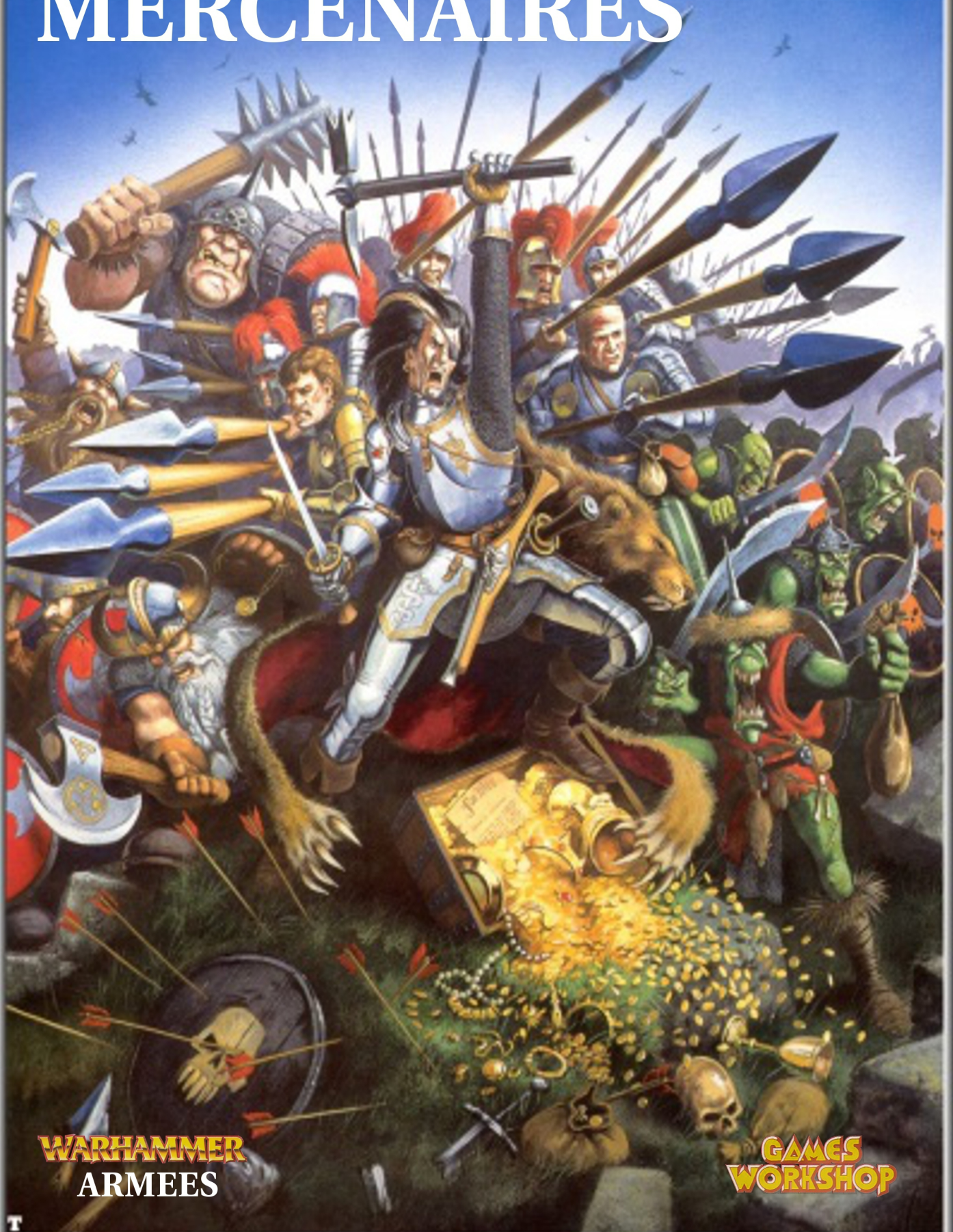


WARHAMMER

MERCENAIRES



WARHAMMER
ARMEES

GAMES
WORKSHOP

T



L'armée mercenaire des frères Perry, 100% personnages spéciaux et régiments de renom!



Lorenzo Lupo mène ses mercenaires dans une charge héroïque afin de repousser la vermine skaven.

MERCENAIRES



Compilation des historiques et règles de tous les mercenaires sortis
par Games Workshop et jouables à Warhammer 7^{ème} édition.

Version 2.0, Mars 2010

SOMMAIRE

INTRODUCTION	5	Ventre-Durs.....	54
DE FUREUR ET DE SANG	6	Crache Plombs.....	54
La Tilée.....	9	Mangeurs d'Hommes.....	55
L'âge des explorations.....	13	Équipement des Royaumes Ogres.....	56
Filles des Dieux.....	18	Mordilleurs d'Hommes.....	57
La Chute de Miragliano.....	20	Nains.....	58
Chronologie Tiléenne.....	24	Pirates Tueurs de Long Drong.....	58
NOTRE SANG POUR LEUR OR	26	Les Haches des Mers de Torston.....	59
Personnages		Hommes-Ours d'Urslo.....	60
Officiers Mercenaires.....	27	Maraudeurs Nordiques.....	61
Généraux Mercenaires Personnalisés.....	28	Gardes du Corps du Trésorier-Payeur.....	61
Trésorier-Payeur.....	30	Halflings.....	61
Emissaire Noir.....	30	Les Coqs de Combat de Lupin Croupe.....	62
Oracle d'Albion.....	30	La Compagnie Maudite.....	68
Prêtresse Serpent Amazone.....	31	Unités Rares	
Sorciers Mercenaires.....	31	Les Amazones d'Anakonda.....	43
Domaine des Émissaires Noirs.....	32	Les Répurgateurs.....	44
Domaine des Oracles.....	33	Félix et Gotrek.....	45
Domaine du Serpent.....	34	Les Cavaliers sur Sang-froids de Tichi-Huichi.....	48
Borgio "Casse-Murailles".....	75	Monteurs de Rhinocéros.....	55
Lorenzo Lupo.....	76	Bêtes des Marais d'Albion.....	57
Marco Colombo.....	77	Les Rangers de Bugman.....	59
Ghazak Khan.....	78	Canons.....	63
Lucrezia Belladonna.....	79	Les Canons Tractés de Bronzino.....	63
Mydas le Cupide.....	80	La Faucheuse de Gobelins de Malakaï Malakaïsson.....	64
Unités de Base		Catapulte à Marmite Halfling.....	64
Piquiers.....	35	Géant Mercenaire.....	65
La Confrérie d'Alcatani.....	35	Géants d'Albion.....	66
La Légion Perdue de Pirazzo.....	36	Asarnil, le Maître des Dragons.....	69
La Compagnie Léopard de Léopold.....	37	Hommes-Oiseaux de Catrazza.....	70
La Garde Républicaine de Ricco.....	38	Gilead et Fithvael.....	71
Arbalétriers.....	38	Trolls de Glace.....	71
La Brigade de Braganza.....	38	Dragon Empereur de Feu.....	72
Les Nemrods de Miragliano.....	39	Cavaliers Infernaux de Toxote.....	72
Duellistes.....	42	Pirates Zombies de la Côte des Vampires.....	73
Les Vengeurs de Vespero.....	42	LA GALERIE DES ILLUSTRES	81
Cavalerie lourde.....	46	LA SALLE D'ARMES	97
Les Vauriens de Voland.....	47	LISTE D'ARMÉE MERCENAIRE	98
Cavalerie légère.....	49	Seigneurs.....	99
Les Chiens du Désert d'Al Muktar.....	49	Héros.....	101
Unités Spéciales		Unités de Base.....	103
Les Arbalétriers de Ruglud.....	40	Unités Spéciales.....	106
Les Dépeceurs de Mengil.....	41	Unités Rares.....	110
Ogres Mercenaires.....	50	Q&R et Errata	114
Les Chevaucheurs de Loups d'Oglah Khan.....	51	Références	116
Les Ogres de Golgfag.....	52	Tailles, Socles, PU	118
Unités des Royaumes Ogres.....	53		
Buffles.....	53		

