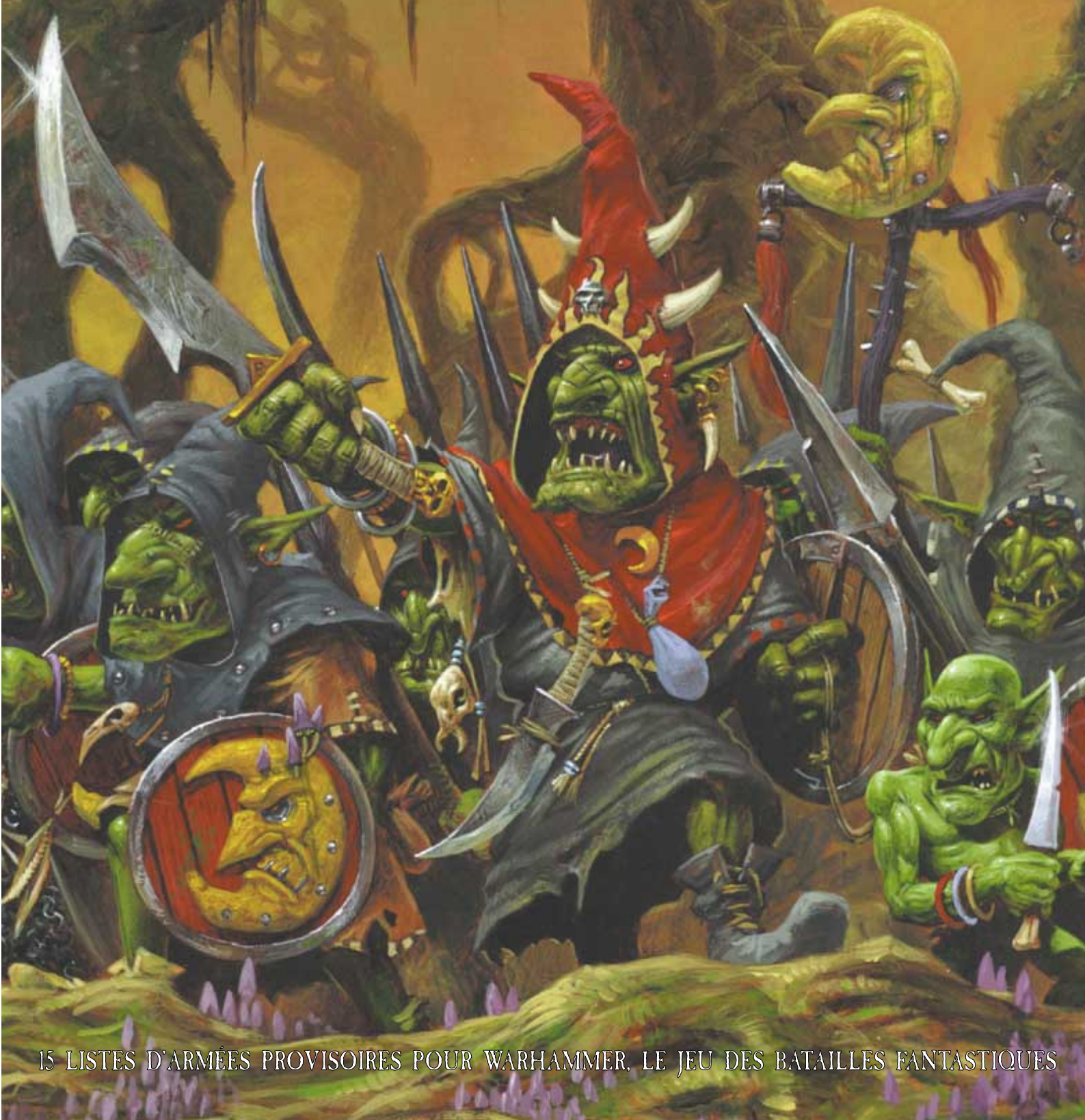


WARHAMMER®

HORDES SAUVAGES



15 LISTES D'ARMÉES PROVISOIRES POUR WARHAMMER, LE JEU DES BATAILLES FANTASTIQUES

Bienvenue dans

HORDES SAUVAGES

15 listes d'armées provisoires pour les généraux vétérans de Warhammer

Hordes Sauvages est un ensemble complet de listes d'armées permettant à ceux qui ont déjà une armée de l'adapter à notre nouvelle version du jeu Warhammer. Hordes Sauvages n'est pas un ajout permanent à la gamme Warhammer : ces listes existent pour faire patienter les joueurs jusqu'à ce que les nouveaux livres d'armées soient prêts. Sachez que ces derniers remplaceront et changeront quelque peu les informations temporaires fournies dans Hordes Sauvages : nous ne pouvons pas encore dire à quel point, puisque nous ne les avons pas encore rédigés !

Hordes Sauvages a pour but de faire patienter ceux qui jouent déjà, c'est pourquoi nous parlons de listes d'armée "en attendant". Si vous êtes un nouveau joueur, ces listes vous fourniront un aperçu intéressant des armées à paraître. N'oubliez cependant pas que tous les types de troupes décrits ne sont pas forcément disponibles actuellement, et que certains seront modifiés lors de la sortie des nouveaux livres d'armées. Nous conseillons aux nouveaux joueurs de collectionner l'une des armées décrites par l'un des nouveaux livres d'armées Warhammer, pour lequel toutes les figurines

actualisées sont disponibles. Les suppléments de l'Empire et des Orques & Gobelins seront disponibles très tôt après la sortie du jeu, et d'autres seront publiés de mois en mois.

Nous avons conçu ces listes car nous sommes tous des joueurs de Warhammer propriétaires de grandes armées, certaines collectionnées au cours de nombreuses années de jeu. Comme tout le monde, nous voulons pouvoir utiliser nos armées existantes tout de suite : c'est exactement le but de Hordes Sauvages. Bien sûr, cela ne nous empêchera pas de collectionner d'autres armées de nouvelles figurines, ni d'agrandir celles que nous avons déjà. Inéluctablement pourtant, certaines anciennes troupes devront disparaître, souvent parce qu'elles n'ont plus vraiment leur place dans les nouvelles règles. Pour l'instant, nous ne savons pas trop ce qui va changer, il nous reste encore maintes dures heures de jeu et de tests à accomplir... mais il faut bien que quelqu'un le fasse !

