % des points de l'armée

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Neutre/Mauvais/Chaotique

Socles : 20 mm x 20mm. 50mm x 25mm pour la cavalerie.

Tableau récapitulatif de certaines règles des morts-vivants :

	Immunisés à la psychologie	Provoque la peur aux créatures vivantes de moins de 3m/tous	Sujet à l'instabilité	Autre
Cavalier mort-vivant	Oui	Oui/Oui	Oui	Stupide si non-contrôlé. Ne peut pas être mis en déroute.
Charognard	Oui	Oui/Oui	Oui	Ne peut pas être mis en déroute.
Goules	Non	Oui/Oui	Non	Toujours mis en déroute si repoussé.
Héros mort-vivant	Oui	Oui/Oui	Oui	Ne peut pas être mis en déroute.
Liches	Oui	Oui/Oui	Oui	
Momie	Non	Oui/Certaines	Non	Stupide si non-contrôlé.
Squelette	Oui	Oui/Oui	Oui	Stupide si non-contrôlé. Ne peut pas être mis en déroute.
Vampire	Non	Non/Non	Non	Cf. Bestiaire
Zombie	Oui	Oui/Oui	Oui	Stupide si non-contrôlé.

Chariot de la Peste

Le chariot de la peste possède d'étranges pouvoirs nécromantiques que les morts-vivants à proximité peuvent ressentir.

- 1 Toute unité mort-vivante dont des figurines se trouvent à moins de 12" du chariot mort-vivant peut ajouter +1 à ses tests d'*instabilité*.
- 2 Le Chariot de la Peste provoque la *peur* aux créatures vivantes.
- 3 Le Chariot à Peste a un Mouvement de 5" et peut se déplacer au-dessus de tous les terrains et à travers tous les obstacles sans pénalité ; les mouvements à travers des murs et à travers les bâtiments divise son mouvement par deux..
- 4 Le chariot mort-vivant peut être attaqué comme un char ordinaire.

Catapulte à Crâne Hurlant

La catapulte squelette est sujette à toutes les règles normales d'une catapulte à trois servants, avec les additions suivantes :

- 1 La catapulte est sujette à l'*instabilité*. Un seul test est fait pour la catapultes et ses servants.
- 2 Les catapultes squelettes peuvent lancer des « crânes hurlants ». Pour +25 points, il y a suffisamment de crânes pour la durée d'une bataille. Ces crânes sont projetés à la place des rochers et émettent un son effrayant en volant dans les airs, et toute unité touchée par un crâne doit effectuer un test de *panique supplémentaire* (en plus de celui qui pourrait être nécessaire à cause des dommages provoqués). Le crâne est traité comme un projectile normal pour la résolution des dommages.

LES PERSONNAGES

Général

L'armée doit être menée par un général qui est le personnage au *Commandement* le plus élevé.

Grande bannière

Un personnage peut porter la grande bannière de l'armée pour un surcoût de 50pts. Cette bannière peut avoir jusqu'à 2 pouvoirs magiques.

Commandants d'unité et champions

Les héros 5, 10 et 15 **doivent** toujours être affectés aux unités comme *commandants* ou *champions* (à moins de porter la grande bannière). Les autres personnages peuvent rester indépendants.

SORCIERS	Nécromant	Liche	Vampire	
0-2 Niveau 5	60	90	330	pts/fig
0-2 Niveau 10	85	140	380	pts/fig
0-2 Niveau 15	155	235	475	pts/fig
0-2 Niveau 20	240	345	585	pts/fig
0-1 Niveau 25	340	460	690	pts/fig

Nécromant	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier 5	4"	4	3	4	3	1	3	1	7	8+1	8+1	8+1
Sorcier 10	4"	4	3	4	4	2	4	1	8+1	8+2	8+1	9+2
Sorcier 15	4"	5	3	4	4	3	4	1	9+2	9+2	9+2	9+2
Sorcier 20	4"	5	4	4	4	4	5	1	9+2	10+3	9+2	10+3
Sorcier 25	4"	6	5	4	4	4	6	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Liche	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Liche 5	4"	3	2	4	3	1	2	1	7+3	8+1	8+3	8+1
Liche 10	4"	3	2	4	3	2	3	1	8+3	9+2	8+3	9+2
Liche 15	4"	4	2	4	4	3	3	1	9+3	9+2	9+3	9+2
Liche 20	4"	4	3	4	4	4	4	1	9+3	10+3	9+3	10+3
Liche 25	4"	5	4	4	4	4	5	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Vampire	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Vampire 5	4"	6	6	6	6	4	6	4	7	8	8	8
Vampire 10	4"	6	6	6	6	5	7	4	8	8	9	9
Vampire 15	4"	7	6	7	7	6	7	4	9	9	9	9
Vampire 20	4"	7	7	7	7	7	8	4	9	10	10	10
Vampire 25	4"	8	8	7	7	7	9	4	10	10	10	10

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les sorciers peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Pouvoirs : Ces sorciers ont un nombre de sorts et des *Points de Magie* normaux selon leurs niveaux. Ils sont générés normalement.

Domaines : Les Nécromanciens possèdent au moins un sort par niveau de magie *nécromantique*. Ces autres sorts peuvent être pris en magie de bataille.

Objets magiques pour les personnages

- Tous les personnages peuvent porter une arme magique ayant jusqu'à un attribut par niveau du personnage. (ex : un héros 5 peut porter une arme magique avec 0 ou 1 attribut tandis qu'un héros 15 peut avoir une arme magique dotée de 0 à 3 attributs.

- Les sorciers de l'armée peuvent avoir jusqu'à 3 parchemins chacun contenant jusqu'à 3 sorts de niveau 1 à 3.

- Deux des personnages peuvent avoir un anneau de sort contenant un sort de niveau 3 ou moins.

- Deux personnages peuvent porter une armure magique.

Les Liches peuvent prendre indifféremment des sorts dans les domaines *nécromancie* et magie de bataille et avoir jusqu'à un sort par niveau de magie démoniaque.

Les Vampires possèdent au moins un sort par niveau de magie *nécromantique*. Ces autres sorts peuvent être pris en magie de bataille mais ils peuvent avoir jusqu'à un sort par niveau en magie *illusionniste* ou *démoniaque*.

Règles spéciales : Contrôleurs de mort-vivants (cf. livret Magie §3.3). Reportez-vous au bestiaire pour les règles des Liches et des Vampires.

HÉROS MORTS-VIVANTS

0-8 Héros 5 (Charnel Warriors).....30pts/fig

0-6 Héros 10 (Grave Fiends).....55pts/fig

0-4 Héros 15 (Tombterrors).....85pts/fig

0-2 Héros 20 (Corpse Knights).....105pts/fig

0-1 Héros 25 (Undead Lord).....130pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 5	4"	3	3	4	3	1	3	2	7	7	7	7
Héros 10	4"	4	3	4	4	2	3	3	8+1	7	7	7
Héros 15	4"	4	3	4	4	3	4	3	9+2	7	8+1	8+1
Héros 20	4"	5	3	4	4	4	5	4	10+3	7	8+1	8+1
Héros 25	4"	5	4	4	4	4	5	4	10+3	9+2	9+2	9+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Les héros 10 ou plus **doivent** porter une arme magique.

Règles spéciales : Mort-vivant. Contrôle d'une unité de Mort-vivant. Cf. Bestiaire.

CHARS

Les personnages peuvent être montés sur des chars légers dont les points sont déduits de la catégorie Troupes.

- Char avec deux montures mortes-vivantes et un conducteur squelette (avec armure légère) : +78pts

- 2 faux + 20pts

ÉQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Armes	pts	Armes	pts
Arme à une main additionnelle.....	1	Pistolet.....	1
Arme à deux mains.....	2	Bouclier.....	1
Hallebarde.....	2	Armure légère.....	2
Fléau.....	1	Armure lourde.....	3
Lance.....	1	Caparaçon.....	4
		Animaux de monte	
		Monture morte-vivante.....	10

TROUPES

Bannières et instruments

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter la propriété.

0-50 CAVALIERS MORTS-VIVANTS 21pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Monture MV	8	2	0	3	-	-	2	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-25

Arme : Arme à une main

Armure : Bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir des armures légères pour +4pts/fig.

Une unité peut avoir :

- des lances pour +1pt/fig.
- des lances de cavalerie pour +2pts/figs.
- des arcs pour +2pts/figs.

Règles spéciales : mort-vivant (Cavaliers mort-vivants)

0-4 CHARS MORTS-VIVANTS 88pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Monture MV	8	2	0	3	-	-	2	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 1-4 char léger portant 2 squelettes et tiré par 2 montures

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Tous les chars peuvent avoir des faux à leurs roues pour 20 pts/char.

Tout l'équipage peut avoir :

- des boucliers +4pts/char
- des arcs pour +4pts/char

Règles spéciales : Char léger (cf livre de règles), mort-vivant (squelettes)

20-100 GUERRIERS SQUELETTES 10pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5	5	5

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armures légères pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir des lances pour +1pt/fig.

Règles spéciales : mort-vivant (squelettes)

Tirailleurs

Pas de tirailleurs chez les morts-vivants.

0-40 ARBALÉTRIERS SQUELETTES 13pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5	5	5

Nombre de fig. par unité : 10-40

Arme : Arme à une main et arbalète

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir des armures légères pour +2pts/fig.

Une unité peut échanger ses arbalètes pour des arquebuses pour +1pt/fig.

Règles spéciales : mort-vivant (squelettes)

10-50 FAUCHEURS 12pts/fig.

[Grim Reapers]

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5	5	5

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à deux mains

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armures légères pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : mort-vivant (squelettes)

0-40 ARCHERS SQUELETTES 12pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5	5	5

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arc et arme à une main

Armure : -

Options : Une unité peut avoir des armures légères pour +2pts/fig.

Règles spéciales : mort-vivant (squelettes)

0-10 MOMIES 80pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Momies	3	3	0	4	5	4	3	2	9	8	8	9

Nombre de fig. par unité : 1-10

Arme : Attaque de griffes

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : mort-vivant (momies)

0-100 ZOMBIES 4pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Zombie	4	2	0	3	3	1	1	1	5	5	5	5

Nombre de fig. par unité : 20-30

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Une unité peut avoir :

- des armures légères pour +1pt/fig.

- des boucliers pour +0,5pt/fig.

- des armes à deux mains pour +1pt/fig.

Règles spéciales : mort-vivant (zombies)

0-80 GOULES 8pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Goule	4	2	0	3	4	1	3	2	5	8	8	8

Nombre de fig. par unité : 20-40

Arme : Arme à une main ou griffes

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : cf. bestiaire

0-6 CHAROIGNARDS 45pts/fig.

[Carrion]

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Charognard	4	3	0	3	3	2	4	3*	7	3	7	7

* plus les *Attaques* du cavalier.

Nombre de fig. par unité : 1-6

Arme : Attaque de griffes

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : cf. bestiaire

ALLIÉS

Reportez-vous aux listes des alliés.

Chaos

Elfes noirs

MERCENAIRES

Les morts-vivants n'emploient pas de mercenaires.

0-1 CHARIOT DE LA PESTE 100pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Boeuf MV	5	2	0	3	-	-	2	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 1 char léger portant 1 squelette et tiré par une monture

Arme : Arme deux mains (faux)

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : Char léger (cf livre de règles), mort-vivant (squelettes), cf. règles.

MACHINES DE GUERRE**0-4 Catapulte à 3 servants** 60pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5	5	5

Nombre de machines par batterie : 1-4 avec leurs servants.

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Une catapulte peut devenir une catapulte à crânes hurlants pour +25pts.

Règles spéciales : mort-vivant (squelettes)

OSTS

Les sorciers morts-vivants peuvent lier magiquement un ost de monstres ou de créatures éthérées avant la partie. Reportez-vous au Bestiaire pour avoir les règles des osts.

Un ost de monstres peut comprendre : Pts/fig

0-30	Chauve-souris géantes	2
0-30	Rats géants	2
0-8	Araignées géantes	45
0-1	Nuée	250

Un ost éthéré peut comprendre : Pts/fig

0-8	Fantômes	50
0-3	Spectre	200
0-3	Monture spectrale (spectre seulement)	+25
0-4	Ombres	100
0-4	Revenants	150

Les créatures éthérées achetées ici peuvent aussi être cachées dans une ou plusieurs unités de squelettes à pied, momies ou zombies en suivant les règles indiquées dans le bestiaire.

LISTE D'ARMÉE DES NORSES

White Dwarf 107 p.37-41

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Catégories	Minimum	Maximum
Personnages :	1 héros	50 % des points de l'armée
- Héros	1 figurine	-
- Sorciers	0	4 figurines
Troupes	50 % des points de l'armée	Toute l'armée moins un héros
Alliés	0	25 % des points de l'armée
Mercenaires	0	25 % des points de l'armée
Ost monstrueux	0	25 % des points de l'armée

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Neutre

Socles : 20mm x 20mm pour l'infanterie ; 25mm x 50mm pour la cavalerie.

LES PERSONNAGES

Général

L'armée doit être menée par un général qui est le personnage au *Commandement* le plus élevé.

Grande bannière

Un personnage peut porter la grande bannière de l'armée (appelée « Reafan » ou « bannière Corbeau ») pour un surcoût de 50pts. Cette bannière peut avoir jusqu'à un pouvoir magique acheté au coût normal (cf.7.3 de *La Magie*).

Commandants d'unité et champions

Les héros 5 **doivent** être affectés aux unités comme *commandants* ou *champions* (à moins de porter la grande bannière). Les autres personnages peuvent rester indépendants.

Objets magiques des personnages

Tous les objets magiques sont achetés au coût normal (cf. §7 de *La Magie*).

- Tous les personnages peuvent porter une arme magique ayant jusqu'à un pouvoir par niveau du personnage. (ex : un héros 5 peut porter une arme magique avec 0 ou 1 pouvoir tandis qu'un héros 15 peut avoir une arme magique dotée de 0 à 3 pouvoirs.

- Tous les personnages peuvent avoir un anneau de sort contenant un sort de niveau 1 et un seul personnage peut avoir un anneau de sort contenant un sort de niveau 2 à 4.

- Trois personnages peuvent porter une armure magique.

L'utilisation des runes naines (cf. §8 de *La Magie*) pour cette armée est laissée à l'appréciation du joueur. Ça pourrait être amusant de mélanger les deux.

HÉROS		Humain Nain										
0-6 Héros 5 (Karls)		30	48	pts/fig								
0-4 Héros 10 (Drengs)		55	88	pts/fig								
0-3 Héros 15 (Thegns)		80	128	pts/fig								
0-2 Héros 20 (Iarls)		105	168	pts/fig								
0-1 Héros 25 (Kyning)		130	208	pts/fig								

Humain	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros H. 5	4"	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7
Héros H. 10	4"	5	4	4	4	2	4	3	8+1	7	7	7
Héros H. 15	4"	5	4	4	4	3	5	3	9+2	7	8+1	8+1
Héros H. 20	4"	6	4	4	4	4	6	4	10+3	7	8+1	8+1
Héros H. 25	4"	6	5	4	4	4	6	4	10+3	9+2	9+2	9+2

Nain	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros N. 5	3"	5	4	4	4	1	3	2	9	7	9	9
Héros N. 10	3"	6	4	4	5	2	3	3	10+1	7	9	9
Héros N. 15	3"	6	4	4	5	3	4	3	10+2	7	10+1	10+1
Héros N. 20	3"	7	4	4	5	4	5	4	10+3	7	10+1	10+1
Héros N. 25	3"	7	5	4	5	4	5	4	10+3	9+2	10+2	10+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Règles spéciales : -

HÉROS ULFWERENAR

0-2 Héros 5 (Ulfcarls).....	65pts/fig
0-1 Héros 10 (Lupendreng).....	115pts/fig
0-1 Héros 15 (Ulfthegn).....	165pts/fig
0-1 Héros 20 (Ulfjarl).....	215pts/fig
0-1 Héros 25 (Beowulf).....	265pts/fig

Les Héros Loup-Garous sont toujours affectés comme champions des Ulfwerenars. Ainsi, il n'est pas possible d'avoir plus de Héros que d'unité de Ulfwerenars.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 5	4"	5	4	5	4	1	5	2	8	6	8	8
Héros 10	4"	6	4	5	5	2	5	3	9+1	6	8	8
Héros 15	4"	6	4	5	5	3	6	3	10+2	6	9+1	9+1
Héros 20	4"	7	4	5	5	4	7	4	10+3	6	9+1	9+1
Héros 25	4"	7	5	5	5	4	7	4	10+3	8+2	10+2	10+2

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Loup géant	9"	6	0	4	4	1	6	2	6	4	6	6

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros Ulfwerenars peuvent acheter de l'équipement dans la liste ci-dessus au **double** du coût normal.

Règles spéciales : Loup-garou (cf Bestiaire).

SORCIERS		Humain Nain										
0-3 Sorcier 5 (Volas)		60	78	pts/fig								
0-3 Sorcier 10 (Runeskryres)		85	118	pts/fig								
0-2 Sorcier 15 (Skalds)		155	203	pts/fig								
0-1 Sorcier 20 (Helrun)		240	303	pts/fig								
0-1 Sorcier 25 (Wrydskryre)		340	418	pts/fig								

L'armée ne peut contenir que 4 sorciers au total avec ces limites supplémentaires : 0-3 sorciers humains et 0-2 sorciers nains.

Humain	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier 5	4"	4	3	4	3	1	3	1	7	8+1	8+1	8+1
Sorcier 10	4"	4	3	4	4	2	4	1	8+1	8+2	8+1	9+2
Sorcier 15	4"	5	3	4	4	3	4	1	9+2	9+2	9+2	9+2
Sorcier 20	4"	5	4	4	4	4	5	1	9+2	10+3	9+2	10+3
Sorcier 25	4"	6	5	4	4	4	6	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Nain	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier 5	3"	5	3	4	4	1	2	1	9	8+1	10+1	10+1
Sorcier 10	3"	5	3	4	5	2	3	1	10+1	9+2	10+1	10+2
Sorcier 15	3"	6	3	4	5	3	3	1	10+2	9+2	10+2	10+2
Sorcier 20	3"	6	4	4	5	4	4	1	10+2	10+3	10+2	10+3
Sorcier 25	3"	7	5	4	5	4	5	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Règles spéciales : -

Pouvoirs : Les sorciers norse ont un nombre de sorts et des points de magie normaux selon leurs niveaux. Ils sont générés normalement.

Domaines : Les sorciers norse utilisent la *magie de bataille*. Cependant, si le joueur le souhaite, un sorcier humain norse peuvent remplacer tout ou partie de ses sorts par ceux de la magie Élémentaire ou Illusionniste. Il peut également avoir un sort par niveau de magie Nécromantique et/ou démoniaque.

Un sorcier nain norse n'a que **la moitié** des points de magie normaux (comme tous les sorciers nains) et peut utiliser un sort par niveau de magie Élémentaire, Nécromatique et Démoniaque.

ÉQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Armes	pts	Armures	pts	Animaux de monte	pts
Arme à deux mains.....	2	Bouclier.....	1	Cheval.....	3
Lance.....	1	Armure légère.....	2	Destrier.....	6
Arc.....	2	Armure lourde.....	3		
Javelot.....	1	Caparaçon (cheval ou destrier).....	4		
Haches ou lances de jet.....	1				

TROUPES

Bannières et instruments

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter la propriété.

0-20 HUSCARLS 12pts/fig.

Les Huscarls sont des familiers des princes norse. Ils sont entretenus et équipés par leurs maîtres ce qui leur laisse du temps pour festoyer et combattre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain (élite choc +4)	4"	4	3	4	3	1	4	2	7	7	7	7

Nombre figurines par unité : 5-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Animosité des sagas (cf. §10.4 du livre de règles).

20-120 BONDIS 6pts/fig.

Ces guerriers du clan pillent et combattent régulièrement. Fidèles aux idéaux de leur race, ces guerriers aspirent à une mort sanglante à la bataille, pour accéder à un au-delà de combat et de boisson éternel.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4"	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre figurines par unité : 5-30

Arme : Arme à une main

Armure : Bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pt/fig.
- des lances ou des haches de jet pour 1pt/fig.

Règles spéciales : Animosité des sagas (cf. §10.4 du livre de règles).

Tirailleurs (cf. 15.9 du livre de règles)

Les unités suivantes peuvent opérer comme des tirailleurs. Le joueur doit le noter sur sa liste d'armée avant la bataille. La taille maximale pour une unité d'infanterie en tirailleurs est de 15 figurines et 10 dans le cas de la cavalerie.

Catégories	Maximum
Archers bondis	Tous
Bondis nains	Tous ceux armés d'arcs.

0-40 BERSERKS 10pts/fig.

Les berserks sont considérés comme asociaux même par les autres norse. Avant la bataille, ces puissants guerriers se mettent dans une frénésie durant laquelle ils déchirent leurs vêtements, mordent leurs boucliers et foncent vers l'ennemi. Dans cet état, ils sont dangereux – non seulement pour l'ennemi mais parfois pour leur propre camp !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4"	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre figurines par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelle pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Animosité des sagas (cf. §10.4 du livre de règles), Berserks (cf. §15.3 du livre de règles).

0-40 ARCHERS BONDIS 7pts/fig.

Les archers sont souvent recrutés parmi les moins bons guerriers, ainsi que ceux qui sont particulièrement doués à l'arc.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4"	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre figurines par unité : 10-20

Arme : Arme à une main, arc.

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des arcs longs au lieu de leur arc pour +1pt/fig
- des armures légères pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Animosité des sagas (cf. §10.4 du livre de règles).

0-20 THRALLS 6pts/fig.

Les thralls sont une caste d'esclaves chez les norses. Ils forment des bandes armées en période de guerre. Malgré leur statut, les thralls sont aussi sanguinaires que le reste de la société norse et apprécient d'interrompre la monotonie de leurs corvées avec une bonne bataille.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4"	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre figurines par unité : 10-20

Arme : Arme à une main, javelots.

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des frondes au lieu de leurs javelots gratuitement
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Animosité des sagas (cf. §10.4 du livre de règles).

0-40 ULFWERENARS 15pts/fig.

Les Ulfwerenar, "frères des loups" ou "guerriers loups" sont des guerriers lycanthropes norses, qui peuvent se transformer partiellement en loups.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Forme humaine	4"	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Forme mixte	4"	4	3	4	4	1	4	1	8	8	8	8

Nombre figurines par unité : 10-20

Arme : Arme à une main, arc.

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelle pour +2pts/fig.
- des armes à deux mains pour +4pts/fig.
- des lances pour +2pts/fig.
- des armures légères pour +4pts/fig.
- des boucliers pour +2pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 25pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Animosité des sagas (cf. §10.4 du livre de règles). Loups-garous (cf. Bestiaire)

0-60 NAINS NORSES 10pts/fig.

Les nains norses habitent dans les montagnes de la Norsca et forment une communauté distincte de leurs cousins du sud. Ils ont beaucoup en commun avec leurs voisins humains, en particulier leur amour du combat et de l'alcool.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	3"	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre figurines par unité : 10-40

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- des armures lourdes pour +1pt/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Animosité des sagas (cf. §10.4 du livre de règles).

0-40 BONDIS NAINS 8pts/fig.

Les serfs combattent dans leurs propres unités, comme les Bondis humains. Ils peuvent être armés de manière similaire à leurs maîtres et peuvent aussi avoir des armes de tir comme des arcs et arbalètes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	3"	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre figurines par unité : 10-40

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- des arcs pour +2pts/fig.
- des arbalètes pour +3pts/fig.

Règles spéciales : Animosité des sagas (cf. §10.4 du livre de règles).

0-20 BERSERKS NAINS NORSES 13pts/fig.

Les nains norses ont des unités de berserks comme leurs homologues humains.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	3"	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre figurines par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelle pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des lances ou des haches de jet pour 1pt/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Animosité des sagas. Berserks (cf. §15.3 du livre de règles)

0-20 TUEURS DE TROLLS NORSES 8pts/fig.

Le culte des tueurs de trolls est plus populaire dans le nord que dans le sud, car les nains norses sont moins stables que leurs cousins méridionaux. Heureusement, les trolls sont assez courants dans les désolations glacées de la Norsca – ce qui aide à réguler le nombre de tueurs.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	3"	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre figurines par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelle pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Animosité des sagas (cf. §10.4 du livre de règles). Frénésie. Immunisés à la peur provoquée par les créatures vivantes.

0-10 TUEURS DE GÉANTS NORSES 8pts/fig.

Un tueur de troll assez chanceux pour survivre aux attentions des trolls est fort respecté de ses collègues tueurs. De tels individus s'appellent des massacreurs de géants, car ils cherchent souvent ces créatures pour les combattre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	3"	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre figurines par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main supplémentaire pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Animosité des sagas (cf. §10.4 du livre de règles). Frénésie. Immunisés à la peur provoquée par les créatures vivantes. Impossible à mettre en déroute en corps-à-corps.

ALLIÉS

Peu de gens veulent s'allier aux norSES en raison de leur caractère brutal et du peu de confiance qu'on leur accorde.

Nations du Vieux Monde

Fimirs

MERCENAIRES

Les mercenaires dans une armée norse sont généralement d'autres norSES !

Mercenaires du Vieux Monde

NorSES

Ogres

Géants

TRAIN

Les armées norSES ont tendance à accumuler un énorme train de bagage plein de butins, de prisonniers et des troupeaux d'animaux volés à leurs ennemis.

Le train est gratuit et est composé par un chariot et cinq serviteurs par chaque tranche complète de 1000pts d'armée. Ils ont des profils de norSES -nains ou humains- normaux mais sont sans armures et utilisent des armes improvisées.

OST MONSTRUEUX

Les sorciers norSES peuvent lier magiquement des osts de monstres. Reportez-vous au Bestiaire pour avoir les règles des osts.

Un ost de monstres peut comprendre :		Pts/fig
0-20	Loups Géants	8
0-5	Ours	20
0-5	Aigles	75
0-3	Dragons	250-800

LISTE D'ARMÉE DES NAINS

Warhammer Armies p.100-108
+ WD96 (Chariot de Bugman) + WD 100 p.54 (Gyro) + WD116 p.5 (montagnards)

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Catégories	Minimum	Maximum
Personnages :	1 héros	50 % des points de l'armée
- Héros	1 figurine	-
- Sorciers	0	2 figurines
Troupes	50 % des points de l'armée	Toute l'armée moins un héros
Alliés	0	25 % des points de l'armée
Mercenaires	0	25 % des points de l'armée
Osts éthérés ou monstrueux	0	25 % des points de l'armée

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Neutre

Socles : 20mm

Globber

Un Globber est une catapulte utilisée par les Nains qui peut lancer des Gobelins. À part cela, il s'agit d'une catapulte normale.

Pour 25 points supplémentaires, les servants de la catapulte ont un nombre suffisant de Gobelins prisonniers utilisable comme des munitions pour la partie. Toute unité de gobelins touchée par un goblin-projectile doit effectuer un test de *panique*. Quand la catapulte tire des Gobelins, la *Force* et les *blessures* infligées par l'arme sont divisées par 2.

Canon-Orgue

Le canon-orgue est une invention des Nains. Il comprend plusieurs canons de petit calibre alignés sur un affût (un peu comme les tuyaux d'un orgue). Tous les canons tirent ensemble pour un effet dévastateur. Par contre, l'arme est longue à recharger.

Mouvement

Les canons-orgues emportés à la bataille disposent d'un affût à roues et requièrent trois servants. Durant sa *phase de mouvement*, l'arme peut être déplacée d'une distance de 1" par servants jusqu'à un maximum de 3". Elle ne peut pas bouger durant sa *phase de réserve*. De même il est impossible d'y faire traverser un *obstacle* ou un *terrain difficile*.

Tir

Le canon-orgue le plus courant possède trois fûts (mais il est possible d'en avoir plus). L'arme commence la partie chargée et tous les fûts doivent tirer en même temps. Recharger un fût prend 1 tour complet immobile et il est possible de ne tirer qu'avec un ou quelques fûts, dès lors qu'ils sont rechargés.

Portée	Force* jusqu'à 12"	Mod. Svg	B
36"	5*	-3	D3

* Tous les 12", la *Force* du canon-orgue est réduite de -1.

Le canon-orgue fonctionne sur le même principe qu'un canon

normal (cf. livre de règles §19.8).

Résolvez les dommages comme suit:

1. Toute unité qui se trouve sur le trajet du tir du canon est touchée mais la *Force* des touches décroît de 1 tous les 12" supplémentaire.
2. Considérez la première unité rencontrée par le tir du canon. L'unité subit automatiquement une touche par rang et par fût.
3. Un tir ne pénétrera et ne causera pas des dégâts à plus de six rangs. Après ce point, le tir est considéré comme ayant perdu son énergie et ne peut pas causer d'autre dommage.
4. Si la première unité n'avait pas 6 rangs, continuez sur l'unité suivante sur le trajet du tir et résolvez à nouveau des dégâts, etc.
5. Les canons-orgues ne surchauffent pas.
6. Les décors qui s'interposent aux tirs d'un canon-orgue comme pour les canons (cf. livre de règles §19.8).

Saboter les canons

Au moment d'une charge ennemie, les servants ont toujours l'option de saboter leur arme. Ils ne peuvent alors ni tirer sur leurs attaquants ni *fuir*. Un jet de 2+ sur un D6 indique que tous ou partie des fûts ont été sabotés avec succès. Le nombre de fûts sabotés est égal au résultat du dé moins 1, un jet de 3 indique donc que 2 fûts ont été sabotés.

Servants

Les servants des canons-orgues savent utiliser les autres canons-orgues mais aussi les canons et les mortiers.

Chariot de Bugman

Offert par la Brasserie de Bugman pour le confort des soldats, un tel chariot peut être inclus dans n'importe quelle force naine.

1. Le chariot agit comme une bannière donnant à toutes les unités naines dans les 12" les effets appropriés [soit +1 au résultat de combat]. Cet effet est cumulatif avec ceux d'éventuelles autres bannières. Si le chariot est capturé, toutes unités naines sur le champ de bataille souffrent des effets de la perte d'une bannière [cf. livre de règles §12.3].
2. Toutes les unités naines dans les 12" du chariot et qui n'ont pas d'ennemis à portée de charge au début de leur tour doivent passer un test de FM. Si ce test est raté, elles doivent se déplacer jusqu'au chariot et y rester jusqu'à ce qu'elles soient attaquées ou qu'on leur tire dessus.

Canon à Flammes

Cette arme est une invention récente et très peu fiable. Elle projette un mélange de composés sulfurés et d'huile enflammée qui est retenue dans un baril cerclé de cuivre.

P. min.	P. max	Gab.	F	Mod. svg	B
12"	36"	1,5"	8	-4	D6

Mouvement

Un canon à flammes a un affût à roues. Tant que le baril de l'arme n'est pas vide, il est impossible de la déplacer et dangereux de la pivoter (elle explose sur un résultat de 6 sur un D6). Une fois vidée, l'arme peut être déplacée durant sa *phase de mouvement* de 1" par servants jusqu'à un maximum de 3". Elle ne peut pas bouger durant la *phase de réserve*. De même, il est impossible de lui faire traverser un *obstacle* ou un *terrain difficile*.

Tir

Le canon commence la partie chargé. Il doit cependant monter en pression avant de faire feu. Cela prend un tour complet. Une fois que la pression est suffisamment élevée, l'arme peut tirer dans les tours qui suivent, mais peut également faire feu de manière impromptue. Si le joueur souhaite retenir le tir une fois que l'arme est prête, lancez 1D6 au début de la *phase de tir*. Sur un 6, le canon tire directement devant lui à 6D6".

Un canon à flammes ne peut normalement pas tirer sur une cible à moins de 12" mais des incidents ou une déviation peuvent faire que le tir atterrisse plus en deçà de cette portée minimum.

La procédure de tir est la suivante :

1. Le joueur place le gabarit dans les portées autorisées et un arc de tir de 90° y compris au centre d'une unité s'il le souhaite. Autrement, les règles de sélection de tir normales s'appliquent.
2. Lancez ensuite un D20.

D20 Tir du canon à flammes

1-12 Le tir dévie de 2D6" dans une direction aléatoire (« horloge » ou dé de déviation). Repositionnez le gabarit et résolvez les dégâts. Toutes les figurines dont le socle est totalement ou partiellement recouvertes par le gabarit sont automatiquement touchées une fois.

13-18 Le tir a atterri sur la cible. Toutes les figurines dont le socle est totalement ou partiellement recouvertes par le gabarit sont automatiquement touchées une fois.

19-20 L'arme explose et est détruite. Placez le gabarit sur le canon.

3. Un canon à flammes projette une mixture particulièrement collante : toute cible *inflammable* est automatiquement enflammée (cf. livre de règles §23).
4. Recharger un canon à flammes prend 3 tours complets et l'arme explose sur un jet de 6 sur un D6 à la fin de ce troisième tour. Par contre, il est possible de vider le baril de l'arme, sans la faire tirer en un seul tour. Elle ne risque plus d'exploser alors.

Corps-à-corps

S'ils sont chargés, les servants peuvent choisir de fuir après avoir mis une mèche à leur arme. Celle-ci explose (cf. 19-20 ci-dessus) quand les ennemis en charge sont à D4-1". Les servants peuvent aussi tenir et défendre leur canon, mais ne peuvent jamais *tenir et tirer*, même si les ennemis en charge sont au-delà de la portée minimum.

Toute tentative par des mains non entraînées pour déplacer, utiliser ou détruire un canon à flammes, le fait automatiquement exploser.

Si les attaquants ont des torches ou n'importe quelle autre arme à feu, le canon explose automatiquement quand le combat commence.

Les tirs enflammés

Un canon à flammes qui se trouve dans le gabarit d'une arme qui tire des projectiles enflammés explose automatiquement.

Perte de servants

Les servants des canons à flammes sont des spécialistes hautement entraînés (et fous aussi). Les servants ne peuvent être remplacés que par des servants d'un autre canon à flammes. Quand des servants sont perdus, la mise en pression de l'arme est plus longue. S'il n'y a plus que deux servants, la mise en pression prend 2 tours, s'il en manque 2, 3 tours.

Lance-flammes

Le lance-flammes fut conçu par être utilisé contre les Gobelins dans les tunnels des Montagnes du Bord du Monde. L'arme s'est montrée relativement efficace bien qu'imprévisible.

P. max	Gab.	F	Mod. svg	B
12"	1"	4	-3	D3

Le lance-flammes est une arme portable (cf. §19.5 du livre de règles) avec deux servants qui forment une équipe. Une figurine est requise pour porter les barils de produits inflammables tandis que l'autre tire avec l'arme. Les deux figurines doivent rester en contact socle-à-socle.

Mouvement

Une équipe de lance-flammes peut se déplacer dans la *phase de mouvement* et dans la *phase de réserve*. Comme les lances-flammes sont portés par leurs servants, ils peuvent être déplacés par-dessus les *obstacles* et à travers un *terrain difficile* avec les pénalités du type de terrain.

Tir

Comme le lance-flammes doit être apprêté, l'équipe ne peut pas bouger et tirer. Si l'arme tire, l'équipe ne peut pas effectuer de *mouvement de réserve*. L'arme peut tirer dans un arc de 90° depuis la figurine qui tire. Si le tireur doit être tourné pour faire face à sa cible, cela ne compte pas comme un mouvement du moment que la figurine ne bouge pas plus.

La procédure de tir est la suivante :

1. Le joueur place le gabarit dans les portées autorisées et un arc de tir de 90° y compris au centre d'une unité s'il le souhaite. Autrement, les règles de sélection de tir

normales s'appliquent.

2. Lancez ensuite un D20.

D20 Tir du lance-flammes

1-12 Le tir dévie d'un D6" dans une direction aléatoire (« horloge » ou dé de déviation). La déviation peut amener le tir au-delà de la portée maximum et de l'arc de tir normal mais aucun tir ne peut dévier de plus de la moitié de la portée normale de ce tir (un tir sur une cible à 6" ne peut donc pas dévier de plus de 3")
Repositionnez le gabarit et résolvez les dégâts. Toutes les figurines dont le socle est totalement ou partiellement recouvertes par le gabarit sont automatiquement touchées une fois.

13-19 Le tir a atterri sur la cible. Toutes les figurines dont le socle est totalement ou partiellement recouvertes par le gabarit sont automatiquement touchées une fois.

- 20 L'arme explose et est détruite. Placez le gabarit sur l'équipe.

3. Un lance-flammes projette une mixture particulièrement collante : toute cible inflammable est automatiquement enflammée (cf. livre de règles §23).

4. Toute unité qui subit des dommages à cause d'un lance-flammes doit effectuer immédiatement un test de *panique*.

Corps-à-corps

S'ils sont engagés en combat au corps-à-corps, les servants peuvent se battre, mais, ils sont considérés comme utilisant des armes improvisées. L'équipe peut *tenir et tirer*, mais leur lourd équipement les empêche de fuir.

Les servants n'ont pas à poursuivre un ennemi qu'ils ont repoussé, mais peuvent le faire si le joueur le désire. Si un des servants est touché par une arme à feu, la mixture chimique volatile explosera sur un résultat de 6 sur un D6.

Tirer sur le lance-flammes

Les tirs ne peuvent pas visés l'arme mais touchent les servants. Si l'équipe est touchée par des tirs enflammés, le lance-flammes explosera sur un 6 sur un D6.

Perte de servants

Les servants de lance-flammes sont des spécialistes hautement entraînés. Ils ne peuvent pas être remplacés par d'autres troupes, bien que des servants puissent rejoindre une autre équipe pour servir de membres de réserve. Un servant seul ne peut pas opérer l'arme.

Montagnards

Cette unité a un certain nombre de règles spéciales :

1. Ils sont *éclaireurs* (cf. §15.10 du livre de règles).
2. S'ils sont déployés, le joueur nain peut placer une colline supplémentaire à un pas de son bord de table avant le déploiement des armées (les montagnards choisissent avec soin leurs champs de bataille).
3. Les montagnards sont des skieurs capables de descendre une pente de neige ou d'herbe. Ils peuvent doubler leur mouvement (6") en descente et le tripler en charge (9"). Ils sont même autorisés à tirer avec leurs tromblons lors d'une charge de ce type juste avant le contact.

Gyrocoptère

Ces petites machines volantes sont propulsées par un moteur à vapeur, léger mais très efficace, qui brûle un charbon très pur. Il est armé d'un canon à vapeur. L'appareil est extrêmement manœuvrable.

Les gyrocoptères ont toujours un personnage nain de niveau 5 ou plus pour pilote.

Mouvement

Le gyrocoptère est un volant et suit les mêmes règles (cf. livre de règles §21).

Profil de vol	Vit. Min.	Vit. Max.	Acc/dec
Gyrocoptère	0"	24"	8"

Tir

Le gyrocoptère a deux armes : le canon à vapeur et des bombes.

- Le canon à vapeur

P. max	Gab.	F	Mod. svg	B
12"	1,5"	4	-3	1

Ce canon ne peut être utilisé que sur le *niveau d'attaque*.

Après avoir placé le gabarit, lancez 1D20. Sur 1-12, le tir a dévié (« horloge » ou dé de déviation) de 1D6". Sur 13-20, le tir a atterri sur la cible. Toutes les figurines dont le socle est totalement ou partiellement recouvertes par le gabarit sont automatiquement touchées une fois.

Toute unité qui subit des dommages à cause d'un canon à vapeur doit effectuer immédiatement un test de *panique*.

- Les bombes

Le pilote peut larguer des bombes à poudre lors de son mouvement (cf. livre de règles §21.6)

Gab.	F	Mod. svg	B
1,5"	4	-1	1

Corps-à-corps

Les pilotes peuvent faire des attaques au corps-à-corps comme les autres volants. Ces adversaires peuvent alors répliquer en répartissant leurs touches sur le pilote ou le gyrocoptère (E8, PV3). Les bombes et le canon à vapeur ne peuvent pas être utilisés au corps-à-corps.

Un gyrocoptère sur le *niveau d'attaque* peut être chargé normalement, mais il peut toujours monter au niveau +10 en réaction s'il ne souhaite pas engager le combat. Cela lui fait perdre toute possibilité de mouvement pour le prochain tour.

Tirer sur un gyrocoptère

Les gyrocoptères comptent comme des *grandes cibles* et les touches sont réparties comme il suit :

1-4 Gyrocoptère (F6, E8, PV3)

5-6 Pilote

Crash

Le gyrocoptère fonctionne normalement jusqu'à avoir subi 3 points de dommages. S'il arrive à 0, il s'écrase au début du prochain tour du joueur nain. C'est également le cas si le pilote est tué.

Lorsque machine s'écrase (cf. livre de règles §21.7), ses bombes explosent sur un 5-6 sur 1D6. Dans ce cas, placez le gabarit de 1,5" de rayon sur la machine. Toutes les figurines sous le gabarit subissent une touche F6 svg -3.

LES PERSONNAGES

Général

L'armée doit être menée par un général qui est le personnage au *Commandement* le plus élevé.

Grande bannière

Un personnage peut porter la grande bannière de l'armée pour un surcoût de 50pts. Cette bannière peut avoir jusqu'à trois pouvoirs magiques.

Commandants d'unité et champions

Les héros 5 et 10 **doivent** toujours être affectés aux unités comme *commandants* ou *champions* (à moins de porter la grande bannière). Les autres personnages peuvent rester indépendants.

Les héros Tueurs peuvent *s'associer* aux unités de nains normaux, mais ils ne peuvent *commander* que les autres unités de Tueurs.

Les Gnomes ne se mélangent jamais avec les nains et vice versa.

Ingénieur

Jusqu'à quatre héros peut devenir ingénieurs (cf. §15.2 du livre de règles) pour un surcoût de +20pts. Ils agissent alors comme *commandant d'unité* d'une batterie.

HÉROS NAINS

0-6 Héros 5 (Foe Smiters).....48pts/fig
 0-6 Héros 10 (Anvil Cleavers).....88pts/fig
 0-4 Héros 15 (War Forgers).....128pts/fig
 0-3 Héros 20 (Battles Wrights).....168pts/fig
 0-2 Héros 25 (Hold Masters).....208pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 5	3"	5	4	4	4	1	3	2	9	7	9	9
Héros 10	3"	6	4	4	5	2	3	3	10+1	7	9	9
Héros 15	3"	6	4	4	5	3	4	3	10+2	7	10+1	10+1
Héros 20	3"	7	4	4	5	4	5	4	10+3	7	10+1	10+1
Héros 25	3"	7	5	4	5	4	5	4	10+3	9+2	10+2	10+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué. Un héros nain peut piloter un Gyrocoptère dont le coût est déduit la section troupes.

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes.

HÉROS GNOMES

0-2 Héros 5 (Dwarriors).....30pts/fig
 0-1 Héros 10 (delver).....55pts/fig
 0-1 Héros 15 (Rodwielder).....80pts/fig
 0-1 Héros 20 (Heathmaster).....105pts/fig
 0-1 Héros 25 (Burrowmaster).....130pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 5	4"	5	4	4	2	1	4	2	8	7	7	8
Héros 10	4"	6	4	4	3	2	4	3	9+1	7	7	8
Héros 15	4"	6	4	4	3	3	5	3	10+2	7	8+1	9+1
Héros 20	4"	7	4	4	3	4	6	4	10+3	7	8+1	9+1
Héros 25	4"	7	5	4	3	4	6	4	10+3	9+2	9+2	10+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes

Objets magiques pour les personnages

- Tous les personnages nains peuvent porter une arme magique ayant jusqu'à un attribut par niveau du personnage. (ex : un héros 5 peut porter une arme magique avec 0 ou 1 attribut tandis qu'un héros 15 peut avoir une arme magique dotée de 0 à 3 attributs.

- Le ou les sorciers de l'armée peuvent avoir jusqu'à 3 parchemins contenant jusqu'à 3 sorts de niveau 1 ou 2.

- Trois des personnages peuvent avoir un anneau de sort contenant un sort de niveau 3 ou moins.

- Cinq personnages peuvent porter une armure magique (autre que Mithril qui est accessible via la liste d'équipement).

Les runes naines

Vous pouvez utiliser les runes (WD153 ou §8 du livret Magie). Logiquement, ils n'ont alors plus droit aux objets magiques génériques (mais vous pourriez être moins intransigeants : n'importe quel pouvoir magique pourrait très bien avoir son équivalent runique)...

SORCIERS NAINS

0-2 Sorcier 5 (Spell Smiths).....78pts/fig
 0-2 Sorcier 10 (Forgers of Enchantry).....118pts/fig
 0-1 Sorcier 15 (Lore Delver).....203pts/fig
 0-1 Sorcier 20 (Thunder Master).....303pts/fig
 0-1 Sorcier 25 (Forge Mage).....418pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier 5	3"	5	3	4	4	1	2	1	9	8+1	10+1	10+1
Sorcier 10	3"	5	3	4	4	2	3	1	10+1	8+2	10+1	10+2
Sorcier 15	3"	6	3	4	5	3	3	1	10+2	9+2	10+2	10+2
Sorcier 20	3"	6	4	4	5	4	4	1	10+2	10+3	10+2	10+3
Sorcier 25	3"	7	5	4	5	4	5	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les sorciers peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Pouvoirs : Les sorciers nains ont un nombre de sorts générés normaux, mais ils ont deux fois moins de *Points de Magie* que les autres races.

Domaines : Les sorciers nains utilisent la *magie de bataille*. Ils peuvent aussi utiliser un sort de magie *élémentaire*, un sort de magie *démoniaque* et un sort *néromantique* par niveau.

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes.

HÉROS TUEURS NAINS

0-2 Héros 5 (Tueur de Trolls Domseekers).....48pts/fig
 0-1 Héros 10 (Tueur de Trolls Fate Quester).....88pts/fig
 0-1 Héros 15 (Tueur de Trolls Grave Hunter).....128pts/fig
 0-1 Héros 20 (Massacreur de Géants Morgue Filler)168pts/fig
 0-1 Héros 25 (Massacreur de Géants Death Weird)..208pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 5	3"	5	4	4	4	1	3	2	9	7	9	9
Héros 10	3"	6	4	4	5	2	3	3	10+1	7	9	9
Héros 15	3"	6	4	4	5	3	4	3	10+2	7	10+1	10+1
Héros 20	3"	7	4	4	5	4	5	4	10+3	7	10+1	10+1
Héros 25	3"	7	5	4	5	4	5	4	10+3	9+2	10+2	10+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes. Les Tueurs de Trolls sont immunisés à la peur provoquée par les créatures vivantes. En plus, les *Massacreurs de Géants* ne peuvent être mis en *déroute*.

ÉQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Armes pts

Arme à une main additionnelle.....	1
Arme à deux mains.....	2
Fléau.....	1
Hallebarde.....	2
Lance.....	1
Pique.....	1
Arquebuse.....	3
Tromblon.....	2
Pistolet.....	2
Arc court.....	1
Arc.....	2
Arbalète.....	3
Fronde.....	1
Lance de jet.....	1
Hache de jet.....	1
Grenades.....	2

Armures pts

Bouclier.....	1
Armure légère.....	2
Armure lourde.....	3
Armure lourde en Mithril.....	28

TROUPES

Bannières et instruments

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter la propriété.

Tirailleurs (cf. 15.9 du livre de règles)

Les unités suivantes peuvent opérer comme des tirailleurs. Le joueur doit le noter sur sa liste d'armée avant la bataille. La taille maximale pour une unité d'infanterie en tirailleurs est de 15 figurines.

Catégories	Maximum
Arbalétriers nains	1
Arquebusiers	1

0-20 MARTELIERS

16pts/fig.

Les Marteliers sont les nains du roi, un corps de guerriers d'élite qui garde les quartiers du roi et l'accompagne en temps de guerre. Chaque forteresse naine à son propre roi et ses propres Marteliers qui comptent parmi les meilleurs guerriers nains.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Nain (élite choc +4)	3	5	3	4	4	1	3	2	9	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main et arme à deux mains.

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 100pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes. Animosité envers les elfes.

0-20 BRISE-FERS

15pts/fig.