Tous les noms et règles présents dans ce livre sont la propriété intellectuelle de Games Workshop®. Toutes les règles ont été compilées de manière totalement bénévole et à but non lucratif, aucun bénéfice financier n'en ressortira donc.

Rédacteur : Belgarath

Remerciements : merci à JB de maintenir à jour le Liber Exhaustivus qui permet de retrouver en ligne les règles Mercenaires et pour sa collaboration à la compilation et aux corrections du Livre d'Armée. Merci à Leonardo de maintenir vivant le Forum de la Communauté Mercenaire Française et pour son aide à la compilation du présent ouvrage. Merci à tous ceux qui ont soutenu ce projet, collaboré à son aboutissement et aident à sa diffusion de quelque moyen que ce soit. Merci à tous ceux qui aiment les Mercenaires et continuent de les jouer. Et merci à GW qui a créé notre armée favorite, en espérant sa bienveillance, son soutien et qui sait ! Une mise à jour pour la V8 ?

Illustration de couverture : "Dogs of War", couverture du livre d'armée Mercenaires V5, par Dave Gallagher.

INTRODUCTION

Bienvenue dans ce livre d'armée dédié aux Mercenaires. Il s'agit d'une liste d'armée provisoire reprenant les 3 PDF mis en ligne (et retirés depuis peu) par Games Workshop et couvrant respectivement la liste d'armée, les régiments de renom et les personnages spéciaux. A ces trois PDF ont été ajoutées les unités issues du livre d'armée Royaumes Ogres ainsi que tout le matériel Mercenaire publié par Games Workshop jusqu'à ce jour (Dragon Impérial de Feu Forge World, règles de généraux mercenaires, unités issues de la campagne Lustrie etc...) et classé en matériel officiel et en matériel soumis à autorisation adverse. La section historique est issue du site « les Princes Marchands », site reprenant l'historique du livre d'armée Mercenaire V5. Les illustrations sont issues du livre d'armée V5 et de divers sites et articles de Games Workshop, quant aux photos elles proviennent du site Games Workshop mais aussi d'armées de joueurs mercenaires.

L'objectif de ce livre est double :

_faire connaître l'Armée Mercenaire aux nouvelles générations de joueurs et leur donner envie de monter une armée de chiens de guerre propice aux conversions de toutes sortes.

_permettre aux joueurs possédant une armée mercenaire de continuer à la jouer car il n'est que justice que les joueurs qui ont investi du temps et de l'argent dans une armée mercenaire puissent toujours l'utiliser, que ce soit en club ou en tournoi.

Ce livre ne sera sans doute pas exempt de défauts, mais veuillez pardonner à un humble bénévole passionné qui prend sur son temps libre pour faire le boulot des membres du staff Games Workshop.

Warhammer

Le livre de règles de Warhammer contient toutes les règles pour livrer des batailles avec votre collection de figurines Citadel. Chaque armée possède de plus un livre qui lui est consacré et qui propose des règles pour faire de vos figurines une force prête au combat. Le livre que vous tenez entre les mains détaille les Mercenaires et vous permet d'aligner une de leurs armées à Warhammer.

Pourquoi Collectionner les Mercenaires?

Contrairement aux autres armées, les armées de Mercenaires ne sont pas issues d'un lieu particulier et n'appartiennent pas non plus à une race particulière, bien que les humains en forment probablement la plus grande partie et que la Tilée en fasse un emploi massif (c'est pourquoi la section background est centrée principalement sur la Tilée). Ce sont des bandes de guerriers qui vivent des combats, pour le goût de l'action et, plus que tout, dans l'espoir de faire fortune. Certains ne sont que de simples bandits, des coupe-jarrets ou pirates plus ou moins recommandables (plutôt moins, d'ailleurs), mais d'autres sont de nobles princes ou des corsaires menant de fiers guerriers vers l'aventure. Vous trouverez parmi eux des flibustiers venus de Norsca aux côtés d'Arabians, de Nains, d'Elfes ou encore d'Ogres. Les guerriers et troupes de vos armées seront issus du fin fond de la Bretagne comme de la lointaine Cathay. Bref, l'armée Mercenaire vous offre une polyvalence de jeu inégalée et la possibilité de jouer toutes les figurines qui vous plaisent, voire même d'oser les conversions les plus spectaculaires!

Le Contenu de ce Livre

Chaque livre d'armée est divisé en quatre sections dédiées aux différents aspects de l'armée. Celui-ci contient :

- **De Fureur et de Sang** : Cette première section présente les Mercenaires et leur rôle dans le monde de Warhammer. Vous y trouverez les détails de leurs origines, l'histoire des grandes

guerres ayant impliqué des mercenaires ainsi que des informations sur certains des personnages mercenaires les plus célèbres.