Pour finir... OUI, les nouveaux livres d'armées seront d'une taille convenable et contiendront autant d'historique que les anciennes versions.

CHOISIR UNE ARMÉE POUR LA BATAILLE

Toutes les armées de ce livre utilisent le même système de sélection des forces pour la bataille. Le principe en est expliqué ci-dessous et diffère des anciennes règles.

Comment s'organise la Liste d'Armée

La liste d'armée se divise en quatre sections :

- PERSONNAGES
- TROUPES DE BASE
- TROUPES SPECIALES
- TROUPES RARES

Les personnages représentent les individus les plus compétents de votre armée, des meneurs d'hommes tels que des héros ou des sorciers. Ils constituent une part vitale de vos forces.

Les Troupes de Base représentent les guerriers les plus communs. Ils forment le gros de l'armée et sont très souvent au cœur des combats.

Les Troupes Spéciales sont les meilleurs guerriers, et aussi quelques-unes des machines de guerre les plus communes. L'armée peut en comprendre un nombre limité.

Les Troupes Rares, comme leur nom l'indique, sont rares comparées aux troupes ordinaires. Elles représentent des unités uniques, ou des créatures et des machines peu courantes.

Comment Choisir une Armée

Les deux joueurs choisissent des armées de la même valeur en points. La plupart des joueurs considèrent que 2000 points conviennent pour une bataille qui doit durer le temps d'une soirée. Quelle que soit la valeur définie, il s'agit du nombre maximum de points que vous pouvez dépenser pour votre armée. Vous pouvez en dépenser moins, et vous remarquerez même qu'il est souvent impossible de dépenser tous les points jusqu'au dernier. La plupart des armées de 2000 points font en réalité 1998 ou 1999 points, mais nous les considérons tout de même comme des armées à 2000 points.