Les Brises-fers gardent les vieux passages et protègent les forteresses de toute attaque.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Nain (élite choc +3)	3	5	3	4	4	1	3	1	9	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main.

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir des armes à deux mains pour +2pts/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes. Animosité envers les elfes.

0-20 LONGUES-BARBES 14pts/fig.

Les plus vieux des guerriers nains sont nommés Longues-barbes, un terme indiquant respect et honneur (et leurs barbes longues et grisonnantes). Ces combattants combinent l'expérience avec la force et la maturité.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain (élite choc +2)	3	5	3	3	4	1	3	1	9	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main.

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir des armes à deux mains pour +2pts/fig.

Une unité peut avoir :

- des fléaux pour +1pt/fig.
- une bannière magique jusqu'à 25pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes. Animosité envers les elfes.

0-40 GUERRIERS DES CLANS 12pts/fig.

Dans les montagnes où les nains vivent en clans isolés, les guerriers deviennent rapidement expérimentés. Ils sont très respectés de tous les nains.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain (élite choc +1)	3	5	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main.

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des armures lourdes à la place des armures légères pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes. Animosité envers les elfes.

40-120 GUERRIERS NAINS 10pts/fig.

Tous les nains sont des guerriers autant que des artisans.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 20-40

Arme : Arme à une main.

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- des piques pour +1pt/fig.
- des arbalètes pour +3pts.

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes. Animosité envers les elfes.

20-60 ARBALÉTRIERS 13pts/fig.

La morphologie des nains les handicapant pour tirer à l'arc, ils préfèrent utiliser l'arbalète.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arbalète et arme à une main.

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir des boucliers pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des armures lourdes à la place des armures légères pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes. Animosité envers les elfes.

0-20 ARQUEBUSIERS 13pts/fig.

[Thunderers] Les nains sont des techniciens très talentueux et devancent toutes les autres races dans leur art d'utiliser la poudre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arquebuse et arme à une main.

Armure : Armure légère

Options : Une unité peut avoir des armes à deux mains pour +2pts/fig.

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes. Animosité envers les elfes.

0-15 MONTAGNARDS 10pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Tromblon et arme à une main.

Armure : -

Options : Une unité peut avoir un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Éclaireurs (cf. §15.10 du livre de règles), Haine des gobelinoïdes. Animosité envers les elfes. cf. règles spéciales.

0-20 TUEURS DE TROLLS 8pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main.

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.

Règles spéciales : Frénésie. Haine des gobelinoïdes. Animosité envers les elfes. Immunisés à la peur provoquée par les créatures vivantes.

0-10 TUEURS DE GÉANTS 8pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arme à une main.

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.

- des boucliers pour +1pt/fig.

- des armures légères pour +2pts/fig.

Règles spéciales : Frénésie. Haine des gobelinoïdes. Animosité envers les elfes. Immunisés à la peur provoquée par les créatures vivantes et indémoralisables au corps-à-corps.

0-12 SAPEURS 15pts/fig.

Les sapeurs nains sont les spécialistes des fortifications de campagnes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 2

Arme : Armes à deux mains et arme à une main.

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir des armures lourdes à la place des armures légères pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Sapeurs (cf. livre de règles §15.7). Haine des gobelinoïdes. Animosité envers les elfes.

0-50 GUERRIERS GNOMES 5pts/fig.

Les gnomes sont de proches cousins des nains et peuvent combattre à leurs côtés dans leurs propres unités.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Gnome	4	4	3	3	2	1	3	1	8	7	7	8

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main.

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.

- des lances pour +1pt/fig.

- des boucliers pour +1pt/fig.

- des armures légères pour +2pts/fig.

- des armures lourdes pour +3pts/fig.

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes.

OSTS

Les sorciers nains peuvent lier magiquement un ost de monstres ou un ost de créatures éthérées avant la partie. Pour les osts, reportez-vous au Bestiaire

Un ost de monstres peut comprendre :	Pts/fig
0-20 Ours	20
0-40 Sangliers	6
0-1 Dragon	250-800
0-30 Chauve-souris géantes	2
0-8 Araignées géantes	45
0-20 Chiens de guerre	4
0-1 Nuée	250

Un ost éthéré peut comprendre :	Pts/fig
0-5 Fantômes	50
0-1 Spectre	200
0-2 Ombres	100
0-2 Revenants	150

0-12 MACHINES DE GUERRE

0-4 Balistes à 3 servants	54pts
0-2 Balistes à 4 servants	72pts
0-3 Catapulte à 3 servants	54pts
0-2 Canon 'sur pivot' à 2 servants	45pts
0-2 Canon à 3 servants	69pts
0-1 Canon-Orgue	99pts
0-1 Canon à flammes	119pts
0-3 Lance-flammes (2 servants)	56pts

Les nains peuvent employer une variété unique de machines de guerre. Elles sont organisées en batteries de machines pas forcément identiques.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre de machines par batterie : 1-4 avec leurs servants.

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les servants d'une batterie peuvent avoir :

-des armures légères pour +2pts/fig.

- des armures lourdes pour +3pts/fig.

Une catapulte peut devenir un Goblobber pour +25pts.

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes.

0-6 GYROCOPTÈRES +50pts/machines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 5	3"	5	4	4	4	1	3	2	9	7	9	9

Nombre de fig. par escadron: 1-6

Arme : Arme à une main.

Armure : cf. personnages.

Options : Les pilotes des gyroptères sont tous des personnages achetés dans la section personnages. Un escadron de gyroptères sera composé de Héros 5 mais un Héros 10-15-20-25 peut en être le commandant.

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes. Cf. règles ci-avant.

0-1 CHARIOT DE BUGMAN 75pts

Nombre de fig.: 1

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes. Cf. règles ci-avant.

LE TRAIN

Les nains sont un peuple organisé et discipliné et cela se voit dans l'aspect de leur ordonnance.

Le train est gratuit et est composé par un chariot et 5 nains par chaque tranche complète de 1000pts d'armée. Ils ont les profils normaux de leur race mais sont sans armures et utilisent des armes improvisées.

ALLIÉS

Les nains peuvent prendre des alliés dans les listes suivantes :

Halfelings

Nations du Vieux Monde

MERCENAIRES

Les nains ne sont pas connus pour leur extravagance financière. Cependant, dans certaines circonstances, ils peuvent employer des mercenaires.

Norses

Vieux Monde

Ogres

LISTE D'ARMÉE DES ORQUES ET DES GOBELINS

Warhammer Armies p.88-98
+WD101 p.41

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Catégories	Minimum	Maximum
Personnages :	1 héros	33 % des points de l'armée
- Héros	1 figurine	-
- Sorciers	0	5 figurines
Troupes	50 % des points de l'armée	Toute l'armée moins un héros
Alliés	0	33 % des points de l'armée
Mercenaires	0	33 % des points de l'armée
Osts monstrueux	0	25 % des points de l'armée

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Mauvais

Socles : 20mm x 20mm pour les gobelins et les demi-orques ; 25mm x 25mm pour les orques et les orques noirs. 25mm x 50mm pour les chevaucheurs de loups ou de sangliers. 40 x 40mm pour les snotlings et les trolls.

Les Fanatiques Gobelins

Les gobelins fanatiques manient un gros boulet chaîné. Insensibilisés et aveuglés par une potion d'herbes, ces fanatiques se cachent parmi les rangs d'unités de gobelins.

1. Les fanatiques sont soclés sur des bases circulaires de 1" de rayon.
2. Les fanatiques commencent la bataille cachés parmi d'autres gobelins (ils sont représentés par des figurines normales) et il est placé sur la table au moment où il attaque.
3. Dès qu'une unité arrive à 8" d'un ennemi, les fanatiques sortent de l'unité tourbillonnante avec leurs boulets en direction de celui-ci. C'est automatique et peut intervenir à n'importe quel moment de la séquence de jeu même pendant le tour de l'adversaire. Chaque figurine de fanatique bouge immédiatement d'une distance de **2D6"** vers l'ennemi.
4. Toute unité sur le trajet du fanatique encaisse un **1D6 touches automatiques de F5, sans jet de sauvegarde** d'armure. Le passage des fanatiques et les dommages qu'ils causent, sont calculés immédiatement. Leurs opposants ne peuvent se battre contre un fanatique, ils sont bien trop occupés à éviter leurs boulets !
5. Lorsqu'une unité de gobelins est chargé depuis une distance supérieure à 8" l'attaquant est arrêté à 8" de l'unité de gobelins et les fanatiques sont activés comme ci-dessus. Une fois que les pertes éventuelles ont été retirées, l'attaquant a le choix de continuer la charge au travers des fanatiques restant ou peut tenter de stopper la charge de son unité (en réussissant un test de Cd). Si l'unité continue sa charge, déplacez la tout droit au travers des fanatiques et jusqu'au contact. Chaque fanatique traversé cause les dégâts normaux.
6. Une fois qu'ils ont réalisé leurs mouvements hors séquence, chaque fanatique est déplacé au début de la

phase mouvement de son camp. Cependant, ils sont totalement désorientés. Chaque figurine se déplace de 2D6" dans une direction aléatoire provoquant les dégâts normaux aux unités qu'il touche ou traverse.

7. Si les 2D6 du mouvement donnent un double, le fanatique est éliminé d'une manière ou d'une autre.
8. Tout fanatique touchant un bâtiment, une surface boisée ou un obstacle, est automatiquement retiré comme perte.
9. Les personnages indépendants et les tirailleurs, grâce à leur formation distendue, peuvent tenter d'éviter le boulet des fanatiques. Ils esquivent les touches sur un 5 ou 6 sur un D6.
10. A part dans le cas du point 5, aucune unité ne peut traverser volontairement des fanatiques gobelins. Dans le cas mouvements obligatoires, les dégâts normaux s'appliquent.
11. Il est possible de tirer avec un malus de -1 sur des fanatiques gobelins ou de leur lancer des sorts. Ils ont le profil de gobelins normaux

Le Chariot à Pompe Snotling

Le chariot à pompe est un char propulsé par un mécanisme de pompe. Un rouleau avec des piques est lié aux roues au moyen d'une sangle. Le rouleau tourne lorsque le chariot avance comme une tondeuse à gazon géante!

Le chariot à pompe est manœuvré par un groupe de Snotlings (l'équivalent d'un socle).

Les règles spéciales suivantes s'appliquent:

1. Un chariot à pompe se déplace de **2D6"** durant la phase de mouvement. Il souffre des mêmes pénalités dus au terrain que les chars (cf. § 20.8.4 du livre de règles), et ne peut pas effectuer de mouvements de réserve. Les chariots à pompe peuvent tourner de la même manière que les chars légers.
2. Sur le chariot, les Snotlings tirent ou attaquent les figurines

- en contact avec le chariot normalement. Notez que les Snotlings n'ont pas besoin de surclasser l'ennemi à 3 contre 1 avant de pouvoir attaquer (le chariot augmente grandement leur confiance).
3. Quand le chariot à pompe charge, il **provoque D6 touches automatiques F6** avec son rouleau. Le résultat du D6 indique aussi le nombre de rangs pénétrés par le chariot à pompe. Il n'est pas nécessaire de déplacer réellement la figurine dans les rangs ennemis – laissez-le là où il a rencontré le premier rang. Un chariot qui pénètre tous les rangs ennemis continuera à avancer jusqu'à la limite de son mouvement : mesurez le mouvement restant du chariot depuis l'arrière de la formation. Si le chariot termine dans une formation ennemie, déplacez-le suffisamment pour qu'il sorte de la formation. Cela évite la confusion qui résulterait de la superposition des figurines.
 - 4 Les *attaques* du rouleau à piques sont résolues avant les *attaques* normales, indépendamment de l'*Initiative* des combattants.
 - 5 Si un chariot traverse une unité, celle-ci doit effectuer immédiatement un test de *déroute*, indépendamment du nombre de blessures causées.
 - 6 Si le chariot échoue à pénétrer une unité, le chariot s'arrête en crissant avant de *s'embourber*. La figurine est laissée sur le front de l'unité, comme pour un corps-à-corps normal. La « pénétration » n'est pas représentée en tant que tel; on considère que les rangs se reforment et que la position générale est celle d'un combat normal. Une fois embourbé, le chariot ne peut pas causer d'autres touches avec son rouleau à piques pour le reste du combat au corps-à-corps, et ne compte plus que sur la férocité de son équipage.
 - 7 Il y a deux types de Chariot à Pompe ; le « léger » et le « lourd » qui possède un pont de combat sur le dessus. L'équipage d'un chariot léger ne se bat pas en corps-à-corps durant le premier tour. Ils peuvent se battre dans les tours suivants si le chariot devient embourbé. Le pont de combat des chariots lourds permet à l'équipage de se battre durant le premier tour comme les tours suivants.
 - 8 Pour ce qui est des tirs qu'il reçoit, le chariot compte comme une grande cible (+1 *pour toucher*).
 - 9 Le chariot peut être attaqué par n'importe quelle figurine en contact socle-à-socle avec lui durant la *phase de combat*.
 - 10 Toute figurine qui charge le chariot de front subira les dégâts normaux comme décrit en 3 *du moment que le chariot a bougé d'au moins 6" durant son tour précédent*. Si le chariot n'a pas bougé de 6", les attaquants ne subissent que 1D3 touches.
 - 11 Une unité qui attaque un chariot par les flancs ou l'arrière ne sera pas affectée par le rouleau et peut attaquer normalement. Cependant, si le chariot n'est pas engagé frontalement, il est libre de se déplacer durant sa prochaine phase de mouvement *même s'il est engagé au combat*.
 12. Les touches contre un chariot sont enregistrées quand elles surviennent. Les dommages dus au tir sont déterminés à la fin de la phase de tir. Les dommages dus au combat au corps-à-corps sont déterminés à la fin de la phase de combat. Pour déterminer les dommages, lancez 2D6 et ajouter +1, pour chaque *touche* subie. Consultez le tableau de dommages ci-contre.
 13. Chaque chariot à pompe est traité comme une unité séparée. Les tests de psychologie sont effectués pour l'équipage de Snotlings de chaque chariot, mais avec un modificateur de +4 (le chariot augmente grandement leur bravoure).

Tableau des Dommages aux Chariots à Pompe

2D6 Résultat

3-7 Aucun effet.

8 Un des membres de l'équipage tombe dans le mécanisme, ralentissant le chariot à pompe de -2" par tour. Sur un 6 sur un D6 (effectué au début du tour de chaque joueur), le générateur est éjecté et la pénalité cesse de s'appliquer.

9 La direction de la machine est sérieusement endommagée. La machine ne peut pas tourner soit à droite (1-3 sur un D6) soit à gauche (4-6), pour le reste du jeu. Cependant, si tout l'équipage se penche d'un côté, ils peuvent le faire tourner, même si la direction est cassée. Un équipage tente cette prouesse ne peut rien faire d'autre durant le tour et accomplira le tour à droite/gauche avec succès sur un jet de 4-6 sur un D6. S'ils ratent, le véhicule continue tout droit.

10 L'équipage est blessé ou tombe du chariot durant l'âpreté du combat. L'équipage subit 1 touche, avec une *force* équivalente à celle des troupes ennemies (ou de leurs armes de tir). Si les figurines ennemies comprennent des troupes avec plusieurs forces différentes, déterminez laquelle a touché aléatoirement. Une fois que tout l'équipage est tué (c'est-à-dire les 3 *Points de Vie* d'un socle normal de Snotling), le chariot à pompe complètera son mouvement de ce tour (quand nécessaire) et s'arrêtera.

11 La chaîne d'entraînement du rouleau à piques glisse de son logement. Le chariot à pompe ne peut plus infliger que D3 touches d'impact à partir de maintenant (plutôt que D6).

12 La fourchette-pince de serrage-fixation supérieure casse à l'improviste et, à cause de cela, le rouleau à piques est projeté tout droit vers l'ennemi. Si le chariot à pompe est en combat au corps-à-corps, il cause D3 touches de *forces* 6 supplémentaires (qui ne compte pas pour la pénétration des rangs – mais est tout de même bien embêtant). Le chariot est dépourvu de son rouleau pour les combats futurs.

13 Le manche de la pompe se casse. Le chariot s'arrête à la fin de son mouvement actuel. Si le chariot a pénétré une formation ennemie, il finit son mouvement normalement et s'arrête. Si le chariot a reçu des tirs durant sa charge, il continue son mouvement en causant des dommages normalement au contact. L'équipage peut continuer à combattre comme d'habitude.

14 Le chariot se retourne, rependant son équipage sur le sol. Lancez un D6 : sur un 1-4 le chariot est détruit et l'équipage est mort ; sur un 5-6, le chariot peut être remis sur ses roues par son équipage au début de n'importe quel tour suivant sur un jet de 6 sur un D6. S'ils sont attaqués au corps-à-corps avant d'avoir retourné le chariot, l'équipage se dispersera, et la machine sera détruite.

15 L'équipage saute du véhicule et s'enfuit, et il ne prend plus part au jeu. Si le chariot a pénétré une formation ennemie, il finit son mouvement comme d'habitude et s'arrête. Si le chariot a reçu des tirs durant sa charge, il continue son mouvement en causant des dommages normalement au contact.

16+ L'axe se casse et le chariot s'arrête violemment avant de s'effondrer, ce qui détruit le chariot et tue l'équipage.

PERSONNAGES

Général

L'armée doit être menée par un général qui est le personnage au *Commandement* le plus élevé.

Grande bannière

Un personnage peut porter la grande bannière de l'armée pour un surcoût de 50pts. Cette bannière peut avoir un pouvoir magique.

Races

Cette armée rassemble plusieurs races gobelinoïdes : Orques, Orques sauvages, Orques Noirs, Gobelins et Demi-orque. Il n'y a pas de limite par race mais par niveau de héros ou de sorcier (vous pouvez très bien ne choisir que des héros Orques Noirs dans votre armée).

Les personnages Orques Sauvages ont les mêmes coûts et les mêmes profils que les Orques normaux, mais des règles spéciales particulières (cf. Bestiaire).

HÉROS	Gobelin	D.-orque	Orque	Orque N.	
0-6 Héros 5	15	30	33	42	pts/fig
0-5 Héros 10	28	55	61	77	pts/fig
0-4 Héros 15	40	80	88	112	pts/fig
0-3 Héros 20	53	105	116	147	pts/fig
0-2 Héros 25	65	150	143	217	pts/fig

Gobelin	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 5	4"	3	4	4	3	1	3	2	5	5	5	5
Héros 10	4"	4	4	4	4	2	3	3	6+1	5	5	5
Héros 15	4"	4	4	4	4	3	4	3	7+2	5	6+1	6+1
Héros 20	4"	5	4	4	4	4	5	4	8+3	5	6+1	6+1
Héros 25	4"	5	5	4	4	4	5	4	8+3	7+2	7+2	7+2

Demi-orque	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 5	4"	4	4	4	3	1	4	2	7	6	7	7
Héros 10	4"	5	4	4	4	2	4	3	8+1	6	7	7
Héros 15	4"	5	4	4	4	3	5	3	9+2	6	8+1	8+1
Héros 20	4"	6	4	4	4	4	6	4	10+3	6	8+1	8+1
Héros 25	4"	6	5	4	4	4	6	4	10+3	9+2	9+2	9+2

Orque	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 5	4"	4	4	4	4	1	3	2	7	5	7	7
Héros 10	4"	5	4	4	5	2	3	3	8+1	5	7	7
Héros 15	4"	5	4	4	5	3	4	3	9+2	5	8+1	8+1
Héros 20	4"	6	4	4	5	4	5	4	10+3	5	8+1	8+1
Héros 25	4"	6	5	4	5	4	5	4	10+3	7+2	9+2	9+2

Orque Noir	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 5	4"	5	4	5	4	1	3	2	8	5	7	7
Héros 10	4"	6	4	5	5	2	3	3	9+1	5	7	7
Héros 15	4"	6	4	5	5	3	4	3	10+2	5	8+1	8+1
Héros 20	4"	7	4	5	5	4	5	4	10+3	5	8+1	8+1
Héros 25	4"	7	5	5	5	4	5	4	10+3	7+2	9+2	9+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Règles spéciales : cf. bestiaire

Commandants d'unité et champions

Les héros 5, 10 et 15 **doivent** être affectés aux unités comme *commandants* ou *champions* (à moins de porter la grande bannière). Les autres personnages peuvent rester indépendants.

Objets magiques pour les personnages

- Tous les personnages peuvent porter une arme magique ayant jusqu'à un attribut par niveau du personnage. (ex : un héros 5 peut porter une arme magique avec 0 ou 1 attribut tandis qu'un héros 15 peut avoir une arme magique dotée de 0 à 3 pouvoirs.

- Un personnage peut porter une armure magique.

SORCIERS	Gobelin	D.-orque	Orque	Orque N.	
0-3 Sorcier 5	45	60	63	72	pts/fig
0-2 Sorcier 10	58	85	91	107	pts/fig
0-1 Sorcier 15	115	155	163	187	pts/fig
0-1 Sorcier 20	188	240	251	282	pts/fig
0-1 Sorcier 25	275	340	353	427	pts/fig

Gobelin	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier 5	4"	3	3	4	3	1	2	1	5	6+1	6+1	6+1
Sorcier 10	4"	3	3	4	4	2	3	1	6+1	7+2	6+1	7+2
Sorcier 15	4"	4	3	4	4	3	3	1	7+2	7+2	7+2	7+2
Sorcier 20	4"	4	4	4	4	4	4	1	7+2	8+3	7+2	8+3
Sorcier 25	4"	5	5	4	4	4	5	1	8+3	8+3	8+3	8+3

Demi-orque	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier 5	4"	4	3	4	3	1	3	1	7	7+1	8+1	8+1
Sorcier 10	4"	4	3	4	4	2	4	1	8+1	8+2	8+1	9+2
Sorcier 15	4"	5	3	4	4	3	4	1	9+2	8+2	9+2	9+2
Sorcier 20	4"	5	4	4	4	4	5	1	9+2	9+3	9+2	10+3
Sorcier 25	4"	6	5	4	4	4	6	1	10+3	9+3	10+3	10+3

Orque	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier 5	4"	4	3	4	4	1	2	1	7	6+1	8+1	8+1
Sorcier 10	4"	4	3	4	4	2	3	1	8+1	7+2	8+1	9+2
Sorcier 15	4"	5	3	4	5	3	3	1	9+2	7+2	9+2	9+2
Sorcier 20	4"	5	4	4	5	4	4	1	9+2	8+3	9+2	10+3
Sorcier 25	4"	6	5	4	5	4	5	1	10+3	8+3	10+3	10+3

Orque Noir	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier 5	4"	5	3	5	4	1	2	1	8	6+1	8+1	8+1
Sorcier 10	4"	5	3	5	4	2	3	1	9+1	7+2	8+1	9+2
Sorcier 15	4"	6	3	5	5	3	3	1	10+2	7+2	9+2	9+2
Sorcier 20	4"	6	4	5	5	4	4	1	10+2	8+3	9+2	10+3
Sorcier 25	4"	7	5	5	5	4	5	1	10+3	8+3	10+3	10+3

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les sorciers peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Pouvoirs : Les sorciers gobelinoïdes ont un nombre de sorts et des *Points de Magie* normaux selon leurs niveaux. Ils sont générés normalement.

Domaines : Les sorciers gobelinoïdes utilisent la *magie de*

bataille.

Les gobelins peuvent aussi utiliser jusqu'à un sort de magie *élémentaire*, *illusionniste* et/ou *néromantique* par niveau et jusqu'à 2 sorts par niveau de magie *démoniaque*.

Les sorciers autres que gobelins peuvent utiliser jusqu'à un sort de magie *élémentaire*, *illusionniste*, *démoniaque* ou *néromantique* par niveau.

Règles spéciales : cf. bestiaire.

CHARS

Les personnages peuvent être montés sur des chars légers dont les points sont déduits de la catégorie Troupes.

- Char avec deux loups géants (32pts), deux sangliers (24pts) ou deux sangliers de guerre (64pts) et un conducteur Gobelins/Orque/Orque Noir/Orque/Demi-orque portant une armure légère (+7/13/16/12pts).

- 2 faux + 20pts

ÉQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Armes	pts	Javelot.....	1	Animaux de monte	
Arme à une main additionnelle.....	1	Haches ou lances de jet.....	1	Sanglier (gobelin seulement).....	6
Arme à deux mains.....	2	Fléchettes ou couteaux de lancer.....	1	Sanglier de guerre.....	16
Lance de cavalerie.....	2			Loup géant.....	8
Filet.....	1	Armures	pts	Monstres (comme monture)	
Lance.....	1	Bouclier.....	1	Araignée géante (gobelin seulement)	45
Arc.....	2	Armure légère.....	2	Vouivre (interdite aux gobelins)	180
Arc court.....	1	Armure lourde.....	3		
Arbalète (interdite aux gobelins).....	3				

TROUPES

Bannières et instruments

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter la propriété.

Tirailleurs (cf. 15.9 du livre de règles)

Les unités suivantes peuvent opérer comme des tirailleurs. Le joueur doit le noter sur sa liste d'armée avant la bataille. La taille maximale pour une unité d'infanterie en tirailleurs est de 15 figurines et 10 dans le cas de la cavalerie.

Catégories	Maximum
Arrer Boyz	2
Gobbos	2
Stickas	2
Gobbo Wulfoyz	1 (si arc)

0-10 SNORTAS 27pts/fig.

Naturellement, certains des orques les plus forts choisissent d'aller à la bataille sur des sangliers de guerre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque (élite choc +1)	4	4	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
Sangl. de guerre	7	4	0	3	4	1	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 10

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : L'unité peut avoir :

- des lances pour +2pts/fig.

- une bannière magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Animosité (orques). Sangliers de guerre (cf. bestiaire).

0-30 GRUNTAS 19pts/fig.

Ce sont des guerriers orques qui chevauchent des sangliers de guerre. Ils admirent la nature vicieuse et têtue de ces bêtes, ainsi que leurs défenses.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
Sangl. de guerre	7	4	0	3	4	1	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des lances pour +2pts/fig.

- des arcs pour +2pts/fig.

- des boucliers pour +2pts/fig.

- des armures légères pour +4pts/fig.

Règles spéciales : Animosité (orques). Sangliers de guerre (cf. bestiaire).

0-6 CHARS ORQUES**62pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
Loup géant	9	4	0	3	3	1	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 1-4 char léger portant 2 orques et tiré par 2 loups géants

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Tous les chars peuvent avoir des faux à leurs roues pour 20 pts/char.

Un seul char peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 100pts.

Tout l'équipage peut avoir :

- des boucliers +4pts/char

- des arcs courts pour +2pts/char

Règles spéciales : Animosité (orques), Char léger (cf livre de règles), Loup géant (cf. Bestiaire)

NdT : les figurines de chars orques sont plutôt attelées de sangliers de guerre. Ils coûtent alors 32pts de plus.

0-30 KOSTOS**9,5pts/fig.**

[Biguns] Les "Big'uns" sont les plus grands des orques qui vont toujours se battre en première ligne, là où se trouve l'action !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque (élite choc +1)	4	4	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main supplémentaire pour +1pt/fig.

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.

- des lances pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 25pts.

- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Animosité.

20-100 BOYZ**8,5pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main supplémentaire pour +1pt/fig.

- des hallebardes pour +2pts/fig.

- des lances pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.

- une bannière magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Animosité.

20-60 ARRER BOYZ**7,5pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arc et arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.

- des armures légères pour +2pts/fig.

Une unité peut échanger ses arcs pour des arbalètes pour +2pts/fig.

Règles spéciales : Animosité.

0-50 CHEVAUCHEURS DU LOUP GOBBO**9pts/fig.**

[Gobbo Wulfboyz]

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Loup géant	9	4	0	3	3	1	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.

- des armures légères pour +2pts/fig.

- des arcs courts pour +1pt/fig.

- des lances pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Animosité (gobelin).

20-200 STICKAS**3,5pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5

Nombre de fig. par unité : 20-50

Arme : Arc court et arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +0,5pt/fig.

- des armures légères pour +1pt/fig.

- 0-3 fanatiques pour +30pts

Règles spéciales : Animosité.

0-6 CHARS GOBELINS 46pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Loup géant	9	4	0	3	3	1	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 1-4 char léger portant 2 gobelins et tiré par 2 loups géants

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Tous les chars peuvent avoir des faux à leurs roues pour 20 pts/char.

Tout l'équipage peut avoir :

- des boucliers +4pts/char

- des arcs courts pour +2pts/char

Règles spéciales : Animosité (gobelins), Char léger (cf livre de règles), Loup géant (cf. Bestiaire)

20-200 GOBBOS 3pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5

Nombre de fig. par unité : 20-100

Arme : Arme à une main et javelots

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des lances pour +0,5pt/fig.

- des boucliers pour +0,5pt/fig.

- des armures légères pour +1pt/fig.

- 0-3 fanatiques pour +30pts

Une unité peut avoir :

- des armes à deux mains pour +1pt/fig.

- des hallebardes pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Animosité.

0-30 ORQUES SAUVAGES 5,5pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir des boucliers pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- des armes à une main additionnelle pour +1pt/fig.

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.

- une bannière magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Animosité. Frénésie.

0-20 ARRERS ORQUES SAUVAGES 7,5pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arc et arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir des boucliers pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir des armes à une main additionnelle pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Animosité. Frénésie.

0-40 ORQUES NOIRS 9pts/figs

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque Noir	4	4	3	4	4	1	2	1	8	5	7	7

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelle pour +1pt/fig.

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.

- des boucliers pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- des hallebardes pour +2pts/fig.

- une bannière magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

0-20 SCABBIES 5pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Demi-orque	4	3	3	3	3	1	3	1	7	6	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +0,5pt/fig.

- des armures légères pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- des armes à une main additionnelle pour +1pt/fig.

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.

- des lances pour +1pt/fig.

- des arcs pour +2pts/fig.

Règles spéciales : Animosité.

0-40 SNOTLINGS 25pts/socle

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Snotlings	4	2	2	1	1	3	3	3	4	4	4	4

Nombre de socles par unité : 5-20

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir des armes à spores pour +5pts/socle.

Règles spéciales : cf. Bestiaire.

0-3 CHARIOTS À POMPE SNOTLING 40pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Snotlings	4	2	2	1	1	3	3	3	4	4	4	4

Nombre de fig. par unité : 1 chariot transportant l'équivalent d'un socle de snotlings.

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Tous les chariots peuvent devenir des chariots lourds pour +20 pts/char.

Règles spéciales : Cf règles.

0-20 TROLLS**65pts/figs**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Troll	6	3	1	5	4	3	1	3	4	4	6	6

Nombre de socles par unité : 5-20**Arme** : Arme à une main**Armure** : -**Options** : -**Règles spéciales** : Stupidité, cf. Bestiaire.**0-2 CRACHE-PLOMBS****102,5pts**

Les craches-plombs sont des canons-orgues à quatre fûts volés aux nains (cf. liste d'armée des nains pour les règles des canons-orgues).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5

Nombre de fig. par unité : 1-2 canons avec 3 servants par arme.**Arme** : Arme à une main**Armure** : -**Options** : Les servants peuvent avoir des armures légères pour +1pt/fig.**Règles spéciales** : Animosité**0-8 BALISTES****46,5pts (orques)
37,5pts (gobelins)**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5

Nombre de fig. par unité : 1-4 balistes avec 3 servants par arme.**Arme** : Arme à une main**Armure** : -**Options** : Les servants orques peuvent avoir des armures légères pour +6pts.**Règles spéciales** : Animosité**ALLIÉS**

Chaos

Skavens

Fimirs

MERCENAIRES

Géants

Orques

Ogres

Demi-orques

Hobgobelins

CATAPULTES**0-8 à 3 servants****42,5pts****0-2 à 4 servants****62pts****0-2 à 6 servants****93pts**

Tout seigneur de guerre digne de ce nom donnerait ses yeux et ses dents pour acquérir des machines de guerre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7

Nombre de catapultes par batterie : 1-2 avec leurs servants.**Arme** : Arme à une main**Armure** : -**Options** : -**Règles spéciales** : Animosité**LE TRAIN**

Le groupe disparate qui constitue le bagage d'une armée orque et gobeline est ignoble, indigent et querelleur au-delà même des standards pourtant bas des guerriers orques. De lourdes et mammelières femelles orques constituent la grande majorité du train.

Le train est gratuit et est composé par un chariot et 5 suivants (au moins un orque et un gobelin) par chaque tranche complète de 1000pts d'armée. Ils ont les profils normaux de leur race mais sont sans armures et utilisent des armes improvisées.

OSTS

Les sorciers gobelinoïdes peuvent lier magiquement des osts de monstres avant la partie. Reportez-vous au Bestiaire pour avoir les règles des osts.

Un ost de monstres peut comprendre :		Pts/fig
0-20	Sangliers	6
0-30	Chauve-souris géantes	2
0-8	Araignées géantes	45
0-40	Loups géants	8
0-1	Nuée	250

LISTE D'ARMÉE DES SKAVENS

Warhammer Armies p.77-87
+ WD127 p.6

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Catégories	Minimum	Maximum
Personnages :	1 héros	33 % des points de l'armée
- Héros	1 figurine	-
- Sorciers	0	6 figurines
Troupes	50 % des points de l'armée	Toute l'armée moins un héros
Alliés	0	25 % des points de l'armée
Mercenaires	0	0
Osts monstrueux ou chaotiques	0	25 % des points de l'armée

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Neutre

Socles : 20mm x 20mm pour l'infanterie ; 25mm x 50mm pour la cavalerie.

Lance-feu Warp

Cette arme dangereuse est utilisée exclusivement par les Skavens. Il s'agit d'un lance-flammes qui projette une mixture de matériaux inflammables et de Malepierre.

P. max	Gab.	F	Mod. svg	B
12"	1"	5	-3	D3

Le lance-feu est une arme portable (cf. §19.5 du livre de règles) avec deux servants qui forment une équipe. Une figurine est requise pour porter les barils de produits chimiques tandis que l'autre tire avec l'arme. Les deux figurines doivent rester en contact socle-à-socle.

Mouvement

Un lance-feu impose une pénalité de mouvement de 1" à ses servants. L'équipe ne peut pas bouger et tirer quoiqu'elle puisse tout de même pivoter sans pénalité. Si l'arme tire, l'équipe ne peut plus effectuer de *mouvement de réserve*.

Tir

1. Placez le gabarit. Son centre doit se trouver dans les 12" et dans un arc de 90° mesurés depuis le tireur. Le gabarit peut parfaitement être placé au centre d'une unité. Lancez alors un D20.

1-12 Le tir a dévié d'un D6" dans la direction indiquée par le chiffre de l'horloge (cf. §19.7 du livre de règles). Aucun tir ne peut dévier de plus de la moitié de sa portée initiale (un tir sur une cible à 6" ne peut donc pas dévier de plus de 3").

13-18 Pile sur la cible !

19-20 Explosion ! Placez le gabarit sur l'équipe et résolvez les pertes normalement.

2. Toutes les figurines dont le socle est partiellement ou totalement recouvert par le *gabarit* sont automatiquement touchés une fois. Jetez les dés *pour blesser* et toute figurine qui rate sa sauvegarde subit D3 *blesures*.

3 Si une figurine subit une blessure mais n'est pas tuée, les

effets déformants de la mixture commence à l'affecter ! La victime devient folle à cause de son agonie physique et du traumatisme mental. Au début du prochain tour du joueur, elle est déplacée de 2D6" dans une direction aléatoire. Toute unité traversée par la masse mouvante subit D6 touches automatiques de *Force* 4, sans *sauvegarde d'armure* (les *auras magiques* exceptées). Une fois que la victime a bougé une fois, elle se décompose en un amas de tissus répugnant mais inoffensif.

- Les lances-feux reçoivent un bonus de +1 en *Force* contre les créatures inflammables. De plus, les figurines inflammables touchées par l'arme sont automatiquement enflammées (cf. §23 du livre de règles)
- Toute unité qui subit des dommages à cause d'un lance-flammes doit effectuer immédiatement un test de *panique*.

Corps-à-corps

S'ils sont engagés en combat au corps-à-corps, les servants peuvent se battre, mais à cause de l'encombrement dû à leur arme ils sont considérés comme utilisant des armes improvisées. L'équipe peut maintenir sa position et tirer, mais leur lourd équipement les empêchent de fuir. L'équipe n'a pas à poursuivre un ennemi qu'elle a repoussé, mais peut le faire si le joueur le désire. Si un des membres de l'équipe est touché par une arme à feu ou enflammée, la mixture chimique volatile explosera sur un résultat de 5 ou 6 sur un D6.

Attaque à distance

Les attaques à distance ne peuvent pas être dirigées contre l'arme mais seulement sur ses servants. Si l'équipe est touchée par des tirs enflammés, la mixture chimique explosera sur un 5 ou 6 sur un D6.

Perte des servants

Si l'un des servants est perdu, l'arme ne peut plus être déplacée et ne peut plus tirer. Le servant restant peut être déplacé comme un personnage indépendant ou servir de supplétif pour une autre équipe.

Encensoirs à Peste Skaven

Les encensoirs à peste sont des brûleurs d'encens spéciaux créés et utilisés par les Skavens du Clan Pestiliens. Les encensoirs brûlent une préparation de malepierre qui dégage un gaz empoisonné mortel.

1. Le skaven porteur d'encensoir a un socle de 1" de rayon.
2. Ces figurines ne sont pas placées sur la table au début de la partie, mais cachées dans les unités Skavens. Le joueur doit noter le nombre d'encensoirs présent dans chaque unité et les porteurs sont représentés par des figurines Skavens ordinaires jusqu'à ce qu'ils soient prêts à attaquer.
3. Dès qu'un ennemi arrive à portée de 8" d'une unité dissimulant des encensoirs à peste, les porteurs d'encenseurs doivent être lâchés sur l'ennemi. Cela se produit dès que l'ennemi approche à 8", quel que soit le moment de la partie. Le joueur Skaven indique la direction de départ pour chaque figurine et lance 2D6" pour établir la distance parcourue.
4. Les porteurs encensoirs tournoient et diffusent leurs nuages de vapeurs toxique. Toute unité ennemie atteinte est traversée, subissant un D6 touches automatiques de Force 4. Aucune *sauvegarde d'armure* ou magique n'est permise (à part le sort *immunité aux poisons B1.10*). Les adversaires sont trop occupés à éviter le nuage de mort pour combattre le porteur d'encensoir.
5. Lorsqu'une unité de Skavens est chargée depuis plus de 8", les attaquants sont arrêtés à 8" et les porteurs d'encensoirs sont lâchés. Effectuez immédiatement les dégâts provoqués ceux qui arrivent au contact. À ce moment, l'attaquant a le choix de poursuivre la charge ou tenter de refréner l'unité. Si l'unité poursuit la charge, faites la avancer à travers les porteurs d'encensoirs – qui inflige les dégâts normaux - et placez la au contact. Si le joueur souhaite arrêter sa charge, il doit réussir un test de Cd. L'unité arrive alors à s'arrêter et se *reform*e durant sa *phase de mouvement* suivante. Si le test échoue, l'unité se déplace à travers les porteurs encensoirs et subit les dommages normaux
6. Après ce premier mouvement 'hors séquence', le porteur d'encensoir est déplacé de 2D6" dans une direction aléatoire au début de la *phase de mouvement* du joueur Skaven. Toute unité traversée, amie ou ennemie, subit les dégâts normaux.
7. Si les 2D6 donne un double à n'importe quel tour après le mouvement initial, le porteur d'encensoir est étouffé par les vapeurs toxiques et est immédiatement retiré de la partie comme perte, de même si le malheureux touche un décor ou n'importe quel obstacle.
8. Les unités de tirailleurs ou les personnages indépendants peuvent tenter d'éviter les porteurs d'encensoirs en se jetant hors de leurs chemins ! Lancez 1D6 : sur un 5 ou un 6, le porteur d'encensoir a été évité !
9. Mis à part une unité chargeant des porteurs d'encensoirs tout juste libérés, aucune unité ne peut se déplacer volontairement à travers un porteur d'encensoir.
10. Une fois libéré, les porteurs d'encensoirs peuvent être pris pour cible normalement par des unités équipées d'arme de tir. Il y a un malus de -1 au jet *pour toucher* lorsqu'un tir est effectué contre un encenseur à peste, à cause du nuage qui les entoure.

Globes de Vents Empoisonnés

Les globes de Vents Empoisonnés, utilisés par les Skavens du Clan Skyre sont constitués d'une sphère en verre remplie de gaz toxiques. Ils sont lancés à la main et se brisent à l'impact pour libérer leur charge mortelle. Un Skaven équipé ainsi dispose d'un approvisionnement suffisant pour toute la durée d'une bataille.

Portée	Force	Mod. svg
6"	4	Aucune sauvegarde

Un gabarit de carte circulaire de 1" de rayon est placé sur la cible et le joueur Skaven effectue les jets *pour toucher* chaque figurine recouverte, même partiellement, par le gabarit. Aucune sauvegarde d'armure n'est permise ou de sorts d'*auras* (B1.1, B2.1 etc.), mais le sort d'*Immunité aux poisons* (B1.10) protégera une figurine.

Jezzail

Le Jezzail est une grosse arquebuse qui tire des salves de Malepierre.

P. max	Force	Mod. svg	B
36"	6	-2	1

Le Jezzail est une arme portable (cf. §19.5 du livre de règles) avec deux servants qui forment une équipe. Une figurine est requise pour porter les barils de produits chimiques tandis que l'autre tire avec l'arme. Les deux figurines doivent rester en contact socle-à-socle.

Mouvement

L'équipe ne peut pas bouger et tirer quoiqu'elle puisse tout de même pivoter sans pénalité. Il est impossible d'effectuer un *mouvement de réserve* en portant un Jezzail. L'arme peut toutefois être déplacée à travers des obstacles et des terrains difficiles.

Tir

L'arme a un arc de 90° mesurés depuis le tireur. Jetez les dés *pour toucher* comme pour un tir normal. Si la cible est touchée, elle subira 2 touches par rang (jusqu'à un maximum de 6 rangs pénétrés). déduisez -1 de la *Force* des touches pour chaque distance de 12" supplémentaire (cf. schéma de tir des canons §19.8 du livre de règles).

Corps-à-corps

S'ils sont engagés en combat au corps-à-corps, les servants peuvent se battre, mais à cause de l'encombrement dû à leur arme ils sont considérés comme utilisant des armes improvisées. L'équipe peut maintenir sa position et tirer, mais leur lourd équipement les empêchent de fuir. L'équipe n'a pas à poursuivre un ennemi qu'elle a repoussé, mais peut le faire si le joueur le désire.

Attaque à distance

Les attaques à distance ne peuvent pas être dirigées contre l'arme mais seulement sur ses servants.

Perte des servants

Si l'un des servants est perdu, l'arme ne peut plus être déplacée et ne peut plus tirer. Le servant restant peut être déplacé comme un personnage indépendant ou servir de supplétif pour une autre équipe.

PERSONNAGES

Général

L'armée doit être menée par un général qui est le personnage au *Commandement* le plus élevé.

Grande bannière

Un personnage peut porter la grande bannière de l'armée pour un surcoût de 50pts. Cette bannière peut avoir deux pouvoirs magiques.

Commandants d'unité et champions

Les héros 5, 10 et 15 **doivent** être affectés aux unités comme *commandants* ou *champions* (à moins de porter la grande bannière). Les autres personnages peuvent rester indépendants.

HÉROS SKAVENS

0-10 Héros 5 (Clan Chieftains).....28pts/fig

0-5 Héros 10 (Clan Warlords).....50pts/fig

0-2 Héros 15 (Verminlord).....72pts/fig

0-1 Héros 20 (Sewertyrant).....95pts/fig

0-1 Héros 25 (Lord of Decay).....117pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 5	5"	4	4	4	3	1	5	2	6	6	5	7
Héros 10	5"	5	4	4	4	2	5	3	7+1	6	5	7
Héros 15	5"	5	4	4	4	3	6	3	8+2	6	6+1	8+1
Héros 20	5"	6	4	4	4	4	7	4	9+3	6	6+1	8+1
Héros 25	5"	6	5	4	4	4	7	4	9+3	8+2	7+2	9+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Règles spéciales : -

ASSASSIN DU CLAN ESHIN

0-2 Héros 5 (Stranglers).....31pts/fig

0-2 Héros 10 (Cullers).....53pts/fig

0-2 Héros 15 (Garrotters).....75pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 5	5"	4	4	4	3	1	5	2	6	6	5	7
Héros 10	5"	5	4	4	4	2	5	3	7+1	6	5	7
Héros 15	5"	5	4	4	4	3	6	3	8+2	6	6+1	8+1

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les assassins peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Règles spéciales : Assassin (cf. §15.2 du livre de règles), armes empoisonnées (cf. §13.4 du livre de règles).

Objets magiques pour les personnages

- Tous les personnages skavens peuvent porter une arme magique ayant jusqu'à un attribut par niveau du personnage. (ex : un héros 5 peut porter une arme magique avec 0 ou 1 attribut tandis qu'un héros 15 peut avoir une arme magique dotée de 0 à 3 pouvoirs.

- Un personnage skavens peut avoir un Parchemin de la Ruine (le champion d'une unité de Moines de la Peste peut avoir jusqu'à 2).

- Tous les personnages skavens peuvent avoir une amulette de Malepierre.

- Deux personnages peuvent porter une armure magique.

Parchemins de la Ruine [Warp scrolls] +100pts

Le sort inscrit sur ce parchemin a une portée de 24" et peut être lancé sur toute unité en vue. Il inflige une touche de Force 3 à chaque figurine de l'unité et celle-ci doit immédiatement passer un test de panique. Usage unique.

Amulettes de Malepierre [Warpstone charms] +25pts

Une amulette de Malepierre donne au porteur un bonus de FM+1 pour les sauvegardes magique. De plus, le porteur peut relancer un jet de dé une fois par partie. Il peut s'agit d'un jet *pour toucher, pour blesser* ou d'une sauvegarde d'armure.

SORCIERS SKAVENS

0-2 Sorcier 5 (Seers du clan Scryre).....58pts/fig

0-2 Sorcier 10 (Warpweavers du clan Scryre).....80pts/fig

0-2 Sorcier 15 (Warpsquealers du clan Scryre).....147pts/fig

0-1 Sorcier 20 (Skaven Blanc).....230pts/fig

0-1 Sorcier 25 (Prophète Gris).....327pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier 5	5"	4	3	4	3	1	4	1	6	7+1	6+1	8+1
Sorcier 10	5"	4	3	4	4	2	5	1	7+1	8+2	6+1	9+2
Sorcier 15	5"	5	3	4	4	3	5	1	8+2	8+2	7+2	9+2
Sorcier 20	5"	5	4	4	4	4	6	1	8+2	9+3	7+2	10+3
Sorcier 25	5"	6	5	4	4	4	7	1	9+3	9+3	8+3	10+3

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les sorciers peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Pouvoirs : Les sorciers skavens ont un nombre de sorts et des *Points de Magie* normaux selon leurs niveaux. Ils sont générés normalement.

Domaines : Les sorciers skavens utilisent la *magie de bataille*. Ils peuvent aussi utiliser un sort de magie *élémentaire, démoniaque* et *néromantique* par niveau.

Règles spéciales : -

ÉQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Armes	pts	Haches ou lances de jet.....	1	Assassins seulement :	
Arme à une main additionnelle.....	1	Fléchettes ou couteaux de lancer.....	1	Pistolet à malepierre.....	2
Arme à deux mains.....	2	Pistolet à malepierre (tir empoisonné).....	5	Arquebuse à malepierre.....	3
Fléau.....	1			<i>Ces armes font des tirs empoisonnés. Le surcoût est déjà compris dans celui de l'assassin.</i>	
Hallebarde.....	2	Armures	pts		
Filet.....	1	Bouclier.....	1		
Lance.....	1	Armure légère.....	2		
Fronde.....	1	Armure lourde.....	3		

TROUPES

Bannières et instruments

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter la propriété.

0-20 VERMINES DE CHOC DES CLANS 7,5pts/fig.