- **Notre Sang pour leur Or** : Chaque personnage, unité et monstre de l'armée est examiné en détail dans cette section. Vous y trouverez sa description et le rôle qu'il joue dans l'armée, ainsi que ses règles complètes, notamment ses pouvoirs spéciaux et l'équipement porté au combat. Cette section contient aussi les règles des personnages spéciaux Mydas le Cupide, Lucrezia Belladonna, Borgio « Casse Murailles », Ghazak Khan et Lorenzo Lupo.

- **La Galerie des Illustres** : Cette section propose des photos de figurines Citadel peintes par des joueurs ou par des peintres de l'équipe Eavy Metal de Games Workshop. Vous verrez aussi des exemples de figurines alternatives issues de marques diverses pour personnaliser vos armées et des idées de conversions.

- **Liste d'armée Mercenaire** : Cette section contient les Objets Magiques Communs ainsi qu'une liste d'objets magiques non officiels publiée par le Studio Games Workshop italien pour une campagne nationale. Vous pourrez aussi sélectionner les unités présentées dans « Notre Sang pour leur Or » pour mettre sur pied votre armée. La liste d'armée regroupe ces régiments et ces personnages dans les catégories Seigneurs, Unités de Base, Unités Spéciales et Unités Rares. Chaque unité possède une valeur en points qui vous permet de livrer des parties équilibrées contre vos adversaires.

En Savoir Plus

Bien que ce livre d'armée contienne tout ce dont vous avez besoin pour jouer une partie avec une force de Mercenaires, il reste toujours de nouvelles tactiques à découvrir, des batailles à livrer et des techniques de peinture à expérimenter. Le White Dwarf couvre tous les aspects du Hobby, et vous pouvez également trouver des articles concernant les Mercenaires sur les fora Warhammer-Forum (<http://forum.warhammer-forum.com/>), la Tilée (<http://tilee.winnerbb.net/>), les Princes Marchands (<http://lesprincesmarchands.c.la/>).



DE FUREUR ET DE SANG

Le temps des mercenaires

De tout temps, les marchands de Tilée ont loué les services de soldats pour protéger leurs navires des pirates et pour escorter leurs caravanes. Bien sûr, les propriétés et les entrepôts devaient aussi être gardés, et il devint habituel pour les marchands d'entretenir des troupes plus ou moins en permanence.

Les familles marchandes utilisaient aussi leurs mercenaires pour assoir leurs ambitions politiques dans leurs cités, soit pour y obtenir les pleins pouvoirs, soit pour renverser des tyrans et mettre une république en place ! En Tilée, la richesse est le pouvoir, et le pouvoir, la puissance militaire et le statut se valent tous à peu de choses près.



Les bandes de mercenaires

La demande de soldats donna naissance à de nombreuses bandes de mercenaires : des soldats qui se mettaient au service de tout banquier qui pouvait avoir besoin d'eux.

Ceux-ci recrutèrent parfois des troupes de manière plus ou moins permanente, mais la plupart ne recrutèrent qu'en cas de besoin. De plus, les soldes des meilleurs combattants étaient bien trop élevées pour la bourse de marchands ordinaires. Les capitaines mercenaires les plus doués devinrent eux-mêmes riches et influents, et leurs services furent bientôt demandés dans toute la Tilée.

Les rivalités entre marchands donnèrent inévitablement lieu à des raids et même à des guerres ouvertes. Ce sont les mercenaires qui réglèrent ces problèmes, et le camp qui avait pu amasser assez d'or gagnait souvent assez vite ! Les marchands dépensèrent parfois des fortunes pour que des mercenaires gagnent leurs guerres, tandis que les usuriers n'étaient que trop contents de leur prêter plus d'or.

C'est ainsi que les armées de Tilée devinrent des armées de mercenaires. Bien des guerriers talentueux sont ainsi devenus riches, et des combattants venus du Vieux Monde entier gravitent autour de la Tilée où leurs talents sont payés à leur juste valeur.

Invasions et conflits

Les Tiléens eurent la chance que les orques, les gobelins et autres créatures monstrueuses restent loin de leur pays pendant longtemps. Cela ne pouvait durer éternellement et en 475 une vaste horde de peaux vertes envahit la Tilée depuis l'est.

Les marchands tiléens n'avaient pas l'habitude de combattre des envahisseurs étrangers : ils ne se battaient toujours qu'entre eux ! L'apparition brutale de sauvages à la peau verte provoqua un choc. Ces brutes brûlaient les champs et les fermes et s'enfuyaient avec les biens des marchands. Plusieurs des plus puissants marchands s'allièrent et mobilisèrent la plus vaste armée jamais vue en Tilée jusqu'alors.

L'armée mercenaire fit route vers les tribus orques et planta ses tentes sur la rive du grand fleuve, d'où le général pouvait

observer le campement primitif des orques. Il fut horrifié par la désolation et le chaos qu'ils avaient causés sur l'autre rive. La seule pensée que des créatures aussi primitives et barbares puissent ravager la Tilée était insoutenable.

Cependant, les tiléens remarquèrent un fait étrange en scrutant le camp ennemi. Les divers contingents orques stoppaient parfois leurs activités pour se battre entre eux. En fait, l'armée était totalement dépourvue de discipline, et seule l'autorité personnelle du chef de guerre assurait la cohérence. Le général tiléen eut alors une idée.

Les tiléens décidèrent que plutôt que de se battre contre les orques, ils engageraient simplement la moitié de leur armée pour se battre contre l'autre. De cette manière, peu importe le vainqueur, les tiléens ne pouvaient pas perdre. De plus le butin remporté par la moitié victorieuse paierait le coût de leur recrutement !

On ne sait pas exactement comment cela fut accompli, mais le plan fonctionna. Les orques furent rapidement vaincus. Ceux qui avaient été engagés pour la bataille furent de nouveau engagés et envoyés aux frontières sous le commandement d'un général tiléen pour attaquer les orques qui s'y trouvaient encore.

Depuis ce jour les tiléens ont employé sans retenue des mercenaires de nombreuses races. Cette demande de bons soldats sans distinction de race encouragea des bandes de mercenaires à voyager jusqu'en Tilée pour trouver un emploi. C'est pourquoi on peut y trouver des soldats issus de toutes les contrées du Vieux Monde.