HORDES SAUVAGES

par Jake Thornton avec Alessio Cavatore

Couverture : Adrian Smith Illustrations : Alexander Boyd, Mark Gibbons, Toby Hynes, Nuala Kennedy, Adrian Smith & John Wigley
Merci à Dave Batten, Jim Butler, Gordon Davidson, Bill Edwards, Gareth Hamilton, Mark Havener, Jervis Johnson, Brian Lang, Graham McNeill,
Space McQuirk, Alan Merrett, Tuomas Pirinen, Rick Priestley, Peter Scholey, Gavin Thorpe, Antti Vierikko & Jonathan Westmoreland
Warhammer, Hordes Sauvages et toutes les autres marques citées sont la propriété de Games Workshop Limited. © 2000 Games Workshop Limited.

FRANCE : Games Workshop, 10-12 avenue de la Convention - 94117 Arcueil Cedex
CANADA : Games Workshop, 1645 Bonbill Rd, Units 9-11, Mississauga, Ontario, L5T 1R3

www.games-workshop-fr.com

Product code : 01 04 02 99 007 ISBN : 1-84-154-063-3

Choix des Personnages

Les personnages sont divisés en deux grandes catégories : les Seigneurs (les plus puissants) et les Héros (les autres). Le nombre maximum de personnages qu'une armée peut inclure est indiqué sur le tableau ci-dessous. Il est valable pour toutes les armées, sauf les bretonniens qui disposent d'un tableau spécifique au début de leur liste.

Taille de l'Armée	Nbre maxi de Personnages	Seigneurs
< 2 000	3	0
2 000-2 999	4	jusqu'à 1
3 000-3 999	6	jusqu'à 2
+ 1 000	+2 maximum	+1 maximum

IMPORTANT : Le nombre maximum de personnages est le nombre *total* de personnages autorisé, Seigneurs *inclus*. Exemple : Une armée de nains de 2500 points peut comporter jusqu'à 4 personnages au total, et l'un d'entre eux peut être un Seigneur (ce qui donne 1 Seigneur + 3 Héros).

Une armée n'est pas obligée d'inclure le nombre maximum de personnages et peut toujours en comporter moins, jusqu'à un minimum de 1 (le Général). De la même manière, une armée n'est pas obligée d'inclure un Seigneur, et tous les personnages peuvent être des Héros si vous le désirez.

Au début de la bataille, choisissez l'un des personnages de votre armée pour être le Général et désignez-le à votre adversaire. Il doit toujours s'agir du personnage ayant le meilleur Cd de votre armée. Cependant, comme une armée ne peut avoir qu'un seul Général, vous devrez faire un choix en cas d'égalité.

Chars et Monstres Montés

Les personnages peuvent parfois monter sur des monstres ou des chars. Chaque personnage doit avoir son propre char ou monstre, ils ne peuvent pas tous monter sur le même !

Objets Magiques

Les personnages (à l'exception des démons) peuvent faire un choix parmi les objets magiques communs du livre de règles ou ceux de leur liste d'armée. Il n'est pas permis de choisir un objet magique dans une autre liste d'armée. Les Seigneurs peuvent porter jusqu'à 100 points d'objets magiques, et les autres personnages sont limités à 50 points.

Les unités pouvant posséder une bannière magique sont indiquées au début de chaque liste d'armée.

Choix des Troupes

Les troupes sont divisées en unités de Base, Spéciales et Rares. Selon la valeur de l'armée, vous pouvez disposer d'un certain nombre de chaque type, comme indiqué ci-dessous.

Valeur de l'armée	Unités de Base	Unités Spéciales	Unités Rares
< 2,000	2+	0-3	0-1
2,000-2,999	3+	0-4	0-2
3,000-3,999	4+	0-5	0-3
+ 1,000	+1	+1	+1

Exemple : Pour une armée de 2000 points, vous devez avoir un minimum de 3 unités de base et vous pouvez disposer d'un maximum de 4 unités spéciales et/ou de 2 unités rares.

