

Contingents d'Alliés Kislévites

Kislev abrite une population robuste, non seulement à cause du climat, mais aussi à cause des raids constants des maraudeurs nordiques. Gavin Thorpe vous livre les règles permettant d'inclure les kislévites comme alliés dans votre armée.

Bestiaire Kislévite

Kislev est dirigé par des Tzars et des Tzarines. La Tzarine actuelle est Katarina, surnommée la Reine de Glace. Son père était le Tzar Boris Bokha, aussi connu sous le nom de Boris Ursus ou Radii Bokha (ce qui signifie Bokha le Rouge). C'était un guerrier féroce et un fervent adorateur du Dieu-Ours.

Les troupes les plus fameuses de Kislev sont les Lanciers Ailés, constitués des fils de la noblesse des Gospodars. La Légion du Griffon est une élite dans laquelle sont rassemblés les meilleurs chevaliers. Elle combat souvent en tant que mercenaire au sein des armées de l'Empire. Cette cavalerie est assistée par des archers à pied et à cheval provenant des tribus nomades.

BOYARDS

Les officiers les plus répandus d'une armée kislévite sont appelés Boyards. En tant qu'émissaires de la Tzarine, leur présence inspire les troupes kislévites, ils servent également de porte-parole auprès des généraux alliés.

RÈGLES SPÉCIALES

Ténaces: Les Boyards sont des officiers résolu avec de longues années d'expérience derrière eux. Ils sont donc *tenaces*, ainsi que toute unité qu'ils commandent.

KOSSARS

Les Kossars étaient une tribu Ungol qui louait ses services comme mercenaires aux Gospodars du temps de leur invasion. Ils possédaient un style de combat très particulier utilisant un arc et une grande hache, qu'ils enseignèrent aux guerriers Gospodars. De nos jours les Kossars comprennent indifféremment des guerriers Gospodars et Ungol et constituent une force permanente à la disposition de la Tzarine. Ils sont très

bien entraînés, capables d'attaquer à distance avec leurs arcs comme au corps à corps à l'aide de leurs grandes haches.

RÈGLES SPÉCIALES

Discipline de Fer: Les Kossars se battent depuis des siècles de la même façon, en criblant leurs ennemis de flèches avant d'accueillir les survivants à coups de haches. Ils sont entraînés à changer rapidement et calmement d'arme. Les Kossars peuvent *tenir leur position & tirer* en réaction à une charge même si l'adversaire est à moins de la moitié de sa distance de charge. De plus, si l'ennemi est à plus de la moitié de sa distance de charge, les Kossars ne subissent pas de malus de -1 pour toucher.

LANCIERS AILÉS

La cavalerie est essentiellement constituée de Lanciers Ailés, descendants directs des Gospodars qui vinrent de l'est. Ils sont appelés ainsi en raison de l'aile de plumes accrochée sur leur dos qui émet un son strident quand ils chargent.

RÈGLE SPÉCIALE

Charge Glorieuse: Des Lanciers Ailés lancés au triple galop sont un spectacle extraordinaire, leurs armures brillant sur leurs uniformes colorés, accompagnés du son strident de leurs bannières dorsales. Une unité non engagée au corps à corps et chargée par des Lanciers Ailés d'une Puissance d'Unité d'au moins 5 doit effectuer un test de *panique*.

LÉGION DU GRIFFON

L'unité de Lanciers Ailés la plus célèbre est la Légion du Griffon. Ses membres sont des nobles de haut rang et parcourent le Vieux Monde pour louer leurs services en tant que mercenaires lorsque la Tzarine n'a pas besoin d'eux. Le régiment a été fondé en 286 (An 1810 du calendrier impérial) pour servir de garde du corps du Tzar

Gospodar IV. Il devint semi-indépendant après une expédition dans les Montagnes du Bord du Monde en 293 (An 1817 du calendrier impérial) au cours de laquelle ils rencontrèrent un grand nombre de créatures du Chaos. Leur commandant de l'époque, Vladic Dostov, y tua un griffon en combat singulier et garda son corps comme trophée. C'est ainsi que le régiment prit le nom de Légion du Griffon et se mit à utiliser des plumes de griffon pour orner leurs bannières dorsales.

La Légion du Griffon passe le plus clair de son temps à se battre pour les nobles de l'Empire, mais se tient prête à répondre à l'appel du Tzar ou de la Tzarine à tout instant. Cela n'arrive toutefois que rarement, car la plupart des menaces peuvent être contrées par les Lanciers Ailés ordinaires et les archers à cheval.

RÈGLES SPÉCIALES

Charge Glorieuse: Les mêmes règles que pour les Lanciers Ailés s'appliquent à la Légion du Griffon.

Loyauté Séculaire: Si une armée de l'Empire ne prend pas de contingent allié kislévite, elle peut à la place prendre une unique unité de la Légion du Griffon comme choix d'unité rare. Dans ce cas, l'unité n'est pas considérée comme un allié et suit à la place les règles normales, comme toute autre unité de l'armée.