Les aventuriers

Avides de découvrir de nouvelles routes commerciales, les marchands tiléens ont souvent financé des missions d'exploration. Elles peuvent non seulement donner lieu à des découvertes et augmenter les profits, mais éloignent aussi les nombreuses bandes de mercenaires désœuvrées de la Tilée. Ainsi en temps de paix les mercenaires sans emploi, qui passeraient autrement leur temps à vagabonder dans les cités tiléennes et à chercher des ennuis, sont occupés de manière plus profitable.

Les tiléens n'ont jamais rechigné à dépenser de l'argent pour en gagner davantage, et peuvent financer et équiper des expéditions que d'autres trouveraient irréalisables. En conséquence, la Tilée est devenue le pays des navigateurs, des cartographes, des découvreurs. Il ne se passe pas un mois sans qu'une expédition ne parte pour la Lustrie, les pays du sud ou Cathay.

Les grandes expéditions requièrent des armées entières de mercenaires, dont la plupart sont destinés à mourir de manière horrible dans la jungle ou le désert de quelque contrée lointaine, en supposant qu'ils ne fassent pas naufrage avant d'arriver.

Pour les chanceux qui réussissent, les récompenses sont grandes. Les généraux rentrent au pays en héros, leurs navires chargés de trésors et leurs journaux de bord pleins de descriptions imaginatives de nouvelles terres, de tribus exotiques et de leurs propres actes héroïques. D'autres ne reviennent pas du tout et deviennent les rois des cités des pays qu'ils ont découverts pour y vivre dans l'opulence.

L'avènement des Princes Marchands tiléens

Les tiléens s'intéressèrent au commerce très tôt, ils commencèrent peu après que les antiques ruines elfiques ne soient habitées par les tribus humaines puis reconstruites en cités tiléennes. De par sa situation la Tilée pouvait être atteinte par les navires des hauts elfes et les caravanes naines. Les tiléens se trouvaient donc dans une position idéale pour servir d'intermédiaires entre les deux races. L'animosité entre les elfes et les nains était telle depuis la guerre de la Barbe qu'ils préféraient éviter autant que possible de commercer directement. Bien entendu les tiléens firent en sorte de tirer un bénéfice substantiel de cet état de fait !

Les marchands proliféraient dans toutes les cités-états de Tilée et les profits commerciaux leur permirent de devenir de plus en plus puissants. Evidemment ils prirent une part active dans le gouvernement de leurs cités, soit comme monarques, soit comme membres du conseil.



Ambition, tyrannie et vendetta

La plupart du temps, une seule famille marchande domine chaque cité. Dans les Républiques, le pouvoir est partagé plus ou moins équitablement entre plusieurs familles pour éviter les bains de sang dans les rues ! Souvent, lorsqu'une maison est plus puissante et respectée que les autres, le chef de famille devient le Prince de la cité. De tels personnages sont appelés les Princes Marchands.

Il n'existe pas de droit héréditaire au pouvoir, et chaque prince marchand doit prendre garde aux rivaux désirant son trône. Il est assez courant qu'un dirigeant soit détroné par un rival d'une autre famille, ou même par un de ses parents. Ces luttes pour le pouvoir prennent généralement la forme de violents affrontements de rue entre guerriers engagés par chaque camp. Parfois, un prétendant ambitieux au trône princier ira jusqu'à engager une armée entière pour renverser son rival. En Tilée, c'est une coutume pour quiconque dont les ancêtres ont eu un pouvoir politique de réclamer le titre de Prince Marchand. Ce simple fait peut donner naissance à des rivalités politiques et à des vendettas sans fin.

Quiconque accède au pouvoir, que ce soit par l'intrigue, l'assassinat ou la force des armes, est certain de se faire des ennemis en chemin. En Tilée, la tradition de rendre coup pour coup à ses ennemis est forte. Cela a donné naissance à la fameuse tradition de la vendetta. Contrairement aux rancunes naines, qui sont rayées du livre lorsqu'elles sont réglées, les vendettas sont permanentes. Elles ne sont pas écrites, mais plutôt soigneusement gardées en mémoire de génération en génération au sein d'une famille. Ainsi elles peuvent être mises de côté ou rappelées suivant le besoin.

Quiconque cherche une excuse pour renverser un dirigeant et usurper le trône, ou n'importe quel Prince Marchand qui cherche une raison pour faire la guerre à une principauté rivale, n'a qu'à déterrer une vieille vendetta. D'un autre côté, pour une réconciliation ou une alliance, une vendetta peut être commodément mise de côté.

Les citoyens

Les dirigeants de la Tilée ne furent jamais des propriétaires terriens féodaux comme les grands nobles de la Bretagne ou de l'Empire. Au contraire, les tiléens les plus influents ont toujours par tradition vécu en ville, jamais dans des châteaux à la campagne. Le commerce est la principale source de revenus plutôt que les domaines et les champs exploités par les paysans.

La maison d'un Prince Marchand comprend sa famille et ses nombreux proches, qui le considèrent tous comme le chef de cette famille élargie. Il emploie d'innombrables artisans, artistes, marchands, capitaines de vaisseau, serviteurs, et bien d'autres encore. La fierté de tout marchand exige qu'il emploie le meilleur personnel possible, et les Princes Marchands d'une cité se doivent toujours d'engager les meilleurs des meilleurs pour ne pas perdre la face.

Les paysans tiléens exploitent de grands champs fertiles à l'extérieur des murs des cités. Certaines fermes appartiennent à des familles qui y vivent depuis des années. D'autres sont la propriété de marchands qui y produisent des denrées afin de les vendre.

Bien sûr, les contestations de frontières sont monnaie courante entre les cités tiléennes. Elles sont parfois réglées par des échauffourées, ou par une forte contrepartie sonnante et trébuchante ! Certaines cités contrôlent d'immenses domaines tandis que d'autres sont assez réduites pour qu'un garde dans une tour de guet puisse voir toutes les frontières. Les marchands les plus puissants se font habituellement construire de splendides villas à la campagne.

Les régions côtières de Tilée ont toujours été victimes de ravages de pillards venus de la mer comme les sauvages nordiques, les corsaires d'Arabie et bien d'autres.

De même, les maraudeurs des montagnes de l'est et les hordes de vils skavens sortant de terre ont souvent menacé l'intérieur du pays. Dans de telles situations, le peuple tiléen abandonne ses fermes et se met à l'abri derrière les remparts des cités pour grossir les rangs des défenseurs. Ils brûlent souvent les champs plutôt que de permettre à l'ennemi de s'en nourrir. Confrontés à un siège, les pillards préfèrent habituellement reprendre la mer et repartir les mains vides. De cette façon, les cités ont perduré pendant de nombreux siècles de malheur, abritant en leurs murs la lumière de la civilisation et de la finance prudente.