Une unité peut aussi être limitée en nombre par la liste d'armée (notée 0-1 par exemple). Sinon, vous n'êtes limité que par les restrictions ci-dessus et votre budget en points.

Très rarement, il est possible de prendre plusieurs unités qui ne

comptent que comme un seul choix. Exemple : 2 Chars à Loups gobelins comptent comme un seul choix d'unité spéciale. Pour ce même choix d'unité spéciale, vous ne pourriez prendre qu'un seul Char à Sangliers orque.

Descriptions des Unités

Chaque unité possède sa description dans la liste d'armée. On y donne le nom de l'unité et ses éventuelles limitations.

Profils. Le profil des troupes de chaque unité est donné dans sa description. Lorsque plusieurs profils sont requis, tous sont fournis même s'il s'agit souvent d'options.

Tailles d'Unités. Chaque description indique la taille minimum de l'unité, et parfois aussi une taille maximum.

Équipement. Chaque description indique les armes et armures standards de l'unité, dont la valeur est incluse dans le coût en points. L'équipement additionnel ou optionnel est proposé avec le coût supplémentaire induit.

Règles Spéciales. De nombreuses troupes possèdent des règles spéciales, expliquées à cet endroit.

Régiments Mercenaires

Les mercenaires sont des troupes d'une autre race prêtes à se battre pour vous contre de l'or, de la nourriture ou une autre récompense. Vous pouvez toujours prendre des mercenaires dans votre armée. Comptez chaque régiment de mercenaires comme un choix d'unité rare. Les règles des régiments mercenaires seront publiées dans le magazine White Dwarf.

Personnages Spéciaux

Les anciennes listes d'armées proposent des "Personnages Spéciaux", chacun doté de règles et d'objets spécifiques. Un rapide coup d'œil suffit à comprendre pourquoi ils n'ont pas été inclus dans les pages qui suivent : la place. Il aurait fallu que ce livret soit deux fois plus gros. Comme la plupart des joueurs avec qui nous avons discuté utilisent les superbes figurines qui les représentent comme de simples généraux ou sorciers, nous avons pensé qu'il s'agissait de la meilleure solution jusqu'à ce que nous ayons le temps de les réimprimer.

Points Importants à ne pas Oublier

- Le nombre de personnages est le nombre *total* de personnages autorisé, Seigneurs *inclus*.
- Le nombre d'unités de base est le *minimum* à avoir. Les nombres d'unités spéciales et rares sont les *maximums*.
- Enfin, si vous ne trouvez pas vos troupes préférées au premier abord, ne paniquez pas. Vous découvrirez parfois que plusieurs types de troupes ont été regroupés en une seule description avec des options pour plus de concision.
- *N'hésitez pas à photocopier ce livre pour votre propre usage ou celui d'un ami qui en a besoin pour son armée.*



NAINS DU CHAOS

Loin à l'est se dressent les tours de Zharr Naggrund, au cœur des territoires cendreaux des Nains du Chaos. Dans ces édifices noirs, ils planifient leur conquête de l'occident et du monde.

Champions, Musiciens & Porte-étendards

Toute unité de fantassins ou de Hobgobelins sur Loups peut transformer l'une de ses figurines en Champion, Musicien ou Porte-étendard pour +10 points chaque. Toute unité de Centaures-Taureaux peut faire de même pour +15 points chaque. Un Champion gagne +1 A. Les Porte-étendards des unités suivantes peuvent porter une bannière d'un coût maximum de 50 points : Guerriers nains du Chaos, Centaures-Taureaux.

Règles Spéciales

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à l'armée.