A l'avant de toute horde skaven, on peut trouver les vermines de choc. Ce sont des guerriers sauvages, pressés d'en découdre avec l'ennemi.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Skaven (élite choc +2)	5	4	3	3	3	1	5	1	6	6	5	7

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à deux mains pour +1pt/fig.
- des boucliers pour +0,5pt/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts.

Règles spéciales : -

0-20 SKAVENS NOIRS DES CLANS 6,5pts/fig.

Parmi les guerriers des clans sont les skavens noirs vicieux qui forment l'élite guerrière. Ils sont souvent souvent les gardes des seigneurs de guerre skavens.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Skaven (élite choc +1)	5	4	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des hallebardes pour +1pt/fig.
- des boucliers pour +0,5pt/fig.
- une bannière magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

50-300 GUERRIERS DES CLANS 6pts/fig.

Des masses couinantes de guerriers à fourrure, se répandant sur le champ de bataille comme une marée, ce sont les rats les plus communs des clans skavens.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Skaven (élite choc +1)	5	4	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7

Nombre de fig. par unité : 20-40

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir des lances pour +0,5pt/fig.

Une unité peut avoir des armes à deux mains pour +1pt/fig.

Règles spéciales : -

Tirailleurs (cf. 15.9 du livre de règles)

Les unités suivantes peuvent opérer comme des tirailleurs. Le joueur doit le noter sur sa liste d'armée avant la bataille. La taille maximale pour une unité d'infanterie en tirailleurs est de 15 figurines et 10 dans le cas de la cavalerie.

Catégories	Maximum
Coueurs d'égout	Tous

20-500 ESCLAVES SKAVENS 2,5pts/fig.

La caste la plus inférieure de la société skaven. Ils sont souvent poussés à la bataille par les plus vicieux des skavens et tenus enchaînés.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Levée	5	2	2	3	3	1	3	1	5	5	4	6

Nombre de fig. par unité : 20-50

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des lances pour +0,5pt/fig.
- des boucliers pour +0,5pt/fig.
- des frondes pour +0,5pt/fig.

Règles spéciales : -

0-10 COUREURS NOCTURNES ESHINS 8,5pts/fig.

Ces guerriers d'élite du clan Eshin sont souvent actifs la nuit. Ils assassinent leurs ennemis et infiltrent les cités ennemies.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Skaven (élite choc +1)	5	4	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +0,5pt/fig.
- des boucliers pour +0,5pts/fig.
- des armures légères pour +1pt/fig.

Règles spéciales : -

0-20 COUREURS D'ÉGOUTS ESHINS 12,5pts/fig.

Les éclaireurs du clan Eshin arrivent bien avant les hordes skavens. Ils cherchent l'ennemi et s'assurent de l'élément de surprise et préparant les rats de la cité à l'action.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Skaven	5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +0,5pts/fig.
- des armures légères pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +0,5pt/fig.
- des fléchettes de lancer pour +0,5pt/fig.
- des frondes pour +0,5pt/fig.

Règles spéciales : Éclaireurs (cf. §15.10 du livre de règles)

0-6 PORTEURS D'ENCENSOIRS A PESTE 40pts/fig.

Les encensoirs à peste sont des encensoirs portés par certains membres du clan Pestilens. La pierre distordante est traitée afin de pouvoir brûler comme un encens.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Skaven	5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7

Nombre de fig. par unité : Cachés dans les autres unités

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les figurines peuvent avoir des armures légères pour +1pt.

Règles spéciales : Encensoirs à peste (cf. règles ci-avant).

0-20 MOINES DE LA PESTE 4,5pts/fig.

Les Moines de la Peste du Clan Pestilens sont un ordre de skavens dévots; des initiés de l'infection et de la corruption divine.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Skaven	5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir des armures légères pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir une bannière magique jusqu'à 100pts.

Règles spéciales : -

0-8 MAÎTRES DE MEUTES DU CLAN MOULDER 9,5pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Skaven	5"	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7
Chien du Chaos	6"	4	0	4	4	2	4	2	6	4	6	6
Rat géant	6"	2	0	3	3	1	3	1	4	4	5	5
Loup géant	9"	4	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4
Rat Ogre	6"	3	2	4	5	3	3	2	5	4	5	7

Nombre de fig. par unité : 1-4 maîtres avec leurs meutes avec 2-6 animaux par maître.

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Chaque maître peut avoir :

- un bouclier pour +0,5pt/fig.

- une armure légère pour +1pt/fig.

Les maîtres peuvent mener :

- des chiens du Chaos pour 20pts/fig.

- des rats géants pour 2pts/fig.

- des loups géants pour 9pts/fig.

- des rats-ogres pour 38pts/fig.

(Il est impossible de mélanger des animaux de type dans une même unité).

Règles spéciales : Maître de meutes (cf. §15.1 du livre de règles)

0-6 GLOBARDIERS DU CLAN SKRYRE 25pts/fig.

Ces troupes transportent des globes de verre contenant un vent magique dévastateur produit à l'aide de pierre distordante.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Skaven	5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7

Nombre de fig. par unité : 1-3

Arme : Arme à une main et globes de vents empoisonnés

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir des armures légères pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Globes de vents empoisonnés (cf. règles ci-avant).

0-8 LANCE-FEUX WARP DU CLAN SKRYRE 81pts/équipe

Le lance-feu est une machine aux effets terrifiants conçue pour projeter un mélange enflammé et corrosif.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Skaven	5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7

Nombre de fig. par unité : 1-4 équipes avec 2 servants par arme.

Arme : Lance-feu Warp, arme à une main

Armure : Armure légère

Options : -

Règles spéciales : Lance-feu Warp (cf. règles ci-avant).

0-8 JEZZAILACHIS DU CLAN SKRYRE 39pts/équipe

Le jezzail du Clan Skryre est un mousquet de gros calibre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Skaven	5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7

Nombre de fig. par unité : 1-4 équipes avec 2 servants par arme.

Arme : Jezzail, arme à une main

Armure : Armure légère

Options : -

Règles spéciales : Jezzail (cf. règles ci-avant).

ALLIÉS

Les Skavens peut s'allier à certaines autres races mauvaises ou chaotiques. Reportez-vous aux listes des alliés.

Alliés du Chaos Orques et gobelins Elfes noirs

MERCENAIRES

Les Skavens n'emploient pas de mercenaires.

OSTS

Les sorciers Skavens peuvent lier magiquement des osts de créatures monstrueuses et/ou du Chaos avant la partie. Reportez-vous au Bestiaire pour avoir les règles des osts.

Un ost monstrueux peut comprendre :

	Pts/fig
0-30 Chauve-souris géantes	2
0-30 Sangsues géantes	6
0-100 Rats géants	2
0-8 Araignées géantes	45
0-1 Nuée	250

Un ost chaotique peut comprendre :

	Pts/fig
0-10 Chiens du Chaos	23
0-1 Chimère	250
0-2 Cockatrices	150
0-2 Griffons	200
0-10 Harpies	15
0-1 Hippogriffe	200
0-1 Hyde	200
0-1 Jabberwock	200
0-1 Manticore	200
0-2 Vouivres	180

LISTE D'ARMÉE DES SLANNS

L'ARMÉE DU TRÔNE DE JADE

Warhammer Armies p.110-117

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Catégories	Minimum	Maximum
Personnages :	1 héros	50 % des points de l'armée
- Héros	1 figurine	-
- Sorciers	0	6 figurines
Troupes	50 % des points de l'armée	Toute l'armée moins un héros
Alliés	0	33 % des points de l'armée
Osts monstrueux	0	25 % des points de l'armée

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Neutre

Socles : 25mm x25mm pour les fantassins slanns, 50mm x 25mm pour la cavalerie, 40 mm x 40mm pour les Troglodytes. 20 mm x 20mm pour les esclaves.

Amphibie

Les Slanns peuvent traverser les rivières, courants et lacs sans pénalités de Mouvement.

Un Slann dans une rivière, un torrent ou lac est traité comme s'il était derrière un *couvert lourd* et il peut utiliser une sarbacane normalement.

Palanquin

Le palanquin, porté par des esclaves humains, est utilisé exclusivement par les sorciers Slanns convaincus qu'ils sont d'être souillés si leurs pattes touchent le sol.

Un palanquin est porté par 4 esclaves humains lobotomisés et se déplace de 1" par porteur encore en vie (jusqu'à un maximum de 4"). Un seul esclave ne pourra pas évidemment porté le palanquin, mais il le tirera. S'il n'y en a plus, le Slann sera bien obligé de se salir les pattes.

Les esclaves ne peuvent pas attaquer en corps-en-corps.

Le palanquin, le slann et les esclaves sont considérés comme une seule cible avec un *couvert mineur* et les touches de projectiles sont aléatoirement dispersées entre le slann et les esclaves.

LES PERSONNAGES

Général

L'armée doit être menée par un général qui est le personnage au *Commandement* le plus élevé.

Grande bannière

Un personnage peut porter la grande bannière de l'armée pour un surcoût de 50pts. Cette bannière peut avoir jusqu'à 2 pouvoirs magiques.

Commandants d'unité et champions

Les héros 5, 10 et 15 **doivent** toujours être affectés aux unités comme *commandants* ou *champions* (à moins de porter la grande bannière). Les autres personnages peuvent rester indépendants.

Slanns, Hommes-lézards et Troglodytes

Les héros hommes-lézards peuvent être *commandants* ou *champions des unités* d'hommes-lézards ou de Troglodyte mais pas de Slanns.

Les Slanns peuvent s'associer aux unités d'hommes-lézards mais pas de Troglodytes.

Objets magiques pour les personnages

- Tous les personnages peuvent porter une arme magique ayant jusqu'à un attribut par niveau du personnage. (ex : un héros 5 peut porter une arme magique avec 0 ou 1 attribut tandis qu'un héros 15 peut avoir une arme magique dotée de 0 à 3 attributs.

- Les sorciers de l'armée peuvent avoir jusqu'à 3 parchemins chacun contenant jusqu'à 3 sorts de niveau 1 à 3.

- Deux des personnages peuvent avoir un anneau de sort contenant un sort de niveau 2 ou moins.

- Deux personnages peuvent porter une armure magique.

HÉROS SLANNS

0-6 Héros 5 (Call Leaders).....	42pts/fig
0-4 Héros 10 (Strong Spawn).....	77pts/fig
0-3 Héros 15 (Spawn Master).....	112pts/fig
0-2 Héros 20 (Pond Master).....	147pts/fig
0-1 Héros 25 (Lotus Lord).....	182pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 5	4"	4	3	4	4	1	4	2	8	7	9	9
Héros 10	4"	5	3	4	5	2	4	3	9+1	7	9	9
Héros 15	4"	5	3	4	5	3	5	3	10+2	7	10+1	10+1
Héros 20	4"	6	3	4	5	4	6	4	10+3	7	10+1	10+1
Héros 25	4"	6	4	4	5	4	6	4	10+3	9+2	10+2	10+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Règles spéciales : Amphibie

HÉROS HOMMES-LEZARDS

0-1 Héros 5 (Bonecraker).....	70pts/fig
0-1 Héros 10 (Skullbreaker).....	120pts/fig
0-1 Héros 15 (Thighsnapper).....	170pts/fig
0-1 Héros 20 (Headsplitter).....	220pts/fig
0-1 Héros 25 (Warbiter).....	270pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 5	4"	4	4	4	4	2	2	2	9	5	9	9
Héros 10	4"	5	4	4	5	3	2	3	10+1	5	9	9
Héros 15	4"	5	4	4	5	4	3	3	10+2	5	10+1	10+1
Héros 20	4"	6	4	4	5	5	4	4	10+3	5	10+1	10+1
Héros 25	4"	6	5	4	5	5	4	4	10+3	7+2	10+2	10+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au **double** du coût indiqué.

Règles spéciales : immunité à la *peur* et à la *panique*.

SORCIERS SLANNS

0-2 Sorcier 5 (Blessers of Water).....	72pts/fig
0-2 Sorcier 10 (Master of Deluge).....	107pts/fig
0-2 Sorcier 15 (Watchers of Rain).....	187pts/fig
0-2 Sorcier 20 (Seekers of Stars).....	282pts/fig
0-1 Sorcier 25 (Auspice of Heaven).....	392pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier 5	4"	4	2	4	4	1	3	1	8	8+1	10+1	10+1
Sorcier 10	4"	4	2	4	4	2	4	1	9+1	8+2	10+1	10+2
Sorcier 15	4"	5	2	4	5	3	4	1	10+2	9+2	10+2	10+2
Sorcier 20	4"	5	3	4	5	4	5	1	10+2	10+3	10+2	10+3
Sorcier 25	4"	6	4	4	5	4	6	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les sorciers peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Pouvoirs : Les sorciers Slanns ont un nombre de sorts et des *Points de Magie* normaux selon leurs niveaux. Ils sont générés normalement.

Domaines : Les sorciers nains utilisent la *magie de bataille*. Ils peuvent aussi utiliser n'importe quelle combinaison de sorts de magie *élémentaire*, *illusionniste*, *démoniaque* et *nécromantique*.

Règles spéciales : Amphibie. Grande spiritualité :

Les sorciers slanns croient que si leurs pieds touchent le sol nu, cela polluerait leur esprit, détruisant leurs pouvoirs magiques. Tout sorcier à pied est incapable d'utiliser un sort de niveau 2 ou plus. C'est pour cela que les sorciers Slanns sont généralement sur des palanquins ou des montures.

ÉQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Armes	pts	Armures	pts	Animaux de monte	pts
Arme à une main additionnelle.....	1	Bouclier.....	1	Sang-froid.....	22
Arme à deux mains.....	2	Armure légère.....	2	Palanquin (sorcier seulement).....	12
Filet.....	1	Armure lourde.....	3		
Lance.....	1				
Sarbacane.....	1				
Javelot.....	1				
Lances de jet.....	1				
Fléchettes.....	1				

TROUPES

Bannières et instruments

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter la propriété.

0-40 SLANNS TAUREAUX MONTÉS 31pts/fig.

[Bull Slanns Riders] Les cavaliers sont des guerriers hautement qualifiés et respectés, d'un rang supérieur aux fantassins.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Slann (élite choc +2)	4	4	2	3	4	1	4	1	8	7	9	9
Sang-froids	8	3	0	4	4	-	1	2	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Lance et arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +2pts/fig.

- des armures légères pour +4pts/fig.

- des fléchettes pour +2pts/fig.

Règles spéciales : règles spéciales des Sang-froids (cf. Bestiaire)

0-10 PRÊTRES-GUERRIERS 12pts/fig.

Il y a de nombreux clans de prêtres; chaque grande cité slann a son propre dieu et sa propre classe de prêtres guerriers.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Slann (élite choc +4)	4	4	2	4	4	1	4	2	8	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir des boucliers pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 100pts.

- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : frénésie, amphibie

0-30 GUERRIERS AIGLES 13pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Slann (élite choc +3)	4	4	2	4	4	1	4	1	8	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.

- des fléchettes pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 75pts.

- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : amphibie

Tirailleurs (cf. 15.9 du livre de règles)

Les unités suivantes peuvent opérer comme des tirailleurs. Le joueur doit le noter sur sa liste d'armée avant la bataille. La taille maximale pour une unité d'infanterie en tirailleurs est de 15 figurines.

Catégories	Maximum
Slanns venimeux	Tous
Braves des Jungles	Tous
Éclaireurs	Tous

0-30 GUERRIERS JAGUARS 12pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Slann (élite choc +2)	4	4	2	3	4	1	4	1	8	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des javelots pour +1pt/fig.

- des fléchettes pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 50pts.

- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : amphibie

0-30 GUERRIERS ALLIGATORS 11pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Slann (élite choc +1)	4	4	2	3	4	1	3	1	8	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.

- des boucliers pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 25pts.

- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : amphibie

0-60 SLANNS TAUREAUX 11pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Slann (élite choc +1)	4	4	2	3	4	1	3	1	8	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir des fléchettes pour +1pt/fig.

Règles spéciales : amphibie

0-20 SLANN VENIMEUX 12pts/fig.

[Venom tribes] Par une adaptation naturelle, ces slanns suintent un mucus empoisonné qui leur permet d'empoisonner leurs armes. Ils se distinguent par leur tête légèrement plus petite et les motifs rouges et noirs sur leur peau. Ces tribus primitives fournissent beaucoup d'armées slanns de troupes de tir légères.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Slann (élite tir +1)	4	3	3	3	4	1	3	1	8	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main et sarbacanes

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des fléchettes pour +1pt/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.

Règles spéciales : amphibie. Toutes leurs attaques (y compris en tir) sont empoisonnées.

0-15 ECLAIREURS 12pts/fig.

De nombreux slanns habitent dans les jungles les plus profondes et les marécages isolés où ils sont devenus des experts de la reconnaissance, du pistage, de l'embuscade et de l'escarmouche

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Slann	4	3	2	3	4	1	3	1	8	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 5-15

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des sarbacanes pour +1pt/fig.
- des fléchettes pour +1pt/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des attaques empoisonnées pour +3pts/fig.

Règles spéciales : Éclaireurs (cf. §15.10 du livre de règles), amphibie

10-80 BANDES DE FRAI 9pts/fig.

[Spawn bands] Ils forment la majorité des guerriers slanns et viennent des jungles locales ou des quartiers d'une ville. Les braves d'une bande viennent du même frai. Ce sont littéralement des "Frères de la Même Eau".

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Slann	4	3	2	3	4	1	3	1	8	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Éclaireurs (cf. §15.10 du livre de règles), amphibie

0-60 BRAVES DES JUNGLES 5pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Slann (levée)	4	2	1	3	4	1	2	1	7	6	8	8

Nombre de fig. par unité : 15-20

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir des boucliers pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- des sarbacanes pour +1pt/fig.
- des fléchettes pour +1pt/fig.

Règles spéciales : amphibie

0-30 ESCLAVES HUMAINS 4,5pts/fig.

L'empereur a créé une caste spéciale d'esclaves guerriers pour renforcer ses armées déclinantes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Esclave	4	3	3	3	3	1	3	1	7	2	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Bouclier

Options : -

Règles spéciales : *Stupidité.*

0-4 MAÎTRES DE MEUTE 12pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Slann	4	3	2	3	4	1	3	1	8	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 1-4 maîtres avec leurs meutes avec 2-6 animaux par maître.

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Chaque maître peut avoir :

- un bouclier pour +1pt/fig.
- une armure légère pour +2pts/fig.

Les maîtres peuvent mener :

- des bêtes de chasse Sang-froid pour 8pts/fig.
- des Scorpions géants pour 45pts/fig.
- des araignées géantes pour 45pts/fig.
- des tigres à dents de sabre pour 38pts/figs.

(Il est impossible de mélanger différents animaux dans une même unité).

Règles spéciales : Maître de meutes (cf. 15.1 du livre de règles).

0-5 TROGLODYTES 36pts/fig.

Les hommes-lézards et les troglodytes combattent pour les armées slanns comme troupes vassales, offrant leur service militaire comme tribut.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Troglodyte	4	3	3	4	4	2	1	2	9	4	9	9

Nombre de fig. par unité : 1-5

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : stupidité, provoquent la peur, immunisés à la peur et à la panique, nausée (jet *pour toucher* -1)

0-20 HOMMES-LEZARDS 20pts/fig.

Tous les hommes-lézards ne sont pas bien disposés envers les slanns et la colère gronde chez beaucoup d'entre eux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Homme-lézard	4	3	3	3	4	2	1	1	9	5	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des lances pour +2pts/fig.
- des armes à deux mains pour +4pts/fig.
- des boucliers pour +2pts/fig.

Règles spéciales : Immunisés à la peur et à la panique

0-1 AUTEL DE GUERRE 98pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Slann (élite choc +4)	4	4	2	4	4	1	4	2	8	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 1 autel avec 4 gardes

Arme : Arme à une main

Armure : Bouclier

Options : l'autel peut avoir :

- un palanquin avec 4 esclaves humains pour +12pts
- une bannière magique jusqu'à 100pts.

Règles spéciales : Autel de guerre (cf. §16.2 du livre de règles).

TRAIN

Dans les jungles denses où vivent les slanns, tout le train de l'intendance doit être transporté à pied. Pour ce travail épuisant, les slanns utilisent des porteurs de leur race et des esclaves humains castrés et lobotomisés. Comme ils n'utilisent pas de chariots, ils ont besoin de beaucoup de main d'œuvre.

Le train est gratuit et est composé par 5 Slanns et 5 esclaves pour chaque tranche complète de 1000pts d'armée. Ils ont les profils normaux de leur race mais sont sans armures et utilisent des armes improvisées.

ALLIÉS

Les Slanns peuvent prendre des alliés dans la liste des Pygmées.

MERCENAIRES

Les Slanns n'utilisent pas de mercenaires.

OSTS

Les sorciers Slanns peuvent lier magiquement un ost de monstres avant la partie. Reportez-vous au Bestiaire pour avoir les règles des osts.

Un ost de monstres peut comprendre :	Pts/fig
0-20 Sang-froids	20
0-30 Bêtes de Chasse Sang-froids	8
0-2 Dragon	250-800
0-30 Chauve-souris géantes	2
0-20 Grenouilles géantes	7
0-30 Sangsues géantes	6
0-8 Araignées géantes	45
0-8 Scorpions géants	45
0-1 Nuée	250

LES ALLIÉS & LES MERCENAIRES

Sauf mention contraire, toutes les listes de cette section sont issues de Warhammer Armies.

RÈGLES DES MERCENAIRES

Certaines armées sont autorisées à employer un certain nombre de mercenaires levés dans les listes suivantes. Le nombre et le type de mercenaires disponibles est indiqué dans la liste d'armée.

Les mercenaires sont achetés en utilisant des « points » comme le reste de l'armée. Cependant, la loyauté des mercenaires est au mieux douteuse et les deux camps auront l'opportunité de se réserver une part de leurs points d'armée pour tenter de les corrompre. Si un joueur souhaite employer des mercenaires, son armée **doit** inclure un train. On considère que ce dernier contient la récompense promise aux mercenaires pour leurs services.

Les contingents de mercenaires

Toutes les unités des mercenaires choisie dans la même liste combatte en un contingent mercenaire. Une armée peut inclure plusieurs contingents venus de mercenaires issus de listes différentes.

1. Chaque contingent **doit** être mené par un commandant mercenaire qui est généralement le personnage dont le *Commandement* est le plus élevé.
2. Le contingent ne reçoit pas de bonus de *Commandement* du général de l'armée ou des commandants d'autres contingents alliés ou mercenaires ni même venant de bannières ou d'instruments magiques de l'armée ou d'autres contingents.
3. Le commandant du contingent mercenaire peut transmettre son bonus de **Cd** à n'importe quelle unité du même contingent. Il doit pour cela être à moins de 12" du commandant de celle-ci.
4. Les bannières et les musiciens (même magiques) du contingent ne peuvent pas offrir de bonus à l'armée ou à un autre contingent.

Professionnalisme

Les mercenaires sont des combattants professionnels de qualité. Ils abordent les combats de façon pragmatique et savent en particulier quand il est temps de fuir !

Les règles suivantes s'appliquent :

1. Les mercenaires qui ne souhaitent pas poursuivre n'ont pas à le faire et ils sont, à la différence des autres unités, ils ne sont pas *désorganisés*.
2. Ajoutez +1 à leur **Cd** pour les tests de déroute ou de ralliement jusqu'à un maximum de 10.
3. Si une unité mercenaire est repoussée en combat contre une ou plusieurs unités ennemis les surpassant au moins à deux contre un, le vainqueur peut choisir de lui proposer un *arrangement*.
Si le joueur choisit de proposer un arrangement aux

mercenaires, le combat stoppe immédiatement et les unités concernées ne peuvent pas se déplacer pour le rester du tour.

L'arrangement consiste à proposer aux mercenaires de ne plus prendre part aux combats et de quitter la bataille. En retour, ils ne seront pas attaqués durant leur retraite.

Lancez 1D6 pour déterminer si les mercenaires acceptent l'arrangement. Ajoutez +1 si les mercenaires se battent à un contre 3, +2 s'ils sont à un contre 4 et ainsi de suite. Si le résultat est 6 ou plus, les mercenaires acceptent et l'unité quitte la bataille le plus vite qu'elle le peut. Il est impossible de conclure un arrangement si l'un des deux camps *hait* l'autre.

La loyauté des mercenaires

Les joueurs qui recrutent des mercenaires en paie les points comme pour leurs autres troupes. Seulement, les mercenaires ne sont loyaux qu'à leurs bourses !

Pour représenter cela, un joueur utilisant des mercenaires peut choisir d'allouer des points d'armée en plus pour les payer. Ces points peuvent venir de n'importe quelle section de l'armée (personnages, troupes, mercenaires, etc.), ils ne comptent pas forcément dans le maximum possible pour recruter des mercenaires.

Plus il y a de points ainsi réservés, plus ils auront de cash et plus ils sont susceptibles de rester loyaux à l'armée qui les emploie. Le joueur note ce montant sur un bout de papier.

Tout comme un joueur peut sur-payer ses mercenaires pour encourager leur loyauté, un joueur peut aussi allouer des points pour corrompre les mercenaires employés par l'ennemi ! Plus de points ont été utilisé pour la corruption, plus elle a de chance de réussir. Il n'y aucune limite au nombre de points que l'on peut utiliser pour cela.

Si un joueur décide d'allouer des points pour corrompre des mercenaires, il note ce montant sur un bout de papier.

La loyauté des mercenaires est testée par contingent de mercenaire. Le test est fait une seule fois pour chaque contingent lorsque l'une des situations suivante survient. Le résultat s'applique à tout le contingent, pas seulement à l'unité concernée.

1. La première fois qu'une unité d'un contingent de mercenaires déclare une charge. Faites le test avant d'exécuter la charge.
2. La première fois qu'une unité d'un contingent de mercenaires tire sur l'ennemi.
3. La première fois qu'une unité d'un contingent de mercenaires se retrouve à 4" d'une unité ennemie.

Pour faire ce test de loyauté, chaque joueur lance 1D6 pour chaque 500pts complets de troupes (personnages, engin de guerre, etc.) de son armée en excluant les alliés et les

mercenaires et les additionnent.

Si le joueur qui emploie les mercenaires fait la moitié ou plus que le joueur ennemi, les mercenaires restent loyaux.

Si l'ennemi a un résultat plus de **deux fois supérieur**, le contingent mercenaire se retire du champ de bataille par le bord de table le plus proche.

Si l'ennemi a un résultat plus de **trois fois supérieur**, le contingent mercenaire change immédiatement de camps et est contrôlé par le joueur ennemi.

Chaque joueur peut utiliser secrètement les points mis de côté pour payer ou corrompre les mercenaires. S'il les utilise, un joueur doit utiliser tous ses points d'un seul coup. Tous les 50pts mis de côté, le joueur peut lancer 1D6 qui s'ajoute au résultat global.

Exemple :

Une armée composée de 1500pts de troupes normales et 500pts de mercenaires combat une autre armée à 2000pts (sans mercenaires). Le premier camp lance 3D6 et l'autre 4D6. Le premier camp a une réserve de 50pts pour payer en plus ses mercenaires et peut donc ajouter 1D6. Chaque camp a donc 4D6.

Plus un camp a de mercenaires, plus il faut prévoir de points supplémentaires pour s'assurer de leur loyauté !

RÈGLES DES ALLIÉS

Certaines armées sont autorisées à employer un certain nombre d'alliés levés dans les listes suivantes.

Un contingent d'alliés peut inclure plusieurs personnages et unités de troupes mené par le personnage dont le *Commandement (Cd)* a la valeur la plus élevée. Ce dernier est désigné sous le terme « général allié ». Il a les mêmes capacités qu'un général (cf. 14.8 du livre de règles) mais uniquement sur son propre contingent. De même, le général de l'armée principale ne peut pas faire bénéficier de ses bonus de Commandement ses alliés.

La mort du commandant d'armée

Les mercenaires sont employés pour participer à une bataille ou une campagne particulière. Leur employeur est le général de l'armée. Si celui-ci est tué, il y a un risque que les mercenaires cessent le combat et rentre chez eux. Lorsque le général de l'armée est tué, lancez 1D6 pour tous les contingents doivent lancer un D6 pour déterminer leur réaction. Les modificateurs suivants s'appliquent de manière cumulative :

+1 si le commandant mercenaire du contingent a été tué

+1 si le train est dans les 12"

+1 si le bord de table est dans les 12"

+1 si le train de l'ennemi est dans les 12"

Si le résultat est inférieur à 6, les mercenaires continuent le combat normalement.

Sur un 6 ou plus, les mercenaires réalisent qu'ils risquent bien de ne pas être payé. Dans les prochains tours, toutes les unités du contingent chercheront à quitter la table le plus rapidement possible. Celles qui sont engagées en corps-en-corps terminent l'engagement mais ne poursuivront pas. S'ils sont chargés durant leur retraite, ils combattront. Si on leur tire dessus, ils répliqueront tant que cela ne grève pas leur mouvement.

Une fois que les mercenaires ont quitté la table, il est impossible de les faire revenir.

Si une unité mercenaire en retraite s'approche à 12" d'un train (ami ou ennemi), elle le rejoindra, l'attaquera et le pillera avant de quitter la table.

La loyauté des alliés

À la différence des mercenaires, les alliés combattent gratuitement pour leurs amis : c'est une chose admirable ! Toutefois, ils sont généralement un peu moins enthousiastes au combat que les troupes normales.

- **Si l'armée ennemie contient aucun ennemi haï**, tous les alliés ont un malus permanent de -1 à leur **Cd** pour leurs tests de *déroute* et de *ralliement*. Notez que cela ne s'applique pas au bonus donné par les personnages.

Par exemple, un héros elfe de niveau 20 a un **Cd** de 10+3. En tant qu'allié, son Cd sera de 9+3.

- **Si l'armée ennemie un ennemi haï**, il y a aucun malus. Les alliés sont très satisfaits d'avoir une occasion d'étriper leurs ennemis jurés.

CONTINGENT MERCENAIRE : DEMI-ORQUES

Les Demi-Orques sont un mélange de sang humain et gobelinoïde. Bien que généralement appelés Demi-Orques, ils ont parfois des ancêtres Gobelins ou Hobgobelins plutôt qu'Orques. Ces parias de la société humaine finissent généralement comme esclaves, brigands ou mercenaires.

RÈGLES SPÉCIALES

Alignement : Neutre ou Mauvais

Socles : 20mm x20mm

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant.

Champions, Bannières et instruments

S'ils sont présents, les champions sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option.

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

LISTE D'ARMÉE

1 COMMANDANT MERCENAIRE 105pts

Les plus intelligents et les plus impitoyables des demi-orques deviennent les chefs mercenaires.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 20	4	6	4	4	4	4	6	4	10+3	6	8+1	8+1
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Le personnage peut avoir :

- une arme à une main supplémentaire pour +1pt.
- une arme à deux mains pour +2pts.
- une lance pour +1pt.
- un bouclier pour +1pt.
- une armure légère pour +2pts.
- une armure lourde pour +3pts.
- une arme magique avec un pouvoir (cf. *La Magie*).
- un destrier pour +6pts

Règles spéciales : -

0-1 CHAMAN DEMI-ORQUE 155pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier 15	4	5	3	4	4	3	4	1	9+2	8+2	9+2	9+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : -

Domaines : Magie de Bataille. Un sort par niveau peut être remplacé par de la magie Élémentaire, Démoniaque, Nécromantique ou Illusioniste.

Règles spéciales : -

0-20 HOMMES DE MAIN 9pts/fig.

[Henchmen] Dans la société primitive et brutale des mercenaires Demi-Orques, un chef ne peut garder son autorité qu'avec l'aide de ses hommes de main. Ils servent souvent de gardes d'élite à la bataille.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Demi-orque (élite choc +1)	4	4	3	3	3	1	3	1	7	6	7	7
Héros 10	4	5	4	4	4	2	4	3	8+1	6	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure Légère et Bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 10 pour +58pts
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- des armures lourdes pour +1pt/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts.

Règles spéciales : -

0-20 TIREURS 12pts/fig.

[Bushwackers] Les Demi-Orques ont l'habitude méprisable de se cacher pour tirer sur les voyageurs dans le dos avant d'aller piller les corps.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Demi-orque	4	3	3	3	3	1	3	1	7	6	7	7
Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	6	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arc et arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +32pts
- remplacer les arcs par des arbalètes pour +1pt/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.

Règles spéciales : -

0-100 GUERRIERS 6pts/fig.

C'est un égoïsme impitoyable qui motive les mercenaires Demi-Orques. Ils sont craints et méprisés même de leurs employeurs.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Demi-orque	4	3	3	3	3	1	3	1	7	6	7	7
Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	6	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arme à une main

Armure : Bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +31pts
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.

Règles spéciales : -

CONTINGENT MERCENAIRE : GÉANTS

Les Géants sont rares et ne vivent que dans des lieux isolés, comme des montagnes ou forêts, ou voyagent en petites bandes nomades. De telles bandes peuvent parfois être engagées comme mercenaires. La plupart des Géants peuvent être persuadés de combattre en échange de grandes quantités de nourriture et d'alcool. Les Géants ne sont guère intelligents, ont tendance à considérer toute créature plus petite qu'eux comme un repas potentiel.

RÈGLES SPÉCIALES

Alignement : Neutre

Socles : Variable

Commandant du contingent

Un contingent de géants mercenaires est mené par le géant avec le plus haut Cd.

LISTE D'ARMÉE

0-6 GÉANTS 250pts

Certains géants sont plus forts ou plus rapides que les autres.

D6	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
1	5	2	2	6	6	5	1	Spécial	5	4	5	5
2	6	3	2	6	6	5	2	Spécial	6	5	6	6
3	6	3	3	7	6	6	2	Spécial	6	5	6	6
4	6	3	3	7	7	6	3	Spécial	6	5	7	7
5	6	3	3	7	7	7	3	Spécial	7	5	7	7
6	7	3	3	8	7	7	4	Spécial	8	6	8	8

Nombre de fig. par unité : 1-3

Arme : Arme à une main

Armure : -

Règles spéciales : Lancez 1D6 pour chaque colonne pour déterminer le profil. Cf. Bestiaire pour les autres règles.

CONTINGENT MERCENAIRE : OGRES

Les Ogres vivent dans les forêts et les montagnes et sont célèbres pour leur agressivité, leur brutalité et leur cannibalisme. Ils font d'excellents mercenaires, car ils ont tendance à tuer, capturer et manger l'ennemi, et se paient ainsi eux-mêmes.

RÈGLES SPÉCIALES

Alignement : Neutre

Socles : 40mm x40mm

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant.

Champions, Bannières et instruments

S'ils sont présents, les champions sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option. Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

LISTE D'ARMÉE

1 COMMANDANT MERCENAIRE 240pts

Les Ogres les plus brutaux et sauvages se font facilement suivre par d'autres Ogres. Le succès d'un chef dépend de sa capacité à trouver où se trouve le plus de butin, de nourriture et de prisonniers.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 20	6	6	3	5	6	6	6	5	10+3	4	6+1	6+1

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Le personnage peut avoir :

- une arme à une main supplémentaire pour +4pts.
- une arme à deux mains pour +8pts.
- un fléau pour +4pts.
- une hallebarde pour +8pts
- une lance pour +4pts.
- un bouclier pour +4pts.
- une armure légère pour +8pts.
- une armure lourde pour +12pts.
- une arme magique avec un pouvoir (cf. La Magie).

Règles spéciales : Provoque la peur. Cd-1 s'il combat pour les gobelinoïdes.

0-50 OGRES 38pts/fig.

Beaucoup d'Ogres se font mercenaires, car c'est l'idée qu'ils ont d'une vie idéale.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Ogre	6	3	2	4	5	3	3	2	7	4	5	7
Héros 5	6	4	3	5	5	3	4	3	7	4	5	7

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +90pts
- des armes à une main supplémentaire pour +4pts/fig.
- des armes à deux mains pour +8pts/fig.
- des fléaux pour +4pts/fig.
- des hallebardes pour +8pts/fig.
- des lances pour +4pts/fig.
- des boucliers pour +4pts/fig.
- des armures légères pour +8pts/fig.
- des armures lourdes pour +12pts/fig.

Règles spéciales : Provoquent la peur. Cd-1 s'ils combattent pour les gobelinoïdes.

CONTINGENT MERCENAIRE : HOBGOBELINS

Hobgobla-Khan est le chef despotique des hordes Hobgobelines, et souverain incontesté des grandes steppes de l'est. Il est le chef de la tribu des Mournguls, de féroces Hobgonelins dont l'hygiène discutable et les tendances sadiques assurent qu'ils sont abhorrés de tous. La Grande Horde d'Hobgobla-Khan domine de vastes terres dans les steppes et comprend de nombreuses tribus et d'innombrables bandes de nomades hobgobelins. De temps en temps, des bandes d'Hobgobelins se séparent de la horde et sortent du royaume du Khan, semant la terreur et la destruction chez leurs voisins. Ces bandes sont généralement menées par un noble mineur, souvent un seigneur de guerre banni par Hobgobla Khan, ou un sous-fifre malchanceux fuyant sa colère. Parfois ces bandes de pillards sont envoyées par Hobgobla Khan lui-même pour conquérir et piller de nouvelles régions. Parfois des renégats Hobgobelins s'aventurent à l'Ouest, ou même traversent le nord gelé jusqu'au Nouveau Monde. La plupart de ces bandes de renégats Hobgobelins finissent comme mercenaires pour les races Mauvaises.

RÈGLES SPÉCIALES

Alignement : Mauvais

Socles : 25mm x25mm

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant.

Champions, Bannières et instruments

S'ils sont présents, les champions sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option.

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

LISTE D'ARMÉE

1 KHAN HOBGOBELIN MERCENAIRE 107pts

Les chefs mercenaires Hobgobelins sont généralement des Khans inférieurs qui ne sont plus en faveur avec le grand Hobgobla-Khan et ils mènent leurs tribus en dehors de ses domaines. Certains sont des chefs de bandes errantes qui se sont séparées de la Grande Horde.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 20	4	6	3	4	5	4	6	4	10+3	6	7+1	7+1
Chien de Temple	5	5	0	5	5	3	3	3	-	-	-	-

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Le personnage peut avoir :

- une arme à une main supplémentaire pour +1pt.
- une arme à deux mains pour +2pts.
- une lance pour +1pt.
- un bouclier pour +1pt.
- une armure lourde pour +1pt.
- une arme magique avec un pouvoir (cf. *La Magie*).
- un Chien de Temple pour +85pts

Règles spéciales : -

0-1 CHAMAN HOBGOBELIN 155pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier 15	4	5	2	4	5	3	4	1	9+2	8+2	8+2	8+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : -

Domaines : Le chaman peut utiliser indifféremment des sorts de magie de bataille, élémentaire, démoniaque ou nécromantique.

Règles spéciales : -

0-1 PORTE-BANNIERE HOBGOBELIN 82pts

Les étendards Hobgobelins sont généralement des fétiches tribaux révéérés ou des totems chamaniques.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 5	4	4	3	4	4	1	4	2	7	6	6	6

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Le personnage peut avoir une armure lourde pour +1pt.

La bannière du contingent peut avoir une propriété magique jusqu'à 100pts.

Règles spéciales : La présence d'une bannière de contingent implique quelques règles spéciales (cf. 1. et 2. au § Hobgobelins dans le Bestiaire).

0-30 HOBYARS 9pts/fig.

Les Hobyars sont la noblesse guerrière Hobgobeline et leurs suivants. Ils forment la plus haute caste dans la société nomade Hobgobeline, possédant la fortune, le prestige et les prouesses martiales.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Choc +1	4	4	2	3	4	1	3	1	7	6	6	6
Héros 10	4	5	3	4	5	2	4	3	8+1	6	6	6

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 10 pour +58pts
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des arcs pour +2pts/fig.

Règles spéciales : -

20-80 RENÉGATS MOURNGULS 5pts/fig.

Le cœur d'une bande de mercenaires Hobgobelins est composé des guerriers Mournguls. Ce sont généralement des éléments indisciplinés qui sont en disgrâce avec le grand Hobgobla-Khan.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Hobgobelin	4	3	2	3	4	1	3	1	7	6	6	6
Héros 5	4	4	3	4	4	1	4	2	7	6	6	6

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +30pts
- des arcs pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.

Règles spéciales : -

0-6 MAÎTRES DE MEUTES 10pts/fig.

Les Hobgobelins élèvent de grands chiens féroces appelés Chiens Hobgobelins qu'ils emmènent à la bataille pour lâcher sur leurs ennemis.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Hobgobelin	4	3	2	3	4	1	3	1	7	6	6	6
Hobdogue	8	4	0	3	3	1	3	2	8	4	8	8

Nombre de fig. par unité : 1-4 maîtres avec leurs meutes avec 2-6 animaux par maître.

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Chaque maître peut avoir :

- un bouclier pour +1pt/fig.
- une armure légère pour +2pts/fig.

Les maîtres peuvent mener des Hobdogues pour +10pts/fig.

Règles spéciales : Maître de meutes (cf. 15.1 du livre de règles)

Note

Pas de lance-fusées pour les mercenaires hobgobelins. Après tout, ce sont des renégats qui n'ont peut-être pas les moyens d'entretenir de délicates fusées.

Mais c'est bien dommage. : un lance-fusées (cf. règles p.86) avec trois servants hobgobelins pourrait valoir 65pts. Ils n'utilisent pas les kamikazes-fusées.

CONTINGENT MERCENAIRE : NAINS

L'appât du gain des nains est proverbiale autant que la bonne réputation de leurs guerriers. Il y a de nombreuses compagnies de mercenaires nains. Des spécialistes comme les sapeurs et les artilleurs sont très demandés.

RÈGLES SPÉCIALES

Alignement : Neutre

Socles : 20mm x20mm

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant. Si le contingent ne se compose que d'une unique batterie d'artillerie, le héros 5 peut être ce commandant.

Champions, Bannières et instruments

S'ils sont présents, les champions sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option. Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris). Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

LISTE D'ARMÉE

0-1 COMMANDANT MERCENAIRE 170pts

Un commandant mercenaire est habituellement un seigneur vétéran ou un guerrier dont sa réputation peut lui assurer un bon revenu.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 20	3	7	4	4	5	4	5	4	10+3	7	10+1	10+1

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Le personnage peut avoir :

- une arme à une main supplémentaire pour +1pt.
- une arme à deux mains pour +2pts.
- une hallebarde pour +2pts
- une lance pour +1pt.
- un bouclier pour +1pt.
- une armure lourde de mithril pour +26pts.
- une arme magique avec un pouvoir (cf. *La Magie*).

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes. Animosité envers les elfes.

0-6 SAPEURS 15pts/fig.

Les sapeurs nains sont renommés pour leur connaissance des fortifications et des sièges.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 2

Arme : Armes à deux mains et arme à une main.

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir des armures lourdes à la place des armures légères pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Sapeurs (cf. livre de règles §15.7). Haine des gobelinoïdes. Animosité envers les elfes.

0-80 GUERRIERS NAINS 10pts/fig.

Depuis que les nains aiment l'argent, le pillage et la bataille, il y a des mercenaires nains.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9
Héros 10	3	6	4	4	5	2	3	3	10+1	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-40

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 10 pour +90pts
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des lances pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- des arbalètes pour +3pts/figs
- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes. Animosité envers les elfes.

0-4 CANONS A 3 SERVANTS 69pts

Les armes à poudre sont une spécialité naine.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9
Héros 5	3	5	4	4	4	1	3	2	9	7	9	9

Nombre de machines par batterie : 1-4 avec leurs servants.

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Chaque batterie peut avoir un héros 5 ingénieur pour +68pts.

Les servants d'une batterie peuvent avoir :

- des armures légères pour +2pts/fig.
- des armures lourdes pour +3pts/fig.

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes. Animosité envers les elfes.

CONTINGENT MERCENAIRE : NIPPON

Le mystérieux Empire Oriental connu sous le nom de Nippon est gouverné par un Empereur semi-divin reclus, mais le vrai pouvoir est dans les mains des nombreux seigneurs féodaux ou « Samouraï ». Ces nobles guerriers gouvernent de grands domaines et commandent des armées avec lesquelles ils lancent fréquemment des guerres privées entre eux. Nippon est un royaume insulaire et une grande puissance maritime et il arrive parfois qu'un typhon disperse la flotte d'un Samouraï, envoyant ses vaisseaux au loin. Si l'un de ces vaisseaux échoue sur une côte étrangère, le commandant Samouraï rassemblera ses hommes et ira voir l'autorité la plus proche pour lui offrir ses services contre gîte et couvert. Parfois un seigneur Samouraï embarquera ses troupes délibérément pour naviguer vers le soleil levant à la recherche d'aventure, surtout si les autres clans féodaux le gênent.

RÈGLES SPÉCIALES

Alignement : Neutre

Socles : 20mm x20mm.

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant.

Champions, Bannières et instruments

S'ils sont présents, les champions sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option.

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

Les Grenades Torinoko

Ce sont de petites grenades en forme d'œuf utilisées par les Ninjas.

Portée	Force	Mod. Svg	B	Gab.
6"	Var.	-	1	1"

Les règles normales des grenades s'appliquent (cf. livre de règles §13.8,4). Les effets dépendent du type de grenade :

Les **grenades explosives** infligent des touches de Force de 2.

Les **grenades aveuglantes** aveuglent les ennemis se trouvant dans le gabarit jusqu'à la fin de leur tour suivant. Les figurines aveuglées ne peuvent ni se battre ni rien faire d'autre, exceptées qu'elles peuvent se déplacer s'il elles sont membres d'une unité et qu'il y a au moins une figurine en état pour guider celles qui sont aveuglées. Si un commandant d'unité est aveuglé, il ne participe plus à l'action jusqu'à ce qu'il retrouve la vue, et les bonus de profil qu'il apporte sont perdus jusque-là. Ceux qui attaquent des figurines aveuglées les touchent automatiquement.

Les **grenades pétards** rebondissent à travers toute l'unité, ce qui réduit l'*Initiative* et la *Capacité de Combat* de l'unité de -1 durant son prochain round de corps-à-corps.

Les fusées

Toute une variété de fusées sont utilisées depuis des siècles à l'Est pour les feux d'artifice. Le design est pratiquement le même pour la version militaire.

Mouvement

Les fusées sont déployées à la bataille avec un lanceur qui requiert deux servants pour être déplacé. Le poids de l'appareil et des fusées impose une pénalité de mouvement de 1". Les servants ne peuvent pas bouger durant leur *phase de réserve*. De même, il est impossible de traverser un *obstacle* ou un *terrain difficile*.

Tir

Une fusée peut être tirée dans un arc de 90°. L'équipe ne peut pas bouger et tirer dans le même tour. Pivoter le lanceur pour faire face à une cible compte comme un mouvement et interdit donc le tir.

Portée	Touches	Force	Mod. Svg	B
Jusqu'à 7D6"	Coup direct	5	-3	D4
	Proximité (6")	3	-	1
	Aérienne	3	-	1

Les règles suivantes sont utilisées quand des fusées sont tirées:

1. Le joueur désigne une cible de la manière habituelle. Les servants doivent être capables de voir la cible et les règles de tir normales s'appliquent.
2. Le joueur lance entre 1 et 7D6 et additionne les résultats ; son choix est libre quant au nombre de dés jetés. Le total est la distance en pouces que la fusée effectue en direction de la cible.
3. La fusée touche le sol exactement là où indiqué par le lancer de dés et explose. Si la fusée touche le sol à l'intérieur d'une formation, elle cause 2D6 touches automatiques de Force 5. Aucune figurine ne peut être touchée plus d'une fois, mais toute figurine blessée subit D4 blessures avec un modificateur de sauvegarde de -2.
4. Si la fusée n'atterrit pas au milieu d'une unité en formation [comme des tirailleurs par exemple, NdT], l'explosion ne provoque qu'une touche de Force 3 à chaque figurine à moins de 6". Toute figurine blessée subit une blessure avec une sauvegarde d'armure normale.
5. Si n'importe quel dé lancé pour déterminer la portée donne un 1, la fusée explose prématurément en vol. Les troupes

au sol sont indemnes, mais, s'il y a des volants sur la trajectoire de la fusée (quelle que soit leur hauteur), ils subissent D6 touches automatiques de Force 3. Aucune figurine ne peut être touchée plus d'une fois, et chaque figurine blessée subit 1 blessure et a le droit sa sauvegarde d'armure.