La Tilée, contrée des Mercenaires



La Tilée est la patrie des mercenaires, là où les soldats de fortune vont chercher un emploi et où ceux qui veulent être seigneurs et dirigeants vont les trouver. Divisé en de nombreuses républiques et principautés, ce pays a toujours du travail pour un guerrier qui veut se battre pour de l'or. Jamais un mercenaire digne de ce nom ne s'est ennuyé en Tilée!

Chaque année, grandes et petites expéditions lèvent l'ancre pour les légendaires Lustric et Cathay, à la recherche de nouvelles routes commerciales ou de pillages. La Tilée est un paradis pour les vauriens avides d'or et d'aventures. Ici commence l'histoire d'innombrables héros, parsemée de courageux sauvetages et d'exploits impossibles. Et certains de ces récits sont même vrais!

LA TILÉE

Les armées mercenaires combattent à travers tout le monde de Warhammer, dans tous les endroits où une promesse de fortune les appelle. Les cryptes des hommes lézards de Lustrie ont attiré bon nombre d'aventuriers en puissance, comme ce fou de Piazza Pizzaro et le presque légendaire Sven Hasselfriesian. Vers l'est les mystérieuses îles du Dragon et les terres brumeuses de Cathay ont tenté des soldats de fortune tels que le Comte Egmund Baernhof et le très célèbre Thorson Grint. Vers le bas des Terres du Sud et les légendaires trésors de Karak-Zorn, vers l'est et Cathay et vers l'ouest et les riches cryptes de Lustrie, le monde est plein d'armées en lambeaux vendant leur épée au plus offrant et faisant des rêves d'Empire !

Bien que les mercenaires laissent leur trace sanglante aux quatres points cardinaux, leur principale terre d'origine est la Tilée. De tous les Royaumes du Vieux Monde et de bien d'autres pays, les soldats de fortune viennent en Tilée pour trouver un emploi. Les raisons en sont évidentes. La Tilée est un pays anarchique et ingouvernable, où des individus sans scrupules règnent sur des cités indépendantes. Le vrai pouvoir se trouve chez les Princes Marchands, qui complotent pour échapper aux impôts levés par des états ou conspirent contre les autres princes. En fait, il est de tradition en Tilée que chaque armée si petite soit-elle, soit une armée de mercenaires, engagée et utilisée par un prince, un marchand retors ou un tyran ambitieux.

La Tilée est également un melting-pot dans lequel tous les styles de mercenaires viennent chercher à se joindre à l'aventure du moment. Certaines de ces aventures sont le fait de marchands désireux d'ouvrir une nouvelle route commerciale vers le sud ou l'est. Mais souvent l'aventure démarre après les dires d'un capitaine fou selon lequel la terre serait ronde, cubique, plate ou autres délires. Bien souvent on entend plus jamais parler d'eux, mais parfois on voit revenir un navire chargé de trésors jusqu'aux sabords avec un équipage de survivants bardés d'or et de joyaux, prêts à commencer une nouvelle vie de luxe et d'oisiveté.

La Principauté tourmentée de Tobaró

Tobaró est la seule grande cité sur la côte ouest de la Mer Tiléenne. Les étroites plaines côtières de Tilée y sont séparées des plateaux arides d'Estalie par les montagnes d'Abasko. Tobaró est située sur une côte plutôt irrégulière, surtout au sud où les îles rocheuses sont nombreuses. Celles-ci sont habitées par des créatures oiseaux appelées sirènes dont le chant est si mélodieux qu'il attire les marins sans méfiance vers les rochers et une mort certaine. Aucune de ces îles n'a de population humaine à part celles qui sont assez isolées et éloignées pour servir de repaires aux pirates et aux pillards.

Tobaró était un fort elfe et son centre est dominé par un grand rocher qui est devenu l'acropole de la cité. Sur son sommet plat, entouré de murs solides, se trouvent le palazzo des princes de Tobaró et la ville haute. La cité basse est entourée de murailles encore plus puissantes. Tobaró a repoussé de nombreux sièges, tenant tête aux estaliens, puis aux hordes d'Arabie durant la tentative du Sultan Jaffar pour conquérir l'Estalie. Tobaró fut le port grâce auquel les bretonniens et les tiléens purent envoyer de l'aide aux estaliens acculés.

C'est pour cette raison que le Sultan Jaffar l'assiégea sur terre et sur mer, mais la cité ne tomba pas. Une menace bien plus sérieuse devait pourtant émerger plus tard, lorsque les skavens pénétrèrent dans la cité par les catacombes du rocher de l'acropole. Ils purent ainsi attaquer la ville de l'intérieur, là où ses fortifications étaient inutiles. La bataille dans les rues et les dégâts infligés à la cité furent terribles.

Le Prince de Tobaró, Meldo Marcelli, réussit à s'échapper avec de nombreux soldats et la majorité de ses navires. En arrivant à

Remas, il dépensa toute sa fortune pour recruter une grande armée de mercenaires, comprenant un fort contingent de Remas.

Revenant sans délai, avec des marins elfes en renfort, Meldo et son armée attaquèrent la cité et la reprirent, repoussant les skavens au fond des catacombes. Un combat acharné fit rage dans le rocher de l'acropole avant que les skavens ne soient finalement vaincus. A présent, de nombreux tunnels ont été murés et une garnison de mercenaires est de garde en permanence dans les profondeurs de l'acropole elle-même.