- Les Nains du Chaos fuient et poursuivent de 2D6-1 ps.
- Une unité armée de tomblons *peut* se déplacer *et* tirer dans le même tour. Lorsqu'ils tirent, ils projettent une "zone de feu" de la largeur de l'unité et allant jusqu'à 12 ps vers l'avant. Toute figurine s'y trouvant est touchée sur 4+. Les seules exceptions sont les figurines cachées par un couvert très massif, comme une colline ou un bâtiment. Les murs ou les bois n'offrent aucune protection. Les touches sont de F3 plus 1 par rang supplémentaire jusqu'à un maximum de F5. Seuls les rangs de 4 ou plus comptent. Un personnage seul au premier rang n'affecte pas le tir de l'unité.
- *Animosité*. A la fin de chaque phase de début de tour, lancez 1D6 pour chaque unité de Hobgobelins, Guerriers Orques, Gobelins et Assassins. De 2-6 tout va bien, mais sur un 1, ils se disputent et ne peuvent rien faire ce tour-ci.
- Les nains du Chaos et les Centaures-Taureaux ignorent les tests de panique dus à des unités d'orques & gobelins (de tous types) démoralisées ou en fuite.
- Les orques de tous types ignorent les tests de *panique* dus à des unités de gobelins (de tous types) démoralisées ou en fuite.
- Toutes les troupes ignorent les tests de *panique* dus à des hobgobelins démoralisés ou en fuite, sauf d'autres hobgobelins.
- Les sorciers Nains du Chaos utilisent les domaines du Feu, du Métal, de l'Ombre et de la Mort du livre de règles.

SEIGNEURS

SEIGNEUR NAIN DU CHAOS	120 points par figurine
SEIGNEUR SORCIER	190 points par figurine
0-1 SEIGNEUR CENTAURE-TAUREAU	170 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur Nain du Chaos	3	7	4	4	5	3	4	4	10
Seigneur Sorcier	3	4	3	4	5	3	1	1	10
Seigneur Centaure-Taureau	8	6	3	5	5	3	5	5	9
Grand Taurus	6	5	0	6	5	4	3	4	6
Lammasu	6	3	0	5	5	4	2	2	8

Équipement : Arme de base. Un Seigneur Sorcier ne peut porter aucun autre équipement. Les autres peuvent porter une arme de base additionnelle (+6 pts) ou une arme lourde (+6 pts), ainsi qu'une armure légère (+3 pts) ou lourde (+6 pts) et/ou un bouclier (+3 pts).

Un Seigneur Nain du Chaos peut monter un Grand Taurus (+230 pts).
Un Seigneur Sorcier peut monter un Lammasu (+200 pts).

Règles Spéciales : Un Seigneur Sorcier est un sorcier de niveau 3 qui peut passer au niveau 4 pour +35 points. Les Grands Taurus et les Lammasus sont des *grandes cibles* qui causent la *terreur* et peuvent *voler*. Un Grand Taurus est immunisé aux attaques basées sur le feu, possède une svg de 4+ et crache des flammes de F3. Un Lammasu donne +2 Dés de Dissipation à son porteur contre tout sort qui l'affecte.

HÉROS

HÉROS NAIN DU CHAOS	60 points par figurine
SORCIER NAIN DU CHAOS	65 points par figurine
HÉROS CENTAURE-TAUREAU	100 points par figurine
HÉROS HOBGOBELIN	40 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Héros Nain du Chaos	3	6	4	4	4	2	3	3	10
Sorcier	3	4	3	3	4	2	2	1	9
Héros Centaure-Taureau	8	5	3	4	5	2	4	4	9
Héros Hobgobelin	4	5	3	4	4	2	3	3	7
Loup	9	3	0	3	3	1	3	1	3

Équipement : Arme de base. Un Sorcier ne peut porter aucun autre équipement. Les autres peuvent porter une arme de base additionnelle (+4 pts) ou une arme lourde (+4 pts), ainsi qu'une armure légère (+2 pts) ou lourde (+4 pts) et/ou un bouclier (+2 pts).

Un Héros Hobgobelin peut monter un loup (+12 pts).

Un Héros Nain du Chaos ou Centaure-Taureau peut devenir le porteur de la Grande Bannière pour +25 points. Il peut porter une bannière magique (sans limite de coût), mais ne peut dans ce cas avoir aucun autre objet magique. Il ne peut avoir aucun autre équipement, sauf une armure légère ou lourde. Il ne peut pas être le Général de l'armée.