Tir spéculatif

Comme les fusées se tirent en cloche, il est possible d'essayer de toucher une cible que les servants ne peuvent pas voir. Ceci est appelé un tir spéculatif.

Le tireur désigne un point de la table jusqu'à 42". Le joueur lance alors 7D6 – il ne peut pas choisir de lancer moins de dés comme pour un tir normal. Les pertes qui en résultent sont résolues normalement.

Corps-à-corps

Si elle est engagée en combat au corps-à-corps, l'équipe peut se battre normalement. L'armature de lancement n'offre aucun couvert et il est considéré comme trop fragile. L'équipe doit recevoir la charge ou fuir; les servants n'ont pas à poursuivre s'ils gagnent un tour de combat. S'ils sont repoussés, ou s'ils fuient, les fusées et le lanceur sont détruits.

Si un membre de l'équipe de servant est touché par des armes en feu, les fusées exploseront sur un 6 sur un D6. Les touches sont distribuées aux unités engagées.

Tirer sur l'arme

Tous les tirs sont dirigés contre les servants. S'ils sont touchés par des tirs enflammés, les fusées exploseront sur un résultat de 6 sur un D6. Une équipe réduite à un unique servant ne peut tirer qu'un tour sur deux.

Perte de servants

Les équipes qui manient les fusées sont des spécialistes ne peuvent être remplacées que par les servants d'autres lanceurs de fusées du même type.

Les kamikazes-fusées

Des érudits Nippons ont eu l'idée d'attacher des volontaires munis d'ailes aux fusées : des kamikazes. Ces derniers sont capables de diriger le projectile assez précisément.

Le tir se fait de la même manière que pour une fusée normale, mais une fois que le point d'atterrissage a été établi, le « pilote » peut dévier la trajectoire jusqu'à 2D6" (plus loin ou plus court). Le Kamikaze lui-même subit D4 touches de Force 4 quand la fusée touche le sol.

Le ou les kamikazes s'ajoutent aux servants de l'arme. Les touches en tir ou en corps-à-corps sont réparties aléatoirement entre les servants et les kamikazes et tout dommage contre eux doivent être résolus séparément.

S'il est impossible de tirer sur une fusée en approche, il est possible de toucher un kamikaze en vol. Si la fusée est partie de plus de 20", des tireurs non-engagés au corps-à-corps sur la trajectoire peuvent tenter de toucher le kamikaze en vol. Il leur faut d'abord réussir un test de Cd puis des jets pour toucher avec un malus de -3. S'il est tué, le kamikaze ne peut pas guider la fusée qui devient donc une fusée normale. Si des projectiles enflammés sont utilisés et que le Kamikaze est tué, la fusée explose en vol sans dommages pour l'unité.

Les bombes-humaines

Certains combattants de Nippon combattent comme des bombes humaines. Ils portent soit un tonneau de poudre noire, soit une cartoucière remplie de charges explosives.

1 Les bombes-humaines sont cachées dans des unités ordinaires avant la bataille, de la même façon que les fanatiques gobelins. Ils sont représentés par des figurines ordinaires, jusqu'au moment où ils sont dévoilés.

2 Les bombes-humaines sont dévoilées dès que l'ennemi s'approche à moins de 8" de l'unité qui les cache. Lorsque cela arrive, la séquence normale du tour est interrompue. Les bombes-humaines sont placées sur la table et des figurines normales sont retirées pour compenser. Le kamikaze allume ses explosifs et se jette sur l'ennemi. Il se déplace de 8" (bien que le terrain puisse le ralentir).

3 Pour chaque figurine de bombes-humaines, lancez 1D6. Si le résultat est 3-6, elle atteint sa cible et les dommages sont résolus comme décrit au point 4 ci-dessous. Si le résultat est 1-2, quelque chose est allé de travers, lancez un autre D6 :

1-2 La mèche s'éteint. Le guerrier revient immédiatement dans son unité d'origine pour rallumer sa charge. Il pourra retenter son attaque le prochain tour.

3-4 La mèche est trop courte. La charge explose prématurément, la figurine avance de 1D6" avant d'exploser.

5-6 La mèche est trop longue. Le kamikaze atteint la cible, mais la charge n'explose pas. Si le guerrier survit au corps à corps qui s'ensuit, il pourra rallumer sa charge et explosera au début de son prochain tour.

4 Lorsque la charge explose, son porteur est automatiquement tué. De plus, le joueur place un gabarit de 1" de rayon sur la figurine. Toutes les figurines touchées même partiellement subissent une touche de Force 6 sans sauvegarde d'armure possible.

5 Si la bombe-humaine échoue à atteindre sa cible à cause du terrain, la figurine est placée aussi loin que possible vers sa cible et explose.

LISTE D'ARMÉE

1 SEIGNEUR SAMOURAI MERCENAIRE 107pts

Les seigneurs Samourais dirigent des troupes disciplinées et entièrement dévouées. Le code martial des Samourais n'accepte pas la défaite. Les Samourais sont concernés par leur réputation en tant que guerriers et se battront toujours jusqu'au bout.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 20	4	6	4	4	4	4	6	4	10+3	7	8+1	8+1
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-
Chien de Temple	5	5	0	5	5	3	3	3	-	-	-	-
Ki-rin	8	4	0	5	4	2	7	3				

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Le personnage peut avoir :

- une arme à une main supplémentaire pour +1pt.
- une arme à deux mains pour +2pts.
- une lance pour +1pt.
- un fléau pour +1pt.
- une armure lourde pour +1pt.
- un arc long pour +3pts
- une arme magique avec un pouvoir (cf. La Magie).
- un destrier pour +6pts
- un caparaçon (destrier) pour +4pts
- un Chien de Temple pour +85pts
- un Ki-rin pour +75pts

Règles spéciales : -

0-1 NINJA 80pts

Un assassin Ninja est un membre indispensable de la suite d'un seigneur Samourai. Les assassins Ninjas peuvent se cacher dans toute unité Nippon.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 10	4	5	4	4	4	2	4	3	8+1	7	7	7

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Le personnage peut avoir :

- une arme à une main supplémentaire pour +1pt.
- une arme à deux mains pour +2pts.
- un fléau pour +1pt.
- des grenades Torinoko (un type au choix) pour +1pt.
- Étoiles de jet pour +1pt.

Règles spéciales : Assassin

Notes :

Et les lances-fusées et les kamikazes décrits ci-avant ? Ben non, ils ne sont pas présents dans la liste d'armée de mercenaires de Nippon. Cela n'est pas complètement illogique puisque ces mercenaires sont décrits comme des voyageurs. Ils n'ont peut-être pas de quoi maintenir en état de délicates fusées et ne souhaitent pas non plus se faire sauter le carafon pour un oui ou pour un non.

Pour voir une véritable liste d'armée de Nippon, reportez-vous à *Hordes Sauvages* de WFB2 (disponible sur le Verrah Rubicon).

A WFB3, un lance-fusée avec trois servants Ashigarus vaut 65pts et un kamikaze-fusée ou une bombe-humaine (profil d'humain normal) valent 30pts par figurine.

0-60 SAMOURAIS 8pts/fig.

Les Samourais sont la noblesse guerrière de Nippon. Ils adhèrent à un code d'honneur martial strict dans lequel la défaite est considérée comme la plus grande humiliation.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Choc +1	4	4	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +32pts
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des arcs longs pour +3pts/fig
- des armures lourdes pour +1pt/fig.

Règles spéciales : -

0-60 ASHIGARUS 5pts/fig.

Ces guerriers hautement disciplinés sont les suivants du Samourai qui lui obéissent sans questions.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +30pts
- des lances pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.

Une unité peut avoir :

- des arcs longs pour +3pts/fig
- des arquebuses pour +3pts/fig

Règles spéciales : -

CONTINGENT MERCENAIRE : NORSES

L'ambition de tout chef de guerre Norse est d'inspirer une saga et d'entrer dans la légende. Le meilleur moyen de le faire est de rassembler une bande de guerriers et de prendre un drakkar vers l'aventure et le butin. Certains se contentent de piller, alors que d'autres cherchent des bénéfices plus importants. Certains peuvent être achetés par d'énormes tributs, alors que d'autres peuvent être engagés comme mercenaires.

RÈGLES SPÉCIALES

Alignement : Neutre

Socles : 20mm x20mm.

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant.

Champions, Bannières et instruments

S'ils sont présents, les champions sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option.

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

LISTE D'ARMÉE

1 COMMANDANT MERCENAIRE NORSE 108pts

De nombreux seigneurs de guerre Norse entreprennent des raids de temps à autre. Les raids sont le meilleur moyen d'obtenir assez de butin, de nourriture, d'alcool, de femmes et d'histoires héroïques pour garder leurs soldats heureux durant les longues soirées d'hiver. Si vous pouvez persuader quelqu'un de vous payer pour attaquer quelqu'un d'autre, encore mieux!

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 20	4	6	4	4	4	4	6	4	10+3	7	8+1	8+1
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère & bouclier

Options : Le personnage peut avoir :

- une arme à une main supplémentaire pour +1pt.
- une arme à deux mains pour +2pts.
- une lance pour +1pt.
- une arme magique avec un pouvoir (cf. *La Magie*).
- un destrier pour +6pts

Règles spéciales : -

0-1 PORTE-BANNIERE NORSE 82pts

Certaines bandes Norse ont des bannières terrifiantes ou même magiques représentant des motifs comme des corbeaux, des bêtes mythologiques ou des valkyries entrelacés de runes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : La bannière du contingent peut avoir une propriété magique jusqu'à 100pts.

Règles spéciales : -

0-80 GUERRIERS NORSES 6pts/fig.

Ce sont les grands guerriers et les grands buveurs de la suite d'un seigneur de guerre Norse, des guerriers endurcis qui pillent et combattent régulièrement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4"	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Héros 10	4	5	4	4	4	2	4	3	8+1	7	7	7

Nombre figurines par unité : 10-30

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 10 pour 56pts
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.

Une unité peut avoir :

- des lances ou des haches de jet pour 1pt/fig.
- des arcs pour +2pts/fig

Règles spéciales : Animosité des sagas (cf. §10.4 du livre de règles).

0-20 BERSERKS 10pts/fig.

Les plus asociaux des Norse combattent comme Berserks.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4"	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7

Nombre figurines par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour 35pts
- des armes à une main additionnelle pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Animosité des sagas (cf. §10.4 du livre de règles), Berserks (cf. §15.3 du livre de règles).

0-10 ULFWERENARS 15pts/fig.

Les Ulfwerenar ou « frères des loups » sont des guerriers lycanthropes Norses, qui peuvent se transformer partiellement ou complètement en loups.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Forme humaine	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Forme mixte	4	4	3	4	4	1	4	1	8	8	8	8
Héros 5 humain	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7
Héros 5 mixte	4	5	4	5	4	1	5	2	8	6	8	8
Loup géant	9	6	0	4	4	1	6	2	6	4	6	6

Nombre figurines par unité : 5-10

Arme : Arme à une main, arc.

Armure : -

Options : Toutes les unités **doivent** avoir un champion Héros 5 pour 65pts.

Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main supplémentaire pour +2pts/fig.
- des armes à deux mains pour +4pts/fig.
- des boucliers pour +2pts/fig.

Règles spéciales : Animosité des sagas (cf. §10.4 du livre de règles). Loups-garous (cf. Bestiaire)

0-50 GUERRIERS NAINS 10pts/fig.

Les Nains Norses habitent dans les montagnes de la Norsca et ont beaucoup en commun avec leurs voisins Norses, en particulier leur amour du combat et de l'alcool.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9
Héros 5	3	5	4	4	4	1	3	2	9	7	9	9

Nombre figurines par unité : 10-40

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour 50pts.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Animosité des sagas (cf. §10.4 du livre de règles).

0-10 BERSERKS NAINS NORSES 13pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Nain	3"	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9
Héros 5	3"	5	4	4	4	1	3	2	9	7	9	9

Nombre figurines par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour 48pts.
- des armes à une main supplémentaire pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des lances ou des haches de jet pour 1pt/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Animosité des sagas (cf. §10.4 du livre de règles).. Berserks (cf. §15.3 du livre de règles)

0-10 TUEURS DE TROLLS NORSES 8pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Nain	3"	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9
Héros 5	3"	5	4	4	4	1	3	2	9	7	9	9

Nombre figurines par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités **doivent** avoir un champion Héros 5 pour 48pts.

Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main supplémentaire pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Animosité des sagas. Frénésie. Immunisés à la *peur* provoquée par les créatures vivantes.

CONTINGENT MERCENAIRE : ORQUES

Certains Orques ont réalisé qu'il y avait de l'argent à se faire à vendre leurs services pour faire ce qu'ils aiment. Les mercenaires Orques ne sont pas difficiles dans le choix de leur employeur, comme la fameuse citation du Seigneur de Guerre Spitbone Vorsprung le montre : "Écoute mon gars, si un putain d'Nabot m'offre la moitié des prisonniers à manger et un peu d'butin, je l'aide à massacrer mon propre village!".

RÈGLES SPÉCIALES

Alignement : Mauvais
Socles : 25mm x25mm.

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant.

Champions, Bannières et instruments

S'ils sont présents, les champions sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option. Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris). Certaines unités peuvent avoir des bannières avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

LISTE D'ARMÉE

1 COMMANDANT ORQUE MERCENAIRE 118pts

Les chefs mercenaires Orques qui réussissent le mieux tendent à être ceux ayant un soupçon d'intelligence, capable d'intimider leurs employeurs pour un plus gros paiement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 20	4	6	4	4	5	4	5	4	10+3	5	8+1	8+1
Sanglier	7	4	0	3	4	-	3	1	-	-	-	-

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Le personnage peut avoir :

- une arme à une main supplémentaire pour +1pt.
- une arme à deux mains pour +2pts.
- une lance pour +1pt.
- un arc pour +2pts.
- un bouclier pour +1pt.
- une armure lourde pour +1pt.
- une arme magique avec un pouvoir (cf. *La Magie*).
- un sanglier pour +16pts

Règles spéciales : -

0-30 ARCHERS ORQUES RENEGATS 7,5pts/fig.

Les plus malins combattent comme archers, pouvant tuer leurs ennemis à distance et survivre à la bataille pour toucher leur paie.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
Héros 5	4	4	4	4	4	1	3	2	7	5	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arc et arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +32pts
- des arbalètes au lieu de leurs arcs pour +1pt/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.

Règles spéciales : Animosité

20-80 ORQUES RENEGATS 5,5pts/fig.

De nombreux mercenaires Orques sont des exilés ou des renégats qui ont réussi à échapper à la colère de leurs chefs tribaux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
Héros 10	4	5	4	4	5	2	3	2	8+1	5	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 10 pour +61pts
- des armes à une main supplémentaire pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 25pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts

Règles spéciales : Animosité

CONTINGENT MERCENAIRE : SLANNS

SLANN'O'WAR

White Dwarf 96 pp28-30

Aucune liste d'armée ne prévoit d'inclure des mercenaires Slanns. En effet, ceux-ci sont un cas particulier décrit ci-dessous. Même si l'historique est assez contraint (Itzibitzi a campé aux alentours de Marienburg), il n'y a pas de date et la liste d'armée est plus permissive que les autres listes de mercenaires (quoique construite bizarrement).

Itzibitzi et ses Slanns mercenaires peuvent être inclus comme mercenaires dans toute armée du Vieux Monde (sauf les Bretonniens).

* * *

« Bar...arp phutt! Burp. » Guzunda Wallrattler buvait encore. Quatre grandes cruches de la Meilleure de Bugman avaient stimulé les légendaires flatulences du Nain. La pièce commençait à se remplir d'une odeur fétide et les autres Nains semblaient mal à l'aise. Les grands amphibiens verts vêtus de plumes semblaient l'ignorer. Ils avaient de la chance.

Le plus grand des Slanns, de toute évidence leur chef, se tourna vers Guzunda et croassa. Un autre Slann croassa doucement comme s'il riait de quelque plaisanterie secrète.

« Qu'est-ce que, qu'est-ce qu'il a dit? » demanda le Seigneur Offo Yellowbeard.

« Hé bieeen... » Guzunda réfléchit pendant un moment. « Je crois qu'il veut savoir quand on combat les Bretonniens. Je pense qu'il s'impatiente. »

« Dis-lui qu'on va vers le sud demain. Maintenant qu'on a été embauché par le Grand Duc Von Bildhofen de Middenland, on devrait avoir un peu d'action contre les grenouilles bientôt, oouups! » Offo se mordit la langue et le Slann le dévisagea avec méfiance.

« Je lui dirais... uuurp, dit Guzunda, mais il me faut... une autre pinte de Bugman. »

S'être fait capturer par les Slanns fut la meilleure chose qui soit jamais arrivé à Guzunda Wallrattler. Alors qu'ils étaient prêts à le sacrifier avec les autres prisonniers, comme ils le font traditionnellement. Ils le firent boire devant l'autel, un infect vin de serpent. C'est alors que tout commença. Le breuvage provoqua chez Guzunda qui avait les entrailles sensibles, un impressionnant concert gastrique. Le grand prêtre fut stupéfait de ce spectacle et épargna la vie de Guzunda. Au fil des mois qui suivirent, les Slanns gardèrent le Nain flatulent et l'abreuverent de vin de serpent. Ils lui apprirent graduellement leur langage de croassement. Les Slanns voulaient tout savoir sur le Vieux Monde. Ils voulaient surtout en savoir plus sur les Bretonniens qu'ils haïssaient en les appelant « Chasseurs de Jambes ».

Quand Guzunda suggéra aux Slanns de venir sur son navire pour aller eux-mêmes dans le Vieux Monde et les amphibiens acceptèrent. Ils étaient impatients d'en découdre avec ces Bretonniens qui leur avaient causés tant de souffrances. Guzunda n'avait rien contre les Bretonniens personnellement, mais une fois rentré, il réussit à faire engager les amphibiens comme mercenaires et fit fortune. Les Slanns ne savaient pas vraiment faire la différence entre mes différentes nations de « peaux-sèches ».

C'est ainsi que le Grand Empereur Slann (que sa peau ne flétrisse jamais) envoya une petite expédition dans le Vieux Monde. A sa tête, il plaça l'un de ses meilleurs commandants, Itzibitzi, Maître de la Mare. L'accompagnant, un frai complet de Guerriers Aigles, de Guerriers Jaguars, deux bassins de Sangs-Froids avec cavaliers, un demi-bassin de Sangs-Froids avec maîtres animaliers, et un régiment complet d'esclaves humains lobotomisés. Aucune force Slann ne serait complète sans un contingent magique, et l'Empereur décida de bénir l'expédition de la présence de sa propre progéniture, Ulha'up, Voyageur dans la Pluie de l'Éternité.

Itzibitzi découvrit rapidement que le Vieux Monde est vaste et surprenant. De plus, il est soumis à des variations de température saisonnières. Ce qui posa des problèmes aux Slanns à sang froid qui avaient l'habitude de conditions tropicales. Itzibitzi décida immédiatement de découvrir tout ce qu'il pourrait sur le Vieux Monde, d'attaquer les Bretonniens et de revenir rapidement en Lustrie avant l'hiver. Son petit guide poilu l'introduisit aux ennemis des chasseurs de jambes, et ils établirent des pactes scellés par les breuvages sacrés du Vieux Monde. Les ambassadeurs et les capitaines mercenaires de tout le Vieux Monde vinrent à la base des Slanns dans les marais au sud de Marienburg. Les « peaux-sèches » étaient impatientes de rencontrer ces étranges amphibiens, et encore plus de les engager comme guerriers. Seuls les Bretonniens se tinrent à distance.

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Catégories	Minimum	Maximum
Personnages :	1 héros	50 % des points de l'armée ou 6 figurines
- Héros	1 figurine	5 figurines
- Sorciers	0	3 figurines
Troupes	50 % des points de l'armée	Toute l'armée moins un héros

RÈGLES SPÉCIALES

Alignement : Neutre

Socles : 25mm x25mm. 50x25cm pour les Sangs-Froids.

Amphibie

Les Slanns peuvent traverser les rivières, courants et lacs sans pénalités de Mouvement.

Un Slann dans une rivière, un torrent ou lac est traité comme s'il était derrière un *couvert lourd* et il peut utiliser une sarbacane normalement.

Palanquin

Le palanquin, porté par des esclaves humains, est utilisé exclusivement par les sorciers Slanns convaincus qu'ils sont d'être souillés si leurs pattes touchent le sol.

Un palanquin est porté par 4 esclaves humains lobotomisés et se déplace de 1" par porteur encore en vie (jusqu'à un maximum de 4"). Un seul esclave ne pourra pas évidemment porté le palanquin, mais il le tirera. S'il n'y en a plus, le Slann sera bien obligé de se salir les pattes.

Les esclaves ne peuvent pas attaquer en corps-en-corps.

Le palanquin, le slann et les esclaves sont considérés comme une seule cible avec un *couvert mineur* et les touches de projectiles sont aléatoirement dispersées entre le slann et les esclaves.

LISTE D'ARMÉE

PERSONNAGES

Commandant du contingent

L'armée doit être menée par un commandant qui est le personnage au *Commandement* le plus élevé.

Bannière du contingent

Un personnage peut porter la bannière du contingent pour un surcoût de 50pts.

Commandants d'unité et champions

Les héros 5 et 10 **doivent** toujours être affectés aux unités comme *commandants* ou *champions* (à moins de porter la grande bannière). Les autres personnages peuvent rester indépendants.

0-5 HÉROS SLANNS

dont Itzibitzi lui-même.

0-3 Héros 5.....	42pts/fig
0-2 Héros 10.....	77pts/fig
0-1 Héros 15.....	112pts/fig
0-1 Héros 20.....	147pts/fig
0-1 Héros 25.....	182pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 5	4"	4	3	4	4	1	4	2	8	7	9	9
Héros 10	4"	5	3	4	5	2	4	3	9+1	7	9	9
Héros 15	4"	5	3	4	5	3	5	3	10+2	7	10+1	10+1
Héros 20	4"	6	3	4	5	4	6	4	10+3	7	10+1	10+1
Héros 25	4"	6	4	4	5	4	6	4	10+3	9+2	10+2	10+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les héros peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Règles spéciales : Amphibie

Objets magiques autorisés

- 200pts maximum au total.

- 0-2 armes magiques ayant jusqu'à 3 attributs.

- Les sorciers de l'armée peuvent avoir jusqu'à 3 parchemins chacun contenant jusqu'à 3 sorts de niveau 1 à 3.

- 0-1 anneau de sort contenant un sort de niveau 2 ou moins.

- 0-1 armure magique.

- Toutes les bannières peuvent être magiques et celle du contingent peut avoir jusqu'à 2 pouvoirs magiques.

0-3 SORCIERS SLANNS

dont Ulha'up, le Voyageur dans la Pluie de l'Éternité.

0-2 Sorcier 5.....	72pts/fig
0-2 Sorcier 10.....	107pts/fig
0-1 Sorcier 15.....	187pts/fig
0-1 Sorcier 20.....	282pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier 5	4"	4	2	4	4	1	3	1	8	8+1	10+1	10+1
Sorcier 10	4"	4	2	4	4	2	4	1	9+1	8+2	10+1	10+2
Sorcier 15	4"	5	2	4	5	3	4	1	10+2	9+2	10+2	10+2
Sorcier 20	4"	5	3	4	5	4	5	1	10+2	10+3	10+2	10+3

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Les sorciers peuvent acquérir de l'équipement supplémentaire au coût indiqué.

Pouvoirs : Les sorciers Slanns ont un nombre de sorts et des *Points de Magie* normaux selon leurs niveaux. Ils sont générés normalement.

Domaines : Les sorciers nains utilisent la *magie de bataille*. Ils peuvent aussi utiliser n'importe quelle combinaison de sorts de magie *élémentaire*, *illusionniste*, *démoniaque* et *nécromantique*.

Règles spéciales : Amphibie. Grande spiritualité :

Les sorciers slanns croient que si leurs pieds touchent le sol nu, cela polluerait leur esprit, détruisant leurs pouvoirs magiques. Tout sorcier à pied est incapable d'utiliser un sort de niveau 2 ou plus. C'est pour cela que les sorciers Slanns sont généralement sur des palanquins ou des montures.

ÉQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Armes	pts	Armures	pts
Arme à une main additionnelle.....	1	Bouclier.....	1
Arme à deux mains.....	2	Armure légère.....	2
Filet.....	1	Armure lourde.....	3
Lance.....	1		
Sarbacane.....	1	Montures	
Javelot.....	1	Sang-froid.....	22
Lances de jet.....	1	Palanquin (sorcier seulement).....	12
Fléchettes.....	1		

TROUPES

Bannières et instruments

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter la propriété.

0-10 SLANNS MONTÉS* 37pts/fig.

Ces cavaliers sont des guerriers hautement qualifiés d'un rang supérieur aux fantassins ordinaires.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Slann	4	3	2	3	4	1	3	1	8	7	9	9
Sang-froids	8	3	0	4	4	-	1	2	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Lance et arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +2pts/fig.
- des armures légères pour +4pts/fig.
- des sarbacanes pour +2pts/fig.

Une seule unité peut :

- avoir des armures lourdes pour +6pts/fig.
- être promu élite choc +1 (CC+1) pour +7pts/fig.
- être promu élite choc +2 (CC et I+1) pour +14pts/fig.

Règles spéciales : règles spéciales des Sang-froids (cf. Bestiaire)

0-20 GUERRIERS DES CLANS* 16pts/fig.

Les Clans Guerriers forment le cœur des armées Slanns. Ce sont littéralement des *Frères de la Même Eau*. Chaque unité de clan vénèrent un animal particulier et s'habille avec leur peau.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Slann (élite choc +1)	4	4	2	3	4	1	3	1	8	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent :

- avoir des boucliers pour +1pt/fig.
- avoir des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- être sujettes à la frénésie gratuitement.

Une seule unité peut :

- avoir des sarbacanes pour +1pt/fig.
- avoir des armures lourdes pour +1pt/fig.
- être promu élite choc +2 (I+1) pour +7pts/fig.

Règles spéciales : Amphibie

* NdT : Le prix de ces troupes d'élite est supérieur à celle de la liste d'armée normale. C'est peut-être voulu par l'auteur.

Tirailleurs (cf. 15.9 du livre de règles)

Jusqu'à un tiers (en points) de troupes peuvent devenir des tirailleurs. Le joueur doit le noter sur sa liste d'armée avant la bataille.

La taille maximale pour une unité d'infanterie en tirailleurs est de 15 figurines et de 10 pour la cavalerie.

Les esclaves lobotomisés ne peuvent pas être déployé comme des tirailleurs

10-60 BRAVES 7pts/fig.

Les Braves sont les fantassins ordinaires des armées Slann. En Lustrie, ils seraient complétés par des troupes de tribus de Slann primitifs, mais ces guerriers tribaux ne combattent pas à l'étranger.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Slann	4	3	2	3	4	1	3	1	8	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir des sarbacanes pour +1pt/fig.

Une seule unité peut avoir :

- des armes à une main additionnelle pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des fléchettes pour +2pts/fig.
- des haches de jet pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Amphibie

ESCLAVES LOBOTOMISÉS

20-80 Esclaves humains 4pts/fig.

Maître slann 12pts/fig.

Amputé d'une moitié de leur cerveau et leur corps bourré de drogues, ces esclaves humains combattent assez bien, bien que leurs cris et l'écoulement de bave constant soient difficilement supportables pour les Slanns les plus sensibles.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Esclave	4	3	3	3	3	1	3	1	7	2	7	7
Slann	4	3	2	3	4	1	3	1	8	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 20-50 esclaves et jusqu'à 1 maître slann pour 2 esclaves (1 mini)

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Chaque maître peut avoir :

- un bouclier pour +1pt/fig.
- une armure légère pour +2pts/fig.

Les esclaves de toutes les unités peuvent avoir des boucliers pour +0,5pt/fig.

Les esclaves d'une unité peuvent avoir des armes à deux mains pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Stupidité. Maître de meutes (cf. 15.1 du livre de règles).

MEUTES
0-10 bêtes de chasse Sang-froids **8pts/fig.**
Maître slann **12pts/fig.**

Très proches des Sang-froids, ces bêtes de chasses sont simplement plus petites.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
	6	3	0	3	3	1	2	2	2	4	9	9
Slann	4	3	2	3	4	1	3	1	8	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 5-10 animaux et jusqu'à 1 maître slann pour 2 animaux (1 mini)

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Chaque maître peut avoir :

- un bouclier pour +1pt/fig.

- une armure légère pour +2pts/fig.

Règles spéciales : Maître de meutes (cf. 15.1 du livre de règles), cf. règles spéciales des bêtes chasse SF (cf. Bestiaire)

CONTINGENT MERCENAIRE : VIEUX MONDE

Il est habituel que lorsqu'une guerre se déclare dans le Vieux Monde, il y ait toute une variété d'aventuriers, de pirates et de bandits à vendre leurs services. Les contingents mercenaires vont de petites unités de spécialistes à de vraies armées menées par les chefs mercenaires les plus célèbres comme Bad Vald de Praag, Sigismundo « le Poing de Mailles », Gonzalez le Cruel, le Comte Tortellini, Mad Gustav et Bernadette « le Fléau de Bretagne ».

RÈGLES SPÉCIALES

Alignement : Neutre

Socles : 20mm x20mm. 50x25cm pour la cavalerie.

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant. Si le contingent se réduit à une seule unité, le commandant de cette unité peut faire office de commandant de contingent.

Champions, Bannières et instruments

S'ils sont présents, les champions sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option. Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris). Certaines unités peuvent avoir des bannières avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

LISTE D'ARMÉE

0-1 COMMANDANT MERCENAIRE 107pts

Il y a de nombreux commandants mercenaires humains dans le Vieux Monde prêt à se battre pour n'importe quelle cause.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 20	4	6	4	4	4	4	6	4	10+3	7	8+1	8+1
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-
Cheval	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Le personnage peut avoir :

- une arme à deux mains pour +2pts.
- une lance de cavalerie pour +2pts.
- un bouclier pour +1pt.
- une armure lourde pour +1pt.
- une arme magique avec un pouvoir (cf. *La Magie*).
- un destrier pour +6pts
- un cheval pour +3pts
- un caparaçon pour +4pts

Règles spéciales : Peur du feu (cheval)

0-30 CONDOTTIERI TILEENS 23pts/fig.

Les cités tiléennes se battent souvent les unes contre les autres avec l'aide de mercenaires.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7
Destrier	8	3	0	4	-	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-30

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +41pts
- des boucliers pour +2pts/fig.

Règles spéciales : -

0-50 ARBALETRIERS TILEENS 10pts/fig.

Les arbalétriers tiléens sont parmi les mercenaires les plus recherchés dans le Vieux Monde.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Tir +2	4	3	4	3	3	1	4	1	7	7	7	7
Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arbalète et arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +33pts
- des armures légères pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : -

0-30 CAVALLEROS ESTALIENS 20pts/fig.

Les caballeros sont de pauvres chevaliers estaliens qui ont quitté leurs domaines féodaux en décrépitude pour devenir soldats de fortune.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Choc +1	4	4	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7
Destrier	8	3	0	4	-	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-30

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +37pts
- des armures lourdes pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +2pts/fig.

Une unité peut avoir une bannière magique jusqu'à 50pts.

Règles spéciales : -

0-30 HOMBRES VILLANOS ESTALIENS 10pts/fig.

Ces redoutables hommes d'armes d'Estalie sont recrutés parmi les nombreux coupe-jarrets, bandits et renégats qui habitent ce pays.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Choc +2	4	4	3	3	3	1	4	1	7	7	7	7
Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +33pts

Règles spéciales : -

0-20 BANDOLLEROS ESTALIENS 11pts/fig.

Ce sont les célèbres compagnies mercenaires d'arquebusiers recrutées en Estalie parmi les bandits locaux mais comprenant des fugitifs et mercenaires de nombreux pays.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Tir +1	4	3	4	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arquebuse et arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir un champion Héros 5 pour +35pts

Règles spéciales : -

0-20 BRIGANDS BRETONNIENS 7pts/fig.

Beaucoup de paysans sans terre et de bandits se louent comme mercenaires.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +32pts

- des arquebuses pour +3pts/fig.

- des arbalètes pour +3pts/fig.

- des hallebardes pour +2pts/fig.

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.

- des lances pour +1pt/fig.

- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : -

0-50 LANDSKNECHTES DE NULN 9pts/fig.

La ville de Nuln est connue pour son infanterie entraînée et disciplinée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Choc +1	4	4	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Héros 10	4	5	4	4	4	2	4	3	8+1	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 20-50

Arme : Pique et arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 10 pour +58pts

- des armures lourdes pour +1pt/fig.

Les piques peuvent être remplacées par des armes à deux mains (+1pt/fig) ou des hallebardes (+1pt/fig).

Règles spéciales : -

0-20 FREIFORSTJAEGER 10pts/fig.

Les vastes forêts de l'Empire sont parcourus par des forestiers émérites.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Arc long et arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +35pts

- des armures légères pour +1pt/fig.

- des boucliers pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Forestiers (cf. §15.5 du livre de règles)

0-30 DRUZHINA DE KISLEV 18pts/fig.

Les nobles de Kislev et leur suite s'aventurent parfois à l'ouest pour vendre leurs services.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7
Cheval	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +37pts

- des armures lourdes pour +2pts/fig.

- des boucliers pour +2pts/fig.

Une unité peut avoir une bannière magique jusqu'à 50pts.

Règles spéciales : Peur du feu (cheval)

CONTINGENT ALLIÉ : CHAOS

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Chaos

Socles : 25mm x 25mm pour l'infanterie ; 20mm x20mm pour les nains; 25mm x 50mm pour la cavalerie ; 40mm x40 mm pour les Minotaures.

Attributs du Chaos

Les entrées de la liste d'armée ci-après indiquent le nombre d'attributs du Chaos personnels ou dominants qu'il est possible de tirer pour chaque type de personnages et d'unité de l'armée. Reportez-vous au Bestiaire pour avoir plus de détail.

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant :

- Le chevalier du Chaos peut commander le contingent si celui-ci comprend au moins une unité de guerriers du Chaos.
- Le sorcier du Chaos peut commander le contingent si celui-ci comprend plus d'une race.
- Si le contingent ne comprend qu'une seule race (ex : nains du Chaos, centaures, etc.), le commandant sera le champion d'unité qui a le plus haut Cd.

Champions, Bannières et instruments

S'ils sont présents, les champions sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option.

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

Canon sur pivot

Les nains du Chaos disposent d'un canon sur pivot à deux servants qui tire de la mitraille.

Portée	Gabarit	Force	Mod. Svg	B
12"	Spécial	6	-2	1

Ce petit canon est une arme portable (cf. §19.5 du livre de règles) avec deux servants qui forment une équipe. Une figurine est requise pour porter les munitions tandis que l'autre tire avec l'arme. Les deux figurines doivent rester en contact socle-à-socle.

Mouvement

L'équipe peut se déplacer dans la *phase de mouvement* et dans la *phase de réserve*. Portée par ses servants, l'arme peut traverser les *obstacles* et les *terrains difficiles* avec les pénalités normales. Le canon ne peut pas bouger et tirer durant le même tour et si l'arme tire, l'équipe ne peut pas effectuer de mouvement de réserve.

Tirer

Ce canon tire dans un arc de 180°. Le tir touche automatiquement la première cible sur le chemin qui subit une touche. Un décor ou un obstacle bloquera totalement la mitraille. Si le tir touche une unité, 2D6+1 figurines du rang qui fait face à l'arme subissent une touche (**il ne peut pas y avoir plus de touches que de figurines sur le rang de l'unité**). À la différence d'un canon normal, les rangs suivants ne sont pas affectés.

[On peut imaginer que ces canons sont sujets à la surchauffe. Cf. §19.8 du livre de règles, NdT]

Corps-à-corps

Si elle est chargée, une équipe peut maintenir sa *position et tirer*. Si elle fuit, elle abandonne son arme et ses munitions.

S'ils sont engagés en corps-à-corps, les servants peuvent se battre normalement. Cependant, s'ils sont repoussés, ils ont perdu l'arme et ses munitions. Une fois que l'engagement est terminé, les servants peuvent retrouver leur arme tombée au sol. L'équipe n'a pas à poursuivre un ennemi qu'elle aurait repoussé, mais peut le faire si elle le désire.

Tirer sur le canon

Il est impossible de toucher l'arme et tous les tirs affectent les servants.

Perte de servants

Les servants sont des spécialistes entraînés. Ils ne peuvent pas être remplacés par d'autres troupes, bien que des servants puissent rejoindre une autre équipe pour servir de membres de réserve. Un servant seul ne peut pas opérer l'arme.

Lance-roquettes Bazuka

Cette arme relativement légère et assez simple d'utilisation est un tube conçu pour tirer une roquette explosive. Le nom nain de l'arme est « bazuka », ce qui peut se traduire par : « non-recommandé pour le service actif ».

Portée	Gabarit	Force	Mod. Svg	B
36"	1"	5*	-3	D3

Le Bazuka est une arme portable (cf. §19.5 du livre de règles) avec deux servants qui forment une équipe. Une figurine est requise pour porter les munitions tandis que l'autre tire avec l'arme. Les deux figurines doivent rester en contact socle-à-socle.

Mouvement

L'équipe peut se déplacer dans la *phase de mouvement* et dans la *phase de réserve*. Portée par ses servants, l'arme peut traverser les *obstacles* et les *terrains difficiles* avec les pénalités normales. Le Bazuka ne peut pas bouger et tirer durant le même tour et si l'arme tire, l'équipe ne peut pas

effectuer de mouvement de réserve.

Tirer

L'arme peut tirer dans un arc de 90° depuis la figurine qui tire. Si le tireur doit être tourné pour faire face à sa cible, cela ne compte pas comme un mouvement du moment que la figurine ne bouge pas plus.

La procédure de tir est la suivante :

1. Le joueur place le gabarit dans la portée autorisée et un arc de tir de 90° y compris au centre d'une unité s'il le souhaite. Autrement, les règles de sélection de tir normales s'appliquent.
2. Lancez un D20.

D20 Tir du Bazuka

1-12 Le tir dévie d'un D6" dans une direction aléatoire (« horloge » ou dé de déviation). La déviation peut amener le tir au-delà de la portée maximum et de l'arc de tir normal mais aucun tir ne peut dévier de plus de la moitié de la portée normale de ce tir (un tir sur une cible à 6" ne peut donc pas dévier de plus de 3") Repositionnez le gabarit et résolvez les dégâts. Toutes les figurines dont le socle est totalement ou partiellement recouvertes par le gabarit subissent une touche automatique.

13-18 Le tir a atterri sur la cible. Toutes les figurines dont le socle est totalement ou partiellement recouvertes par le gabarit sont automatiquement touchées une fois.

18 La roquette ne part pas. L'arme doit être rechargée.

19 La roquette tire normalement mais n'explose pas. L'unité cible subit une touche automatique de Force 3 sans modificateur de sauvegarde.

20 La roquette explose en détruisant le lanceur. Placez le gabarit sur le servant et résolvez les dommages comme s'il avait été touché par sa propre arme. De plus, une partie ou toutes les roquettes portées par le second servant peut prendre feu. Voir ci-dessous.

Corps-à-corps

Si elle est chargée, une équipe peut maintenir sa *position et tirer*. Si elle fuit, elle abandonne son arme et ses munitions.

S'ils sont engagés en corps-à-corps, les servants peuvent se battre normalement. Cependant, s'ils sont repoussés, ils ont perdu l'arme et ses munitions. Une fois que l'engagement est terminé, les servants peuvent retrouver leur arme tombée au sol. L'équipe n'a pas à poursuivre un ennemi qu'elle aurait repoussé, mais peut le faire si elle le désire. Si les servants sont touchés par des armes enflammées, les roquettes peuvent prendre feu comme expliqué plus bas.

Tirer sur le Bazuka

Il est impossible de toucher l'arme et tous les tirs affectent les servants.

Les roquettes sont très instables. Si l'équipe est touchée par des attaques enflammées, il y a une chance que les roquettes soit mise à feu. Lancez alors un D6 (+1 si l'arme a explosé – 20 ci-dessus). Sur un 6 ou plus, D6 roquettes sont mises à feu. La direction prise par chaque roquette est déterminée aléatoirement et elles provoquent des dégâts normaux sur la première cible touchée sur son chemin. Une fois que les munitions ont été mises à feu, l'équipe n'en a plus et le Bazuka est inutile.

Perte de servants

Les servants de Bazuka sont des individus très motivés et

portant un faible intérêt pour leur propre sécurité. Ils ne peuvent pas être remplacés par d'autres troupes, bien que des servants puissent rejoindre une autre équipe pour servir de membres de réserve. Un servant seul ne peut pas opérer l'arme.

Tourbillon et Attendrisseur

Lorsqu'il faut inventer des machines de guerre, les Nains du Chaos sont presque aussi capables que les ingénieurs nains.

Le Tourbillon est une brouette dotée de faux, de piques et de fléaux et lames rotatives. Des engrenages liés à l'essieu animent tous ses instruments contondants avec le mouvement des roues. L'Attendrisseur est une variante du Tourbillon.

Plusieurs de ces instruments peuvent former une unité pour attaquer ensemble.

1. La machine est poussée par un Centaure-Sanglier. Il peut la pousser avec son M7 (charge à 14") sans pénalité.
2. La machine souffre des mêmes pénalités de mouvement et de terrain que les chars (cf. §20 du livre de règles). Les mouvements de réserve ne sont pas autorisés. La machine tourne de la même manière que les chariots légers (cf. §20.4.1 du livre de règles).
3. **Le Tourbillon** : Quand la machine charge, elle provoque **D4** touches automatiques de Force 4 avec ses piques et **D6** touches automatiques de Force 5 avec ses fléaux et lames.
4. **L'Attendrisseur** : Quand la machine charge, elle provoque **D4** touches automatiques de Force 4 avec ses piques et **D6** touches automatiques de Force 6 avec ses marteaux.
5. Le résultat du **D6** (ci-dessus) indique aussi le nombre de rangs pénétrés. Si la machine pénètre tous les rangs ennemis, il passe complètement à travers l'unité ennemie, et continue son mouvement en mesurant depuis l'arrière du dernier rang. Si le mouvement restant est insuffisant pour traverser l'unité ennemie, placez la figurine immédiatement derrière – il est plus simple d'éviter le chevauchement de figurines.
6. Toutes les attaques des Tourbillons/Attendrisseurs sont résolues avant les attaques normales, indépendamment des *Initiatives* respectives des combattants.
7. Si le Tourbillon/Attendrisseur est chargé de face ou sur les côtés, il peut tout de même attaquer, mais il ne provoque qu'une touche automatique avec ses piques et D3 touches de fléaux/marteaux. Dans cette situation, l'arme a été prise à son désavantage et n'a pas pris assez d'élan pour activer son mécanisme. S'il est chargé de dos, les attaquants ne subissent aucune touche.
8. Si un Tourbillon/Attendrisseur traverse directement une unité, celle-ci doit effectuer un test de *déroute* immédiatement, indépendamment du nombre de pertes subies.
9. Si le Tourbillon/Attendrisseur échoue à traverser une unité, il est obligé de s'arrêter. Il ne peut plus causer de dommage une fois arrêté de cette manière, bien que le Centaure-Sanglier puisse se battre normalement.
10. S'il subit des tirs, le Tourbillon/Attendrisseur compte comme une grande cible (+1 *pour toucher*).
11. Les touches contre le Tourbillon/Attendrisseur sont enregistrées quand elles surviennent. Les dommages dus au tir sont déterminés à la fin de la phase de tir. Les dommages dus au combat au corps-à-corps sont

déterminés à la fin de la phase de combat. Pour déterminer les dommages, lancez 2D6 et ajouter +1, pour chaque touche subie. Consultez le Tableau de Dommages (ci-contre) et notez les résultats.

12. Si le tableau indique que le Centaure-Sanglier est touché, résolvez les dommages contre lui comme d'habitude. La créature est efficacement protégée par le front au moyen d'un pavois qui compte comme un couvert lourd et donne une sauvegarde supplémentaire de 4, 5, 6 après sa sauvegarde d'armure normale. Le Centaure-Sanglier possède une armure lourde et compte comme caparaçonné.



2D6 Résultat des touches

- 3-7 Aucun effet
- 8-9 Le Centaure-Sanglier subit une touche de la *Force* des touches subies. Si les valeurs de *Force* étaient différentes, déterminez aléatoirement celle qui l'a touché.
- 10 Le pavois est arraché, et le Centaure-Sanglier ne bénéficie plus de la sauvegarde d'armure additionnelle de 4-6 (§12). Si c'était un ou des tirs de *Force* inférieure à 5, les projectiles se fichent dans le pavois et sans effet.
- 11 La machine ne peut plus tourner soit à droite (1-3 sur un D6), ou gauche (4-6) pour le reste du jeu.
- 12 La machine devient instable. Elle peut bouger jusqu'à la moitié de son mouvement sans danger. Si elle bouge plus vite, lancez un D6. Sur un 1-2, rien ne se produit, sur un 3-4, la machine ne bouge que de D6" devant elle et sur un 5-6 l'essieu se fend et la machine s'arrête immédiatement. Le Centaure-Sanglier peut quitter son harnais et se battre seul.
- 13 Le mécanisme est endommagé et les parties mobiles sont bloquées. Les lames et marteaux de la machine ne peuvent plus provoquer de dommages pour le reste de la partie.
- 14 La machine est immobilisée irrémédiablement. Le Centaure-Sanglier peut quitter son harnais et se battre seul.
- 15+ La machine est détruite et le Centaure-Sanglier subit 1D3 touches de *Force* 5.

LISTE D'ARMÉE

0-1 COMMANDANT : CHEVALIER DU CHAOS 250pts

Ce puissant guerrier rassemble ceux qui suivent la voie du Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Chevalier	4"	8	8	5	4	3	8	3	10+3	10+3	10+3	10+3
C. du Chaos	8	4	0	4	-	-	4	2	-	-	-	-
Destrier	8	3	0	4	-	-	3	1	-	-	-	-

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : Le personnage peut avoir :

- un bouclier pour +1pt.
- une lance de cavalerie pour +2pts.
- une arme magique avec un pouvoir (cf. La Magie).
- un Coursier du Chaos pour +32pts.
- un destrier pour +6pts
- un caparaçon pour sa monture pour +4pts

Règles spéciales : 1D6 attributs personnels du Chaos

0-1 COMMANDANT : SORCIER DU CHAOS 240pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier 20	4"	5	4	4	4	4	5	1	9+2	10+3	9+2	10+3
M. du Chaos	8	4	0	4	4	2	4	2	-	-	-	-

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Le personnage peut avoir :

- une monture du Chaos pour +32pts.
- une armure du Chaos pour +53pts.
- une arme magique avec un pouvoir (cf. La Magie).

Domaines : Ces sorciers peuvent utiliser des sorts n'importe quel domaine parmi les suivants : magie de bataille, démoniaque, élémentaire, illusionniste ou necromantique.

Règles spéciales : 1D6 attributs personnels du Chaos

0-20 GUERRIERS DU CHAOS 74pts/fig.

Ces guerriers humains ont échangé leur âme contre une force et un courage surhumains.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Guerrier	4	6	6	4	3	2	6	2	9	9	9	9
Champion	4	7	7	5	3	2	7	2	10+3	10+3	10+3	10+3

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion pour +129pts
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 100pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D6-3 attributs dominants. D6-1 attributs personnels pour le champion.

0-50 MINOTAURES 40pts/fig.