Tobaró est toujours une principauté, mais de justesse. Moins de trois siècles après la reprise héroïque de la cité par Meldo Marcelli, sa famille, qui avait conservé le trône d'une manière ou d'une autre, se divisa en factions opposées. Plusieurs prétendants convoitaient le titre de prince, et complotaient les uns contre les autres lorsqu'une prophétie commença à se répandre dans la cité. Elle prédisait une fin horrible au prochain prince de Tobaró. Les prétendants rivaux tombèrent d'accord pour ne pas prendre de risque, et élirent un cochon pour présider le conseil des citoyens en tant que prince jusqu'à ce que la prophétie se réalise ! Rien ne se passa. Les années passèrent et le cochon présidait le conseil coiffé du chapeau princier et de la chaîne d'or de la fonction. Tobaró connut alors une période plutôt paisible. Puis les prétendants commencèrent à s'impatienter et l'un d'eux projeta de tuer le cochon. Mais ses rivaux lui firent remarquer que quiconque assassinait le cochon, que l'on appelait à présent Cochono I, commettrait un acte de trahison et devrait être exécuté ! Le cochon régna jusqu'à un âge respectable jusqu'au jour où, lors de l'inspection de la garde, il tomba des remparts de Tobaró et se noya dans la mer ! Avec le temps, il ne restait plus qu'un seul prétendant encore en vie, qui devint prince sans opposition. Depuis, Tobaró est restée une principauté malgré les nombreux complots visant à installer une république.



La grande Principauté de Miragliano

Miragliano est un bastion contre les skavens. A cause de sa proximité avec les Marais Putrides, qui regorgent de miasmes, Miragliano a souvent été victime d'épidémies au cours des siècles. La fièvre rouge de 1812 fut l'une des pires et faucha les trois quarts de la population de la cité. Une infestation de gros rats fut jugée responsable, et depuis lors la cité emploie des chasseurs de rats professionnels parmi ses troupes de mercenaires. Tout en exterminant les rats, les chasseurs de rats affrontent les coureurs d'égouts skavens au cours de batailles souterraines. Personne ne sait exactement d'où viennent les skavens, mais ils sont nombreux aux abords des Marais Putrides. Une prime importante est payée pour leurs têtes.

Depuis la fièvre rouge, des quartiers entiers de la ville ont été reconstruits par les princes de Miragliano. N'étant pas une colonie elfe à l'origine, la ville se développa de manière empirique au cours des siècles. Les princes imposèrent graduellement un plan à la cité. Ce plan fut à l'origine dessiné par le grand Leonardo da Miragliano, alors employé par le prince Cosimo. De nombreux siècles furent nécessaires à son aboutissement. Chaque prince successif et de nombreuses familles marchandes ont contribué à l'embellissement de la cité avec des palazzi, des piazze, de beaux ponts et des sculptures.

Miragliano est découpée par plusieurs larges et élégants canaux et de nombreux autres plus étroits. La population les utilise comme des rues et des barques décorées naviguent sans cesse à travers la cité et sous ses nombreux ponts. Cependant, les canaux peuvent devenir malodorants et rendre la cité vulnérable aux épidémies. De surcroît, les canaux fournissent évidemment des entrées de choix pour les agents skavens. Afin de prévenir toute intrusion, les "portes des canaux", bloquées par d'énormes herse métalliques sont gardées par les chasseurs de rats.

Les défenses de Miragliano sont puissantes et tirent partie de la nature marécageuse de la région. Les douves sont très larges et les murailles spécialement étudiées pour optimiser l'efficacité de l'artillerie. Il s'agit de travaux réalisés par le génial Leonardo avant qu'il n'entre au service de l'Empereur.

Les princes de Miragliano ont toujours été des mécènes aussi bien pour la science que pour les arts. La proximité des passes montagneuses et jadis la menace de l'Empire et de la Bretonnie ont provoqué leur intérêt pour l'art de la guerre et des fortifications. Il n'est guère surprenant que Leonardo da Miragliano et Borgio Casse-Muraille aient commencé leur carrière dans cette cité.

Les défenses de Miragliano comprennent plusieurs hautes tours qui furent construites afin de pouvoir voir très loin au-dessus du paysage plat. Hélas, à cause de la nature meuble du sol, la plupart penchent selon un angle invraisemblable. Malgré tout, grâce au talent exceptionnel des architectes (dont Leonardo fait parti), elles ne s'écroulent pas. En fait, Miragliano a même lancé une mode architecturale qui fut copiée dans d'autres cités, surtout Luccini dont les princes sont renommés pour leur grand sens de l'humour. A présent, chaque cité possède sa tour penchée, ou en désire une. Il n'y a qu'en Tilée qu'une pareille chose pouvait se produire ! Borgio dit un jour que les condamnés étaient beaucoup plus jolis pendus à une tour penchée. Il en savait quelque chose : il exécutait souvent une douzaine de ses ennemis à la fois, et on dit que leur poids a fait pencher un peu plus les tours pendant son règne !

La turbulente Principauté de Trantio

Trantio est en quelque sorte une cité parvenue. Elle n'était pas du tout puissante il y a quelques siècles. Située à l'intérieur des terres dans une région vallonnée, elle était un peu trop isolée pour que son commerce prospère. Ce fut l'une des premières cités à renverser un prince pour mettre en place une république. Celle-ci dura longtemps mais finit par sombrer dans la décadence. Cependant, toutes les tentatives pour envahir la cité avec des armées de mercenaires venues de Remas ou de Miragliano ont été déjouées par la république qui changeait de camp au bon

moment. Trantio devint célèbre pour son utilisation des rivalités afin de conserver son indépendance. Tout changea lorsque Marco Colombo revint de Lustrie avec d'immenses richesses. Prenant le contrôle de l'armée de mercenaires de son commanditaire, Orlando, prince en exil de Trantio, il parvint à prendre le contrôle de la cité et à en devenir le prince.

Marco fut un prince exemplaire qui eut la présence d'esprit de garder sa fortune et d'établir sa famille en sécurité comme Princes Marchands de Trantio. La cité commença à prospérer grâce au commerce et à exploiter sa position pour commercer vers l'ouest par la mer et vers l'est à travers les montagnes. Trantio devint ainsi l'une des plus cultivées et magnifiques des cités tiléennes. L'artisanat et le talent des nains se répandaient vers l'ouest le long d'anciennes routes commerciales passant par Trantio. Cette influence se perçoit dans la qualité et l'ambition de ses bâtiments, construits d'après des techniques naines. Les fortifications, les portails et les tours sont donc particulièrement massifs. De grandes quantités de marbre sont extraites de carrières dans les Monts Apuccini en même temps que de l'exotique trantine veinée de rose pour laquelle la cité est renommée. Cette pierre fut utilisée pour l'énorme sculpture de Grotto «Les Cinq Grâces» qui trône sur la piazza de Verezzo.