Règles Spéciales : Un Sorcier est du niveau 1, mais peut passer au niveau 2 pour +35 points.

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS NAINS DU CHAOS	9 points par figurine
--------------------------	-----------------------

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base, armure lourde et un bouclier. Ils peuvent porter une hache à 2 mains (+2 pts) ou remplacer le bouclier par un tromblon (+3 pts).

HOBGOBELINS	2 points par figurine
-------------	-----------------------

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	1	6
Loup	9	3	0	3	3	1	3	1	3

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base. Ils peuvent porter un arc (+3 pts) ainsi qu'une armure légère (+1 pt) et/ou un bouclier (+1 pt). Ils peuvent monter un loup (+9 pts).

Règles Spéciales : **IMPORTANT** : Les Hobgobelins ne comptent pas dans le nombre minimum d'unités de base requises dans l'armée. Vous devez donc avoir des unités de base de Guerriers Nains du Chaos, quel que soit le nombre de hobgobelins présents.

UNITÉS SPÉCIALES

GUERRIERS ORQUES GOBELINS

Voir la liste des Orques & Gobelins.

LANCE-FUSÉES 80 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lance-Fusées	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Taille d'Unité : 1 machine de guerre avec 2 servants.

Équipement : Arme de base et armure lourde.

Règles Spéciales : Compte comme une catapulte du livre de règles avec les particularités suivantes : estimation maximum de 48 ps. Utilisez le tableau des canons si vous obtenez un incident de tir et une flèche. Cependant, si vous obtenez un incident de tir et un Touché, la fusée frappe le sol là où vous avez visé, puis rebondit dans une direction aléatoire avant d'exploser. La fusée parcourt une distance de 4D6 ps (dans la direction de la petite flèche du symbole touché). Résolvez ensuite l'explosion. Le rebond ne cause aucun dégât.

0-1 UNITE D'ORQUES NOIRS

Voir la liste des Orques & Gobelins.

BALISTE HOBGOBELINE 30 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Baliste	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servants Hobgobelins	4	3	3	3	3	1	2	1	6

Taille d'Unité : 1 machine de guerre avec 2 servants Hobgobelins. Vous pouvez prendre jusqu'à 2 balistes hobgobelines pour un seul choix d'unité spéciale.

Équipement : Arme de base.

Règles Spéciales : Voir le livre de règles.

ASSASSINS HOBGOBELINS 5 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Assassin	4	3	3	3	3	1	2	1	6

Taille d'Unité : 10+

Équipement : Deux armes de base.

Règles Spéciales : *Attaques empoisonnées*. Les unités ennemies ne peuvent jamais déborder les Assassins. Ces derniers peuvent toujours déborder avec autant de figurines qu'ils le veulent, qu'ils aient gagné le combat ou non.

UNITÉS RARES

CENTAURES-TAUREAUX 20 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Centaure-Taureau	8	4	3	4	4	1	3	2	9

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base, hache à deux mains, armure légère et bouclier. Ils peuvent remplacer gratuitement leur hache à deux mains par une arme de base additionnelle. Ils peuvent aussi remplacer leur armure légère par une armure lourde (+1 pt).

Règles Spéciales : Les Centaures-Taureaux ont une Puissance d'Unité de 2 par figurine.

CANON TREMBLETERRE 110 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Canon Trembleterre	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Taille d'Unité : 1 machine de guerre accompagnée de 3 Servants Nains du Chaos.

Équipement : Arme de base et armure lourde.

Règles Spéciales : Le Canon Trembleterre utilise les mêmes règles que la catapulte du livre de règles, avec les particularités suivantes : l'estimation doit être comprise entre 12 ps et 48 ps. Utilisez le tableau des incidents de tir des canons. En plus des dégâts normaux, lancez 2D6 une fois le point d'impact déterminé. Toute troupe se trouvant à cette distance en pas du centre du gabarit sera obligée de se déplacer à demi-vitesse lors de son prochain tour et ne pourra pas utiliser ses armes de tir. Les machines de guerre se trouvant dans la zone d'effet ne peuvent tirer que sur un 4+.