ARCHERS À CHEVAL UNGOL

Ces archers montés sont des auxiliaires recrutés parmi les tribus du nord de Kislev. Ce sont des guerriers féroces, mais pour qui le terme "discipline" est totalement dénué de sens. Ils sont entraînés dès leur plus jeune âge à tirer à l'arc depuis leur selle et sont probablement la meilleure cavalerie légère du Vieux Monde. Leur tactique habituelle est d'encercler leur ennemi et le cribler de flèches, puis s'enfuir avant qu'il ne puisse répliquer. Ils ne portent pas d'armure et ne sont armés que de cimenterres, mais compensent par le nombre leur manque d'équipement lourd.

RÈGLE SPÉCIALE

Cavalerie légère: Les Ungols sont parmi les meilleurs cavaliers du Vieux Monde et suivent les règles de *cavalerie légère* telles qu'elles sont décrites dans le livre de règles de Warhammer.



Des Kossars menés par un Boyard.

UTILISER UN CONTINGENT ALLIÉ

Vous pouvez normalement utiliser un contingent allié pour aligner une armée de plusieurs milliers de points, mais cette liste est par nature limitée par rapport à une autre plus usuelle. Elle est en fait équilibrée pour être utilisée en conjonction avec une armée "principale".

Pour mettre sur pied un contingent allié, choisissez normalement votre armée principale, vous pouvez ensuite dépenser certains de vos points dans le contingent allié. Le nombre d'unités et de personnages alliés que vous pouvez inclure dépend de la taille totale de votre armée, comme indiqué dans le tableau suivant. Notez bien que c'est la taille totale de votre armée qu'il faut considérer, pas seulement celle du corps principal. Par exemple, si vous dépensez 2000 pts dans votre corps principal et 1000 dans le contingent allié, votre armée sera considérée comme une force de 3000 pts.

À l'instar du corps principal, le contingent allié est soumis à des restrictions, comme notamment le nombre minimal d'unités de base à avoir. De plus, vous devez prendre au moins un personnage allié qui sera le commandant du contingent. Ce doit être le personnage avec le plus haut Commandement, comme le Général du corps principal. En outre, au moins la moitié de vos points doivent être dépensés dans votre corps principal. Par exemple, dans une armée de 3000 pts, le corps principal doit totaliser au moins 1500 pts.

Les armées qui peuvent inclure des alliés dépendent du contingent lui-même : habituel ou inhabituel. Si l'armée veut inclure des alliés habituels, la règle spéciale suivante ne s'applique pas. Si au contraire l'armée inclut des alliés inhabituels, alors les troupes des deux armées ne sont pas à l'aise lorsqu'elles se battent côte à côte et ne le font que parce

qu'elles ont un ennemi commun ! Toute unité du corps principal située à 6 ps ou moins d'une unité alliée et vice-versa subit un modificateur de -1 sur son Cd en plus des autres éventuellement appliqués.

RÈGLES SPÉCIALES DES CONTINGENTS ALLIÉS

Les règles spéciales suivantes s'appliquent aux contingents alliés :

Les unités alliées ne peuvent être rejointes que par des personnages du contingent allié. Les personnages des contingents alliés ne peuvent d'ailleurs eux-mêmes rejoindre que des unités de leur propre contingent.

Les unités alliées ne bénéficient pas du Cd du Général du corps principal si elles se trouvent dans le rayon usuel de 12 ps autour de celui-ci. De même, elles ne bénéficient pas de la proximité de la Grande Bannière du corps principal.

Les alliés peuvent utiliser le Cd du Général du contingent allié s'il se trouve dans un rayon de 12 ps, et peuvent relancer leurs tests de moral si leur propre Grande Bannière se trouve dans un rayon de 12 ps.

Pour tous les autres cas (tests de panique, résultats de combat, etc.) les alliés sont considérés de la même façon que des unités d'une armée normale.

ALLIÉS DES KISLÉVITES

Alliés Habituels : Empire, Nains, Hauts Elfes, Bretonniens, Mercenaires.

Alliés Inhabituels : Elfes Sylvains.

Valeur totale de l'armée	Personnages alliés*	Unités de base alliées	Unités spéciales alliées	Unités rares alliées
1 000 ou moins	-	-	-	-
Jusqu'à 2 000	1-2	1-3	2	-
Jusqu'à 3 000	1-3	2-4	3	1
Jusqu'à 4 000	2-4	3-5	4	2
Jusqu'à 5 000	3-5	4-6	5	3

Ajouter +1 au nombre maxi et mini pour chaque tranche de 1000 pts supplémentaire.

*Si l'armée fait 3000 pts ou plus, un personnage allié peut être un Seigneur pour chaque tranche de 1000 pts au-delà. Par exemple entre 3000 et 3999 pts vous pourrez avoir un Seigneur, deux entre 4000 et 4999, etc.

CONTINGENT D'ALLIÉS KISLÉVITES

HÉROS

Votre armée doit inclure au moins un Boyard comme Général du contingent.