Les Minotaures sont des créatures vassales du Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Minotaure	6	4	3	4	4	3	3	2	9	5	7	6
Héros 5	6	5	4	5	4	3	4	3	9	5	7	6
Héros 10	6	6	4	5	5	4	4	4	10+1	5	7	6
Héros 15	6	6	4	5	5	5	5	4	10+2	5	8+1	7+1

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion : Héros 5 (+53pts)
Héros 10 (+130pts)
Héros 15 (+150pts)
 - des armes à deux mains pour +8pts/fig.
 - des armes à une main additionnelles pour +4pts/fig.
 - des lances pour +4pts/fig.
 - des hallebardes pour +8pts/fig.
 - des armures légères pour +8pts/fig.
- Règles spéciales :** Provoquent la peur, soif de sang (cf. Bestiaire).

0-50 CENTAURES DU CHAOS 32pts/fig.

Les centaures chaotiques sont agressifs et toujours avides de carnages.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Centaures	8	3	4	4	3	2	3	2	7	7	7	7
Héros 5	8	4	5	5	3	2	4	3	7	7	7	7
Héros 10	8	5	5	5	4	3	4	4	8+1	7	7	7
Héros 15	8	5	5	5	4	4	5	4	9+2	7	8+1	8+1

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion : Héros 5 (+82pts)
Héros 10 (+132pts)
Héros 15 (+182pts)
- des armes à deux mains pour +8pts/fig.
- des armes à une main additionnelles pour +4pts/fig.
- des fléaux pour +4pts/fig.
- des lances de cavalerie pour +8pts/fig.
- des hallebardes pour +8pts/fig.
- des arcs pour +8pts/fig.
- des armures légères pour +8pts/fig.
- des boucliers pour +4pts/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 50pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D6-4 attributs dominants

0-100 HOMMES-BÊTES DU CHAOS 10pts/fig.

Les bandes d'Hommes-bêtes viennent des profondeurs des forêts et des régions sauvages.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Homme-bête	4	4	3	3	4	2	3	1	7	6	7	6
Héros 5	4	5	4	4	4	2	4	2	7	6	7	6
Héros 10	4	6	4	4	5	3	4	3	8+1	6	7	6
Héros 15	4	6	4	4	5	4	5	3	9+2	6	8+1	7+1

Nombre de fig. par unité : 10-40

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion : Héros 5 (+60pts)
Héros 10 (+110pts)
Héros 15 (+160pts)
 - des armures légères pour +2pts/fig.
 - des boucliers pour +1pt/fig.
- Une unité peut avoir :
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
 - des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
 - des fléaux pour +1pt/fig.
 - des hallebardes pour +2pts/fig.
 - des lances de jets pour +1pt/fig.

Règles spéciales : 1D6-3 attributs dominants

0-100 GOBELINS DU CHAOS 2,5pts/fig.

Ces parias de la société gobelinoïde se rassemblent pour suivre la volonté de leurs maîtres du Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Héros 5	4	3	4	4	3	1	3	2	5	5	5	5
Héros 10	4	4	4	4	4	2	3	3	6+1	5	5	5
Héros 15	4	4	4	4	4	3	4	3	7+2	5	6+1	6+1

Nombre de fig. par unité : 20-50

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion : Héros 5 pour +15pts
Héros 10 pour +28pts
Héros 15 pour +40pts

Une unité peut avoir :

- des armures légères pour +1pt/fig.
- des boucliers pour +0,5pt/fig.
- des arcs pour +1pt/fig.
- des lances pour +0,5pt/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 50pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D6-3 attributs dominants

0-60 NAINS DU CHAOS 10pts/fig.

Muté par le Chaos, ces nains manifestent les mêmes qualités guerrières que les autres mais ils sont touchés par la folie et la malignité.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9
Héros 5	3	5	4	4	4	1	3	2	9	7	9	9
Héros 10	3	6	4	4	5	2	3	3	10+1	7	9	9
Héros 15	3	6	4	4	5	3	4	3	10+2	7	10+1	10+1

Nombre de fig. par unité : 10-40

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion : Héros 5 pour +53pts
Héros 10 pour +130pts
Héros 15 pour +150pts
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures lourdes pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 50pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D4-3 attributs dominants. D6-4 attributs personnels pour le champion

0-20 BERSERKS NAINS DU CHAOS 13pts/fig.

Ces maniaques, fous de batailles et vomissant du sang, sont les pires de tous les nains du Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9
Héros 15	3	6	4	4	5	3	4	3	10+2	7	10+1	10+1

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 15 pour +155pts
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des haches de jet pour +1pt/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Berserks (cf. §15.3 du livre de règles), 1D4-3 attributs dominants. D6-4 attributs personnels pour le champion

0-30 ARBALÉTRIERS NAINS DU CHAOS 14pts/fig.

[Ajouts du WD108 p.14]

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9
Héros 5	3	5	4	4	4	1	3	2	9	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arbalète, arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- un champion Héros 5 pour +53pts

Règles spéciales : 1D4-3 attributs dominants. D6-4 attributs personnels pour le champion

0-3 BAZUKAS 70pts/arme

Le Bazuka est un remarquable exemple de l'habileté pyrotechnique des nains du Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre d'équipage par batterie: 1-3 canons à 2 servants

Arme : Bazuka (cf. introduction de cette liste d'armée). Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Tous servants peuvent avoir des armures lourdes à la place des armures légères pour +1pt/fig.

Règles spéciales : 1D4-3 attributs dominants.

0-8 CANONS SUR PIVOT 50pts/arme

[Ajouts du WD108 p.14]

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre d'équipage par batterie: 1-4 canons à 2 servants

Arme : Canon sur pivot (cf. règles ci-avant). Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Tous servants peuvent avoir des armures lourdes à la place des armures légères pour +1pt/fig.

Règles spéciales : 1D4-3 attributs dominants.

0-2 MORTIERS 42pts/arme

Les nains du Chaos ont conservé l'ingéniosité de leur race mais leurs esprits ont été touchés par le Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre d'équipage par batterie: 1-2 canons à 2 servants

Arme : Mortier à 2 servants (cf. §19.8 du livre de règles).

Arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : -

Règles spéciales : 1D4-3 attributs dominants.

0-3 MACHINES DE GUERRE 120pts/fig.

Ces terribles machines sont poussées par des Centaures-sangliers. Deux types de machines existent : le Tourbillon ou l'Attendrisseur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Centaure-sanglier	7	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Nombre d'équipage par batterie: 1 centaure-sanglier

Arme : Tourbillon ou Attendrisseur (cf. introduction de cette liste d'armée). Arme à deux mains

Armure : Armure lourde et caparaçon

Options : -

Règles spéciales : 1D4-3 attributs dominants.

CONTINGENT ALLIÉ : HAUTS ELFES

Les rois d'Ulthuan envoient parfois des contingents pour aider les armées de peuples amis, en particulier s'ils ont un ennemi commun.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Bon

Socles : 20mm x20mm ; 50 x 25mm pour la cavalerie

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant.

Champions, Bannières et instruments

S'ils sont présents, les champions sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option. Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris). Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

LISTE D'ARMÉE

1 COMMANDANT 168pts

Peu de races sont aussi adroites que les elfes et même parmi eux, peu sont ceux qui atteignent la perfection physique des princes d'Ulthuan.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 20	5	7	5	4	4	4	9	4	10+3	9	10+1	9+1
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Le personnage peut avoir :

- un bouclier pour +1pt.
- un arc long pour +3pts.
- une lance de cavalerie pour +2pts/.
- une arme magique avec un pouvoir (cf. *La Magie*).
- un destrier pour +6pts
- un caparaçon pour sa monture pour +4pts

Règles spéciales : -

0-1 SORCIER 118pts

Les elfes sont un peuple de magie qui amène souvent des sorciers au combat.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Le personnage peut avoir un destrier pour +6pts

Domaines : Ces sorciers utilisent la *magie de bataille* mais peuvent avoir un sort *illusionniste*, *élémentaire* ou *démoniaque* de niveau 1.

Règles spéciales : -

0-1 PORTE-BANNIERE DU CONTINGENT 170pts

Les bannières des elfes sont tissées dans les plus nobles matériaux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Le personnage peut avoir :

- un destrier pour +6pts
- un caparaçon pour sa monture pour +4pts

La bannière du contingent peut avoir une propriété magique jusqu'à 100pts.

Règles spéciales : -

0-20 HEAUMES D'ARGENT 35pts/fig.

[Silver Helms] On dit que les chevaux elfiques sont les meilleurs du monde.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Elfe (élite choc +3)	-	5	4	4	3	1	7	1	8	9	9	8
Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir un champion Héros 5 pour +59pts

Une seule unité peut avoir :

- des armures lourdes pour +2pts/fig.
- des caparaçons pour +8pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

0-20 SOLDATS DES COMPAGNIES MARCHANDES **10pts/fig.**

[Merchant companies] Les Princes Marchands maintiennent leurs propres régiments de soldats pour protéger leurs vaisseaux et leurs possessions chez eux comme à l'étranger.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère.

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +53pts

- des boucliers pour +1pt/fig.

La moitié des effectifs des unités *doivent* avoir :

- des arcs longs pour +3pts/fig.

L'autre moitié *peut* avoir :

- Des lances pour +1pt/fig

- Des hallebardes pour 2pts/fig.

Règles spéciales : Formation mixte (cf. 5.7.2 du livre de règles).

0-40 ARCHERS **14pts/fig.**

Les arcs sont l'arme de jet la plus commun parmi les elfes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe (élite tir +1)	5	4	5	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arc long et arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir un champion Héros 5 pour +53pts

Règles spéciales : -

10-40 GUERRIERS ELFES **10pts/fig.**

[Warriors Kindreds] Les guerriers elfes se sont distingués dans de maint combats.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +50pts

- des hallebardes pour +2pts/fig.

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.

- des lances pour +1pt/fig.

- des boucliers pour +1pt/fig.

- des armures lourdes pour +1pt/fig.

Règles spéciales : -

CONTINGENT ALLIÉ : ELFES NOIRS

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Mauvais

Socles : 20mm x20mm ; 50 x 25mm pour la cavalerie

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant.

Champions, Bannières et instruments

S'ils sont présents, les champions sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option. Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris). Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

Attributs du Chaos

Si vous le souhaitez (et que votre adversaire est d'accord), les personnages elfes noirs peuvent avoir des attributs personnels du Chaos. Dans ce cas, vous pouvez en tirer jusqu'à D6-3.

LISTE D'ARMÉE

1 COMMANDANT 170pts

Ces leaders sans pitié issus de l'aristocratie elfe noire sont trop heureux de se joindre à la destruction d'un ennemi et de se baigner dans son sang.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 20	5	7	5	4	4	4	9	4	10+3	9	10+1	9+1
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-
Sang-froid	8	3	0	4	4	-	1	2	-	-	-	-

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Le personnage peut avoir :

- une arme à une main supplémentaire pour +1pt/fig.
- une arme à deux mains pour +2pts.
- un bouclier pour +1pt.
- une arbalète pour +3pts.
- une lance de cavalerie pour +2pts.
- une arme magique avec un pouvoir (cf. *La Magie*).
- un destrier pour +6pts
- un Sang-froid pour +22pts.
- un caparaçon pour sa monture pour +4pts

Règles spéciales : Haine des elfes

0-1 SORCIER 118pts

Les forces elfes noires incluent souvent un sorcier.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-
Sang-froid	8	3	0	4	4	-	1	2	-	-	-	-

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Le personnage peut avoir :

- un destrier pour +6pts
- un Sang-froid pour +22pts.

Domaines : Ces sorciers utilisent la *magie de bataille* mais au moins un sort par niveau doit être tiré dans la magie *démoniaque* ou *nécromantique*. Vous pouvez éventuellement ne tirer que des sorts de magie *démoniaque* ou *nécromantique*.

Règles spéciales : Haine des elfes

0-1 PORTE-BANNIÈRE DU CONTINGENT 170pts

Les bannières noires des pillards elfes noirs sont certainement parmi les plus malvenues dans le Vieux Monde.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-
Sang-froid	8	3	0	4	4	-	1	2	-	-	-	-

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Le personnage peut avoir :

- un destrier pour +6pts
- un Sang-froid pour +22pts.
- un caparaçon pour sa monture pour +4pts

La bannière du contingent peut avoir une propriété magique jusqu'à 100pts.

Règles spéciales : Haine des elfes

0-10 DOOMDRAKES 35pts/fig.

Les Sang-froids sont de puissantes montures reptiliennes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfes noirs (élite choc +1)	-	5	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Héros 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8
Sang-froid	8	3	0	4	4	-	1	2	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 10 pour +105pts

- des arbalètes pour +6pts/fig.

- des lances de cavalerie pour +4pts/fig.

Une seule unité peut avoir :

- des arbalètes à répétition pour +8pts/fig.

Règles spéciales : Haine des elfes (cavaliers), règles spéciales des Sang-froids (cf. Bestiaire)

0-10 DOOMSTEEDS 33pts/fig.

Les chevaux des elfes noirs sont quasiment aussi cruels et sauvages que leurs maîtres.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfes noirs (élite choc +2)	-	5	4	3	3	1	7	1	8	9	9	8
Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8
Destrier	8	3	0	4	3	-	1	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +59pts

- des arbalètes pour +6pts/fig.

Une seule unité peut avoir :

- des arbalètes à répétition pour +8pts/fig.

- des caparaçons pour +8pts/fig.

- une bannière magique jusqu'à 50pts.

- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Haine des elfes (cavaliers).

0-60 GUERRIERS 10pts/fig.

Peu de races sont aussi féroces et enclines au combat que les elfes noirs.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe noir	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options :

Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +50pts

- des boucliers pour 1pt/fig.

Une seule unité peut avoir :

- des armes à deux mains pour +2pts/fig.

- des arbalètes pour +3pts/fig.

Règles spéciales : Haine des elfes.

0-30 FURIES 10pts/fig.

Ces femelles elfes combattent avec un tel appétit de meurtre qu'on peut les croire possédées par des démons.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Furie	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +50pts

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.

- des attaques empoisonnées pour +3pts/fig.

Une seule unité peut avoir :

- des arbalètes pour +3pts/fig.

Règles spéciales : Haine des elfes, frénésie

CONTINGENT ALLIÉ : ELFES SYLVAINS

Les elfes sylvains sont des alliés loyaux et puissants. Ils ne quittent pas leurs bois pour des raisons triviales.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Bon

Socles : 20mm x20mm ; 50 x 25mm pour la cavalerie

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant.

Champions, Bannières et instruments

S'ils sont présents, les champions sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option.

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*).

Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

LISTE D'ARMÉE

1 COMMANDANT 130pts

Les princes elfes sylvains sont des membres très respectés de leur hiérarchie sociale complexe.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 20	5	7	5	4	4	4	9	4	10+3	9	10+1	9+1
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Le personnage peut avoir :

- un bouclier pour +1pt.
- un arme à une main additionnelle pour +1pt.
- une arme magique avec un pouvoir (cf. *La Magie*).
- un destrier pour +6pts
- un caparaçon pour sa monture pour +4pts

Règles spéciales : -

0-1 SORCIER 118pts

Les elfes sont un peuple de magie qui amène souvent des sorciers au combat.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Le personnage peut avoir un destrier pour +6pts

Domaines : Ces sorciers utilisent la *magie de bataille* mais peuvent avoir un sort de magie *élémentaire* de niveau 1.

Règles spéciales : -

0-20 ARCHERS DU SEIGNEUR 12pts/fig.

[Lord's Bowmen] Les meilleurs archers elfes sylvains forment une unité d'élite qui accompagne leur seigneur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Elfe (élite tir +1)	5	4	5	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Héros 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arc long et arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 10 pour +91pts
- des armures légères pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Une seule unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 25pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

0-40 GUERRIERS SYLVAINS 9pts/fig.

[Warrior Kinbands] Les bannières des guerriers sylvains sont une vue familière pour les elfes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arme à une main

Armure : Bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +49pts
- des armures légères pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.

Une seule unité peut avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.

Règles spéciales : -

0-10 DANSEURS DE GUERRE 20pts/fig.

[Wardancers - modifié WD144 p.50] Les prouesses de ces guerriers danseurs sont toujours bienvenues chez leurs alliés.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Danseur	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +60pts
- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des fléaux pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.

Règles spéciales : Danseurs de guerre

0-10 ÉCLAIREURS 16pts/fig.

[Glade Runners] Les éclaireurs elfes sylvains sont un ajout précieux pour n'importe quelle armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Éclaireurs elfe	5	4	5	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arc long et arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +56pts
- des boucliers pour +1pt/fig.

Une seule unité peut avoir :

- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Éclaireurs (cf. §15.10 du livre de règles)

0-30 ARCHERS 11pts/fig.

Les elfes sylvains sont des maîtres archers.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arc long et arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +51pts
- des boucliers pour +1pt/fig.

Une seule unité peut avoir :

- des armures légères pour +2pts/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.

Règles spéciales : -

CONTINGENT ALLIÉ : FIMIRS

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Mauvais

Socles : 40mm x40mm pour les personnages; 25 x 25mm pour les autres.

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant : c'est une Meargh ou, à défaut, le seigneur Fimir.

Champions, Bannières et instruments

S'ils sont présents, les champions sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option. Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris). Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

Brume magique

Chaque unité Fimirs de 5 figurines ou plus génère sa propre brume (cf. bestiaire).

LISTE D'ARMÉE

0-1 SEIGNEUR FIMIR 190pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 15	4"	6	4	5	6	4	5	3	8+2	5	7+1	7+1

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Le personnage peut avoir :

- un arme à une main additionnelle pour +1pt.
- une arme à deux mains pour +8pts
- un bouclier pour +4pts.
- une armure lourde pour +4pts
- (Commandant seulement) une arme magique avec un pouvoir (cf. La Magie).

Règles spéciales : Fimir (cf. Bestiaire).

0-1 SORCIERE MEARGH 195pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier 15	4"	6	3	5	4	4	3	1	8+2	7+2	8+2	8+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : La Meargh peut avoir une arme magique avec un pouvoir (cf. La Magie).

Domaines : Les Mearghs peuvent utiliser n'importe quelle combinaison de sorts de magie de bataille, illusionniste, démoniaque et nécromantique.

Règles spéciales : Fimir (cf. Bestiaire).

0-1 SORCIERS DIRACH 75pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier 5	4"	5	3	5	3	2	2	1	6	6+1	7+1	7+1

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : -

Domaines : *Magie de bataille* avec au moins un pouvoir *démoniaque* par niveau.

Règles spéciales : Fimir (cf. Bestiaire).

0-30 FIANNA FIMM 42pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Fimir (élite choc +3)	4"	5	3	5	5	2	4	2	6	5	6	6
Héros 10	4"	6	4	5	6	3	4	3	7+1	5	6	6

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion héros 10 pour +140pts
- des armures lourdes pour +4pts/fig.

Règles spéciales : Fimir (cf. Bestiaire).

5-60 GUERRIERS FIMM 32pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Fimm	4"	4	3	4	5	2	3	2	6	5	6	6
Héros 5	4"	5	4	5	5	2	4	2	6	5	6	6

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion héros 5 pour +82pts
- des boucliers pour +4pts/fig.

Une unité peut avoir des armures légères pour +8pts/fig.

Règles spéciales : Fimir (cf. Bestiaire).

CONTINGENT ALLIÉ : MORTS-VIVANTS

Toujours à la recherche de pouvoir, les serviteurs de la magie Nécromantique cherchent des alliés dans le monde matériel. Les Nécromants cherchent le patronage de grands seigneurs, et les Rois avides de pouvoir sont prêts à offrir leur protection aux magiciens en échange de leurs services. Cependant, peu des Nécromants vraiment puissants accepteront de s'allier ainsi, car ils ne s'impliquent généralement pas dans les affaires terrestres. Cette liste reflète cela, et est centrée autour d'un Nécromant d'un pouvoir assez moyen.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Les Mort-vivants sont du même alignement que l'armée à laquelle ils sont alliés.

Socles : 20 mm x 20mm. 50 x25mm pour la cavalerie.

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un nécromant.

Champions, Bannières et instruments

Les champions Mort-vivant sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option. Les héros 10 doivent avoir une arme magique (d'où le +25pts dans la liste) avec une propriété magique valant jusqu'à 25pts (cf. *La Magie*)

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

LISTE D'ARMÉE

1 NECROMANT

155pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier 15	4	5	3	4	4	3	4	1	9+2	9+2	9+2	9+2
Monture MV	8	-	-	-	-	+1	-	+1	-	-	-	-

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Le personnage peut avoir :

- une monture morte-vivante pour +10pts
- une arme à deux mains pour +2pts
- une arme magique avec un pouvoir (cf. *La Magie*).

Domaines : Au moins un sort de *magie nécromantique* par niveau – le reste peut être de la *Magie de bataille*.

Règles spéciales : cf. 7. du Héros mort-vivant dans le bestiaire pour les règles de la monture.

0-1 PORTE-BANNIERE DU CONTINGENT

80pts

Des bannières moisis en lambeaux qui flottent au dessus des tombeaux des morts vénérés fournissent aux légions de mort-vivants leurs étendards. Ils sont souvent embellis avec le contenu d'un ancien reliquaire ou d'objets d'un charnier.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 5 MV	4	3	3	4	3	1	3	2	7	7	7	7
Monture MV	8	2	0	3	3	1	2	1	-	-	-	-

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Le personnage peut avoir :

- une monture morte-vivante pour +10pts
- une armure légère pour +2pts

La bannière du contingent peut avoir une propriété magique jusqu'à 100pts.

Règles spéciales : mort-vivant (cf. Bestiaire). Cf. 7. du Héros mort-vivant dans le bestiaire pour les règles de la monture.

0-30 CAVALIERS MORTS-VIVANTS

20pts/fig.

[Death Riders]

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Cavalier MV	8	2	2	3	3	1	2	2	5	5	5	5
Héros 5	8	3	3	4	3	1+1	3	2+1	7	7	7	7
Héros 10	8	4	3	4	4	2+1	3	3+1	8+1	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion héros 5 ou 10 pour 41 ou 91 (+25)pts
 - des armures légères pour +2pts/fig.
- Une unité peut avoir :
- des lances pour +1pt/fig.
 - des lances de cavalerie pour +2pts/figs.
 - des arcs pour +2pts/figs.
 - un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : mort-vivant (Cavaliers mort-vivants). Cf. 7. du Héros mort-vivant dans le bestiaire pour les règles de la monture.

0-30 FAUCHEURS 12pts/fig.

[Grim Reapers]

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Héros 5	4"	3	3	4	3	1	3	2	7	7	7	7
Héros 10	4"	4	3	4	4	2	3	3	8+1	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-20**Arme** : Arme à deux mains**Armure** : -**Options** : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion héros 5 ou 10 pour 32 ou 82 (+25)pts
- des armures légères pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir une bannière magique jusqu'à 50pts.

Règles spéciales : mort-vivant (squelettes)**20-60 GUERRIERS SQUELETTES 10pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Héros 5	4"	3	3	4	3	1	3	2	7	7	7	7
Héros 10	4"	4	3	4	4	2	3	3	8+1	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-30**Arme** : Arme à une main**Armure** : -**Options** : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion héros 5 ou 10 pour 30 ou 80 (+25)pts
- des armures légères pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des lances pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir des arcs pour +2pts/fig.

Règles spéciales : mort-vivant (squelettes)**0-60 ZOMBIES 4pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Zombie	4	2	0	3	3	1	1	1	5	5	5	5
Héros 5	4"	3	3	4	3	1	3	2	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 20-30**Arme** : Arme à une main**Armure** : -**Options** : Une unité peut avoir :

- un champion héros 5 pour 30pts
- des armures légères pour +1pt/fig.
- des boucliers pour +0,5pt/fig.
- des armes à deux mains pour +1pt/fig.

Règles spéciales : mort-vivant (zombies)

CONTINGENT ALLIÉ : NAINS

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Neutre

Socles : 20mm x20mm

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant.

Champions, Bannières et instruments

S'ils sont présents, les champions sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option. Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris). Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

LISTE D'ARMÉE

1 COMMANDANT 170pts

Les seigneurs nains prennent leur responsabilité envers leurs alliés très au sérieux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 20	3	7	4	4	5	4	5	4	10+3	7	10+1	10+1

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Le personnage peut avoir :

- une arme à deux mains pour +2pts.
- un bouclier pour +1pt/fig.
- une armure lourde de mithril pour +26pts.
- une arme magique avec un pouvoir (cf. *La Magie*).

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes. Animosité envers les elfes.

0-10 BRISE-FERS 15pts/fig.

Les contingents nains sont souvent formés autour de troupes solides qui font la réputation de la race naine auprès de ses alliés.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain (élite choc +3)	3	5	3	4	4	1	3	1	9	7	9	9
Héros 10	3	6	4	4	5	2	3	3	10+1	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10

Arme : Arme à une main.

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : L'unité peut avoir :

- un champion Héros 10 pour +92pts
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes. Animosité envers les elfes.

10-80 GUERRIERS NAINS 10pts/fig.

Les nains sont de solides guerriers sur lesquels on peut compter pour tenir les rangs.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9
Héros 5	3	5	4	4	4	1	3	2	9	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-40

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +50pts
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des lances pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes. Animosité envers les elfes.

0-40 ARBALÉTRIERS NAINS 13pts/fig.

Les nains préfèrent l'arbalète à toutes les autres armes de jet.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9
Héros 5	3	5	4	4	4	1	3	2	9	7	9	9

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arbalète, arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +53pts
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Haine des gobelinoïdes. Animosité envers les elfes.

CONTINGENT ALLIÉ : NATIONS DU VIEUX MONDE

Le Vieux Monde est divisé en de nombreux et puissants royaumes humains qui sont tantôt ennemis, tantôt alliés.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Neutre

Socles : 20 mm x 20mm. 50mm x 25mm pour la cavalerie.

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant. S'il n'y a qu'une seule unité dans le contingent, ce commandant peut être le personnage acheté avec l'unité.

Champions, Bannières et instruments

S'ils sont présents, les champions sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option. Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris). Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

LISTE D'ARMÉE

0-1 COMMANDANT 108pts

Ces chefs sont souvent issus de familles nobles. Ils peuvent être de n'importe quelle nationalité.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 20	4	6	4	4	4	4	6	4	10+3	7	8+1	8+1
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-
Cheval	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : Le personnage peut avoir :

- une lance de cavalerie pour +2pts
- un bouclier pour +1pt.
- un cheval pour +3pts
- un destrier pour +6pts
- un caparaçon pour sa monture pour +4pts

Règles spéciales : -

0-10 TEMPLIERS IMPÉRIAUX 39pts/fig.

Les templiers sont des chevaliers d'ordres religieux venant de l'Empire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Humain (élite choc +3)	4	4	3	4	3	1	4	1	7	7	7	7
Héros 15	4	5	4	4	4	5	5	3	9+2	7	8+1	8+1
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure lourde, bouclier et caparaçon

Options : Toutes les unités peuvent avoir un champion Héros 15 pour +96pts

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 100pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

0-30 CHEVALIERS ERRANTS 25pts/fig.

Ces chevaliers sont souvent des bretonnais envoyés par leur roi pour aider ses alliés.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Humain (élite choc +1)	4	4	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Héros 15	4	5	4	4	4	3	5	3	9+2	7	8+1	8+1
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-30

Arme : Lance de cavalerie et arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 15 pour +91pts
- des caparaçons pour +8pts/fig.
- des boucliers pour +2pts/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : -

0-30 CAVALIERS FRONTALIERS 14pts/fig.

Ces unités sont souvent issues des Principautés Frontalières.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7
Cheval	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 5-30

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +35pts
- des lances pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +2pts/fig.
- des arcs pour +4pts/fig.

Règles spéciales : Peur du feu (cheval).

0-50 INFANTERIE IMPÉRIALE 9pts/fig.

Les hallebardiers sont le cœur des armées de métier impériale.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-50

Arme : Hallebarde, arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir un champion Héros 5 pour +34pts

Règles spéciales : -

0-30 KISLEVITES 7pts/fig.

Kislev est une terre dure qui donne des guerriers robustes et courageux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-50

Arme : Arme à deux mains, arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion Héros 5 pour +32pts

- des armures légères pour +2pts/fig.

Règles spéciales : -

CONTINGENT ALLIÉ : ORQUES ET GOBELINS

Il y a partout des bandes de gobelinïodes qui cherchent la bagarre et ravies de rejoindre d'autres armées mauvaises ou chaotiques contre une part de destruction et de pillage.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Mauvais

Socles : 25 mm x 25mm. 20mm x 20mm pour les gobelins.

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant.

Champions, Bannières et instruments

S'ils sont présents, les champions sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option. Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris). Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

LISTE D'ARMÉE

1 COMMANDANT ORQUE 119pts

Les orques sont idéalement taillés pour le commandement : ils sont brutaux, gueulards et sans imagination.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 20	4	6	4	4	5	4	5	4	10+3	5	8+1	8+1

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : Le personnage peut avoir :

- une arme à deux mains pour +2pts
- une arme à une main additionnelle pour +1pt.
- un bouclier pour +1pt.
- une arme magique avec un pouvoir (cf. *La Magie*).

Règles spéciales : -

0-1 BANNIERE DE CONTINGENT ORQUE 86pts

Les bannières orques sont des choses répugnantes autant par leur aspect que par leur odeur...

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 5	4	4	4	4	4	1	3	2	7	5	7	7

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : La bannière du contingent peut avoir une propriété magique jusqu'à 100pts.

Règles spéciales : -

0-1 CHAMANE ORQUE 163pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier 15	4	5	3	4	5	3	3	1	9+2	7+2	9+2	9+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : -

Domaines : *Magie de bataille* - éventuellement un pouvoir élémentaire, démoniaque ou illusionniste par niveau.

Règles spéciales : -

0-20 KOSTOS 9,5pts/fig.

[Biguns] Les "Big'uns" sont les plus grands des orques qui vont toujours se battre en première ligne, là où se trouve l'action !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Orque (élite choc +1)	4	4	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
Héros 10	4	5	4	4	5	2	3	3	8+1	5	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion niveau 10 pour +64pts
- des armes à une main additionnelle pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Animosité.

0-60 BOYZ 8,5pts/fig.

Les boyz sont l'ossature de toutes les bandes d'orques

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
Héros 5	4	4	4	4	4	1	3	2	7	5	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion niveau 5 pour +33pts
- des armes à une main additionnelle pour +1pt/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir des armes à deux mains pour +2pts/fig.

Règles spéciales : Animosité.

0-20 ARRER BOYZ 7,5pts/fig.

Les arcs sont appréciés des orques un peu plus portés sur la technologie.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
Héros 5	4	4	4	4	4	1	3	2	7	5	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arc et arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion niveau 5 pour +35pts
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.

Règles spéciales : Animosité.

0-100 GOBBOS 3pts/fig.

Battus, harcelés ou même mangés par leurs cousins plus grands, les gobelins voient dans la bataille une chance de se venger de ces brimades.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Héros 5	4	3	4	4	3	1	3	2	5	5	5	5

Nombre de fig. par unité : 20-100

Arme : Arme à une main et javelots

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion niveau 5 pour +16pts
- des lances pour +0,5pt/fig.
- des boucliers pour +0,5pt/fig.
- des armures légères pour +1pt/fig.

Règles spéciales : Animosité.

CONTINGENT ALLIÉ : PYGMÉES

Les Pygmées habitent dans les jungles luxuriantes de Lustrie au sud de l'Empire Slann. Bien que de nombreuses tribus soient hostiles aux Slann, certaines sont vassales à l'Empereur et doivent lui payer tribut. Les Pygmées étant un peuple primitif avec peu de richesses, ce tribut prend la forme de guerriers. Les Pygmées sont d'excellents combattants, chasseurs et pisteurs des jungles. Leur arme caractéristique est la sarbacane avec laquelle ils tirent des fléchettes empoisonnées.

La culture Pygmée est primitive, riche en couleurs et pleine de rituels. Les Pygmées ornent leurs corps de peintures de guerre et de marques tribales, et de mutilations comme des os dans le nez et des labrets. Les dents taillées en pointes et les scarifications rituelles sont considérées comme très seyantes (par les autres pygmées). Les Pygmées décorent leurs huttes des têtes réduites de leurs ennemies et les prisonniers sont souvent invités au dîner.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Neutre

Socles : 20 mm x 20mm.

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant.

Champions, Bannières et instruments

S'ils sont présents, les champions sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option.

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

LISTE D'ARMÉE

1 CHEF PYGMÉE 64pts

Les chefs pygmées sont souvent très gras, l'obésité étant vu comme un signe de rang chez ces petites gens.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 20	4	6	4	3	3	4	6	4	10+3	7	8+1	8+1

Arme : Arme à une main

Armure : Bouclier

Options : Le personnage peut avoir :

- des javelots pour +1pt.

- une arme magique avec un pouvoir (cf. *La Magie*).

Règles spéciales : Déplacement forestier (cf. bestiaire)

0-1 CHAMANE PYGMÉE 123pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier 15	4	5	3	3	3	3	4	1	9+2	9+2	9+2	9+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : -

Domaines : *Magie élémentaire* - éventuellement jusqu'à un pouvoir par niveau de *magie de bataille*.

Règles spéciales : Déplacement forestier (cf. bestiaire)

0-1 BANNIÈRE DE CONTINGENT PYGMÉE 68pts

La bannière du contingent peut être beaucoup de choses, mais elle est toujours portée par un guerrier particulièrement brave.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 5	4	4	4	3	2	1	4	2	7	7	7	7

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : La bannière du contingent peut avoir une propriété magique jusqu'à 100pts.

Règles spéciales : Déplacement forestier (cf. bestiaire)

0-20 IMPIS 5pts/fig.

Les anciens de la tribu, Des guerriers plus vieux et plus expérimentés, forment la suite des chefs.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Pygmée (élite choc +2)	4	4	3	2	2	1	4	1	7	7	7	7
Héros 15	4	5	4	3	3	3	5	3	9+2	7	8+1	8+1

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion niveau 15 pour +48pts

- des javelots pour +0,5pt/fig.

- des boucliers pour +0,5pt/fig.

Règles spéciales : Déplacement forestier (cf. bestiaire)

10-80 GUERRIERS PYGMÉES 3,5pts/fig.

De jeunes guerriers ayant prouvé leur bravoure en prenant la tête de leurs ennemis à la bataille.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Pygmée	4	3	3	2	2	1	3	1	7	7	7	7
Héros 10	4	5	4	3	3	2	4	3	8+1	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arme à une main

Armure : Bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion niveau 10 pour +33,5pts
- des javelots pour +0,5pt/fig.

Règles spéciales : Déplacement forestier (cf. bestiaire).

0-40 BRAVES PYGMÉES 3,5pts/fig.

De nombreux guerriers Pygmées utilisent la sarbacane comme arme principale, souvent avec des fléchettes empoisonnées.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Pygmée	4	3	3	2	2	1	3	1	7	7	7	7
Héros 5	4	4	4	3	2	1	4	2	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main, sarbacane

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion niveau 5 pour +19pts
- des attaques empoisonnées pour +3pts/fig.

Règles spéciales : Déplacement forestier (cf. bestiaire).

0-20 ECLAIREURS PYGMÉES 8,5pts/fig.

Excellents pisteurs et chasseurs, ces pygmées sont formés à la chasse aux têtes, à l'embuscade et à l'escarmouche.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Pygmée	4	3	3	2	2	1	3	1	7	7	7	7
Héros 5	4	4	4	3	2	1	4	2	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arme à une main, sarbacane

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion niveau 5 pour +24pts
- des javelots pour +0,5pt/fig.
- des boucliers pour +0,5pt/fig.
- des attaques empoisonnées pour +3pts/fig.

Règles spéciales : Éclaireurs, Déplacement forestier (cf. bestiaire).

CONTINGENT ALLIÉ : SKAVENS

Les Skavens servent le Chaos en répandant la peste et la ruine. Partout on trouvera des bandes de Skaven prêtes à s'allier à d'autres races chaotiques ou mauvaises pour aider leur cause. Les plus impliqués sont le Clan Eshin et le Clan Pestilens, et ils vont loin pour chercher des bandes de Skaven des Clans et les mettre au travail.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Mauvais

Socles : 20 mm x 20mm.

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant.

Champions, Bannières et instruments

S'ils sont présents, les champions sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option. Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris). Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

LISTE D'ARMÉE

1 COMMANDANT SKAVEN 98pts

Les chefs Skaven ont une ruse de rat au-delà de toute compréhension humaine. On dit qu'ils peuvent goûter la peur d'un ennemi dans le vent et sentir les présages de la victoire de loin.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 20	5	6	4	4	4	4	7	4	9+3	6	6+1	8+1

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Le personnage peut avoir :

- une arme à une main additionnelle pour +1pt.
- des étoiles de jets pour +1pt.
- des attaques empoisonnées pour +3pts
- une arme magique avec un pouvoir (cf. *La Magie*).

Règles spéciales : -

0-1 ASSASSIN SKAVEN 31pts

Cet Assassin peut se cacher dans toute unité Skaven.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 5	5	4	4	4	3	1	5	2	6	6	5	7

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Le personnage peut avoir :

- une arme à une main additionnelle pour +1pt.
- une armure légère pour +2pts
- des étoiles de jets pour +1pt.
- un filet pour +2pts

Règles spéciales : Assassin (cf. §15.2 du livre de règles), armes empoisonnées (cf. §13.4 du livre de règles).

0-1 DEVIN DU CLAN SKRYRE 58pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier 5	4	4	3	4	3	1	4	1	6	7+1	6+1	8+1

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : -

Domaines : *Magie de bataille* - peut avoir un sort *Élémentaire*, un *Nécromantique* et un *Démoniaque*

Règles spéciales : -

10-80 GUERRIERS DES CLANS 4,5pts/fig.

Des masses couinantes de guerriers à fourrure, se répandant sur le champ de bataille. Ce sont les rats les plus communs des clans skavens.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Skaven	5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7
Héros 5	5	4	4	4	3	1	5	2	6	6	5	7

Nombre de fig. par unité : 10-20

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion héros 5 pour +31pts.
- des lances pour +0,5pt/fig.

Une unité peut avoir des armes à deux mains pour +1pt/fig.

Règles spéciales : -

0-10 COUREURS D'ÉGOUTS ESHINS 12,5pts/fig.

Le Clan Eshin utilise des armes forgées à partir de Malepierre pour infliger des blessures empoisonnées.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Skaven	5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7
Héros 10	5	5	4	4	4	2	5	3	7+1	6	5	7

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion héros 10 pour +58pts.

- des boucliers pour +0,5pts/fig.

- des armures légères pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +0,5pt/fig.

- des fléchettes de lancer pour +0,5pt/fig.

Règles spéciales : Éclaireurs (cf. §15.10 du livre de règles)

0-10 MOINES DE LA PESTE 4,5pts/fig.

Habillés de robes à capuches en haillons, les Moines de la Peste répandent la corruption divine, ne s'arrêtant pas tant qu'ils n'auront pas disséminé leur message d'apocalypse à travers le monde entier.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Skaven	5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7
Héros 10	5	5	4	4	4	2	5	3	7+1	6	5	7

Nombre de fig. par unité : 10

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion héros 10 pour +50pts.

- des armures légères pour +1pt/fig.

Règles spéciales : -

0-3 PORTEURS D'ENCENSOIRS A PESTE 40pts/fig.

Des serviteurs dévoués de la corruption.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Skaven	5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7

Nombre de fig. par unité : Cachés dans les autres unités

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les figurines peuvent avoir des armures légères pour +1pt.

Règles spéciales : cf. Encensoirs à peste.

0-4 LANCE-FEUX WARP DU CLAN SKRYRE 81pts/équipe

Ces Skavens utilisent des machines mortels pouvant cracher des langues de flammes sur les ennemis du Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Skaven	5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7

Nombre de fig. par unité : 1-4 équipes avec 2 servants par arme.

Arme : Lance-feu Warp, arme à une main

Armure : Armure légère

Options : -

Règles spéciales : cf. Lance-feu Warp

CONTINGENT ALLIÉ : HALFELINGS

Les Halfelings sont souvent considérés comme un peuple paisible plus intéressé par leurs récoltes et leur bétail que par les affaires militaires. Les colonies Halfelings se trouvent principalement au cœur de L'Empire dans la région appelée *Le Moot*. Elle est défendue par la Milice Halfeling qui est parfois envoyée combattre avec l'armée Impériale. Les Halfelings sont plus utilisés comme gardiens du bagage car ils se battraient féroce pour empêcher les provisions de tomber entre les mains de l'ennemi.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Neutre

Socles : 20 mm x 20mm.

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant.

Champions, Bannières et instruments

S'ils sont présents, les champions sont toujours armés de la même façon que leur unité. Ils sont achetés comme une option. Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris). Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter le pouvoir.

LISTE D'ARMÉE

1 COMMANDANT HALFELING 77pts

Les commandants Halfelings sont généralement des dignitaires civils respectés ou des membres de familles nobles, élus comme chefs militaires en temps de guerre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 20	3	5	5	3	3	4	8	4	9+3	7	7+1	9+1
Poney	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Le personnage peut avoir :

- une lance pour +1pt.
- un poney pour +3pts
- une arme magique avec un pouvoir (cf. *La Magie*).

Règles spéciales : Bons tireurs, Déplacement forestier (cf. bestiaire).

0-1 PORTE-BANNIÈRE DU CONTINGENT 73pts

Un contingent Halfeling peut avoir un étendard qui peut être porté par un noble ou un guerrier de renom.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Héros 5	3	3	5	3	2	1	6	2	6	7	6	8

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : La bannière du contingent peut avoir une propriété magique jusqu'à 100pts.

Règles spéciales : Bons tireurs, Déplacement forestier (cf. bestiaire).

10-80 MILICIENS HALFELINGS 3,5pts/fig.

Un rassemblement de fermiers et de villageois en état de se battre prêts à combattre pour défendre leurs terres contre les envahisseurs.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Halfeling	3	3	4	2	2	1	5	1	6	7	6	8
Héros 10	3	4	5	3	3	2	6	3	7+1	7	6	8

Nombre de fig. par unité : 10-30

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- un champion héros 10 pour +39pts.
- des boucliers pour +0,5pts/fig.
- des armures légères pour +1pt/fig.
- des lances pour +0,5pt/fig.
- des arcs pour +1pts/fig.
- des frondes pour +0,5pt/fig.

Règles spéciales : Bons tireurs, Déplacement forestier (cf. bestiaire).

0-20 ECLAIREURS HALFELINGS 9,5pts/fig.

Les forestiers Halfelings et ceux qui vivent dans des fermes isolées reçoivent la tâche d'éclaireurs et de tirailleurs. Comme on peut s'y attendre, ce sont des fourrageurs experts.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Halfeling	3	3	4	2	2	1	5	1	6	7	6	8
Héros 5	3	3	5	3	2	1	6	2	6	7	6	8

Nombre de fig. par unité : 5-10

Arme : Arc et arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir un champion héros 5 pour +28pts.

Règles spéciales : Éclaireurs (cf. §15.10 du livre de règles), Bons tireurs, Déplacement forestier (cf. bestiaire).

CONTINGENT ALLIÉ : ZOATS

Les Zoats sont des créatures mystérieuses, tellement rares que pour beaucoup dans le Vieux Monde, ils ne sont que légendes et contes de fées plutôt que réalité. Ils s'éloignent rarement de leurs forêts où ils s'associent parfois aux Elfes Sylvains. Un aspect étrange de la société Zoot est qu'ils n'ont pas de « héros », juste des sorciers.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Neutre

Socles : 50mm x 25mm.

Commandant du contingent

Un contingent **doit** être mené par un commandant.

LISTE D'ARMÉE

1 COMMANDANT ZOAT 275pts

Les chefs Zoats sont des guerriers du mysticisme de même que du combat, mélangeant à leurs cris de bataille gutturaux des vérités philosophiques terrifiantes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier 15	7	7	3	5	6	5	6	2	10+2	10+2	10+2	10+2

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Le personnage peut avoir une arme magique avec un pouvoir (cf. La Magie).

Domaines : Les sorciers Zoats peuvent avoir des sorts de magie Élémentaire ou de Bataille (ou les deux).

Règles spéciales : -

0-20 GUERRIERS ZOATS 50pts/fig

Les Zoats sont d'énormes créatures à la peau dure dont la présence physique massive et la laideur superficielle cachent une grande intelligence et une passion pour la connaissance arcane.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Zoot	7	5	3	4	5	3	5	2	10	9	9	9

Nombre de fig. par unité : 5-20

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à deux mains pour +10pts/figs.

- une bannière magique jusqu'à 100pts.

Règles spéciales : -

ANNEXES

Les armées suivantes ne sont utilisables que sur autorisation de l'adversaire.

Harmonisation

Attention, à la différence des autres listes ci-avant, le traducteur a retouché les listes d'armée suivantes pour les harmoniser et enlever une part d'aléa. En effet, les deux *Realm of Chaos* présentent leurs listes d'armée de façon très différentes.

Par 6, 7, 8 ou 9

Dans les listes originelles, les unités sont achetées par tranche de 6, 7, 8 ou 9 selon le chiffre de la Puissance concernée. Une nouvelle rédaction permettant l'achat par figurine est proposée pour faciliter l'inclusion des champions dans les unités et l'achat des portes-bannières et des musiciens.

Rejetons du Chaos

Les rejetons du Chaos sont des créations aléatoires [Résumé des règles de *Slaves to Darkness* p.65]

1. Lancez 1D6 suivi de 1D10 sur la table ci-dessous pour sélectionner une créature. Reportez-vous au Bestiaire pour noter son profil et ses règles spéciales. Si plusieurs profils sont proposés, prenez toujours la créature la moins puissante.
2. Ajoutez-lui 1D6 + 6 attributs du Chaos (personnel, si c'est la monture d'un personnage, dominant si c'est une meute).
3. Enfin, elle sera sujette à la *stupidité* et n'a plus de pouvoirs magiques.

D6	1	2	3	4	5	6					
D10	Créature	D10	Créature	D10	Créature	D10	Créature	D10	Créature	D10	Créature
1	Ch.-souris géante	1	Sang froid	1	Gnome	1	Humain	1	Ogre	1	Troglodyte
2	Ours	2	Loup Funeste	2	Gorgone	2	Hydre	2	Orque	2	Troll
3	Homme-bête	3	Dragon	3	Griffon	3	Jabberwock	3	Pygmée	3	Vampire
4	Sanglier	4	Nain	4	Halfling	4	Sangsue géante	4	Rat géant	4	Destrier
5	Charognard	5	Aigle	5	Demi-orque	5	Liche	5	Skaven	5	Chien de guerre
6	Centaure	6	Elfe	6	Harpie	6	Homme-lézard	6	Squelette	6	Loup géant
7	Chien du Chaos	7	Fimir	7	Hippogriffe	7	Mammoth	7	Slann	7	Vouivre
8	Guerrier du Ch.	8	Grenouil. géante	8	Hobgobelin	8	Manticore	8	Escargot géant	8	Zoat
9	Chimère	9	Goule	9	Hobdogue	9	Minotaure	9	Snotling	9	Zombie
10	Cockatrice	10	Géant	10	Cheval	10	Momie	10	Homme-arbre	10	Petite créature*

* Rat, chat, chien, crocodile, etc. Mouvement 4" et toutes les autres caractéristiques à 2.

Les chars du Chaos

[Le *White Dwarf* 114 propose des règles spécifiques pour les chars du Chaos. Je les ai ajoutés aux listes de Khorne et Slaanesh, car ils n'y figuraient pas.]