OBJETS MAGIQUES

Vos personnages et unités peuvent choisir des objets magiques dans cette liste et/ou parmi ceux du livre de règles.

Marteau Noir d'Hashut (arme magique) : +2 F. Les cibles inflammables sont tuées automatiquement si elles subissent la moindre blessure. **45 pts.**

Lame d'Obsidienne (arme magique) : Annule les svg. Si la cible subit une blessure non sauvegardée, son armure et son bouclier (même s'ils sont magiques) sont détruits. **70 pts.**

Masse des Ténèbres (arme magique) : Une fois par bataille, le porteur peut effectuer une unique attaque spéciale au lieu de lancer les dés comme d'habitude. Toutes les figurines en contact socle à socle (pas la monture du porteur) subissent D3 blessures sans sauvegarde. **100 pts.**

Armure de Gazrakh (armure magique) : Donne au porteur une svg de 1+ ne pouvant pas être améliorée. **30pts.**

Armure de Fournaise (armure magique) : Compte comme une armure (svg 4+). Svg invulnérable 5+. Porteur (et sa monture) immunisé aux attaques et aux sorts de feu. **45 pts.**

Talisman d'Obsidienne (talisman) : Le porteur ne peut pas être affecté du tout par les sorts (même les sorts amis), et ne peut pas en lancer lui-même. Les sorciers en contact ne peuvent pas non plus lancer de sorts. **100 pts.**

Gantelets de Bazhrakk le Cruel (objet enchanté) : +1 F. Si le porteur obtient un 1 pour toucher, son coup frappe une figurine amie en contact (au hasard) à la place. Il peut s'agir de sa monture. **20 pts.**

Gemme Noire de Gnar (objet enchanté) : Utilisable au début de la phase de corps à corps de n'importe quel joueur, après que les défis soient lancés et acceptés. Le porteur et une figurine au contact (au choix du porteur) ne peuvent ni attaquer ni être attaqués pour toute la durée de cette phase. Résolvez normalement le reste du combat. Les montures ne peuvent pas non plus attaquer. Une seule utilisation. **35 pts.**

Calice des Ténèbres (objet cabalistique) : Au début de la phase de magie de n'importe quel joueur, vous avez la possibilité de lancer 1D3 et de retirer autant de Dés de Pouvoir et de Dissipation à chaque camp. **50 pts.**

Bannière d'Esclavage (bannière magique) : Les unités d'orques, de gobelins et de hobgobelins à 12 ps ou moins peuvent relancer leurs tests de Psychologie ratés. **50 pts.**



Mille milliers de guerriers couvrent les plaines. Leurs bannières éclatantes claquent au vent et leurs armes scintillent sous le soleil. D'énormes machines de guerre s'ébranlent tandis que crépite la magie de bataille. L'heure du combat approche!

Hordes Sauvages est un ensemble de listes d'armée pour Warhammer, permettant aux joueurs vétérans d'utiliser leurs armées existantes avec cette nouvelle édition, et de patienter ainsi jusqu'à la publication des nouveaux suppléments d'armée. Les nouveaux joueurs y trouveront quant à eux un aperçu intéressant des nombreuses armées que nous proposerons dans les mois qui viennent.

**CE LIVRET CONTIENT
LES LISTES D'ARMÉES
SUIVANTES:**

- Orques & Gobelins • Empire •
- Hordes Démoniaques •
- Guerriers du Chaos •
- Hommes-Bêtes • Skavens •
- Rois des Tombes de Khemri •
- Comtes Vampires • Nains •
- Hommes-Lézards •
- Hauts Elfes • Elfes Sylvains •
- Elfes Noirs • Bretonniens •
- Nains du Chaos •

**GAMES
WORKSHOP**
ISBN 1-84-154-063-3
Produit Code
01 04 02 99 007
Imprimé en France



Citadel et le logo Citadel, Games Workshop, le logo Games Workshop et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. Les droits exclusifs sur le contenu de ce produit sont la propriété de Games Workshop Ltd. © 2000. Tous droits réservés.