Le nombre de personnages que peut inclure votre armée est détaillé plus haut.

*GRANDE BANNIÈRE DU CONTINGENT

Si votre contingent inclut plus d'un Boyard, l'un d'eux peut porter la Grande Bannière du contingent pour +25 points. Il ne peut pas être Général du contingent.

Le Boyard portant la Grande Bannière du contingent ne peut pas choisir d'armes supplémentaires ni avoir de bouclier.

Il peut brandir une bannière magique d'une valeur maximum de 50 points, mais dans ce cas, il ne peut alors pas porter d'autre objet magique.

BOYARD*POINTS/FIGURINE : 90

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Boyard	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Équipement : Arme de base.

Options :

- Peut porter une lance de cavalerie s'il est monté sur un destrier (+4 pts), une arme lourde (+4 pts) ou une arme de base additionnelle (+4 pts).
- Peut porter un arc (+6 pts), un pistolet (+7 pts) ou une arquebuse (+10 pts).
- Peut porter une armure légère (+2 pts) ou lourde (+4 pts). Il peut également porter un bouclier (+2 pts).
- Peut chevaucher un destrier (+10 pts) pouvant être caparaçonné (+4 pts).
- Peut porter des objets magiques d'une valeur totale de 50 points choisis dans la liste des objets magiques communs, aux coûts indiqués dans le livre d'armée de l'Empire.

Règle Spéciale : Tenace.

LANCIERS AILÉS POINTS/FIGURINE : 24

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lancier Ailé	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Maître de Rota	4	4	3	3	3	1	3	2	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base, lance de cavalerie, armure lourde, bouclier.

Monture : Destrier.

Options :

- Un Lancier Ailé peut devenir Musicien pour +8 pts.
- Un Lancier Ailé peut devenir Porte-étendard pour +16 pts.
- Un Lancier Ailé peut devenir Maître de Rota pour +16 pts.

Règle Spéciale : *Charge Glorieuse*.

ARCHERS À CHEVAL UNGOL POINTS/FIGURINE : 17

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Archer à Cheval	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Khan	4	3	4	3	3	1	3	2	7
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base et arc.

Monture : Destrier.

Options :

- Un Archer à Cheval peut devenir Musicien pour +7 pts.
- Un Archer à Cheval peut devenir Porte-étendard pour +14 pts.
- Un Archer à Cheval peut devenir un Khan pour +14 pts.

Règle Spéciale : *Cavalerie légère*.

KOSSARS POINTS/FIGURINE : 9

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Kossar	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Champion	4	3	3	3	3	1	3	2	7

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base, arc, hache à deux mains (arme lourde).

Options :

- Un Kossar peut devenir Musicien pour +5 pts.
- Un Kossar peut devenir Porte-étendard pour +10 pts.
- Un Kossar peut devenir Champion pour +10 pts.

Règle Spéciale : *Discipline de Fer*.

0-1 LÉGION DU GRIFFON POINTS/FIGURINE : 26

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lancier	4	4	3	4	3	1	4	1	8
Champion de la Tzarine	4	4	3	4	3	1	4	2	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Taille d'Unité : 5+

Équipement : Arme de base, lance de cavalerie, armure lourde et bouclier.

Options :

- Un Lancier peut devenir Musicien pour +8 pts.
- Un Lancier peut devenir Porte-étendard pour +16 pts. L'étendard peut être magique et d'une valeur maximum de 50 points.
- Un Lancier peut devenir Champion de la Tzarine pour +16 pts. Il peut alors échanger gratuitement sa lance de cavalerie contre un pistolet.

Règles Spéciales : *Charge Glorieuse, Loyauté Séculaire*.

UNITÉS DE BASE

Vous devez avoir un nombre minimum d'unités de base variant selon la taille totale de votre armée.

UNITÉS

Chaque unité est représentée par un choix dans la liste d'armée de votre contingent allié. Y sont indiqués le nom de l'unité ainsi que son profil, son équipement et ses règles.

Profil : Les caractéristiques des troupes de chaque unité sont données ici. Certains profils sont indiqués même s'ils restent optionnels, comme ceux des champions.

Taille d'Unité : La taille minimale en figurines de l'unité est spécifiée. Dans certains cas une taille maximale est également indiquée.

Équipement : L'équipement de base de l'unité est indiqué, sa valeur en points est déjà incluse dans le coût des figurines.

Options : Les armes et armures optionnelles sont indiquées ici, ainsi que les options telles que les Champions, les Porte-étendards, les Musiciens et les coûts additionnels qu'elles entraînent.

Règles Spéciales : Beaucoup d'unités suivent des règles spéciales décrites dans le Bestiaire, mais leur appellation est redonnée ici par commodité.



Des Kossars

UNITÉS SPÉCIALES

Les unités spéciales sont des troupes peu communes qui apparaissent sur le champ de bataille moins souvent que les unités de base.

Vous ne pouvez inclure qu'un nombre limité d'unités spéciales selon la taille de votre armée.