1. Les chars du Chaos suivent les règles normales des chars avec les exceptions suivantes.
2. Les chars du Chaos sont des constructions magiques immunisées aux attaques normales et ne peuvent être affectés que par les attaques magiques (sorts, armes, etc). Cette protection s'étend donc aux créatures de trait et aux passagers.
3. Toutes les attaques venant du char y compris celles des montures et des passagers sont considérées comme magiques.
4. S'ils sont attelés de créatures volantes, ils peuvent eux-mêmes voler. Le profil de vol est celui de la créature attelée (sans pénalité particulière).
5. Le pouvoir *Dissipation de la magie* (B3.11) a un effet particulièrement spectaculaire sur la machine. Le membre d'équipage à la FM la plus élevée peut faire une sauvegarde magique. S'il la rate :
 - Le chariot perd sa protection magique et devient vulnérable aux attaques normales.
 - Toutes les armes, les armures et tous les objets magiques du chariot (y compris ceux des passagers) sont rendus inactifs pour un tour complet.
 - À la fin de son prochain tour, le char se dissout complètement. Lancez alors 1D6 :
 - 1-3 Le char est détruit mais les créatures de trait et les passagers peuvent continuer la bataille à pied.
 - 4-5 Les restes du char dissous engluent les créatures et les passagers. Ils ne peuvent plus rien faire avant d'avoir réussi individuellement un 5-6 sur 1D6 au début d'un de leur tour suivant.
 - 6 Le char devient un vortex (cf. sort B.2.14). Les créatures de trait et les passagers sont retirées comme pertes.
6. Dans le cadre d'une campagne *Realm of Chaos*, deux suivants nains du Chaos peuvent construire un char léger pour leur bande. Les créatures de trait doivent également faire partie de la suite du Champion et il faut un cumul de 6 en Force pour pouvoir tirer le chariot.

ARMÉES DE KHORNE

Un linceul de fumée assombrit l'horizon, éclairé de dessous par des langues de feu bondissantes. Le rouge et le noir, couleurs du Dieu du Sang, annoncent l'approche des sinistres guerriers de Khorne. Les armées de Khorne marchent en cadence à travers les Désolations du Chaos et impriment leur marque sanglante sur tous ceux qu'ils croisent. Les serviteurs de Khorne ne font preuve d'aucune pitié et ne font pas de prisonniers – leurs ennemis sont du bétail pour leur inextinguible soif de carnage.

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Catégories	Minimum	Maximum
Personnages	1 figurine	50 % des points de l'armée
Troupes*	33 % des points de l'armée	Toute l'armée moins un personnage
Alliés	0	25 % des points de l'armée
Alliés du Chaos**	0	50 % des points de l'armée
Mercenaires	Pas de mercenaire	
Osts éthérés ou monstrueux	0	25 % des points de l'armée

* La catégorie « Troupes » inclut les suites des champions du Chaos.

** Cette catégorie concerne seulement les *contingents alliés :Chaos* décrits de ce volume et les alliés de Tzeentch ou de Nurgle pris directement dans les listes d'armées concernées.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Chaos (Khorne)

PAR HUIT

Afin de mieux montrer son allégeance au Dieu du Sang, une armée de Khorne déploie **toujours** ses fantassins en multiples de huit. Huit, le chiffre de Khorne, est la taille minimale d'une unité. Les unités plus grandes doivent être des multiples de ce nombre (16, 24, 32, etc.).

Les champions du Chaos commandant des unités s'ajoutent à ce nombre. Les unités qui ne sont pas des troupes de base (ex. : alliés et mercenaires), les trolls qui sont trop bêtes et les bandes des champions ne sont pas soumises à cette règle.

KHORNE ET LA MAGIE

Les disciples de Khorne, abjurant tout usage de la magie, n'ont pas de lanceurs de sorts dans leurs rangs. Les champions de Khorne qui furent des magiciens ont depuis longtemps renoncé leur hérésie et ont abandonné leurs pouvoirs blasphématoires.

Toutefois, les champions qui conservent des *points de magie* peuvent les utiliser pour augmenter leurs *jets de sauvegarde magique* de la manière normale. Il s'agit du seul usage que les champions de Khorne peuvent faire de leurs *points de magie*. Il n'y a aucune restriction à l'usage d'objets magiques tels que les armes du Chaos ou démoniaques. Seul le lancement d'un sort est un péché abhorré.

LA TECHNOLOGIE

Pour les disciples mortels de Khorne, la technologie est vue comme aussi merveilleuse et éminemment étrange que les immixtions les plus occultes de la magie.

Vous pouvez acheter des armes technologiques pour une unité ou huit personnages. Ceci coûte 240 points et permet à l'unité ou aux personnages de lancer un dé sur la table pour l'attribut du Chaos *Technologie* (866-880). Si l'attribut est donné aux personnages, chaque personnage peut faire un jet séparé pour l'attribut de *Technologie* en utilisant 1D100+8D6. Si l'attribut est donné à une unité, un seul jet est effectué sur le tableau avec un D100.

Les 240 points sont dépensés quel que soit le ou les résultats du jet. Ils doivent être déduits de la catégorie appropriée (Personnages ou Troupes).

Vous aurez besoin de consulter **Warhammer 40,000 Rogue Trader** si vous équipez une figurine avec de l'armement technologique (pour les profils des armes).

OBJET MAGIQUE DE KHORNE

Pierre de Sang [Blood Stone]

Les Pierres de Sang sont des pierres sombres veinées de rouge sombre, de la taille d'un poing fermé. Elles sont données aux favoris de Khorne et permettent à leur propriétaire de demander une aide démoniaque. Chaque Pierre de Sang peut être utilisée une unique fois.

Durant une de ses phases Magie, un Champion en contact avec un Autel de Khorne peut tenter de demander à son dieu une aide démoniaque en écrasant une Pierre sur l'autel.

La réponse du dieu est déterminée en lançant un D6 sur la table suivante. Le résultat est augmenté de +1 si le Champion a déjà causé une Blessure durant la bataille, et un +1 supplémentaire, s'il a tué un sorcier ou un serviteur de Slaanesh.

D6 Résultat

- 1 Aucun démon n'apparaît. La Pierre de Sang émet un cri strident et aspire le sang du Champion. La Pierre disparaît et le champion est tué (dans une campagne, le champion ne peut pas guérir après la bataille).
- 2 Aucun démon n'apparaît. La Pierre de Sang est perdue. Aucun démon n'apparaît mais le Champion peut continuer sa prière au tour suivant, en admettant qu'il soit encore en contact socle à socle avec l'Autel dédié à Khorne.
- 3 Khorne envoie une aide démoniaque (voir ci-dessous). Le Champion doit réussir un test de FM pour contrôler les démons qui restent sur le champ de bataille pour D6 tours avant de disparaître.
- 4 Khorne envoie une aide démoniaque (voir ci-dessous). Le Champion doit réussir un test de FM pour les contrôler.
- 5 Les Démons restent sur le champ de bataille pour D6+3 tours avant de disparaître.
- 6 Le Champion est dans les faveurs de Khorne et n'a pas besoin de test de FM pour contrôler les Démons. De plus, les démons restent pour toute la durée de la bataille (ou jusqu'à être vaincus).

Si le Champion de Khorne réussit, lancez sur la table ci-dessous pour déterminer le type de Démon ou Démons que le Dieu du Sang envoie.

D10 Résultat

- 1 Un Buveur de Sang
- 2-3 Un Sanguinaire
- 4-6 8 Sanguinaires
- 7 16 Sanguinaires
- 8-9 8 Chiens de Khorne et un Sanguinaire comme maître de meute.
- 0 1 Juggernaut (éventuellement utilisable comme monture)

Les Démons invoqués par l'utilisation d'une Pierre de Sang apparaissent dans un rayon de D6" du Champion. Si le Champion rate son test de FM pour le contrôle des Démons, ils attaquent l'unité la plus proche. S'il y a des unités haies sur le champ de bataille (ie des serviteurs de Slaanesh), elles sont attaquées en priorité quelle que soit la distance.

Les Pierres de Sang peuvent être obtenues grâce à un Don du Chaos, ou peuvent être achetées dans une armée de Khorne. Les suivants d'autres Puissances du Chaos ne peuvent pas utiliser de Pierres de Sang et sont automatiquement tués s'ils essayent de les utiliser.

LES PERSONNAGES

Général

L'armée doit être menée par un général qui est le personnage au *Commandement* le plus élevé.

Grande bannière

Un personnage peut porter la grande bannière de l'armée pour un surcoût de 50pts. Cette bannière peut avoir jusqu'à deux pouvoirs magiques.

1+ CHAMPIONS DE KHORNE

Les armées du Chaos normales sont dirigées par des chevaliers du Chaos ou des seigneurs du Chaos, des mortels qui se sont hissés à des statuts héroïques sans engager leur allégeance à une Puissance particulière. Dans les *Realm of Chaos*, les chefs sont les **champions du Chaos**, les héros favoris de leur Puissance qui leur accorde des récompenses en reconnaissance de leurs services.

Pour générer un champion du Chaos, vous d'abord devez décider du nombre de **récompenses** que celui-ci recevra : entre deux (la marque et l'attribut initial), jusqu'à douze (c'est-à-dire la marque, l'attribut initial et dix jets sur la *Table des récompenses du Chaos* - cf. StD p. 45). C'est cela qui détermine son coût (c'est-à-dire pas son profil ni son efficacité réelle).

Nbre de récompenses	Coût en points
2 (marque + attribut initial)	60
Par récompense supplémentaire	+30

Les profils des champions sont déterminés aléatoirement avant la bataille. Lancez 2 fois un D100 :

Ensuite, ils reçoivent la marque de Khorne :

Un nouveau champion de Khorne reçoit une armure du Chaos (4, 5 ou 6 sur 1D6) abandonnant son éventuelle ancienne armure. Il *hait* les sorciers et les serviteurs de Slaanesh.

Si c'est un sorcier, il perd immédiatement un niveau de pouvoir, 3D6 PM et les pouvoirs associés.

Il gagne aussi un attribut personnel du Chaos déterminé aléatoirement.

Sur la table des récompenses, il n'y a aucun bonus possible. Toutefois, vous devez relancer tout résultat qui transformerait le champion en rejeton du Chaos ou en prince-démon.

Vous pouvez utiliser dans une armée de Khorne, un champion qui vous auriez déjà créé par ailleurs. Quels que soient son profil et son équipement, il vous coûtera 60pts + 30pts par récompenses supplémentaires. Les suites peuvent intégrer la partie Troupe.

TABLE DES PROFILS INITIAUX (D100)

01-20 NAIN DU CHAOS : Lancez un D100

D100	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	WP
01-35 Nain du Ch.	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9
36-50 Héros 5	3	5	4	4	4	1	3	2	9	7	9	9
51-55 Héros 10	3	6	4	4	5	2	3	3	10+1	7	9	9
56-60 Héros 15	3	6	4	4	5	3	4	3	10+2	7	10+1	10+1
61-62 Héros 20	3	7	4	4	5	4	5	4	10+3	7	10+1	10+1
63 Héros 25	3	7	5	4	5	4	5	4	10+3	9+2	10+2	10+2
64-78 Sorcier 5	3	5	3	4	4	1	2	1	9	8+1	10+1	10+1
79-88 Sorcier 10	3	5	3	4	4	2	3	1	10+1	8+2	10+1	10+2
89-93 Sorcier 15	3	6	3	4	5	3	3	1	10+2	9+2	10+2	10+2
94-98 Sorcier 20	3	6	4	4	5	4	4	1	10+2	10+3	10+2	10+3
99-00 Sorcier 25	3	7	5	4	5	4	5	1	10+3	10+3	10+3	10+3

36-95 HUMAIN : Lancez un D100

D100	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	WP
01-30 Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
31-50 Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7
51-60 Héros 10	4	5	4	4	4	2	4	3	8+1	7	7	7
61-63 Héros 15	4	5	4	4	4	3	5	3	9+2	7	8+1	8+1
64 Héros 20	4	6	4	4	4	4	6	4	10+3	7	8+1	8+1
65 Héros 25	4	6	5	4	4	4	6	4	10+3	9+2	9+2	9+2
66-85 Sorcier 5	4	4	3	4	3	1	3	1	7	8+1	8+1	8+1
86-95 Sorcier 10	4	4	3	4	4	2	4	1	8+1	8+2	8+1	9+2
96-98 Sorcier 15	4	5	3	4	4	3	4	1	9+2	9+2	9+2	9+2
99 Sorcier 20	4	5	4	4	4	4	5	1	9+2	10+3	9+2	10+3
00 Sorcier 25	4	6	5	4	4	4	6	1	10+3	10+3	10+3	10+3

21-35 ELFE NOIR : Lancez un D100

D100	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	WP
01-30 Elfe noir	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
31-50 Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8
51-60 Héros 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8
61-63 Héros 15	5	6	5	4	4	3	8	3	10+2	9	10+1	9+1
64 Héros 20	5	7	5	4	4	4	9	4	10+3	9	10+1	9+1
65 Héros 25	5	7	6	4	4	4	9	4	10+3	10+2	10+2	10+2
66-85 Sorcier 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8
86-95 Sorcier 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8
96-98 Sorcier 15	5	6	5	4	4	3	8	3	10+2	9	10+1	9+1
99 Sorcier 20	5	7	5	4	4	4	9	4	10+3	9	10+1	9+1
00 Sorcier 25	5	7	6	4	4	4	9	4	10+3	10+2	10+2	10+2

96-00 AUTRES RACES : Lancez un D100

D100	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	WP
01-15 H.-Bête	4	4	3	3	4	2	3	1	7	6	7	6
16-21 Centaure	8	3	4	4	3	2	3	2	7	7	7	7
22-24 Fimir : Finn	4	4	3	4	5	2	3	2	6	5	6	6
25-27 Fimir : Shearl	4	3	1	4	3	2	2	1	6	5	6	6
28-35 Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5
36-41 Dragon-Ogre	6	4	2	5	5	4	2	3	7	4	7	7
42-47 Hobgobelin	4	3	2	3	4	1	3	1	7	6	6	6
48-55 Garou humain	Tirez un profil de base humain ci-dessus.											
56-59 H.-Lézard	4	3	3	3	4	2	1	1	9	5	9	9
60-68 Minotaure	6	4	3	4	4	3	3	2	9	5	7	6
69-80 Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
81-93 Skaven	5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7
94-96 Slann	4	3	2	3	4	1	3	1	8	7	9	9
97-00 Zoot	7	5	3	4	5	3	5	2	10	9	9	9

Toutes les règles spéciales de leur race d'origine (cf. Bestiaire) s'appliquent normalement aux champions du Chaos.

ÉQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Après leur création aléatoire, vous pouvez encore équiper un peu plus les champions :

Armes	pts	Armures	pts	Montures	pts
Arme à une main additionnelle.....	1	Bouclier.....	1	Cheval.....	3
Arme à deux mains.....	2	Armure du Chaos (3-6).....	+50	Destrier.....	6
Fléau.....	1	Armure du Chaos (2-6).....	+100	Coursier du Chaos.....	32
Hallebarde.....	2	Caparaçon (cheval, destrier, coursier du		Juggernaut.....	75
Lance.....	1	Chaos seulement).....	4		
Filet.....	2			Monstres (comme monture).....	pts
Pique.....	2			Centaure du Chaos.....	32
Arc.....	2			Chimère.....	250
Arbalète.....	3			Griffon.....	200
Pistolet.....	2			Hippogriffe.....	200
				Manticore.....	200
				Vouivre.....	180

Objets magiques

- Tous les personnages dépourvus d'armes-démons ou magiques peuvent être équipés avec une arme du Chaos 'standard' pour 25pts. Une telle arme du Chaos n'a que la propriété *Enchantée*. Des propriétés additionnelles peuvent être générées aléatoirement pour 25 points par propriété.

- Jusqu'à deux personnages peuvent être équipés de n'importe quel type de projectiles magiques.

- Pour invoquer des démons de Khorne, tout champion peut acquérir une ou plusieurs *Pierre de sang* (cf. début de cette liste) pour 50pts.

TROUPES

Bannières et instruments

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter cette bannière.

0+ SUITE DES CHAMPIONS DE KHORNE

Les suites déterminées aléatoirement sont incluses dans la catégorie Troupe. Il est tout à fait possible de s'en passer et de tirer des champions sans suivants.

Si vous souhaitez gérer des suites pour des champions tirés spécialement pour la bataille, vous pouvez vous reporter à la table suivante :

Nbre de récompenses	Nbre de jet sur la table des suivants
2 ou 3	1
4 ou 5	2
6 ou 7	3
8 ou 9	4
10 ou 11	5
12	6

Les RoC proposent deux systèmes forfaitaires différents pour gérer le coût des suites. Le plus simple est encore de chercher le coût réel :

- chaque suivant vaut son coût normal (reportez-vous aux listes d'armée ou bestiaire) auquel s'ajoute le prix de son équipement (éventuellement multiplié : cf. les modificateurs de coût de l'équipement de WFB3 §24.2).

- chaque jet successif sur la table des récompenses des suivants vaut +10pts (quel que soit le résultat et le nombre de figurines dans l'unité récompensée).

0-24 GUERRIERS DU CHAOS MONTES 81pts/fig.

Parmi les plus puissants des suivants mortels de Khorne, les guerriers du Chaos ont vendu leur humanité pour une promesse de pouvoir sanglante.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Guerrier	4	6	6	4	3	2	6	2	9	9	9	10
Destrier	8	3	0	4	-	-	3	1	-	-	-	-
Coursier du Ch.	8	4	0	4	-	-	4	2	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : Par 8 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des lances de cavalerie pour +2pts/fig.
- des caparaçons pour +4pts/fig.
- des armures du Chaos pour +50pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Toutes les unités peuvent remplacer les destriers par des coursiers du Chaos +26pts/fig.

Règles spéciales : 1D6-3 attributs dominants (guerriers), 1D4 (coursiers).

NdT : Dans *Slaves to Darkness*, la liste proposée donne un bonus de *Force* de +1 à toutes les figurines de l'armée. C'est trop puissant et donc injouable. Ici, je m'inspire de l'évolution subie pour les Khorngors dans *The Lost and the Damned* : ils troquent leur F+1 pour FM+2 (ie une meilleure résistance à la magie), ce qui n'est pas complètement illogique pour Khorne.

Notez qu'il n'est écrit nulle part que l'armée toute entière serait sujette à la frénésie. De même, seuls les minotaures et les hommes-bêtes haïssent les sorciers et les suivants de Slaanesh (c'est ainsi dans la liste originale).

0-32 MARAUDERS DU CHAOS MONTES 46pts/fig.

Ces cavaliers ravagent les champs de bataille.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Marauder	4	5	5	4	3	2	5	2	8	8	8	10
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : Par 8 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des lances de cavalerie pour +2pts/fig.
- des caparaçons pour +4pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D6-4 attributs dominants.

0-40 THUGS MONTÉS 17pts/fig.

Les plus petits des suivants humains de Khorne, les thugs du Chaos sont conduits à agir avec sauvagerie pour attirer le regard du dieu du sang.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Thug	4	4	4	3	3	1	4	1	7	7	7	9
Cheval	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : Par 8 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +2pts/fig.
- des armures lourdes pour +2pts/fig.
- des lances de cavalerie pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- deux pistolets/fig. pour +2pts/fig.

Règles spéciales : 1D6-5 attributs dom., peur du feu (cheval).

0-32 GUERRIERS DU CHAOS 75pts/fig.

Ces guerriers ont juré de tuer sans pitié au nom de Khorne.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Guerrier	4	6	6	4	3	2	6	2	9	9	9	10

Nombre de fig. par unité : Par 8 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des armures du Chaos pour +50pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D6-3 attributs dominants.

0-40 MARAUDERS 40pts/fig.

Les marauders sont moins puissants que les guerriers du Chaos qu'ils cherchent à imiter. Aucune bataille n'est trop sauvage pour ces suivants du Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Marauder	4	5	5	3	3	2	5	2	8	8	8	10

Nombre de fig. par unité : Par 8 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des arcs pour +2pts
- des arbalètes pour +3pts
- une bannière magique jusqu'à 50pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D6-4 attributs dominants.

0-120 THUGS 9pts/fig.

Nombreux sont ceux qui viennent au Chaos par folie. Les thugs sont des gens de cette espèce. Ils combattent avec une grande ferveur, prêt à massacrer quiconque se dresse contre Khorne.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Thug	4	4	4	3	3	1	4	1	7	7	7	9

Nombre de fig. par unité : Par 8 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures lourdes pour +1pt/fig.
- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des fléaux pour +1pt/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- des arcs longs pour +2pts/fig.
- des arcs pour +1pt/fig.
- des haches de jet pour +1pt/fig.
- deux pistolets/fig. pour +2pts/fig.

Règles spéciales : 1D6-5 attributs dominants.

0-80 NAINS DU CHAOS 11pts/fig.

Les nains du Chaos ont été corrompus à cause de leur exposition aux ténèbres. Ils associent la nature particulièrement rancunière de leur race à la sauvagerie de Khorne.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	10

Nombre de fig. par unité : Par 8 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures lourdes pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 50pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D4-3 attributs dominants.

0-24 BERSERKS NAINS DU CHAOS 15pts/fig.

Avec leurs dents affûtées, les berserks crachent du sang alors qu'ils hurlent des prières au dieu du sang.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	10

Nombre de fig. par unité : Par 8 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure :-

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des haches de jet pour +1pt/fig.

Règles spéciales : 1D4-3 attributs dominants, Berserks.

0-200 KHORNGORS 11pts/fig.

Les hommes-bêtes sont féroces à l'extrême et se battent entre eux dans une mêlée de dents et de griffes !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Khorngor	4	4	3	3	4	2	3	1	7	6	7	8

Nombre de fig. par unité : Par 8 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.
- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des fléaux pour +1pt/fig.
- des haches de jet pour +1pt/fig.

Règles spéciales : 1D6-3 attributs dominants, *haine* des sorciers et des suivants de Slaanesh.

0-32 CENTAURES DU CHAOS 35pts/fig.

Mi-hommes, mi-bêtes; les centaures de Khorne partagent la soif de sang de ses guerriers. Ils sont toujours prêts à envoyer de nouvelles âmes au pied du Trône aux Crânes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Centaure	8	3	4	4	3	2	3	2	7	7	7	9

Nombre de fig. par unité : Par 8 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +4pts/fig.
- des armures légères pour +8pts/fig.
- des lances de cavalerie pour +8pts/fig.
- des armes à une main additionnelles pour +4pts/fig.
- des armes à deux mains pour +8pts/fig.
- des hallebardes pour +8pts/fig.
- des fléaux pour +4pts/fig.
- des arcs pour +8pts/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 50pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D6-4 attributs dominants.

*The Lost and the Damned dit 10pts mais c'est bien 11 dans *Slaves to Darkness*. Je choisis 11. NdT

0-120 Gobelins du Chaos 3pts/fig.

Les gobelins du Chaos sont petits, dangereux et mesquins. Khorne, cependant, ne prête pas attention à la noblesse de ses serviteurs, seul le sang offert importe.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	7

Nombre de fig. par unité : Par 8 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +0,5pt/fig.
- des armures légères pour +1pt/fig.
- des lances pour +0,5pt/fig.
- des arcs pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 50pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D6-2 attributs dominants. Animosité.

0-40 MINOTAURES 40pts/fig.

Avec leur insatiable appétit de sang frais, les minotaures sont naturellement attirés par le service de Khorne.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Minotaure	6	4	3	4	4	3	3	2	9	5	7	6

Nombre de fig. par unité : Par 8 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +4pts/fig.
- des armes à deux mains pour +8pts/fig.
- des armures légères pour +8pts/fig.

Règles spéciales* : Provoquent la *peur*, soif de sang (cf. Bestiaire), *haine* des sorciers et des suivants de Slaanesh.

0-16 TROLLS 65pts/fig.

Les trolls ne se dédient pas à une Puissance du Chaos en particulier et sont facilement recrutés pour le service de Khorne. Ils combattent pour leur amour de la violence et pour avoir des proies fraîches.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Troll	6	3	1	5	4	3	1	3	4	4	6	6

Nombre de fig. par unité : 1-4

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : Provoquent la peur, stupidité, régénération, attaques spéciales (cf. Bestiaire).

0-4 MORTIERS 35pts/arme

Les nains du Chaos ont conservé l'ingéniosité de leurs ancêtres. Armuriers compétents et ingénieurs, ils s'emploient à créer de nombreuses nouvelles méthodes de destruction pour le service du dieu du sang.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	10

Nombre d'équipage par batterie: 1-4 mortiers à 2 servants

Arme : Mortier à 2 servants (cf. §19.8 du livre de règles).

Arme à une main

Armure : Armure lourde

Règles spéciales : 1D4-3 attributs dominants.

* Dans StD, les Minotaures de Khorne et de Slaanesh seraient sujets à la frénésie. C'est une erreur (liée à la description de la Soif de sang) à mon avis. NdT.

0-8 MAÎTRES DE MEUTE 30pts+meute

Les maîtres de meute sont les chasseurs mortels de Khorne qui lui apportent beaucoup de sang dans leurs chasses.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Homme-bête	4	4	3	3	4	2	3	1	7	6	7	6
Chien du Chaos	6	4	0	4	4	2	4	2	6	4	6	6

Nombre de fig. par unité : 2 maîtres avec une meute

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Chaque maître peut avoir :

- un bouclier pour +1pt/fig.
- une armure légère pour +2pts/fig.

(Un ou plusieurs maîtres peuvent être des Personnages)

Les maîtres peuvent mener :

- 8 chiens du Chaos pour 23pts/fig.
- 1 à 8 Rejetons du Chaos pour 100pts/fig.

(Il est impossible de mélanger différents animaux dans une même unité).

Règles spéciales : Maître de meutes (cf. 15.1 du livre de règles), attributs dominants : maîtres (D6-3) et bêtes (D6-4 ou D6+6). Sur les rejetons du Chaos cf. p. 8.

0-4 BAZUKAS 65pts/arme

Servir cette arme arcanique terrible est un acte de dévotion suprême pour le dieu du sang – si le sang de l'ennemi n'est pas offert à Khorne, celui des servants sera un sacrifice tout à fait adéquat !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	10

Nombre d'équipage par batterie: 1-4 Bazukas à 2 servants chaque.

Arme : Bazuka (cf.p. 99). Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Tous servants peuvent avoir des armures lourdes à la place des armures légères pour +1pt/fig.

Règles spéciales : 1D4-3 attributs dominants.

0-4 MACHINES DE GUERRE 120pts/fig.**

La vendange de sang, qu'ils produisent le Tourbillon ou Attendrisseur est toujours bien accueillie par Khorne.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Centaure-sanglier	7	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	10

Nombre de fig. par unité : 1-4 centaure-sanglier avec sa machine

Arme : Tourbillon ou Attendrisseur (cf.p. 99). Arme à deux mains

Armure : Armure lourde et caparaçon

Options : -

Règles spéciales : 1D4-3 attributs dominants.

** StD met 50pts tandis que c'est 120 dans *Warhammer Armies* (cf. la liste des alliés du Chaos p. 99). Je choisis 120pts. 50pts serait quasiment le coût de la créature seule. NdT

0-1 AUTEL DE GUERRE DE KHORNE 70pts

Les rituels de Khorne sont de simples dévotions sanglantes. La présence d'un autel dédié au dieu du sang inspire à ses suivants mortels de nouveaux sursauts de sauvagerie – et c'est aussi parce que les lâches sont les premiers sacrifiés !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Cultiste	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 1 autel avec 2 cultistes

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : l'autel peut avoir :

- 0-6 gardes supplémentaires pour +10pts/fig.

- un chariot pour +50pts

- une bannière magique jusqu'à 100pts.

Règles spéciales : Autel de guerre (cf. §16.2 du livre de règles), 1D6-4 attributs dominants du Chaos.

LE TRAIN

Il est parfois possible de voir les horribles serviteurs qui accompagnent les hordes du Chaos. Des mutants trop déformés pour combattre accompagnent de monstrueux chariots tirés par des bêtes de somme corrompues.

Le train est gratuit et est composé par un chariot et 3 cultistes par chaque tranche complète de 1000pts d'armée. Ils ont des profils de cultistes normaux mais sont sans armures et utilisent des armes improvisées.

ALLIÉS

Reportez-vous aux listes des alliés suivante :

Chaos* Nurgle **ou** Tzeentch ** Skavens

Orques et gobelins Mort-vivants

* Les alliés du Chaos peuvent coûter jusqu'à la moitié du total de points de l'armée.

** Prenez directement des entrées des listes d'armée appropriées.

MERCENAIRES

Les armées de Khorne ne sont pas autorisées à engager des mercenaires, car ils ont gagné à bon droit la réputation de massacrer leurs associés.

0-8 CHARS DE KHORNE 250pts/char

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Guerrier	4	6	6	4	3	2	6	2	9	9	9	10
Coursier du Ch.	8	4	0	4	4	2	4	2	5	5	5	7

Nombre de fig. par unité : 1-8 chars légers tirés par 2 Coursiers du Chaos et portant 2 Guerriers du Chaos.

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : Tous les chars peuvent avoir des faux à leurs roues pour 20pts/char.

Dans chaque unité, un char peut porter :

- une bannière magique jusqu'à 100pts.

- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Le char peut avoir deux Coursiers de plus pour le tirer (il devient alors un char lourd) pour +50pts/char.

Un char lourd peut avoir 2 membres d'équipage supplémentaire pour +150pts/char.

Règles spéciales : Char léger/lourd (cf. livre de règles) et règles des chars du Chaos (p. 124), 1D6-3 attributs dominants.

OSTS

Les osts éthérées doivent être liés de la manière normale (il faut pour cela que l'armée ait au moins une figurine avec des PM). Reportez-vous au Bestiaire pour avoir les règles des osts.

Un ost éthéré peut comprendre :	Pts/fig
0-5 Fantômes	50
0-1 Spectre	200
0-2 Spectres montés	225
0-2 Ombres	100
0-2 Revenants	150

Ici, il n'est pas nécessaire de dépenser des points de magie pour lier l'ost. C'est la Puissance tutélaire de l'armée qui dépêche ces créatures du Chaos pour aider ses serviteurs. Les osts chaotiques ne font jamais de *test de lien* et combattent normalement jusqu'à la fin de la bataille.

Un ost chaotique peut comprendre :	Pts/fig
0-8 Centaure du Chaos	32
0-16 Chiens du Chaos	23
0-5 Rejetons du Chaos (cf. p. 8)	100
0-1 Chimère	250
0-2 Cockatrice	150
0-5 Dragons-Ogres	87
0-1 Gorgone	110
0-2 Griffons	200
0-8 Harpies	15
0-1 Hippogriffe	200
0-1 Hyde	200
0-1 Jabberwock	200
0-1 Manticore	200
0-1 Vouivres	180
0-1 Dragon*	250-800
0-40 Rats géants*	2
0-8 Araignées géantes*	45
0-8 Charognards*	45
0-32 Goules*	8
0-8 Momies*	80
0-16 Sanguinaires (montés)*	75 (150)
0-8 Juggernauts*	75
0-8 Chien de Khorne*	60

* Ajouts inspirés par TlatD. NdT

ARMÉES DE SLAANESH

Cailletant avec entrain, la meute s'élançait, luttant pour entrer en lice, avides de ressentir la joie du combat. Leur belluaire, son museau allongé et sa langue sinieuse fouettant l'air devant lui, fouaillait ses troupes dans son impatience frénétique. Les sifflements du fendoir dentelé qu'il brandit font écho à sa marche militaire extatique, le ravissement morbide de ses guerriers résonnant depuis les coteaux. Se repaissant d'un suave mélange de peur et de frénésie insolente, il presse sa meute vers le carnage. Avant longtemps, ses vêtements aux éclatantes teintes pastel vont dégorger de sang, et la gratification insensée de la mort sera sienne.

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Catégories	Minimum	Maximum
Personnages	1 figurine	50 % des points de l'armée
Troupes*	33 % des points de l'armée	Toute l'armée moins un personnage
Alliés	0	25 % des points de l'armée
Alliés du Chaos**	0	50 % des points de l'armée
Mercenaires	0	25 % des points de l'armée
Osts éthérés ou monstrueux	0	25 % des points de l'armée

* La catégorie « Troupes » inclut les suites des champions du Chaos.

** Cette catégorie concerne seulement les *contingents alliés* : Chaos décrits de ce volume et les alliés de Tzeentch ou de Nurgle pris directement dans les listes d'armées concernées.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Chaos (Slaanesh)

PAR SIX

L'armée slaaneshie, pour exprimer son plaisir de représenter le seigneur des Plaisirs sur le champ de bataille, déploie toujours ses troupes en multiples de six. Six, le chiffre de Slaanesh, est la taille minimale d'une unité. Les unités plus grandes doivent être des multiples de ce nombre (12, 18, 24, etc.). Les champions du Chaos commandant des unités s'ajoutent à ce nombre. Les unités qui ne sont pas des troupes de base (ex. : alliés et mercenaires), les trolls qui sont trop bêtes et les suites des champions ne sont pas soumises à cette règle.

OBJETS MAGIQUES DE SLAANESH

Bâton de Commandement [Rod of Command]- 100pts

Le sceptre de commandement est un petit bâton d'os, souvent gravé avec finesse et sculpté de scènes de débauches.

Le sceptre a les pouvoirs suivants :

1. Une fois par bataille, le porteur peut ordonner à une unité ennemie de rester immobile pour un tour. L'unité affectée ne peut pas manœuvrer.
2. Une fois par bataille, le porteur du sceptre peut ordonner à une unité amie de bouger à deux reprises dans un même tour. L'unité affectée peut se déplacer et manœuvrer comme si elle avait immédiatement droit à une nouvelle phase mouvement.
3. Les unités amies dans les 12" peuvent faire leur test de **Cd** à partir de celui du porteur.

LES PERSONNAGES

Général

L'armée doit être menée par un général qui est le personnage au *Commandement* le plus élevé.

Grande bannière

Un personnage peut porter la grande bannière de l'armée pour un surcoût de 50pts. Cette bannière peut avoir jusqu'à deux pouvoirs magiques.

1+ CHAMPIONS DE SLAANESH

Les armées du Chaos normales sont dirigées par des chevaliers du Chaos ou des seigneurs du Chaos, des mortels qui se sont hissés à des statuts héroïques sans engager leur allégeance à une Puissance particulière. Dans les *Realm of Chaos*, les chefs sont les **champions du Chaos**, les héros favoris de leur Puissance qui leur accorde des récompenses en reconnaissance de leurs services.

Pour générer un champion du Chaos, vous d'abord devez décider du nombre de **récompenses** que celui-ci recevra : entre deux (la marque et l'attribut initial), jusqu'à douze (c'est-à-dire la marque, l'attribut initial et dix jets sur la *Table des récompenses du Chaos* - cf. StD p. 45). C'est cela qui détermine son coût (c'est-à-dire pas son profil ni son efficacité réelle).

Nbre de récompenses	Coût en points
2 (marque + attribut initial)	60
Par récompense supplémentaire	+30

Les profils des champions sont déterminés aléatoirement avant la bataille. Lancez 2 fois un D100 :

Ensuite, ils reçoivent la marque de Slaanesh :

Le nouveau champion de Slaanesh gagne +1 en FM.

Il *hait* les serviteurs de Khorne.

Il gagne aussi un attribut personnel du Chaos déterminé aléatoirement.

Sur la table des récompenses, il n'y a aucun bonus possible. Toutefois, vous devez relancer tout résultat qui transformerait le champion en rejeton du Chaos ou en prince-démon.

Vous pouvez utiliser dans une armée de Slaanesh, un champion qui vous auriez déjà créé par ailleurs. Quels que soient son profil et son équipement, il vous coûtera 60pts + 30pts par récompenses supplémentaires. Les suites peuvent intégrer la partie Troupe.

TABLE DES PROFILS INITIAUX (D100)

01-20 NAIN DU CHAOS : Lancez un D100

D100	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	WP
01-35 Nain du Ch.	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9
36-50 Héros 5	3	5	4	4	4	1	3	2	9	7	9	9
51-55 Héros 10	3	6	4	4	5	2	3	3	10+1	7	9	9
56-60 Héros 15	3	6	4	4	5	3	4	3	10+2	7	10+1	10+1
61-62 Héros 20	3	7	4	4	5	4	5	4	10+3	7	10+1	10+1
63 Héros 25	3	7	5	4	5	4	5	4	10+3	9+2	10+2	10+2
64-78 Sorcier 5	3	5	3	4	4	1	2	1	9	8+1	10+1	10+1
79-88 Sorcier 10	3	5	3	4	4	2	3	1	10+1	8+2	10+1	10+2
89-93 Sorcier 15	3	6	3	4	5	3	3	1	10+2	9+2	10+2	10+2
94-98 Sorcier 20	3	6	4	4	5	4	4	1	10+2	10+3	10+2	10+3
99-00 Sorcier 25	3	7	5	4	5	4	5	1	10+3	10+3	10+3	10+3

36-95 HUMAIN : Lancez un D100

D100	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	WP
01-30 Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
31-50 Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7
51-60 Héros 10	4	5	4	4	4	2	4	3	8+1	7	7	7
61-63 Héros 15	4	5	4	4	4	3	5	3	9+2	7	8+1	8+1
64 Héros 20	4	6	4	4	4	4	6	4	10+3	7	8+1	8+1
65 Héros 25	4	6	5	4	4	4	6	4	10+3	9+2	9+2	9+2
66-85 Sorcier 5	4	4	3	4	3	1	3	1	7	8+1	8+1	8+1
86-95 Sorcier 10	4	4	3	4	4	2	4	1	8+1	8+2	8+1	9+2
96-98 Sorcier 15	4	5	3	4	4	3	4	1	9+2	9+2	9+2	9+2
99 Sorcier 20	4	5	4	4	4	4	5	1	9+2	10+3	9+2	10+3
00 Sorcier 25	4	6	5	4	4	4	6	1	10+3	10+3	10+3	10+3

21-35 ELFE NOIR : Lancez un D100

D100	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	WP
01-30 Elfe noir	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
31-50 Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8
51-60 Héros 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8
61-63 Héros 15	5	6	5	4	4	3	8	3	10+2	9	10+1	9+1
64 Héros 20	5	7	5	4	4	4	9	4	10+3	9	10+1	9+1
65 Héros 25	5	7	6	4	4	4	9	4	10+3	10+2	10+2	10+2
66-85 Sorcier 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8
86-95 Sorcier 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8
96-98 Sorcier 15	5	6	5	4	4	3	8	3	10+2	9	10+1	9+1
99 Sorcier 20	5	7	5	4	4	4	9	4	10+3	9	10+1	9+1
00 Sorcier 25	5	7	6	4	4	4	9	4	10+3	10+2	10+2	10+2

96-00 AUTRES RACES : Lancez un D100

D100	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	WP
01-15 H.-Bête	4	4	3	3	4	2	3	1	7	6	7	6
16-21 Centaure	8	3	4	4	3	2	3	2	7	7	7	7
22-24 Fimir : Finn	4	4	3	4	5	2	3	2	6	5	6	6
25-27 Fimir : Shearl	4	3	1	4	3	2	2	1	6	5	6	6
28-35 Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5
36-41 Dragon-Ogre	6	4	2	5	5	4	2	3	7	4	7	7
42-47 Hobgobelin	4	3	2	3	4	1	3	1	7	6	6	6
48-55 Garou humain	Tirez un profil de base humain ci-dessus.											
56-59 H.-Lézard	4	3	3	3	4	2	1	1	9	5	9	9
60-68 Minotaure	6	4	3	4	4	3	3	2	9	5	7	6
69-80 Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
81-93 Skaven	5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7
94-96 Slann	4	3	2	3	4	1	3	1	8	7	9	9
97-00 Zoot	7	5	3	4	5	3	5	2	10	9	9	9

Toutes les règles spéciales de leur race d'origine (cf. Bestiaire) s'appliquent normalement aux champions du Chaos.

ÉQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Après leur création aléatoire, vous pouvez encore équiper un peu plus les champions :

Armes	pts	Armures	pts	Animaux de monte	pts
Arme à une main additionnelle.....	1	Bouclier.....	1	Cheval.....	3
Arme à deux mains.....	2	Armure légère.....	2	Destrier.....	6
Fléau.....	1	Armure lourde.....	3	Coursier du Chaos.....	32
Hallebarde.....	2	Armure du Chaos (5-6).....	50	Monture de Slaanesh.....	20
Lance.....	1	Armure du Chaos (4-6).....	100		
Filet.....	2	Armure du Chaos (3-6).....	150	Monstres (comme monture).....	pts
Pique.....	2	Armure du Chaos (2-6).....	200	Centaure du Chaos.....	32
Arc.....	2	Caparaçon (cheval, destrier, coursier du		Chimère.....	250
Arbalète.....	3	Chaos seulement).....	4	Griffon.....	200
Pistolet.....	2			Hippogriffe.....	200
				Manticore.....	200
				Vouivre.....	180

Objets magiques

- Tous les personnages dépourvus d'armes-démons ou magiques peuvent être équipés avec une arme du Chaos 'standard' pour 25pts. Une telle arme du Chaos n'a que la propriété *Enchantée*. Des propriétés additionnelles peuvent être générées aléatoirement pour 25 points par propriété.
- Jusqu'à un personnage peut porter un *Bâton de Commandement* (cf. début de cette liste) pour 100pts.
- Jusqu'à deux personnages peuvent être équipés de n'importe quel type de projectiles magiques.
- Les champions jeteurs de sorts peuvent être équipés de trois parchemins chacun au coût normal. Ces parchemins peuvent contenir deux sorts chacun de niveau inférieur ou égal à 3.

Si ils n'en ont pas déjà gagné grâce aux récompenses, les champions jeteurs de sorts peuvent avoir gratuitement un familier (cf. StD p.102) déterminer aléatoirement :

D100	Familier accordé
01-12	Combat
13-34	Magie-Focalisation
35-56	Magie-Pouvoir
57-78	Magie-Sort
79-00	Magie-Stockage

TROUPES

Bannières et instruments

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie*). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter cette bannière.

0+ SUITE DES CHAMPIONS DE SLAANESH

Les suites déterminées aléatoirement sont incluses dans la catégorie Troupe. Il est tout à fait possible de s'en passer et de tirer des champions sans suivants.

Si vous souhaitez gérer des suites pour des champions tirés spécialement pour la bataille, vous pouvez vous reporter à la table suivante :

Nbre de récompenses	Nbre de jet sur la table des suivants
2 ou 3	1
4 ou 5	2
6 ou 7	3
8 ou 9	4
10 ou 11	5
12	6

Les RoC proposent deux systèmes forfaitaires différents pour gérer le coût des suites. Le plus simple est encore de chercher le coût réel :

- chaque suivant vaut son coût normal (reportez-vous aux listes d'armée ou bestiaire) auquel s'ajoute le prix de son équipement (éventuellement multiplié : cf. les modificateurs de coût de l'équipement de WFB3 §24.2).

- chaque jet successif sur la table des récompenses des suivants vaut +10pts (quel que soit le résultat et le nombre de figurines dans l'unité récompensée).

0-24 GUERRIERS DU CHAOS MONTES 81pts/fig.

Ne s'arrêtant que lorsque la mort les emporte, les guerriers du Chaos de Slaanesh pressent leurs montures perverses au cœur de la bataille.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Guerrier	4	6	6	4	3	2	6	2	9	9	10	10
Destrier	8	3	0	4	-	-	3	1	-	-	-	-
Coursier du Ch.	8	4	0	4	-	-	4	2	-	-	-	-7

Nombre de fig. par unité : Par 6 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des lances de cavalerie pour +2pts/fig.
- des caparaçons pour +4pts/fig.
- des armures du Chaos pour +50pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Toutes les unités peuvent remplacer les destriers par des coursiers du Chaos +26pts/fig.

Règles spéciales : 1D6-3 attributs dominants (guerriers), 1D4 (coursiers).

NdT : Dans *Slaves to Darkness*, la liste proposée donne un bonus de +1 en **FM** et en **Cl** à certaines unités de l'armée. Ce n'est pas dans cette édition que les Slaaneshis sont immunisés à la psychologie voire plus.

On constatera que si les nains qui accompagnent les armées de Khorne ont un bonus, ce n'est pas le cas des elfes noirs de celles de Slaanesh.

0-30 MARAUDERS DU CHAOS MONTES 46pts/fig.

Les marauders du Chaos cherchent à se prouver eux-mêmes qu'ils sont dignes des récompenses de Slaanesh.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Marauder	4	5	5	4	3	2	5	2	8	8	9	9
Destrier	8	3	0	4	-	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : Par 6 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des lances de cavalerie pour +2pts/fig.
- des caparaçons pour +4pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D6-4 attributs dominants

0-36 THUGS MONTÉS 17pts/fig.

Joyeusement vindicatifs, les thugs cherchent la bataille chaque fois qu'elle se présente.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Thug	4	4	4	3	3	1	4	1	7	7	8	8
Cheval	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : Par 6 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +2pts/fig.
- des armures lourdes pour +2pts/fig.
- des lances de cavalerie pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- deux pistolets/fig. pour +2pts/fig.

Règles spéciales : 1D6-5 attributs dom., peur du feu (cheval).

0-30 GUERRIERS DU CHAOS 75pts/fig.

Ceux qui se dévouent entièrement au service de Slaanesh sont récompensés du statut de guerrier du Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Guerrier	4	6	6	4	3	2	6	2	9	9	10	10

Nombre de fig. par unité : Par 6 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des armures du Chaos pour +50pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D6-3 attributs dominants.

0-36 MARAUDERS 40pts/fig.

Moins favorisés que les guerriers du Chaos, les maraudeurs cherchent à se surpasser mutuellement en barbarie et en sadisme. Au combat, ils éprouvent une joie véritable et prennent plaisir aux douleurs de leurs ennemis.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Marauder	4	5	5	3	3	2	5	2	8	8	9	9

Nombre de fig. par unité : Par 6 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des arcs pour +2pts
- des arbalètes pour +3pts
- une bannière magique jusqu'à 50pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D6-4 attributs dominants.

0-120 THUGS 9pts/fig.

Les thugs du Chaos sont les principaux serviteurs humains de Slaanesh. Ils commettent les actes les plus vils et dégoûtants espérant ainsi qu'ils seront assez agréables à Slaanesh.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Thug	4	4	4	3	3	1	4	1	7	7	8	8

Nombre de fig. par unité : Par 6 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures lourdes pour +1pt/fig.
- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des fléaux pour +1pt/fig.
- des lances pour +1pt/fig.
- des arcs longs pour +2pts/fig.
- des arcs pour +1pt/fig.
- des haches de jet pour +1pt/fig.
- deux pistolets/fig. pour +2pts/fig.

Règles spéciales : 1D6-5 attributs dominants.

0-12 CAVALIERS ELFES NOIRS 33pts/fig.

Les cavaliers elfes noirs se considèrent eux-mêmes comme les maîtres de la terreur et du pillage. Accompagnant les armées de Slaanesh, ils perfectionnent leurs compétences.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe noir (élite choc +2)	-	5	4	4	3	1	7	1	8	9	9	8
Destrier	8	3	0	4	-	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : Par 6 (ou multiples)

Arme : Lance de cavalerie, arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des arbalètes pour +6pts/fig.
- des arbalètes à répétition pour +8pts/fig.
- des caparaçons pour +8pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Haine des elfes (cavaliers)

0-12 CHEVAUCHEURS DE SANG-FROID 35pts/fig.

Ces elfes noirs montent les terribles sang-froids à la bataille. Leur plus grande joie est de voir leurs ennemis tombés piétinés par leurs montures.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe noir (élite choc +1)	-	5	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Sang-froid	8	3	0	4	-	-	1	2	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : Par 6 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des arbalètes pour +6pts/fig.
- des lances de cavalerie pour +4pts/fig.
- des arbalètes à répétition pour +8pts/fig.

Règles spéciales : Haine des elfes (cavaliers), règles spéciales des Sang-froids (cf. Bestiaire)

0-60 GUERRIERS ELFES NOIRS 10pts/fig.

Les elfes noirs ont un amour sensuel pour le combat et se délectent de leur propre cruauté. Cette perversité est facilement captée par Slaanesh et ils savourent la chance de combattre dans les armées de ce dieu.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe noir	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : Par 6 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des arbalètes pour +3pts/fig.

Règles spéciales : Haine des elfes.

0-30 FURIES 10pts/fig.

Perverses et sans cœur, possédées par une fureur quasi-démoniaque, les furies elfes noires sont des adversaires sans merci. Leurs désirs malsains ne peuvent être satisfaits qu'au cœur des combats.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Furie	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Nombre de fig. par unité : Par 6 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des attaques empoisonnées pour +3pts/fig.
- des arbalètes pour +3pts/fig.

Règles spéciales : Haine des elfes, frénésie

0-180 SLAANGORS 11pts/fig.