La Perfide Principauté de Pavona

La petite cité de Pavona se révéla être une concurrente sérieuse de Trantio pour le commerce vers l'est, les royaumes nains et les principautés frontalières. La rivalité entre les deux cités était si intense que le territoire qui les séparait devint un lieu de rencontre habituel pour les généraux mercenaires. Il y eut de nombreuses guerres, et autant de tentatives de réconciliation. Les familles princières furent ainsi liées par une succession de mariages. Les pactes duraient rarement longtemps, et ces unions se terminaient souvent par un empoisonnement ou une quelconque autre méthode d'assassinat. Trantio et Pavona sont à couteaux tirés, et leur rivalité intense peut passer pour une faiblesse majeure. Pourtant, dès que l'armée d'une autre cité hostile apparaît dans la région, elles oublient leurs querelles et s'unissent pour repousser l'ennemi commun. Luccini, Verezzo et Miragliano ont ainsi subi d'humiliantes défaites dans les collines de Pavona ou de Trantio.


La cité de Pavona en elle-même reste petite en comparaison d'autres cités tiléennes. La cité est célèbre pour ses nombreuses ponts qui n'enjambent ni des rivières ni des canaux mais les rues, permettant ainsi aux notables d'aller d'une maison ou d'un palazzo à l'autre sans avoir à descendre dans le brouhaha de la rue.

La république rebelle de Remas

Remas est une grande et ancienne cité côtière. L'énorme port circulaire fut construit, dit-on, par les Hauts Elfes pour leurs navires de commerce. Bien qu'en ruines et malgré les colossales pièces de maçonnerie qui gisent à moitié englouties, il abrite encore la puissante flotte de Remas. L'entrée étroite du port est surplombée par un énorme pont reposant sur d'immenses piliers de pierre. Ce pont ne supporte pas que la route qui relie les deux côtés de la ville, mais aussi les nombreuses maisons luxueuses et les palazzi des princes marchands. Ceux-ci font trois, quatre et même cinq étages avec des balcons en surplomb. Il y a également des tours de chaque côté et au centre du pont et, Tilée oblige, certaines penchent à des angles défiant la gravité et sont supportées par de nombreux contreforts colossaux !

Le reste de Remas s'étend sur une grande surface dans un long circuit de fortifications. La cité abrite une vaste population et est fameuse pour sa puissante armée mercenaire, constituée en majorité de piquiers fournis par les nombreuses maisons marchandes. Remas est une cité relativement stable depuis plusieurs siècles grâce à ces troupes, qui ont résisté aux tyrans et aux conquérants en d'innombrables occasions.

Remas devint une république durant la longue période de famine qui frappa la Tilée entière. Ces famines étaient causées par des



invasions de rats et de souris qui dévoraient les cultures dans les champs et le grain dans les entrepôts. La situation devint si grave que le grain dut être importé de partout où il existait un surplus, mais, grâce au talent commercial des tiléens et à leur marine, les marchés furent conclus et le grain arriva de pays comme l'Empire ou la Bretagne.

Certains Princes Marchands tentèrent de stocker le grain pour le revendre au prix fort. Inutile de dire que cela provoqua des révoltes populaires et que ces princes furent renversés, ce qui arriva à Remas et à Verezzo.

Le plus grand malheur qui devait s'abattre sur Remas fut l'attaque elfe noire de 1487. La flotte de galères qui défendait normalement les alentours du port était en mer, et les elfes noirs profitèrent d'un brouillard inhabituel pour atteindre l'entrée du port. Leurs navires furent stoppés à la terrible «Bataille du Pont» au cours de laquelle une grande partie de l'édifice fut mise à sac et brûlée par les Elfes Noirs, qui capturèrent par la même occasion de nombreux habitants pour les réduire en esclavage. La garnison mercenaire de Remas fut capable de tenir les deux extrémités du pont jusqu'à ce que les pillards, ayant éteint leur soif de destruction décident de partir. Cette attaque révolta la Tilée entière et le pont finit par retrouver son ancienne beauté. Les citoyens ont gardé une profonde rancune envers les Elfes Noirs et sont toujours heureux de fournir des mercenaires, de l'artillerie et des galères de guerre à prix réduit à quiconque se trouve être en guerre contre eux. A cause de sa position centrale, Remas est souvent en guerre avec ses grandes rivales commerciales Miragliano, Verezzo et Luccini. Remas a livré de nombreuses batailles navales contre Luccini et les pirates de Sartosa. Tobarò, par contre, est souvent l'alliée de Remas et les mercenaires de Remas ont aidé les princes de Tobarò à conserver leur cité lors de nombreux sièges et intrigues.

Il est intéressant d'examiner le gouvernement de Remas, étant donné qu'il s'agit de l'une des républiques les moins corrompues et les plus anciennes. Chacune des puissantes familles marchandes est représentée dans le conseil des cinquante. Cette assemblée débat de chaque sujet, prend des décisions et vote des lois. Trois membres du conseil sont tirés au sort chaque année pour le présider en tant que triumvirat. La politique de la république devient ce que désire le triumvirat, ou leurs familles. Donc, si le triumvirat s'intéresse aux projets commerciaux, la république financera probablement un projet commercial cette année. Si l'un des membres du triumvirat est un mécène, la république peut s'attendre à acquérir un nouvel édifice public décoré par les meilleurs artistes de Tilée. Si un ou plusieurs membres du triumvirat sont des généraux mercenaires, alors les états voisins commencent à s'inquiéter et à rénover leurs fortifications !

Hélas, l'une des faiblesses de ce système est que les membres du triumvirat peuvent se quereller entre eux. Cela occasionne parfois des guerres civiles au cours desquelles les deux adversaires se battent par l'intermédiaire de leurs armées de mercenaires. De soudains changements de camp et des réconciliations entre membres du triumvirat ne sont pas impossibles, et peuvent même semer la confusion au cœur d'une bataille ! La cause du problème est souvent le désir de l'un des membres du triumvirat de devenir le seul et unique prince, tandis que ses pairs s'opposent à sa tentative de coup d'état. De telles tentatives sont souvent étouffées dans l'œuf par un assassinat ou une rapide série de combats de rue débouchant sur la proscription et l'exil des sympathisants du tyran.