Réduit à un état second de leur propre gré, les manières des hommes-bêtes de Slaanesh sur le champ de bataille sont complètement dépravés.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Slaangor	4	4	3	3	4	2	3	1	7	6	8	7

Nombre de fig. par unité : Par 6 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.
- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des fléaux pour +1pt/fig.
- des javelots pour +1pt/fig.

Règles spéciales : 1D6-3 attributs dominants, haine des suivants de Khorne

0-36 MINOTAURES 40pts/fig.

Les minotaures de Slaanesh trouvent leur plaisir dans la destruction et leur délice dans la gloire de la victoire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Minotaure	6	4	3	4	4	3	3	2	9	5	7	6

Nombre de fig. par unité : Par 6 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +4pts/fig.
- des armes à deux mains pour +8pts/fig.
- des armures légères pour +8pts/fig.

Règles spéciales * : Provoquent la *peur*, soif de sang (cf. Bestiaire), *haine* des suivants de Khorne.

0-12 TROLLS 65pts/fig.

Les trolls ne combattent que pour leurs raisons grossières : le plaisir de la violence et les proies qu'ils peuvent obtenir.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Troll	6	3	1	5	4	3	1	3	4	4	6	6

Nombre de fig. par unité : 1-6

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : Provoquent la peur, stupidité, régénération, attaques spéciales (cf. Bestiaire).

0-6 MAÎTRES DE MEUTE 30pts+meute

Les maîtres de meute de Slaanesh chassent l'innocence qui peut être corrompue et pillé par les serviteurs du Prince des Plaisirs.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Homme-bête	4	4	3	3	4	2	3	1	7	6	7	6
Chien du Chaos	6	4	0	4	4	2	4	2	6	4	6	6

Nombre de fig. par unité : 2 maîtres avec une meute

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Chaque maître peut avoir :

- un bouclier pour +1pt/fig.
- une armure légère pour +2pts/fig.

(Un ou plusieurs maîtres peuvent être des Personnages)

Les maîtres peuvent mener :

- 6 chiens du Chaos pour 23pts/fig.
- 1 à 6 Rejetons du Chaos pour 100pts/fig.

(Il est impossible de mélanger différents animaux dans une même unité).

Règles spéciales : Maître de meutes (cf. 15.1 du livre de règles), attributs dominants : maîtres (D6-3) et bêtes (D6-4 ou D6+6). Sur les rejetons du Chaos cf. p. 8.

0-36 CENTAURES DU CHAOS 35pts/fig.

Les centaures slaaneshis cèdent à leurs désirs bestiaux sur le champ de bataille, révélant au combat, leurs joies cruelles et leur dépravation. Aucune actions qui pourrait leur donner un nouveau plaisir n'est vile pour ces créatures.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Centaure	8	3	4	4	3	2	3	2	7	7	8	8

Nombre de fig. par unité : Par 6 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +4pts/fig.
- des armures légères pour +8pts/fig.
- des lances de cavalerie pour +8pts/fig.
- des armes à une main additionnelles pour +4pts/fig.
- des armes à deux mains pour +8pts/fig.
- des hallebardes pour +8pts/fig.
- des fléaux pour +4pts/fig.
- des arcs pour +8pts/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 50pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D6-4 attributs dominants.

* Dans StD, les Minotaures de Khorne et de Slaanesh seraient sujets à la frénésie. C'est une erreur (liée à la description de la Soif de sang) à mon avis. NdT.

0-1 AUTEL DE GUERRE DE SLAANESH 70pts

Les serviteurs de Slaanesh ne perdent jamais l'opportunité de sacrifier à leur Prince pervers. Même sur le champ de bataille, les rituels du plaisir ne peuvent être ignorés et inspirent l'armée slaaneshie.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Cultiste	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 1 autel avec 2 cultistes

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : l'autel peut avoir :

- 0-4 gardes supplémentaires pour +10pts/fig.

- un chariot pour +50pts

- une bannière magique jusqu'à 100pts.

Règles spéciales : Autel de guerre (cf. §16.2 du livre de règles), 1D6-4 attributs dominants du Chaos.

LE TRAIN

Il est parfois possible de voir les horribles serviteurs qui accompagnent les hordes du Chaos. Des mutants trop déformés pour combattre accompagnent de monstrueux chariots tirés par des bêtes de somme corrompues.

Le train est gratuit et est composé par un chariot et 3 cultistes par chaque tranche complète de 1000pts d'armée. Ils ont des profils de cultistes normaux mais sont sans armures et utilisent des armes improvisées.

ALLIÉS

Reportez-vous aux listes des alliés.

Chaos* Nurgle ou Tzeentch ** Skavens
Elfes noirs Mort-vivants

* Les alliés du Chaos peuvent coûter jusqu'à la moitié du total de points de l'armée.

** Prenez directement des entrées des listes d'armée appropriées.

MERCENAIRES

Les mercenaires doivent être choisis parmi les listes suivantes :

Ogres Géants
Demi-orques Hobgobelins

0-6 CHARS DE SLAANESH 250pts/char

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Guerrier	4	6	6	4	3	2	6	2	9	9	10	10
Coursier du Ch.	8	4	0	4	4	2	4	2	5	5	5	7

Nombre de fig. par unité : 1-6 chars légers tirés par 2 Coursiers du Chaos et portant 2 Guerriers du Chaos.

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : Tous les chars peuvent avoir des faux à leurs roues pour 20pts/char.

Dans chaque unité, un char peut porter :

- une bannière magique jusqu'à 100pts.

- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Le char peut avoir deux Coursiers de plus pour le tirer (il devient alors un char lourd) pour +50pts/char.

Un char lourd peut avoir 2 membres d'équipage supplémentaire pour +150pts/char.

Règles spéciales : Char léger/lourd (cf. livre de règles) et règles des chars du Chaos (p. 124), 1D6-3 attributs dominants.

OSTS

Les osts éthérées doivent être liés de la manière normale (il faut pour cela que l'armée ait au moins une figurine avec des PM). Reportez-vous au Bestiaire pour avoir les règles des osts.

Un ost éthéré peut comprendre :	Pts/fig
0-5 Fantômes	50
0-1 Spectre	200
0-2 Spectres montés	225
0-2 Ombres	100
0-2 Revenants	150

Ici, il n'est pas nécessaire de dépenser des points de magie pour lier l'ost. C'est la Puissance tutélaire de l'armée qui dépêche ces créatures du Chaos pour aider ses serviteurs. Les osts chaotiques ne font jamais de *test de lien* et combattent normalement jusqu'à la fin de la bataille.

Un ost chaotique peut comprendre :	Pts/fig
0-12 Centaure du Chaos	32
0-12 Chiens du Chaos	23
0-5 Rejetons du Chaos (cf. p. 8)	100
0-1 Chimère	250
0-2 Cockatrice	150
0-5 Dragons-Ogres	87
0-1 Gorgone	110
0-2 Griffons	200
0-12 Harpies	15
0-1 Hippogriffe	200
0-1 Hyde	200
0-1 Jabberwock	200
0-1 Manticore	200
0-1 Vouivres	180
0-1 Dragon*	250-800
0-36 Rats géants*	2
0-6 Araignées géantes*	45
0-6 Charognards*	45
0-30 Goules*	8
0-6 Momies*	80
0-18 Démonettes (montées)*	100 (120)
0-6 Montures de Slaanesh*	20
0-6 Bêtes de Slaanesh*	40

* Ajouts inspirés par TlatD. NdT

ARMÉES DE NURGLE

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Catégories	Minimum	Maximum
Personnages	1 figurine	50 % des points de l'armée
Troupes*	33 % des points de l'armée	Toute l'armée moins un personnage
Alliés	0	25 % des points de l'armée
Alliés du Chaos**	0	50 % des points de l'armée
Mercenaires	0	25 % des points de l'armée
Osts éthérés ou monstrueux	0	25 % des points de l'armée

* La catégorie « Troupes » inclut les suites des champions du Chaos.

** Cette catégorie concerne seulement les *contingents alliés :Chaos* décrits de ce volume et les alliés de Slaanesh ou de Khorne pris directement dans les listes d'armées concernées.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Chaos (Nurgle)

PAR SEPT

Une armée de Nurgle, pour exprimer sa fidélité à son seigneur sur le champ de bataille, déploie toujours ses troupes en multiples de sept. Sept, le chiffre de Nurgle, est la taille minimale d'une unité. Les unités plus grandes doivent être des multiples de ce nombre (14, 21, 28, etc.). Les champions du Chaos commandant des unités s'ajoutent à ce nombre. Les unités qui ne sont pas des troupes de base (ex. : alliés et mercenaires), les trolls qui sont trop bêtes et les suites des champions ne sont pas soumises à cette règle.

NUAGE DE MOUCHES

Une armée de Nurgle est toujours entourée d'un épais nuage de mouches qui prend par à la bataille à sa façon.

À la fin de son tour, le joueur de Nurgle peut diriger les mouches sur une unité ennemie (elles ne peuvent tenter d'affecter qu'une seule unité à la fois). L'unité visée lance 1D6 et y ajoute sa Force (celle de la majorité). Si le résultat donne 6 ou plus, l'unité ignore la gêne. Dans le cas contraire, l'unité ne peut ni se déplacer, ni tirer et, si elle est dans un corps-à-corps, elle subira un malus de -1 à ces jets *pour toucher*. Cette dernière pénalité s'ajoute aux effets des nuages de mouches des palanquins de Nurgle, des Porte-pestes, etc.

PALANQUIN DE NURGLE

Les Champions de Nurgle peuvent se voir récompenser d'un palanquin porté par une myriade de Nurglings.

1. Le palanquin est entouré d'un nuage de mouches compact qui gêne les ennemis. Au contact, ces derniers subissent un malus de -1 *pour toucher*.
2. Le nuage de mouche protège également le passager contre la magie. Ce dernier ne peut être affecté par aucun sort (à distance ou au contact). Seules les armes magiques en contact ne perdent par leurs pouvoirs.
3. Un palanquin se déplace de 6" par tour et peut charger jusqu'à 12". Par contre, il ne peut pas faire de mouvement de réserve.
4. Le passager peut attaquer dans toutes les directions.
5. Au contact, les Nurglings infligent 1D6 touches automatique de F3.
6. Les attaques ou les tirs peuvent viser soit le passager, soit le palanquin. Au corps-à-corps, les touches contre le palanquin sont automatiques et il est détruit dès qu'il arrive à 0PV*.
7. Lancez 1D6 chaque fois que le palanquin bouge. Sur un 6, les Nurglings laissent sur leur dernière position un beau tas d'excréments (un gabarit de 0,5" de rayon). Toutes les figurines traversant ce gabarit attrapent automatiquement la Peste de Nurgle (cf. TLatD p.24).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Palanquin	6	-	-	3	5	3	-	D6	-	-	-	-

*Le palanquin ne bénéficie pas des mêmes invulnérabilités et des mêmes faiblesses que les démons. Considérez-le comme un objet magique à part entière dont les effets sont strictement limités à ceux décrits ci-dessus..
NdT

OBJETS MAGIQUES DE NURGLE

Bâton de Nurgle [Staff of Nurgle] - 50pts

Ce grand bâton est taillé à partir d'une branche d'un arbre nécrosé ou des os d'une victime de la peste.

Durant la phase magie, le porteur peut pointer le bâton de Nurgle sur une figurine dans les 12". Il peut le faire même s'il est engagé en corps à corps et cela n'affecte pas sa capacité à combattre normalement. La cible est autorisée à effectuer une sauvegarde magique normale. Si elle réussit, rien ne se passe. Par contre, si elle échoue, elle est tuée en exsudant une multitude de vers, d'asticots et autres. Un marqueur circulaire de 0,5" de rayon placé sur la table pour représenter cette pile de vers. Le marqueur reste sur la table et toute figurine le traversant subit une touche Force 5 (sans sauvegarde magique).

Tête de Mort de Nurgle [Death Head of Nurgle] - 25pts

Ce crâne a été rempli de contenu toxique et transformé en projectile.

La tête de mort peut être jetée jusqu'à 6" comme une grenade. Elle a un gabarit de 1" de rayon. Toutes les figurines sous le gabarit contractent la Peste de Nurgle - aucun test n'est nécessaire, les victimes sont contaminées automatiquement. Le seul effet immédiat est qu'elles doivent faire un test de *panique*. Usage unique.

Les trois bannières ci-dessous, spécifiques à Nurgle, s'ajoutent à toutes les autres bannières magiques disponibles (cf. le livret Magie).

Bannière de la Peste [Plague Banner] - 100pts

La bannière de la peste est la plus terrifiante de toutes les bannières de Nurgle. Elle a la capacité de lancer la peste une fois par tour durant la phase magique du joueur. L'unité cible doit être dans les 24". Elle a droit à une sauvegarde magique mais avec un modificateur de -4 (donc, la sauvegarde ne sera pas supérieure à 6 sur 2D6). Si la sauvegarde est ratée, l'unité perd immédiatement 1D6 PV comme si elle avait été touchée par un tire. Aucune sauvegarde d'armure n'est permise. De plus, au début de chacun des tours suivants de cette unité, elle perd encore 1D6 blessures. La peste ne peut pas affecter les objets inanimés comme les machines de guerre ou les autels du Chaos, bien qu'elle puisse affecter les démons et les morts vivants.

Bannière de la Maladie [Disease Banner] - 50pts

La bannière de la maladie rend l'unité qui la brandit infectieuse. Chaque fois qu'elle subit une blessure au corps à corps, l'ennemi est couvert du sang infecté de la victime. Lancez 1D6 par blessure infligée sur un 4, 5 ou 6, l'adversaire subit également une blessure sans possibilité de sauvegarde.

Étendard Pestilentiel [Pestilent Standard] - 25pts

Cette bannière affecte automatiquement les figurines ennemies engagées par l'unité qui le porte. Au début du tour du joueur de Nurgle, lancez 1D6 pour chaque unité ennemie au contact avec l'unité brandissant l'étendard pestilentiel. Le résultat est le nombre de blessures perdues à cause des effets de la peste. Les pertes sont retirées comme suite à un tir de projectile. Aucun sauvegarde d'armure n'est autorisée. Ces pertes s'ajoutent à celles du combat et aideront à calculer quel camp a gagné le round. L'étendard ne peut pas affecter les objets inanimés comme les machines de guerre ou les autels du Chaos, bien qu'il puisse affecter les démons et les morts-vivants.

LES PERSONNAGES

Général

L'armée doit être menée par un général qui est le personnage au *Commandement* le plus élevé.

Grande bannière

Un personnage peut porter la grande bannière de l'armée pour un surcoût de 50pts. Cette bannière peut avoir jusqu'à deux pouvoirs magiques.

1+ CHAMPIONS DE NURGLE

Les armées du Chaos normales sont dirigées par des chevaliers du Chaos ou des seigneurs du Chaos, des mortels qui se sont hissés à des statuts héroïques sans engager leur allégeance à une Puissance particulière. Dans les *Realm of Chaos*, les chefs sont les **champions du Chaos**, les héros favoris de leur Puissance qui leur accorde des récompenses en reconnaissance de leurs services.

Pour générer un champion du Chaos, vous d'abord devez décider du nombre de **récompenses** que celui-ci recevra : entre deux (la marque et l'attribut initial), jusqu'à douze (c'est-à-dire la marque, l'attribut initial et dix jets sur la *Table des récompenses du Chaos* - cf. StD p. 45). C'est cela qui détermine son coût (c'est-à-dire pas son profil ni son efficacité réelle).

Nbre de récompenses	Coût en points
2 (marque + attribut initial)	60
Par récompense supplémentaire	+30

Les profils des champions sont déterminés aléatoirement avant la bataille. Lancez 2 fois un D100 :

Ensuite, ils reçoivent la marque de Nurgle :

Le nouveau champion gagne +1 en **Endurance**.

Il *hait* les serviteurs de Tzeentch.

Il gagne aussi un attribut personnel du Chaos déterminé aléatoirement.

Sur la table des récompenses, il n'y a aucun bonus possible. Toutefois, vous devez relancer tout résultat qui transformerait le champion en rejeton du Chaos ou en prince-démon.

Vous pouvez utiliser dans une armée de Nurgle, un champion qui vous auriez déjà créé par ailleurs. Quels que soient son profil et son équipement, il vous coûtera 60pts + 30pts par récompenses supplémentaires. Les suites peuvent intégrer la partie Troupe.

TABLE DES PROFILS INITIAUX (D100)

01-20 NAIN DU CHAOS : Lancez un D100

D100	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	WP
01-35 Nain du Ch.	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9
36-50 Héros 5	3	5	4	4	4	1	3	2	9	7	9	9
51-55 Héros 10	3	6	4	4	5	2	3	3	10+1	7	9	9
56-60 Héros 15	3	6	4	4	5	3	4	3	10+2	7	10+1	10+1
61-62 Héros 20	3	7	4	4	5	4	5	4	10+3	7	10+1	10+1
63 Héros 25	3	7	5	4	5	4	5	4	10+3	9+2	10+2	10+2
64-78 Sorcier 5	3	5	3	4	4	1	2	1	9	8+1	10+1	10+1
79-88 Sorcier 10	3	5	3	4	4	2	3	1	10+1	8+2	10+1	10+2
89-93 Sorcier 15	3	6	3	4	5	3	3	1	10+2	9+2	10+2	10+2
94-98 Sorcier 20	3	6	4	4	5	4	4	1	10+2	10+3	10+2	10+3
99-00 Sorcier 25	3	7	5	4	5	4	5	1	10+3	10+3	10+3	10+3

21-35 ELFE NOIR : Lancez un D100

D100	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	WP
01-30 Elfe noir	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
31-50 Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8
51-60 Héros 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8
61-63 Héros 15	5	6	5	4	4	3	8	3	10+2	9	10+1	9+1
64 Héros 20	5	7	5	4	4	4	9	4	10+3	9	10+1	9+1
65 Héros 25	5	7	6	4	4	4	9	4	10+3	10+2	10+2	10+2
66-85 Sorcier 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8
86-95 Sorcier 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8
96-98 Sorcier 15	5	6	5	4	4	3	8	3	10+2	9	10+1	9+1
99 Sorcier 20	5	7	5	4	4	4	9	4	10+3	9	10+1	9+1
00 Sorcier 25	5	7	6	4	4	4	9	4	10+3	10+2	10+2	10+2

36-95 HUMAIN : Lancez un D100

D100	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	WP
01-30 Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
31-50 Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7
51-60 Héros 10	4	5	4	4	4	2	4	3	8+1	7	7	7
61-63 Héros 15	4	5	4	4	4	3	5	3	9+2	7	8+1	8+1
64 Héros 20	4	6	4	4	4	4	6	4	10+3	7	8+1	8+1
65 Héros 25	4	6	5	4	4	4	6	4	10+3	9+2	9+2	9+2
66-85 Sorcier 5	4	4	3	4	3	1	3	1	7	8+1	8+1	8+1
86-95 Sorcier 10	4	4	3	4	4	2	4	1	8+1	8+2	8+1	9+2
96-98 Sorcier 15	4	5	3	4	4	3	4	1	9+2	9+2	9+2	9+2
99 Sorcier 20	4	5	4	4	4	4	5	1	9+2	10+3	9+2	10+3
00 Sorcier 25	4	6	5	4	4	4	6	1	10+3	10+3	10+3	10+3

96-00 AUTRES RACES : Lancez un D100

D100	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	WP
01-15 H.-Bête	4	4	3	3	4	2	3	1	7	6	7	6
16-21 Centaure	8	3	4	4	3	2	3	2	7	7	7	7
22-24 Fimir : Finn	4	4	3	4	5	2	3	2	6	5	6	6
25-27 Fimir : Shearl	4	3	1	4	3	2	2	1	6	5	6	6
28-35 Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5
36-41 Dragon-Ogre	6	4	2	5	5	4	2	3	7	4	7	7
42-47 Hobgobelin	4	3	2	3	4	1	3	1	7	6	6	6
48-55 Garou humain	Tirez un profil de base humain ci-dessus.											
56-59 H.-Lézard	4	3	3	3	4	2	1	1	9	5	9	9
60-68 Minotaure	6	4	3	4	4	3	3	2	9	5	7	6
69-80 Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
81-93 Skaven	5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7
94-96 Slann	4	3	2	3	4	1	3	1	8	7	9	9
97-00 Zoot	7	5	3	4	5	3	5	2	10	9	9	9

Toutes les règles spéciales de leur race d'origine (cf. Bestiaire) s'appliquent normalement aux champions du Chaos.

ÉQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Après leur création aléatoire, vous pouvez encore équiper un peu plus les champions :

Armes	pts	Armures	pts	Animaux de monte	pts
Arme à une main additionnelle.....	1	Bouclier.....	1	Cheval.....	3
Arme à deux mains.....	2	Armure légère.....	2	Destrier.....	6
Fléau.....	1	Armure lourde.....	3	Coursier du Chaos.....	32
Hallebarde.....	2	Armure du Chaos (5-6).....	50	Palanquin de Nurgle.....	50
Lance.....	1	Armure du Chaos (4-6).....	100		
Filet.....	2	Armure du Chaos (3-6).....	150	Monstres (comme monture).....	pts
Pique.....	2	Armure du Chaos (2-6).....	200	Centaure du Chaos.....	32
Arc.....	2	Caparaçon (cheval, destrier, coursier du		Chimère.....	250
Arbalète.....	3	Chaos seulement).....	4	Griffon.....	200
Pistolet.....	2			Hippogriffe.....	200
				Manticore.....	200
				Vouivre.....	180

Objets magiques

- Tous les personnages dépourvus d'armes-démons ou magiques peuvent être équipés avec une arme du Chaos 'standard' pour 25pts. Une telle arme du Chaos n'a que la propriété *Enchantée*. Des propriétés additionnelles peuvent être générées aléatoirement pour 25 points par propriété.

- Jusqu'à 7 personnages peuvent porter un *Bâton Nurgle Commandement* (cf. début de la liste) pour +50pts par objet.

- Vous pouvez prendre jusqu'à 7 Tête de Mort de Nurgle pour +25pts par objet.

- Jusqu'à deux personnages peuvent être équipés de n'importe quel type de projectiles magiques.

- Les champions jeteurs de sorts peuvent être équipés de trois parchemins chacun au coût normal. Ces parchemins peuvent contenir deux sorts chacun de niveau inférieur ou égal à 3.

- S'il en n'ont pas déjà gagné grâce aux récompenses, les champions jeteurs de sorts peuvent avoir gratuitement un familier (cf. StD p.102) déterminer aléatoirement :

D100	Familier accordé
01-12	Combat
13-34	Magie-Focalisation
35-56	Magie-Pouvoir
57-78	Magie-Sort
79-00	Magie-Stockage

TROUPES

Bannières et instruments

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie* et les bannières décrites ci-avant). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter cette bannière.

0+ SUITE DES CHAMPIONS DE NURGLE

Les suites déterminées aléatoirement sont incluses dans la catégorie Troupe. Il est tout à fait possible de s'en passer et de tirer des champions sans suivants.

Si vous souhaitez gérer des suites pour des champions tirés spécialement pour la bataille, vous pouvez vous reporter à la table suivante :

Nbre de récompenses	Nbre de jet sur la table des suivants
2 ou 3	1
4 ou 5	2
6 ou 7	3
8 ou 9	4
10 ou 11	5
12	6

Les RoC proposent deux systèmes forfaitaires différents pour gérer le coût des suites. Le plus simple est encore de chercher le coût réel :

- chaque suivant vaut son coût normal (reportez-vous aux listes d'armée ou bestiaire) auquel s'ajoute le prix de son équipement (éventuellement multiplié : cf. les modificateurs de coût de l'équipement de WFB3 §24.2).

- chaque jet successif sur la table des récompenses des suivants vaut +10pts (quel que soit le résultat et le nombre de figurines dans l'unité récompensée).

0-28 CHEVALIERS DE LA PESTE 81pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Guerrier	4	6	6	4	4	2	6	2	9	9	9	9
Destrier	8	3	0	4	-	-	3	1	-	-	-	-
Coursier du Ch.	8	4	0	4	-	-	4	2	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : Par 7 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des lances de cavalerie pour +2pts/fig.
- des caparaçons pour +4pts/fig.
- des armures du Chaos pour +50pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 100pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Toutes les unités peuvent remplacer les destriers par des coursiers du Chaos +26pts/fig.

Règles spéciales : 1D6-3 attributs dominants (guerriers), 1D4 (coursiers).

NdT : J'ai beaucoup retouché la liste de *The Lost and the Damned*. J'ai supprimé certaines entrées non marquées qui sont disponibles via les alliés et ajouté les marauders. Je postule ici (ce qui semble être l'esprit de la liste originale), que Nurgle « marque » son petit personnel moins facilement de Khorne ou Slaanesh.

Certains des coûts ont également été revus.

0-28 MARAUDERS MONTÉS 45pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Marauder	4	5	5	3	3	2	5	2	8	8	8	8
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : Par 7 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des lances de cavalerie pour +2pts/fig.
- des caparaçons pour +4pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D6-4 attributs dominants

0-35 THUGS MONTÉS 16pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Thug	4	4	4	3	3	1	4	1	7	7	7	7
Cheval	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : Par 7 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +2pts/fig.
- des armures lourdes pour +2pts/fig.
- des lances de cavalerie pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.

Règles spéciales : 1D6-5 attributs dominants, peur du feu (cheval)

0-35 GUERRIERS DE NURGLE 75pts/fig.

L'armure de ces guerriers est souvent usée et rouillée. Leurs corps sont des hôtes de toutes les maladies et les infirmités de Nurgle.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Guerrier	4	6	6	4	4	2	6	2	9	9	9	9

Nombre de fig. par unité : Par 7 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des armures du Chaos pour +50pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D6-3 attributs dominants.

0-35 MARAUDERS 39pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Marauder	4	5	5	3	3	2	5	2	8	8	8	8

Nombre de fig. par unité : Par 7 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- une bannière magique jusqu'à 50pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Une unité peut avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des arcs pour +2pts
- des arbalètes pour +3pts

Règles spéciales : 1D6-4 attributs dominants

0-140 THUGS 8pts/fig.

Ces brigands ne comprennent pas encore vraiment le Chaos mais ne font déjà plus partis de la société humaine.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Thug	4	4	4	3	3	1	4	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : Par 7 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures lourdes pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des arbalètes pour 3pts/figs
- des arcs pour +1pt/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : 1D6-5 attributs dominants

0-7 CHARS DE NURGLE 250pts/char

Les Guerriers du Chaos suivant Nurgle sont plus inclinés que les autres à utiliser des chars.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Guerrier	4	6	6	4	4	2	6	2	9	9	9	9
Coursier du Ch.	8	4	0	4	4	2	4	2	5	5	5	7

Nombre de fig. par unité : 1-7 chars légers tirés par 2 Coursiers du Chaos et portant 2 Guerriers du Chaos.

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : Tous les chars peuvent avoir des faux à leurs roues pour 20pts/char.

Dans chaque unité, un char peut porter :

- une bannière magique jusqu'à 100pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Le char peut avoir deux Coursiers de plus pour le tirer (il devient alors un char lourd) pour +50pts/char.

Un char lourd peut avoir 2 membres d'équipage supplémentaire pour +150pts/char.

Règles spéciales : Char léger/lourd (cf. livre de règles) et règles des chars du Chaos (p. 124), 1D6-3 attributs dominants.

0-196 PESTIGORS 11pts/fig.

Ces hommes-bêtes sont très fiers des preuves de la faveur de leur dieu.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Pestigors	4	4	3	3	5	2	3	1	7	6	7	6

Nombre de fig. par unité : Par 7 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.
- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des fléaux pour +1pt/fig.
- des javalots pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D6-3 attributs dominants, haine des suivants de Tzeentch

0-21 FLAGELLANTS MALADES 11pts/fig.

Lorsque le Seigneur Nurgle est généreux avec le Vieux Monde, les pestes et les maladies conduisent beaucoup d'hommes au désespoir.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	4	3	3	3	4	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : Par 7 (ou multiples)

Arme : Arme à une main et fléaux

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- une bannière magique jusqu'à 100pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : Frénésie, haine (tout ennemi), indémoralisables et impossible à repousser au corps-à-corps, attribut Porte- peste (cf. StD p.128)+ 1D4 autres attributs dominants

0+ MAÎTRES DE MEUTE 30pts+meute

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Homme-bête	4	4	3	3	4	2	3	1	7	6	7	6
Chien du Chaos	6	4	0	4	4	2	4	2	6	4	6	6

Nombre de fig. par unité : 2 maîtres avec une meute.

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Chaque maître peut avoir :

- un bouclier pour +1pt/fig.
- une armure légère pour +2pts/fig.

(Un ou plusieurs maîtres peuvent être des Personnages)

Les maîtres peuvent mener :

- 7 chiens du Chaos pour 23pts/fig.
- 1 à 7 Rejetons du Chaos pour 100pts/fig.

(Il est impossible de mélanger différents animaux dans une même unité).

Règles spéciales : Maître de meutes (cf. 15.1 du livre de règles), attributs dominants : maîtres (D6-3) et bêtes (D6-4 ou D6+6). Sur les rejetons du Chaos cf. p. 8.

0-7 TROLLS 65pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Troll	6	3	1	5	4	3	1	3	4	4	6	6

Nombre de fig. par unité : 1-7

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : Provoquent la peur, stupidité, régénération, attaques spéciales (cf. Bestiaire).

0-7 NURGLINGS 30pts/socle

Les Nurglings infestent toujours les bagages des armées de Nurgle.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Nurgling	4	3	3	3	3	3	4	3	7	6	7	7

Nombre de fig. par unité : Par 7

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : Démons, Porteur de la peste de Nurgle

0-70 GUERRIERS SQUELETTES 10pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Héros 5	4	3	3	4	3	1	3	2	7	7	7	7
Héros 10	4	4	3	4	4	2	3	3	8+1	7	7	7

Nombre de fig. par unité : Par 7 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités doivent avoir un champion héros 5 ou 10 pour 30 ou 80pts (ou être commandées par un Champion du Chaos mort-vivant).

Toutes les unités peuvent avoir :

- des armures légères pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des lances pour +1pt/fig.

Règles spéciales : mort-vivant (squelettes)

0-70 ZOMBIES 4pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Zombie	4	2	0	3	3	1	1	1	5	5	5	5
Héros 5	4	3	3	4	3	1	3	2	7	7	7	7
Héros 10	4	4	3	4	4	2	3	3	8+1	7	7	7

Nombre de fig. par unité : Par 7 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités doivent avoir un champion héros 5 ou 10 pour 30 ou 80pts (ou être commandées par un Champion du Chaos mort-vivant).

Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +0,5pt/fig.
- des armes à deux mains pour +1pt/fig.

Règles spéciales : mort-vivant (zombies)

0-1 CHARIOT DE LA PESTE 100pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Boeuf MV	5	2	0	3	3	1	2	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : 1 char léger portant 1 squelette et tiré par une monture

Arme : Arme deux mains (faux)

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : Char léger (cf livre de règles), mort-vivant (squelettes), cf. règles (p. 45).

0-1 AUTEL DE GUERRE DE NURGLE 70pts

Nurgle bâtit ses autels dans des chariots accompagnés d'une horde de suivants non combattants et de Nurglings extatiques.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Cultiste	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 1 autel avec 2 cultistes

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : l'autel peut avoir :

- 0-5 gardes supplémentaires pour +10pts/fig.
- un chariot pour +50pts
- une bannière magique jusqu'à 100pts.

Règles spéciales : Autel de guerre (cf. §16.2 du livre de règles).

LE TRAIN

Il est parfois possible de voir les horribles serviteurs qui accompagnent les hordes du Chaos. Des mutants trop déformés pour combattre accompagnent de monstrueux chariots tirés par des bêtes de somme corrompues.

Le train est gratuit et est composé par un chariot et 3 cultistes par chaque tranche complète de 1000pts d'armée. Ils ont des profils de cultistes normaux mais sont sans armures et utilisent des armes improvisées.

ALLIÉS

Reportez-vous aux listes des alliés.

Chaos* Khorne **ou** Slaanesh ** Skavens
Mort-vivants

* Les alliés du Chaos peuvent coûter jusqu'à la moitié du total de points de l'armée.

** Prenez directement des entrées des listes d'armée appropriées.

MERCENAIRES

Les mercenaires doivent être choisis parmi les listes suivantes :

Géants Hobgobelins Ogres
Demi-orques Orques

OSTS

Les osts éthérées doivent être liés de la manière normale (il faut pour cela que l'armée ait au moins une figurine avec des PM). Reportez-vous au Bestiaire pour avoir les règles des osts.

Un ost éthéré peut comprendre :		Pts/fig
0-5	Fantômes	50
0-1	Spectre	200
0-2	Spectres montés	225
0-2	Ombres	100
0-2	Revenants	150

Ici, il n'est pas nécessaire de dépenser des *points de magie* pour lier l'ost. C'est la Puissance tutélaire de l'armée qui dépêche ces créatures du Chaos pour aider ses serviteurs. Les osts chaotiques ne font jamais de *test de lien* et combattent normalement jusqu'à la fin de la bataille.

Un ost chaotique peut comprendre :		Pts/fig
0-7	Centaure du Chaos	32
0-14	Chiens du Chaos	23
0-5	Rejetons du Chaos (cf. p. 8)	100
0-1	Chimère	250
0-2	Cockatrice	150
0-5	Dragons-Ogres	87
0-1	Gorgone	110
0-2	Griffons	200
0-7	Harpies	15
0-1	Hippogriffe	200
0-1	Hydre	200
0-1	Jabberwock	200
0-1	Manticore	200
0-1	Vouivres	180
0-1	Dragon	250-800
0-70	Rats géants	2
0-7	Araignées géantes	45
0-7	Charognards	45
0-35	Goules	8
0-7	Momies	80
0-14	Porte-pestes	85
0-7	Bêtes de Nurgle	65
0-7	Socles de Nurglings	30

ARMÉES DE TZEENTCH

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Catégories	Minimum	Maximum
Personnages	1 figurine	50 % des points de l'armée
Troupes*	33 % des points de l'armée	Toute l'armée moins un personnage
Alliés	0	25 % des points de l'armée
Alliés du Chaos**	0	50 % des points de l'armée
Mercenaires	0	25 % des points de l'armée
Osts éthérés ou monstrueux	0	25 % des points de l'armée

* La catégorie « Troupes » inclut les suites des champions du Chaos.

** Cette catégorie concerne seulement les *contingents alliés :Chaos* décrits de ce volume et les alliés de Slaanesh ou de Khorne pris directement dans les listes d'armées concernées.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Alignement : Chaos (Tzeentch)

PAR NEUF

Une armée de Tzeentch, pour exprimer sa fidélité à son seigneur sur le champ de bataille, déploie toujours ses troupes en multiples de neuf. Neuf, le chiffre de Tzeentch, est la taille minimale d'une unité. Les unités plus grandes doivent être des multiples de ce nombre (18, 27, etc.). Les champions du Chaos commandant des unités s'ajoutent à ce nombre. Les unités qui ne sont pas des troupes de base (ex. : alliés et mercenaires), les trolls qui sont trop bêtes et les suites des champions ne sont pas soumises à cette règle.

OBJETS MAGIQUES DE TZEENTCH

Cordial de Tzeentch [Cordial of Tzeentch] - 25pts

Le cordial de Tzeentch est fait d'eau dans laquelle on a dissous les restes moulus d'une plume ou d'une serre d'un Duc du Changement. C'est un objet à usage unique.

La créature qui absorbe le liquide doit lancer 1D6 pour chaque caractéristique de son profil. Les caractéristiques changent comme indiqué sur la table ci-dessous.

D6	1	2	3	4	5	6
Caractéristique	-2	-1	+1	+1	+2	+3

Aucune caractéristique peut être réduite en dessous de 1 ou dépasser 10. Ces changements durent un jour, ou la durée d'une partie.

Amulette de Pierre Distordante [Warpstone Charms] -25pts

Une telle amulette est une pierre distordante façonnée en anneau, bracelet ou autre ornement.

Une figurine portant cette amulette peut l'utiliser une fois par partie pour relancer un jet de dé ou un test tel qu'une sauvegarde magique ou d'armure, ou encore un jet *pour blesser* ou *pour toucher*. Le joueur peut même ajouter ou enlever 1 au résultat du dé.

Une amulette en pierre distordante ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie. Si une figurine en porte plusieurs, elles pourront être utilisées les unes après les autres pour des jets différents.

Sceptre de Tzeentch [Rod of Tzeentch] - 25pts

Le sceptre de Tzeentch est un long bâton surmonté d'un joyau bleu brillant sculpté en forme d'œil ou en rune de Tzeentch. Le sceptre a le pouvoir d'immobiliser un ennemi engagé en corps à corps avec le porteur.

Avant que les coups ne soient portés' un coté ou de l'autre, le porteur du sceptre peut sacrifier une de ses Attaques pour tenter de pétrifier un adversaire en contact. L'ennemi doit alors faire une sauvegarde magique normale (FM). Si le test est réussi, il continue à combattre normalement. S'il échoue, la victime est immobilisée pour le reste du tour - il ne peut pas combattre au corps à corps et tous les coups qui lui sont portés touchent automatiquement.

Ce sceptre peut éventuellement être combiné à une arme démon ou du Chaos ou à une armure du Chaos sous la forme d'une rune bleue en forme d'œil à l'extrémité de la lame ou au centre de la cuirasse. Cela fonctionne de la même manière.

Globes du changement [Globe of Change] - 25pts

Le globe du changement ressemble à une boule de verre noir marquée de la rune de Tzeentch. C'est un objet à usage unique.

Un globe du changement peut être lancé comme une grenade jusqu'à 6". Si la globe touche sa cible, elle explose. La cible tombe au sol et son corps commence à muter à une allure phénoménale. Un champ d'énergie magique immobilise la victime. Rien ne peut pénétrer le champ et la figurine ne peut plus rien faire pour le reste de la partie. Elle est enlevée de la table mais ne sera pas considéré comme une perte.

Une fois, la partie terminée, le champ se dissipe et la victime peut rejoindre son camp. Elle a cependant été affectée par l'expérience, en effet, elle est désormais pourvu d'un D6 attribut du chaos généré aléatoirement.

Les trois bannières ci-dessous, spécifiques à Tzeench, s'ajoutent à toutes les autres bannières magiques disponibles (cf. le livret Magie).

Bannière de l'Oeil Souverain [Withering Eye Banner] - 100pts

La bannière de l'œil souverain dépeint le regard fixe de Tzeentch le changeur de destin. Peu de créatures peuvent soutenir ce regard sans que leurs esprits ne vacillent.

Pendant la phase magie du joueur de Tzeentch, lancez 1D6 pour chaque unité ou figurine indépendante dans les 18" en face de la bannière.

D6	Effet de l'Oeil Souverain
1-2	Pas d'effet
3	L'unité/la figurine sont immobilisées. Ils ne peuvent ni bouger ni tirer durant le tour suivant. S'ils sont engagés en corps à corps, ils peuvent combattre normalement mais ils ne poursuivront pas. L'effet ne dure qu'un tour.
4	L'unité/la figurine sont réduites à un état catatonique. Elles ne peuvent ni bouger, ni tirer et ni combattre au corps à corps au prochain tour. Si elles sont engagées au corps à corps, elle ne peuvent pas combattre et les coups qui leur sont portés touchent automatiquement. L'effet ne dure qu'un tour.
5	Comme ci-dessus mais l'effet continue jusqu'à qu'elles réussissent un test de FM sur 2D6 au début d'un des tours suivants
6	L'unité/la figurine sont rendues folles et elles s'enfuient. Enlevez les figurines du jeu. Les figurines ne sont pas tuées et peuvent être récupérée sur 2 ou plus sur 1D6 à la fin de la partie - ceux qui ne sont pas récupérés sont devenus fous et perdus.

L'Étendard Distordu* [Blasted Standard] - 100pts

Cet étendard est chargé de la puissance du changement et gronde en permanence. Aussitôt que l'ennemi approche à 8", un rugissement d'énergie pure le frappe l'ennemi et lui provoque des mutations incontrôlables.

L'effet se déclenche instantanément dès qu'une cible entre dans les 8" en face de l'unité (arc avant de 90°) à n'importe quel moment. (même pour les fanatiques gobelins par exemple) et l'effet est résolu immédiatement. Pour chaque figurine de l'unité cible, lancez 1D6.

D6	Effet de l'Étendard Distordu
1-3	La victime mute si rapidement qu'elle explose et meurt.
4-6	La cible survie mais souffre d'un D6 attributs du chaos aléatoire (dominants pour une unité, personnels pour un personnage indépendant).

Bannière de Chair [Flesh banner] - 25pts

La bannière de chair est faite de chair vivante et ressemble à un homme désossé dont les bras sont terminés par des mains griffues.

Durant chaque round de corps à corps, la bannière provoque automatiquement 1D6 touches F5 à tout ennemi en contact.

LES SORCIERS-SERFS

Tzeentch attire beaucoup d'humains à fort potentiel magique. Ceux-ci s'organisent parfois en bandes qui leur permettent de mettre en commun leur puissance sous la houlette d'un champion plus expérimenté.

1. Une unité de sorciers-serfs consiste en un sorcier 5 champion de Tzeentch et huit sorciers-serfs. Pour bénéficier de leurs règles spéciales, ils doivent être organisés comme une unité.
2. Le champion a la marque de Tzeentch (ie un objet magique aléatoire et 1D3 attributs). Comme sorcier 5, il connaît 3 sorts de niveau 1 (dont *Bienfait de Tzeentch*) et dispose de 3D6 *points de magie*.
3. Chaque sorcier-serf de l'unité apporte à son champion 1D6 PM et 1 nouveau sort de niveau 1. L'unité complète donne donc 8D6 PM et 8 nouveaux sorts à son leader. Tous les sorts et les PM sont à tirer avant la bataille.
4. De plus, grâce à la présence des sorciers-serfs, un sort peut être lancé jusqu'à 1D6 fois durant une même phase de magie.
5. Les pertes affaiblissent l'unité :
 - si le champion est tué, les serfs ne peuvent plus lancer de sorts.
 - Chaque serf mis hors de combat fait perdre 1D6PM et un sort déterminer aléatoirement à l'unité. De plus, il est impossible de lancer un sort plus de fois qu'il n'y a de serfs survivants dans l'unité.

* J'ai un peu modifié la description (limité à l'arc avant) et le coût (100pts ou lieu de 50). NdT

LES PERSONNAGES

Général

L'armée doit être menée par un général qui est le personnage au *Commandement* le plus élevé.

Grande bannière

Un personnage peut porter la grande bannière de l'armée pour un surcoût de 50pts. Cette bannière peut avoir jusqu'à deux pouvoirs magiques.

1+ CHAMPIONS DE TZEENTCH

Les armées du Chaos normales sont dirigées par des chevaliers du Chaos ou des seigneurs du Chaos, des mortels qui se sont hissés à des statuts héroïques sans engager leur allégeance à une Puissance particulière. Dans les *Realm of Chaos*, les chefs sont les **champions du Chaos**, les héros favoris de leur Puissance qui leur accorde des récompenses en reconnaissance de leurs services.

Pour générer un champion du Chaos, vous d'abord devez décider du nombre de **récompenses** que celui-ci recevra : entre deux (la marque et le D3 attributs initiaux), jusqu'à douze (c'est-à-dire la marque, l'attribut initial et dix jets sur la *Table des récompenses du Chaos* - cf. StD p. 45). C'est cela qui détermine son coût (c'est-à-dire pas son profil ni son efficacité réelle).

Nbre de récompenses	Coût en points
2 (marque + D3 attributs initiaux)	60
Par récompense supplémentaire	+30

Les profils des champions sont déterminés aléatoirement avant la bataille. Lancez 2 fois un D100 :

Ensuite, ils reçoivent la marque de Tzeentch :

Le nouveau champion gagne un objet magique déterminé aléatoirement sur la table ci-après. Il *hait* les serviteurs de Nurgle.

Il gagne aussi 1D3 attributs personnels du Chaos déterminés aléatoirement.

Sur la table des récompenses, il n'y a aucun bonus possible. Toutefois, vous devez relancer tout résultat qui transformerait le champion en rejeton du Chaos ou en prince-démon.

Vous pouvez utiliser dans une armée de Tzeentch, un champion qui vous auriez déjà créé par ailleurs. Quels que soient son profil et son équipement, il vous coûtera 60pts + 30pts par récompenses supplémentaires. Les suites peuvent intégrer la partie Troupe.

TABLE DES PROFILS INITIAUX (D100)

01-20 NAIN DU CHAOS : Lancez un D100												
D100	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	WP
01-35 Nain du Ch.	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9
36-50 Héros 5	3	5	4	4	4	1	3	2	9	7	9	9
51-55 Héros 10	3	6	4	4	5	2	3	3	10+1	7	9	9
56-60 Héros 15	3	6	4	4	5	3	4	3	10+2	7	10+1	10+1
61-62 Héros 20	3	7	4	4	5	4	5	4	10+3	7	10+1	10+1
63 Héros 25	3	7	5	4	5	4	5	4	10+3	9+2	10+2	10+2
64-78 Sorcier 5	3	5	3	4	4	1	2	1	9	8+1	10+1	10+1
79-88 Sorcier 10	3	5	3	4	4	2	3	1	10+1	8+2	10+1	10+2
89-93 Sorcier 15	3	6	3	4	5	3	3	1	10+2	9+2	10+2	10+2
94-98 Sorcier 20	3	6	4	4	5	4	4	1	10+2	10+3	10+2	10+3
99-00 Sorcier 25	3	7	5	4	5	4	5	1	10+3	10+3	10+3	10+3

36-95 HUMAIN : Lancez un D100												
D100	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	WP
01-30 Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
31-50 Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7
51-60 Héros 10	4	5	4	4	4	2	4	3	8+1	7	7	7
61-63 Héros 15	4	5	4	4	4	3	5	3	9+2	7	8+1	8+1
64 Héros 20	4	6	4	4	4	4	6	4	10+3	7	8+1	8+1
65 Héros 25	4	6	5	4	4	4	6	4	10+3	9+2	9+2	9+2
66-85 Sorcier 5	4	4	3	4	3	1	3	1	7	8+1	8+1	8+1
86-95 Sorcier 10	4	4	3	4	4	2	4	1	8+1	8+2	8+1	9+2
96-98 Sorcier 15	4	5	3	4	4	3	4	1	9+2	9+2	9+2	9+2
99 Sorcier 20	4	5	4	4	4	4	5	1	9+2	10+3	9+2	10+3
00 Sorcier 25	4	6	5	4	4	4	6	1	10+3	10+3	10+3	10+3

21-35 ELFE NOIR : Lancez un D100												
D100	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	WP
01-30 Elfe noir	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
31-50 Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8
51-60 Héros 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8
61-63 Héros 15	5	6	5	4	4	3	8	3	10+2	9	10+1	9+1
64 Héros 20	5	7	5	4	4	4	9	4	10+3	9	10+1	9+1
65 Héros 25	5	7	6	4	4	4	9	4	10+3	10+2	10+2	10+2
66-85 Sorcier 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8
86-95 Sorcier 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8
96-98 Sorcier 15	5	6	5	4	4	3	8	3	10+2	9	10+1	9+1
99 Sorcier 20	5	7	5	4	4	4	9	4	10+3	9	10+1	9+1
00 Sorcier 25	5	7	6	4	4	4	9	4	10+3	10+2	10+2	10+2

96-00 AUTRES RACES : Lancez un D100												
D100	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	WP
01-15 H.-Bête	4	4	3	3	4	2	3	1	7	6	7	6
16-21 Centaure	8	3	4	4	3	2	3	2	7	7	7	7
22-24 Fimir : Finn	4	4	3	4	5	2	3	2	6	5	6	6
25-27 Fimir : Shearl	4	3	1	4	3	2	2	1	6	5	6	6
28-35 Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5
36-41 Dragon-Ogre	6	4	2	5	5	4	2	3	7	4	7	7
42-47 Hobgobelin	4	3	2	3	4	1	3	1	7	6	6	6
48-55 Garou humain	Tirez un profil de base humain ci-dessus.											
56-59 H.-Lézard	4	3	3	3	4	2	1	1	9	5	9	9
60-68 Minotaure	6	4	3	4	4	3	3	2	9	5	7	6
69-80 Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
81-93 Skaven	5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7
94-96 Slann	4	3	2	3	4	1	3	1	8	7	9	9
97-00 Zoot	7	5	3	4	5	3	5	2	10	9	9	9

Toutes les règles spéciales de leur race d'origine (cf. Bestiaire) s'appliquent normalement aux champions du Chaos.

ÉQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Après leur création aléatoire, vous pouvez encore équiper un peu plus les champions :

Armes	pts	Armures	pts	Animaux de monte	pts
Arme à une main additionnelle.....	1	Bouclier.....	1	Cheval.....	3
Arme à deux mains.....	2	Armure légère.....	2	Destrier.....	6
Fléau.....	1	Armure lourde.....	3	Coursier du Chaos.....	32
Hallebarde.....	2	Armure du Chaos (5-6).....	50	Disque de Tzeentch.....	15
Lance.....	1	Armure du Chaos (4-6).....	100	Monstres (comme monture).....	pts
Filet.....	2	Armure du Chaos (3-6).....	150	Centaure du Chaos.....	32
Pique.....	2	Armure du Chaos (2-6).....	200	Chimère.....	250
Arc.....	2	Caparaçon (cheval, destrier, coursier du Chaos seulement).....	4	Griffon.....	200
Arbalète.....	3			Hippogriffe.....	200
Pistolet.....	2			Manticore.....	200
				Vouivre.....	180

Objets magiques

- Tous les personnages dépourvus d'armes-démons ou magiques peuvent être équipés avec une arme du Chaos 'standard' pour 25pts. Une telle arme du Chaos n'a que la propriété *Enchantée*. Des propriétés additionnelles peuvent être générées aléatoirement pour 25 points par propriété.

- Tous les personnages peuvent avoir un ou plusieurs objets magiques de Tzeentch (Globe du Changement, Cordial, Sceptre, Amulette) pour +25pts par objet.

- Jusqu'à deux personnages peuvent être équipés de n'importe quel type de projectiles magiques.

- Les champions jeteurs de sorts peuvent être équipés de trois parchemins chacun au coût normal. Ces parchemins peuvent contenir deux sorts chacun de niveau inférieur ou égal à 3.

- S'ils n'en ont pas déjà gagné grâce aux récompenses, les champions jeteurs de sorts peuvent avoir gratuitement un familier (cf. StD p.102) déterminer aléatoirement :

D100	Familier accordé
01-12	Combat
13-34	Magie-Focalisation
35-56	Magie-Pouvoir
57-78	Magie-Sort
79-00	Magie-Stockage

D100 LA MARQUE DE TZEENTCH

Pour les parchemins et les anneaux, choisissez le domaine (Tzeentch ou Bataille par ex.) et tirez si nécessaire le sort aléatoirement. Les armes du Chaos et les armes démons sont décrites dans Slaves to Darkness (pp. 80 & 95). Reportez-vous au livret La Magie pour la description des armes et des sorts.

01-03 Parchemin avec un sort de niveau 1	27-33 Lame sacrée	43-50 Lumière aveuglante
04-06 Parchemin avec un sort de niveau 2	34-39 Lame exorciste	51-58 Bouclier talisman
07-09 Parchemin avec un sort de niveau 3	40-46 Épée enchantée	59-68 Armure arcanique
10-12 Parchemin avec un sort de niveau 4	47-52 Lame parasite	69-76 Runes ou symboles protecteurs
13-15 Anneau avec un sort de niveau 1	53-59 Lame de parade	77-84 Heaume dragon
16-18 Anneau avec un sort de niveau 2	60-66 Lame de feu	85-92 Acier froid
19-21 Anneau avec un sort de niveau 3	67-72 Épée dégénératrice	93-00 Tatouages magiques
22-24 Anneau avec un sort de niveau 4	73-79 Épée avec Force de frappe	76-90 Bannières magiques (relancez 1D100) :
25-27 Arme du Chaos avec une propriété.	80-86 Lame maudite	01-09 Bannière de bataille
28-30 Arme du Chaos avec deux propriétés.	87-93 Lame fléau	10-18 Icône de la foi divine
31-33 Arme du Chaos avec 1D6 propriétés.	94-00 Lame de frénésie	19-27 Bannière maudite
34-36 Épée démon (Horreur rose)	64-65 Projectiles magiques (relancez 1D100) :	28-36 Bannière amulette
37-39 Épée démon (Duc du Changement).	01-14 Grêle du destin	37-45 Bannière sacrée
40-42 Épée démon (prince-démon de Tz.)	15-28 Flèche arcanique	46-84 Bannière de feu d'enfer
43-45 Armure du Chaos (svg 4, 5 ou 6).	29-42 Ailes de la mort	55-63 Bannière d'effroi
46-48 Familier (relancez 1D100) :	43-56 Flèches chercheuses	64-72 Bannière talisman
01-12 Combat	57-70 Flèches de sang	73-81 Bannière de guerre
13-34 Magie-Focalisation	71-84 Aiguilles arcaniques	82-90 Bannière des braves
35-56 Magie-Pouvoir	85-00 Flèches d'enfer	91-00 Bannière relique
57-78 Magie-Sort	66-75 Armures magiques (relancez 1D100) :	91-00 Instruments mag. (relancez 1D100) :
79-00 Magie-Stockage	01-08 Armure de mithril	01-17 Échos du destin
49-60 Armes magiques (relancez 1D100) :	09-16 Armure de galvorn	18-34 Appel à la bataille
01-06 Lame réfrigérante	17-24 Armure gravée magiquement	35-50 Cri de guerre
07-12 Lame hypnotique	25-34 Bouclier contre les sorts	51-67 Hymne de haine
13-19 Épée aux blessures enchantées	35-42 Armure renforcée	68-84 Appel à la bravoure
20-26 Lame aiguisée		85-00 Rage de bataille

TROUPES

Bannières et instruments

Les portes-bannières et les musiciens coûtent deux fois les points qu'un membre normal de leur unité (équipement compris).

Certaines unités peuvent avoir des bannières ou/et des instruments avec un seul pouvoir magique (cf. §7.3 et 7.4 de *La Magie* et les bannières décrites ci-avant). Le coût indiqué dans la liste d'armée ci-après est le maximum des points autorisés pour acheter cette bannière.

0+ SUITE DES CHAMPIONS DE TZEENTCH

Les suites déterminées aléatoirement sont incluses dans la catégorie Troupe. Il est tout à fait possible de s'en passer et de tirer des champions sans suivants.

Si vous souhaitez gérer des suites pour des champions tirés spécialement pour la bataille, vous pouvez vous reporter à la table suivante :

Nbre de récompenses	Nbre de jet sur la table des suivants
2 ou 3	1
4 ou 5	2
6 ou 7	3
8 ou 9	4
10 ou 11	5
12	6

Les RoC proposent deux systèmes forfaitaires différents pour gérer le coût des suites. Le plus simple est encore de chercher le coût réel :

- chaque suivant vaut son coût normal (reportez-vous aux listes d'armée ou bestiaire) auquel s'ajoute le prix de son équipement (éventuellement multiplié : cf. les modificateurs de coût de l'équipement de WFB3 §24.2).

- chaque jet successif sur la table des récompenses des suivants vaut +10pts (quel que soit le résultat et le nombre de figurines dans l'unité récompensée).

0-27 CHEVALIERS DE TZEENTCH 80pts/fig.

L'armure de ces chevaliers du Chaos est décorée et brillamment colorée tout comme les harnachements de leurs montures.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Guerrier	4	6	6	4	3	2	6	2	9	9	9	9
Destrier	8	3	0	4	-	-	3	1	-	-	-	-
Coursier du Ch.	8	4	0	4	-	-	4	2	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : Par 9 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des lances de cavalerie pour +2pts/fig.
- des caparaçons pour +4pts/fig.
- des armures du Chaos pour +50pts/fig.
- des armes du Chaos (+1 propriété aléatoire) pour +25pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 100pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Toutes les unités peuvent remplacer les destriers par des coursiers du Chaos +26pts/fig.

Règles spéciales : 1D4 attributs dominants (dont 1 obligatoire) (guerriers), 1D4 (coursiers).

NdT : J'ai beaucoup retouché la liste de *The Lost and the Damned*. J'ai supprimé certaines entrées non marquées qui sont disponibles via les alliés et ajouté les marauders. Je postule ici (ce qui semble être l'esprit de la liste originale), que Tzeentch « marque » son petit personnel moins facilement de Khorne ou Slaanesh.

Certains des coûts ont également été revus.

0-27 MARAUDERS MONTÉS 45pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Marauder	4	5	5	3	3	2	5	2	8	8	8	8
Destrier	8	3	0	4	3	-	3	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : Par 9 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des lances de cavalerie pour +2pts/fig.
- des caparaçons pour +4pts/fig.
- une bannière magique jusqu'à 50pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D6-4 attributs dominants

0-36 THUGS MONTÉS 16pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Thug	4	4	4	3	3	1	4	1	7	7	7	7
Cheval	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : Par 9 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +2pts/fig.
- des armures lourdes pour +2pts/fig.
- des lances de cavalerie pour +2pts/fig.
- des lances pour +1pt/fig.

Règles spéciales : 1D6-5 attributs dominants, peur du feu (cheval)

0-36 GUERRIERS DE TZEENTCH 74pts/fig.

L'apparence de ces Guerriers du Chaos les identifie immédiatement comme étant des favoris de Tzeentch

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Guerrier	4	6	6	4	4	2	6	2	9	9	9	9

Nombre de fig. par unité : Par 9 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des armures du Chaos pour +50pts/fig.
- des armes du Chaos (+1 propriété aléatoire) pour +25pts/fig
- une bannière magique jusqu'à 100pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D4 attributs dominants (dont 1 obligatoire)

0-36 MARAUDERS 39pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Marauder	4	5	5	3	3	2	5	2	8	8	8	8

Nombre de fig. par unité : Par 9 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde et bouclier

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- une bannière magique jusqu'à 50pts
 - un instrument magique jusqu'à 25pts.
- Une unité peut avoir :
- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
 - des armes à deux mains pour +2pts/fig.
 - des hallebardes pour +2pts/fig.
 - des arcs pour +2pts
 - des arbalètes pour +3pts

Règles spéciales : 1D6-4 attributs dominants

0-135 THUGS 8pts/fig.

Ces brigands ne comprennent pas encore vraiment le Chaos mais ne font déjà plus partis de la société humaine.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Thug	4	4	4	3	3	1	4	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : Par 9 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
 - des armures lourdes pour +1pt/fig.
- Une unité peut avoir :
- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
 - des armes à deux mains pour +2pts/fig.
 - des hallebardes pour +2pts/fig.
 - des arbalètes pour 3pts/figs
 - des arcs pour +1pt/fig.
 - des boucliers pour +1pt/fig.

Règles spéciales : 1D6-5 attributs dominants

0-2 BANDES DE SORCIERS-SERFS 200pts/

Leurs tenues bariolées et élaborées combinent plus de couleurs et de motifs qu'il est possible d'imaginer.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier-serf	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Sorcier 5	4	4	3	4	3	1	3	1	7	8+1	8+1	8+1

Nombre de fig. par unité : un sorcier 5 et 8 sorciers-serfs

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.
- des armures lourdes pour +3pts/fig.

Règles spéciales : cf. règles en début de liste d'armée. Marque de Tzeentch (sorcier 5)

0-9 CHARS DE TZEENTCH 250pts/char

Les chars de Tzeentch sont souvent des constructions extravagantes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Guerrier	4	6	6	4	3	2	6	2	9	9	9	9
Coursier du Ch.	8	4	0	4	4	2	4	2	5	5	5	7

Nombre de fig. par unité : 1-9 chars légers tirés par 2 Coursiers du Chaos et portant 2 Guerriers du Chaos.

Arme : Arme à une main

Armure : Armure lourde

Options : Tous les chars peuvent avoir des faux à leurs roues pour 20pts/char.

Dans chaque unité, un char peut porter :

- une bannière magique jusqu'à 100pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Le char peut avoir deux Coursiers de plus pour le tirer (il devient alors un char lourd) pour +50pts/char.

Un char lourd peut avoir 2 membres d'équipage supplémentaire pour +150pts/char.

Règles spéciales : Char léger/lourd (cf. livre de règles) et règles des chars du Chaos (p. 124), 1D4 attributs dominants (dont 1 obligatoire)

0-198 TZAANGORS 10pts/fig.

Ces hommes-bêtes sont très fiers des preuves de la faveur de leur dieu.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Tzaangors	4	4	3	3	4	2	3	1	7	6	7	6

Nombre de fig. par unité : Par 9 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +1pt/fig.
- des armures légères pour +2pts/fig.
- des armes à une main additionnelles pour +1pt/fig.
- des armes à deux mains pour +2pts/fig.
- des hallebardes pour +2pts/fig.
- des fléaux pour +1pt/fig.
- des javelots pour +1pt/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 50pts.
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D4 attributs dominants (dont 1 obligatoire), haine des suivants de Nurgle

0+ MAÎTRES DE MEUTE 30pts+meute

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Homme-bête	4	4	3	3	4	2	3	1	7	6	7	6
Chien du Chaos	6	4	0	4	4	2	4	2	6	4	6	6

Nombre de fig. par unité : 2 maîtres avec une meute.

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Chaque maître peut avoir :

- un bouclier pour +1pt/fig.
- une armure légère pour +2pts/fig.

(Un ou plusieurs maîtres peuvent être des Personnages)

Les maîtres peuvent mener :

- 9 chiens du Chaos pour 23pts/fig.
- 1 à 9 Rejetons du Chaos pour 100pts/fig.

(Il est impossible de mélanger différents animaux dans une même unité).

Règles spéciales : Maître de meutes (cf. 15.1 du livre de règles), attributs dominants : maîtres (D6-3) et bêtes (D6-4 ou D6+6). Sur les rejetons du Chaos cf. p. 8.

0-9 TROLLS 65pts/fig.

Les Trolls sont naturellement attirés par les armées du Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Troll	6	3	1	5	4	3	1	3	4	4	6	6

Nombre de fig. par unité : 1-9

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : Provoquent la peur, stupidité, régénération, attaques spéciales (cf. Bestiaire).

0-18 CENTAURES DU CHAOS 34pts/fig.

Les Centaures sont irascibles et ne montrent aucun respect pour les autres créatures.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Centaure	8	3	4	4	3	2	3	2	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : Par 9 (ou multiples)

Arme : Arme à une main

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des boucliers pour +4pts/fig.
- des armures légères pour +8pts/fig.
- des lances de cavalerie pour +8pts/fig.
- des armes à une main additionnelles pour +4pts/fig.
- des armes à deux mains pour +8pts/fig.
- des hallebardes pour +8pts/fig.
- des fléaux pour +4pts/fig.
- des arcs pour +8pts/fig.

Une unité peut avoir :

- une bannière magique jusqu'à 25pts
- un instrument magique jusqu'à 25pts.

Règles spéciales : 1D6-4 attributs dominants.

0-1 AUTEL DE GUERRE DE TZEENTCH 70pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Cultiste	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Nombre de fig. par unité : 1 autel avec 2 cultistes

Arme : Arme à une main

Armure : Armure légère

Options : l'autel peut avoir :

- 0-7 gardes supplémentaires pour +10pts/fig.
- un chariot pour +50pts
- une bannière magique jusqu'à 100pts.

Règles spéciales : Autel de guerre (cf. §16.2 du livre de règles).

LE TRAIN

Il est parfois possible de voir les horribles serviteurs qui accompagnent les hordes du Chaos. Des mutants trop déformés pour combattre accompagnent de monstrueux chariots tirés par des bêtes de somme corrompues.

Le train est gratuit et est composé par un chariot et 3 cultistes par chaque tranche complète de 1000pts d'armée. Ils ont des profils de cultistes normaux mais sont sans armures et utilisent des armes improvisées.

ALLIÉS

Une horde du Chaos peut s'allier à d'autres races mauvaises ou chaotiques. Reportez-vous aux listes des alliés.

Alliés du Chaos* Skavens Morts-vivants

Orques et gobelins Khorne **ou** Slaanesh ** Elfes noirs

* Les alliés du Chaos peuvent coûter jusqu'à la moitié du total de points de l'armée.

** Prenez directement des entrées des listes d'armée appropriées.

MERCENAIRES

Reportez-vous aux listes des mercenaires.

Géants Hobgobelins Ogres

Demi-orques Orques

OSTS

Les osts éthérés doivent être liés de la manière normale (il faut pour cela que l'armée ait au moins une figurine avec des PM). Reportez-vous au Bestiaire pour avoir les règles des osts.

Un ost éthéré peut comprendre :		Pts/fig
0-5	Fantômes	50
0-1	Spectre	200
0-2	Spectres montés	225
0-2	Ombres	100
0-2	Revenants	150

Ici, il n'est pas nécessaire de dépenser des points de magie pour lier l'ost. C'est la Puissance tutélaire de l'armée qui dépêche ces créatures du Chaos pour aider ses serviteurs. Les osts chaotiques ne font jamais de *test de lien* et combattent normalement jusqu'à la fin de la bataille.

Un ost chaotique peut comprendre :		Pts/fig
0-9	Centaure du Chaos	32
0-9	Chiens du Chaos	23
0-5	Rejetons du Chaos (cf. p. 8)	100
0-1	Chimère	250
0-2	Cockatrice	150
0-5	Dragons-Ogres	87
0-1	Gorgone	110
0-2	Griffons	200
0-9	Harpies	15
0-1	Hippogriffe	200
0-1	Hydre	200
0-1	Jabberwock	200
0-1	Manticore	200
0-1	Vouivres	180
0-1	Dragon	250-800
0-45	Rats géants	2
0-9	Araignées géantes	45
0-9	Charognards	45
0-27	Goules	8
0-9	Momies	80
0-18	Horreurs Roses	140
0-9	Disques de Tzeentch	15
0-9	Incendiaires	140

LÉGIONS DÉMONIAQUES

Notes :

Dans cette édition, les légions démoniaques ne peuvent se battre qu'entre elles, au cœur des Royaumes du Chaos. Comme les listes d'armée de *The Lost and the Damned* sont plus souples que celles de *Slaves to Darkness*, c'est le premier que j'ai privilégié pour homogénéiser les listes d'armée issues de deux ouvrages.

Des règles spéciales pour les confrontations entre légions démoniaques sont à retrouver dans *Slaves to Darkness* (p. 173 et suivantes) et dans *The Lost and the Damned* (p. 238 et suivantes). En gros, les Puissances du Chaos (ie les joueurs) s'entendent sur le nombre de démons majeurs qu'ils vont aligner et tirent (ou se fixent) un certain nombre de règles pour la bataille. Elles peuvent être farfelues du genre : « pas de monture » ou « pas de sauvegarde d'armure ». Ils déploient ensuite des armées de taille comparables (ou pas d'ailleurs).

La composition d'armée est très libre puisque, en plus des démons, il est possible de jouer toutes les listes du Chaos disponibles (y compris celles venant de Warhammer 40,000) et des alliances permettent d'associer différentes Puissances entre elles et ainsi sortir toute sa collection de figurines...

Enfin, l'environnement des Royaumes du Chaos a une influence sur les démons (cf. StD p. 74 et TlatD p. 239 – ils ne sont plus sujets à l'instabilité notamment) et sur la récupération des PM par les sorciers (TlatD p. 239).

COMPOSITION D'UNE ARMÉE DÉMONIAQUE

Démons du dieu

La légion inclut le nombre de démons majeurs convenu à l'avance par les joueurs.*

Vous trouverez les démons disponibles pour les quatre principales Puissances du Chaos ci-après.

Armées du Chaos dédiés au même dieu

Vous pouvez inclure n'importe quelles entrées de la liste d'armée ci-avant dédiée à la Puissance tutélaire de la légion. Les limites normales de la liste s'appliquent.

Renégats du Chaos dédiés au même dieu

Vous pouvez inclure n'importe quelles entrées de la liste d'armée de Warhammer 40,000 Rogue Trader dédiée à la Puissance tutélaire de la légion. Les limites normales de la liste s'appliquent.

Slaves to Darkness propose les listes des Worldeaters (Khorne) et des Emperor's Children (Slaanesh). Vous trouverez les renégats de Nurgle et de Tzeentch dans *The Lost and the Damned* et le *White Dwarf 107* propose une liste de renégats qui peut être adaptée à tous les dieux (traduite sur Taran).

Contingents auxiliaires

Un tiers des points d'une Légion démoniaque peuvent être dépensés en auxiliaires (cf. ci-après). Vous trouverez dans cette catégorie les alliés démoniaques, les contingents morts-vivants et toutes les créatures du Chaos.

*Les deux RoC prévoient que les coûts des démons majeurs soient ignorés. Vous constaterez que ce n'est pas le cas ci-après. Non seulement, ces coûts existent et il est dommage de ne pas s'en servir, mais un Buveur de Sang est tout de même beaucoup plus fort qu'un Gardien de Secret. Je les ai donc inclus dans les listes. NdT

KHORNE

Bannières et instruments magiques

Les Démons majeurs, mineurs et les princes-démons peuvent porter n'importe quelles combinaisons de bannières (jusqu'à 200pts) et d'instruments magiques (jusqu'à 100pts).

Don de technologie +30pts

La technologie est l'une des rares forme de magie autorisée par Khorne.

Vous pouvez acheter des armes technologiques pour une unité ou jusqu'à huit personnages. Ceci coûte 30points pour les figurines individuelles ou 240 points pour une unité de 8.

Avant la bataille, l'unité ou le personnage peut bénéficier du don de Khorne *Technologie* (StD p 47) et lancer 1D100 (et non 1D100+8D6) pour déterminer l'arme donnée par Khorne. Vous aurez besoin de **Warhammer 40,000 Rogue Trader** pour avoir les profils des armes tirées.

BUVEUR DE SANG 1250pts*

Le nombre de démon majeur autorisé est celui que vous avez convenu avec votre adversaire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Buveur de Sang	6	10	10	7	7	10	10	10	10	10	10	10

Arme : Hache de Khorne (cf. StD p.98) et un fouet.

Armure : Armure du Chaos (5-6).

Options : -

Règles spéciales : cf. bestiaire.

PRINCE-DEMON DE KHORNE 810pts

Vous pouvez inclure autant de prince-démon que vous avez de démons majeurs.

Comme ils sont tirés aléatoirement, leur profil et leur armement sont variables (cf. StD p. 65).

Ils ne peuvent pas avoir de montures (elles sont perdues lorsqu'ils deviennent prince-démon).

SANGUINAIRES 75pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sanguinaire	4	5	5	4	3	1	6	2	10	10	10	10
Juggernaut	7	3	-	5	5	3	2	2	10	2	10	10

Nombre de fig. par unité : Par 8 (ou multiples)

Arme : Lame d'Enfer (cf. StD p.100)

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des amures du Chaos (5-6) pour +50pts/fig.

- des armes du Chaos pour +25pts/fig + 25pts/fig pour chaque propriété tirée (identique pour toute l'unité).

- des Juggernauts comme animaux de monte pour +75pts/fig.

Règles spéciales : cf. bestiaire.

CHIENS DE KHORNE 60pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Chien de Khorne	10	5	-	5	4	2	6	1	3	4	10	10

Nombre de fig. par unité : Par 8 (ou multiples)

Arme : -

Armure : Collier de Khorne (cf. StD p.100)

Options : -

Règles spéciales : cf. bestiaire.

LÉGIONNAIRES DE KHORNE

Vous pouvez prendre les *Guerriers* et/ou les *Marauders* de l'armée de Khorne et les considérer comme des légionnaires de Khorne pour +10pts/fig.**

Ils ont leur profil habituel mais ont droit en plus à :

- des armures du Chaos (5-6) gratuitement

- des armes du Chaos standard gratuitement

- des Juggernauts comme animaux de monte pour +75pts/fig.

- pour chaque propriété tirée sur l'arme du Chaos (identique pour toute l'unité) +25pts/fig.

*C'est le coût indiqué dans la liste d'armée de Worldeaters et non celui dans la description StD p.25. Il me semble plus adapté. NdT

**C'est une modification personnelle que je propose ici. Les légionnaires ont un profil particulier dans StD. Je trouve dommage d'ajouter un 4ème profil de guerriers du Chaos alors qu'on en a déjà trois sous la main (Thugs/Marauders/Guerriers). De même, les chars de légionnaires ont été supprimés ici mais inclus dans la liste d'armée de Khorne. NdT

SLAANESH

Bannières et instruments magiques

Les Démons majeurs, mineurs et les princes-démons peuvent porter n'importe quelles combinaisons de bannières (jusqu'à 200pts) et d'instruments magiques (jusqu'à 100pts).

GARDIEN DES SECRETS 900pts

Le nombre de démon majeur autorisé est celui que vous avez convenu avec votre adversaire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Gardien	6	10	10	7	7	10	10	6	10	10	10	10

Arme :

Armure : -

Options :

Toutes les Gardiens de Secrets peuvent avoir :

- jusqu'à 4 objets magiques de n'importe quel type au coût normal.

- une amure du Chaos pour +50pts.

- une arme du Chaos pour +25pts/fig + 25pts/fig pour chaque propriété tirée

Un unique Gardien des Secrets peut avoir un Bâton de Commandement gratuitement.

Règles spéciales : cf. bestiaire.

PRINCE-DEMON DE SLAANESH 810pts

Vous pouvez inclure autant de prince-démon que vous avez de démons majeurs.

Comme ils sont tirés aléatoirement, leur profil et leur armement sont variables (cf. StD p. 65).

Ils ne peuvent pas avoir de montures (elles sont perdues lorsqu'ils deviennent prince-démon).

DEMONETTES 100pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Démonettes	4	6	5	4	3	1	6	3	10	10	10	10
Mont. de Slaan.	12	3	-	4	-	-	6	1	-	-	-	-

Nombre de fig. par unité : Par 6 (ou multiples)

Arme : -

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir des Montures de Slaanesh comme animaux de monte pour +20pts/fig.

Règles spéciales : cf. bestiaire.

BETES DE SLAANESH 40pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Bête de Slaanesh	6	3	-	3	3	1	3	3	8	4	8	8

Nombre de fig. par unité : Par 6 (ou multiples)

Arme : -

Armure : -

Options : -

Règles spéciales : cf. bestiaire.

LÉGIONNAIRES DE SLAANESH

Vous pouvez prendre les *Guerriers* et/ou les *Marauders* l'armée de Slaanesh et les considérer comme des légionnaires de Slaanesh pour +10pts/fig.*

Ils ont leur profil habituel mais ont droit en plus à :

- des armures du Chaos (5-6) gratuitement

- des armes du Chaos standard gratuitement

- des Montures de Slaanesh comme animaux de monte pour +20pts/fig.

- pour chaque propriété tirée sur l'arme du Chaos (identique pour toute l'unité) +25pts/fig

- ils peuvent être des sorciers. Toute l'unité est considérée comme un unique sorcier du niveau considéré :

niveau 1 (+35pts/fig.)

niveau 2 (+65pts/fig.)

niveau 3 (+125pts/fig.)

niveau 4 (+325pts/fig.).

*C'est une modification personnelle que je propose ici. Les légionnaires ont un profil particulier dans StD. Je trouve dommage d'ajouter un 4ème profil de guerriers du Chaos alors qu'on en a déjà trois sous la main (Thugs/Marauders/Guerriers). De même, les chars de légionnaires ont été supprimés ici mais inclus dans la liste d'armée de Slaanesh. NdT

NURGLE

Bannières et instruments magiques

Les Démons majeurs, mineurs et les princes-démons peuvent porter n'importe quelles combinaisons de bannières (jusqu'à 200pts) et d'instruments magiques (jusqu'à 100pts) notamment les suivants, spécifiques à Nurgle :

Messenger de l'Horreur (Harbinger of Horror) - 200pts

Cet étendard agit comme un portail dimensionnel.

Une unique unité de démon de la légion peut être placée à l'intérieur de l'étendard au début du jeu. L'unité peut sortir de la bannière à n'importe quel moment de la phase mouvement du joueur et peut même charger une unité ennemie si désiré. Si l'unité qui porte la bannière est chargée alors les démons dans le portail peuvent contre-attaquer immédiatement, auquel cas, ils sont alignés devant de l'unité chargée et reçoivent des modificateurs de combat comme s'ils avaient eux-mêmes chargé.

L'Amasseur d'âmes (Gatherer of Souls) - 200pts

Un immense démon affamé est piégé dans l'étendard.

Au début du tour du joueur de Nurgle, n'importe quelle unité ou figurines dans les 10" à l'avant de la bannière est attaqué. La bannière provoque automatiquement 1D4 blessures à sa ou ses cibles. S'il provoque 4 blessures, le démon sombre dans une frénésie incontrôlée est provoque automatiquement 1D4 blessures supplémentaires à sa cible ainsi qu'un autre D4 à l'unité qui le porte.

Le Masque Sombre (The Dark Mask) - 200 pts

Cette bannière sourd d'un brouillard impénétrable qui entoure l'unité.

Ce dernier interdit tout tir sur l'unité porteuse et annule toutes les sortes de pouvoirs qui lui sont lancés. Tout effet magique est instantanément dispersé au contact de l'unité (mais cela n'affecte pas les armes magiques). Aucun autre type d'étendard peut être porté par cette unité et tout étendard magique porté par l'ennemi lors d'un corps à corps est neutralisé pour la durée de l'engagement sur 4 ou plus sur 1D6 avant le premier round de combat.

Le Cri (The Scream) - 100pts

Cette bannière contient une centaine d'âmes à l'agonie.

Ce sentiment de terreur peut projeter dans n'importe quelle direction jusqu'à 24" - la première cible sur le trajet est affectée. L'unité ennemie est submergée par une terreur irraisonnée et s'écroule sur le sol incapable de faire quoi que ce soit pour le prochain tour. L'effet dure un tour.

La Gueule de Magie (The Maw of Magic) - 50pts

Cette bannière dépeint une bouche béante à la langue fréillante

La Gueule peut gober n'importe quel pouvoir magique lancé contre l'unité, annulant immédiatement son effet. La gueule peut aussi dévorer et annuler l'effet des pouvoirs sur les unités à son contact. La gueule de magie est amenée au contact socle à socle avec une autre étendard magique (ami ou ennemi), elle tentera de le détruire - ce qui sera fait sur 4+ sur 1D6 à chaque round de combat.

Tambour du Destin (Doomdrum) - 100pts

Le battement lent de ce tambour inspire le désespoir.

Au corps à corps, toutes les figurines ennemies combattantes doivent réussir un 4 ou plus sur 1D6 pour en éviter les effets. Les figurines affectées ne peuvent combattre au corps à corps ce tour-ci - bien qu'elles puissent se défendre normalement.

La Dernière Danse (The Last Dance) - 50pts

Les accents de cette cornemuse rend l'unité agitée.

L'unité portant cette cornemuse se déplace automatiquement du maximum de son mouvement vers l'ennemi le plus proche et doit le charger aussitôt que possible. De plus, les démons reçoivent un bonus de +1 *pour toucher*.

Délire (Delirium) - 50pts

Le son de cette énorme corne fait danser les fidèles de Nurgle.

L'unité peut bouger à sa vitesse de charge (mouvement doublé) tant qu'elle veut.

GRAND IMMONDE

1100pts

Le nombre de démon majeur autorisé est celui que vous avez convenu avec votre adversaire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Gd. Immonde	6	10	10	7	7	10	10	10	10	10	10	10

Arme : D6 objets magiques générés aléatoirement.

Armure : 5-6

Options : Les Grands Immondes peuvent avoir des palanquins de Nurglings pour +50pts.

Règles spéciales : cf. bestiaire.

PRINCE-DEMON DE NURGLE

810pts

Vous pouvez inclure autant de prince-démon que vous avez de démons majeurs.

Comme ils sont tirés aléatoirement, leur profil et leur armement sont variables (cf. StD p. 65).

Ils peuvent avoir un palanquin de Nurglings pour +50pts.

PORTE-PESTES

85pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Porte- peste	4	5	5	4	3	1	6	2	10	10	10	10

Nombre de fig. par unité : Par 7 (ou multiples)

Arme : Épée pestilentielle (cf. TLatD p.18)

Armure : -

Options :-

Règles spéciales : cf. bestiaire.

NURLINGS

30pts/socle

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Nurglings	6	3	3	3	3	3	4	3	7	6	7	7

Nombre de socles par unité : Par 7 (ou multiples)

Options : -

Règles spéciales : cf. bestiaire.

BÊTES DE NURGLE

65pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Bête de Nurgle	6	3	-	3	5	3	3	D6	6	1	10	10

Nombre de fig. par unité : Par 7 (ou multiples)

Options : -

Règles spéciales : cf. bestiaire.

NdT : Il n'y a aucune mention de Légionnaires de Nurgle ou de Tzeentch comme il en existe pour Slaanesh ou Khorne. Prenez simplement des Guerriers de Nurgle.

TZEENTCH

Bannières et instruments magiques

Les Démons majeurs, mineurs et les princes-démons peuvent porter n'importe quelles combinaisons de bannières (jusqu'à 200pts) et d'instruments magiques (jusqu'à 100pts) notamment les suivants, spécifiques à Tzeentch :

Dévoreur Démoniaque (Deamon Devourer) - 200pts

L'étendard contient des esprits sont affamés de chairs.

Au corps à corps, la bannière fait automatiquement 10 touches de Force 7 sans possibilité de sauvegarde. Les dommages sont dirigés contre les figurines en contact socle à socle avec le porteur et distribués dans les rangs normalement.

Le Marionnettiste (Twisted Puppeteer) - 200pts

La bannière représente un pantin qui danse comme s'il était animé.

Au début du tour ennemi. Le joueur désigne une unité ou une figurine individuelle adverse et des fils magiques se matérialisent autour de lui. Les effets durent pour le reste du tour et sont déterminés avec un D6.

- 1 La cible arrive à conserver le contrôle. Son mouvement est divisé par deux, les tirs sont limités à demi-portée et un modificateur de -1 s'applique *pour toucher* au corps à corps.
- 2 La cible est entravée. Aucun tir ne peut être utilisée mais la cible peut combattre au corps à corps avec un malus de 1 *pour toucher*.
- 3 La cible bouge de son mouvement complet dans une direction aléatoire. N'importe quel ennemi rencontré est considéré comme ayant été chargé. Si elle est forcée de se retirer d'un combat, l'ennemi a droit poursuivre comme si elle était en déroute. Ni le tir ni le corps à corps ne sont autrement affectés
- 4-6 La cible doit bouger de son mouvement maximum directement vers l'ennemi le plus proche. La cible ne peut ni tirer ni attaquer au corps à corps - mais peut se défendre normalement.

La Nuée Mortelle (Deadly Swarm) - 100pts

Cette bannière dépeint un dragon ailé entouré d'insectes grésillants. Ces derniers peuvent sortir de la bannière en une masse dense et suffocante.

N'importe quand durant son tour, le joueur désigne une direction à partir de la bannière et relâche l'essaim. Ce dernier parcourt automatiquement 12" et affecte chaque cible sur lesquelles il passe, provoquant 1D6 touches Force 6 sans sauvegarde. Après cela, l'essaim poursuit son chemin de 2D6" supplémentaires dans la même direction causant 1D6 touches Force 4 sur toutes ses nouvelles cibles. Après l'essaim est trop diffus pour provoquer de nouveaux dommages.

L'Observateur des Méandres (Weaving Watcher) - 100pts

La bannière arbore l'Oeil de Tzeentch dont le seul regard peut tuer.

Pendant son tour, le joueur peut diriger la bannière contre une cible dans les 18". Elle subit 1D6 touches Force 6 sans sauvegarde.

Cornemuse de Puissance (Pipes of Power) - 100pts

L'instrument embrume les pensées de l'ennemi.

N'importe quel ennemi désirant chargé contre l'unité avec cet instrument doit réussir un 4, 5 ou 6 sur 1D6. Si le test est raté, l'ennemi ne peut pas bouger pour ce tour-ci.

Clochettes Perçantes (Shrieking Bells) - 100pts

Le carillon produit de petites ondes de chocs de couleurs changeantes.

N'importe quelle unité ennemie arrivant dans le 4" de l'instrument peut être aveuglée momentanément. Lancez 1D6. Sur un 4 ou plus, l'unité est obligée de stopper à 4" de l'instrument et doit rester stationnaire tant que les clochettes sonnent. Si elle est engagée au corps à corps, l'unité souffre d'un -1 *pour toucher*. Une fois que les clochettes se déplacent à plus de 4" l'unité redevient normale.

Corne d'Agonie (Horn of Agony) - 50pts

Son porteur peut souffler dans la corne au début d'un round de corps à corps. 1D6 figurines ennemies engagées sont entourées de flammes multicolores et perdent une de leurs Attaques pour ce round.

DUCS DU CHANGEMENT

1400pts

Le nombre de démon majeur autorisé est celui que vous avez convenu avec votre adversaire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Duc du Change.	6	10	10	7	7	10	10	10	10	10	10	10

Arme : Arme du Chaos avec une unique propriété ainsi que 1D6 objets magiques générés aléatoirement.

Armure : 5-6

Options : -

Règles spéciales : cf. bestiaire.

PRINCE-DEMON DE TZEENTCH

810pts

Vous pouvez inclure autant de prince-démon que vous avez de démons majeurs.

Comme ils sont tirés aléatoirement, leur profil et leur armement sont variables (cf. StD p. 65).

Ils ne peuvent pas avoir de montures (elles sont perdues lorsqu'ils deviennent prince-démon).

HORREURS ROSES

140pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Horreurs Roses	4	5	5	4	3	1	6	2	10	10	10	10
Horreurs Bleues	4	3	3	3	3	1	7	1	10	5	5	5

Nombre de fig. par unité : Par 9 (ou multiples)

Options :-

Règles spéciales : cf. bestiaire.

INCENDIAIRES

140pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Incendiaire	9	3	5	5	4	2	4	2	10	0	10	10

Nombre de fig. par unité : Par 9 (ou multiples)

Options :-

Règles spéciales : cf. bestiaire.

DISQUES DE TZEENTCH

15pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Disques	12	3	-	3	3	2	3	1	10	0	10	10

Nombre de fig. par unité : Par 9 (ou multiples)

Arme :-

Armure :-

Options :-

Règles spéciales : cf. bestiaire.

Les disques peuvent être achetés à la pièce et servir d'animal de monte à n'importe quelle fidèle de Tzeentch de taille humaine accompagnant l'armée.

NdT : Il n'y a aucune mention de Légionnaires de Nurgle ou de Tzeentch comme il en existe pour Slaanesh ou Khorne. Prenez simplement des Guerriers de Tzeentch.

CONTINGENTS AUXILIAIRES

La somme de ces contingents peuvent représenter jusqu'au **tiers** de l'armée en points.

CONTINGENT DÉMONIAQUE

Démons alliés

Les dieux du Chaos sont très joueurs et aiment envoyer des troupes démoniaques aider d'autres dieux.

Vous pouvez inclure n'importe quel démon d'un ou plusieurs dieux -ou même des démons indépendants- dans votre armée démoniaque. Il est même possible d'inclure un unique Démon majeur ou un prince démon de la Puissance alliée. Ce démon prend la place d'un autre démon du même type autorisé.

- Démon majeur indépendant (cf. Bestiaire) : 750pts.
- Prince-démon indépendant (cf StD p.65) : 810pts
- Démon mineur indépendant (cf. Bestiaire) : 35pts/fig. Vous pouvez éventuellement les organiser en unités.

CONTINGENT MORT-VIVANT

Dans les Royaumes du Chaos, les morts-vivants ne sont pas sujets à l'instabilité. Par contre, les squelettes ont tout de même besoin d'être contrôlés (cf. la Magie §3.3).

Il faut au moins un chef mort-vivant (sorcier ou Champion mort-vivant) pour inclure des unités de ce contingent. N'oubliez pas que Khorne interdit les sorciers.

CHEFS DU CONTINGENT

Sorciers

	Nécromant	Liche	Vampire	
Niveau 10	-	-	380	pts/fig
Niveau 15	155	235	475	pts/fig
Niveau 20	240	345	585	pts/fig
Niveau 25	340	460	690	pts/fig

Nécromant	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier 15	4"	5	3	4	4	3	4	1	9+2	9+2	9+2	9+2
Sorcier 20	4"	5	4	4	4	4	5	1	9+2	10+3	9+2	10+3
Sorcier 25	4"	6	5	4	4	4	6	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Liche	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Liche 15	4"	4	2	4	4	3	3	1	9+3	9+2	9+3	9+2
Liche 20	4"	4	3	4	4	4	4	1	9+3	10+3	9+3	10+3
Liche 25	4"	5	4	4	4	4	5	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Vampire	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Vampire 10	4"	6	6	6	6	5	7	4	8	8	9	9
Vampire 15	4"	7	6	7	7	6	7	4	9	9	9	9
Vampire 20	4"	7	7	7	7	7	8	4	9	10	10	10
Vampire 25	4"	8	8	7	7	7	9	4	10	10	10	10

Arme : Arme du Chaos standard

Armure : -

Options : Tous ces personnages peuvent tirer des propriétés pour leurs armes du Chaos pour +25pts pour chaque propriété tirée.

Ils peuvent aussi avoir un Destrier du Chaos pour monture pour +32pts

Pouvoirs : Ces sorciers ont un nombre de sorts et des *Points de Magie* normaux selon leurs niveaux.

Domaines : Les Nécromanciens possèdent au moins un sort par niveau de magie *nécromantique*. Ces autres sorts peuvent être pris en magie de bataille.

Les Liches peuvent prendre indifféremment des sorts dans les domaines *nécromancie* et magie de bataille et avoir jusqu'à un

sort par niveau de magie démoniaque.

Les Vampires possèdent au moins un sort par niveau de magie *nécromantique*. Ces autres sorts peuvent être pris en magie de bataille mais ils peuvent avoir jusqu'à un sort par niveau en magie *illusionniste* ou *démoniaque*.

Règles spéciales : Contrôleurs de mort-vivants (cf. livret Magie §3.3). Reportez-vous au bestiaire pour les règles des Liches et des Vampires.

Champions du Chaos Morts-vivants 60 à 360pts

Un champion mort-vivant est généré comme un champion mortel normal du dieu (reportez-vous aux listes dédiés). Il a le même coût en points même si ces caractéristiques sont réduites.

Toutefois, comme il est impossible pour un champion à 1PV de devenir un mort-vivant relancez jusqu'à obtenir un profil de départ à 2PV ou plus. Tirez ensuite les attributs et les récompenses normalement.

Enfin, une fois terminé, le champion est tué. Lancez alors un D6 pour chacune de ses caractéristiques :

- 1-3 Elle est réduite d'un point
- 4-5 Elle est réduite de deux points
- 6 Elle est réduite de trois points

Le champion aura toujours au moins 1PV. S'il atteint 0 en I, CC ou A, il ne peut plus attaquer en corps à corps (il pourra toujours provoquer la peur ou commander une unité). Une F de 0 rend ses attaques inefficaces (à moins d'utiliser une arme particulière). Un mort-vivant perd automatiquement tous ses pouvoirs magiques/psychiques mais conserve tout son équipement, ses attributs et ses dons.

Arme : Arme du Chaos standard (s'il n'a pas déjà mieux)

Armure : Armure du Chaos (5-6) (s'il n'a pas déjà mieux)

Options : Ces champions peuvent tirer des propriétés supplémentaires pour leurs armes du Chaos pour +25pts par propriété tirée.

Règles spéciales : Mort-vivant. Provoque la peur, Contrôle des Morts-vivants (jusqu'à 12"). Cf. Héros squelettes dans le bestiaire.

GUERRIERS SQUELETTES 10pts/fig.

Même les morts peuvent servir dans les armées démoniaques inlassablement détruits puis relevés.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Squelette monté	4	2	2	3	3	1	2	1+1	5	5	5	5

Nombre de fig. par unité : Selon le dieu servi.

Arme : Arme du Chaos standard

Armure : Armure du Chaos (5-6)

Options : Toutes les unités peuvent :

- avoir des montures pour +10pts/fig.

- tirer des propriétés pour leurs armes du Chaos pour +25pts/fig pour chaque propriété tirée (identique pour tous).

Règles spéciales : mort-vivant (cf. bestiaire)

MOMIES 80pts/fig.

Les momies des armées démoniaques sont d'anciens champions du Chaos qui combattent encore et encore pour leurs dieux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Momies	3	3	0	4	5	4	3	2	9	8	8	9

Nombre de fig. par unité : Selon le dieu servi.

Arme : Attaque de griffes

Armure : -

Options : Toutes les unités peuvent avoir :

- des Armes du Chaos pour +25pts/fig et encore +25pts/fig pour chaque propriété tirée (identique pour toute l'unité).

- avoir des armures du Chaos pour +50pts/fig.

Règles spéciales : mort-vivant (cf. bestiaire)

CRÉATURES DU CHAOS

0-20 MINOTAURES 40pts/fig

Les Minotaures sont les plus puissants des serviteurs mortels du Chaos qui voient comme un honneur le fait de combattre pour leurs dieux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Minotaure	6	4	3	4	4	3	3	2	9	5	7	6
Élite choc +1	6	5	3	4	4	3	3	2	9	5	7	6
Héros 5	6	5	4	5	4	3	4	3	9	5	7	6
Héros 10	6	6	4	5	5	4	4	4	10+1	5	7	6
Héros 15	6	6	4	5	5	5	5	4	10+2	5	8+1	7+1
Héros 20	6	7	4	5	5	6	6	5	10+3	5	8+1	7+1
Héros 25	6	7	5	5	5	6	6	5	10+3	7+2	9+2	8+2

Nombre de fig. par unité : Selon le dieu servi.

Arme : une ou deux armes du Chaos standard

Armure : -

Options : Vous pouvez avoir jusqu'à 4 personnages :

Héros 5 : 90pts ; Héros 10 : 140pts ; Héros 15 : 190pts ; Héros 20 : 240pts ; Héros 25 : 290pts

Les Héros 5 et 10 ne peuvent pas être indépendants, les autres si.

Toutes les unités peuvent :

- être des Élités choc +1 (CC+1) pour +10pts/fig.

- tirer des propriétés pour leurs armes du Chaos pour +25pts/fig pour chaque propriété tirée (identique pour toute l'unité).

- avoir des armures du Chaos pour +50pts/fig.

Règles spéciales : Provoquent la *peur*, soif de sang (cf. Bestiaire).

0-40 CRÉATURES ETHERÉES

Ces créatures prisonnières du Chaos peuvent former un ost éthéré ou être cachées dans les autres unités de morts-vivants (cf. règles du Bestiaire).

	Pts/fig
0-10 Fantômes	50
0-10 Spectre	200
0-10 Monture spectrale (spectre seulement)	+25
0-10 Ombres	100
0-10 Revenants	150

OST CHAOTIQUE

Ici, il n'est pas nécessaire de dépenser des *points de magie* pour lier l'ost. C'est la Puissance tutélaire de l'armée qui dépêche ces créatures pour aider ses serviteurs. Les osts chaotiques ne font jamais de *test de lien* et combattent normalement jusqu'à la fin de la bataille.

	Pts/fig
0-12 Centaures du Chaos*	32
0-20 Chiens du Chaos	23
0-25 Rejetons du Chaos** (cf. p. 8)	100
0-6 Chimères	250
0-8 Cockatrice	150
0-10 Dragons-Ogres*	87
0-1 Gorgone*	110
0-6 Griffons	200
0-20 Harpies	15
0-6 Hippogriffes	200
0-6 Hydres	200
0-6 Jabberwocks	200
0-6 Manticores	200
0-8 Vouivres	130-180
0-3 Dragons	250-800

* Vous pouvez éventuellement prendre des personnages dont le coût est différent (cf. bestiaire).

** vous pouvez organiser les Rejetons en unités et utiliser un démon mineur comme maître de meute.

Notes de versions :

Version 1.2 :

- corrections orthographiques diverses
- Ajout dans la liste d'armée des nains : chariot de Bugman + canon 2 servants + lance-flammes
- Règles du canon sur pivot des nains du Chaos