La sereine république de Verezzo

Verezzo est aussi une république, mais d'un genre complètement différent de celle de Remas. Située dans l'arrière pays, les bastions et les murailles de Verezzo dominent les plaines fertiles. La cité est très compacte, surpeuplée et les rues étroites et venteuses. Les maisons sont construites en hauteur à cause du manque de place. Certaines se sont élevées si haut qu'elles sont devenues des tours et ont été incorporées dans les fortifications. Les murailles sont si solides et si avantageusement placées sur la seule élévation de terrain à des kilomètres à la ronde, que les

citoyens préfèrent les conserver plutôt que de construire des fortifications plus grandes mais moins efficaces. A l'instar de Remas, Verezzo devint une république à la suite des grandes famines. Le prince stocka le grain et tenta de le vendre à un prix exorbitant aux citoyens. Il fut rapidement renversé avec l'assistance de mercenaires et une république fut mise en place. La république de Verezzo est beaucoup plus démocratique que celle de Remas, probablement à cause du nombre important de familles marchandes. En effet, quiconque tenterait de prendre le pouvoir suprême deviendrait forcément la cible des assassins de plusieurs partis.

Verezzo dispose d'un système de vote élaboré qui divise les familles marchandes en factions de couleurs différentes (rouge, vert, bleu et jaune). Les couleurs représentent différentes factions et politiques et, après une élection, on peut entendre à Remas ou à Luccini «Verezzo est rouge, on va avoir des problèmes !» ou «ne prêtez pas d'or à Verezzo tant que les jaunes y sont», et ainsi de suite. Les couleurs sont aussi utilisées pour désigner les équipes dans différents jeux organisés sur les piazze étriquées de la cité. Naturellement, ces jeux sont teintés de politique et d'intrigue !

L'ancienne Principauté de Luccini

La cité de Luccini se trouve à côté de la Mer Tiléenne, au sud de la Tilée en face de Sartosa. Constamment en guerre contre les pirates, Luccini possède une importante flotte de galères. En fait, la cité est l'une des plus grandes puissances militaires de Tilée et beaucoup de généraux mercenaires réputés y ont fait leurs classes.


Luccini, très ancienne, entoure un grand rocher appelé l'acropole. Comme l'acropole de Tobarò, il s'agissait du centre d'une ancienne colonie elfe. Une légende dit que Luccini fut fondée par les jumeaux Lucan et Luccina, les souverains d'une tribu pastorale qui se sédentarisait autour de l'acropole couverte de ruines. Ils auraient construit leur palais au sommet des ruines.

Luccina donna son nom à la cité, et elle est considérée comme une sorte de déesse protectrice. Lucan est aussi vénéré comme un dieu, et un magnifique temple dédié aux jumeaux trône sur l'acropole. Les princes de Luccini prétendent généralement être des descendants de ces personnages légendaires, et il existe donc deux factions rivales : celle des descendants de Luccina et celle des descendants de Lucan. Sans surprise, la principauté est passée d'une dynastie à l'autre d'innombrables fois, et ce fut souvent l'occasion de verser le sang à flots, comme le vin lors des fêtes pour lesquelles la cité est célèbre !

Les princes de Luccini sont connus pour leur sens de l'humour parfois étrange, un trait de famille qui remonterait à leurs ancêtres. Quiconque prétend au titre de prince et semble ennuyeux ou triste est rapidement assassiné ou banni par un prétendant plus jovial. En fait, pour devenir prince de Luccini et être crédible auprès des citoyens, il est courant d'assassiner ou de renverser ses adversaires d'une manière particulièrement comique. Un dicton affirme "le prince de Luccini est plus dangereux lorsqu'il rit !"

La grande forteresse de Monte Castello

La forteresse de Monte Castello fut construite sur les ruines colossales de la plus orientale des anciennes citadelles elfes en ruines. Celle-ci fut prise et occupée par les nains qui refirent des fondations encore plus massives. Des siècles plus tard, le grand général mercenaire Ferrante «le Féroce» bâtit une forteresse sur les ruines pour garder l'est de Luccini et en empêcher toute approche par la mer. Monte Castello reste la forteresse tiléenne située le plus à l'est. Au-delà s'étendent les régions sauvages des Principautés Frontalières qui longent le côté est des monts Apuccini. Ces terres sont toujours en cours de conquête sur les orques et les gobelins. La forteresse fut construite à l'origine pour empêcher les incursions de tribus orques et gobelines



depuis l'est ainsi que pour arrêter tout ennemi qui aurait traversé le Golfe Noir pour débarquer sur la péninsule tiléenne. Monte Castello se dresse sur un monticule rocheux naturel dominant le détroit qui mène dans le long golfe appelé la Baie des Larmes.

Les reconstructions et les améliorations successives des meilleurs chefs mercenaires ont rendu la forteresse incroyablement puissante. La garnison du Castello provient traditionnellement de toute la Tilée, et est payée par toutes les cités tiléennes car toutes bénéficient de la sécurité apportée à la région. Seuls les meilleurs mercenaires et généraux sont engagés pour y servir. Le Castello a été assiégé de nombreuses fois et n'est jamais tombé. Le siège le plus remarquable dura plus d'un an. La garnison, réduite à cinq cents tiléens, se trouva soudain encerclée par plus de dix mille orques et gobelins menés par un certain Unguth le Vil, déterminé à prendre la forteresse avant d'envahir la Tilée elle-même. La garnison du Castello repoussa d'innombrables assauts et endura d'interminables semaines de siège, perdant chaque jour quelques hommes, tandis que les orques recevaient constamment le renfort de troupes fraîches impatientes de se joindre à la grande armée d'Unguth. Isolé par la terre, le Castello était ravitaillé par mer jusqu'à ce que cette route soit malicieusement coupée par les vaisseaux de guerre d'un ennemi inconnu désirant que la forteresse tombe une bonne fois pour toute. Personne n'a jamais pu identifier cet ennemi de façon certaine, mais les tiléens accusent souvent les corsaires d'Arabie ou les pirates d'avoir attaqué les galères de ravitaillement. Certaines rumeurs plus sinistres font état d'une invasion de rats sur les bateaux qui aurait été orchestrée par les machiavéliques skavens. Affamée et désespérée, la garnison tenait bon jusqu'à ce que le commandant mercenaire, le vieux et déterminé Galeazzo, soit gravement blessé en repoussant un assaut orque. Il fut aussitôt emmené des remparts vers le quartier des officiers. Dans le Castello résidait à l'époque Monna Lissa, la courageuse fille du général. En dépit de ses efforts pour stopper l'hémorragie, le vieux Galeazzo succomba à ses blessures. Monna Lissa, craignant que la garnison ne perde tout courage, revêtit l'armure de son père et, se faisant passer pour lui, prit le commandement pour repousser trois attaques de plus dans les jours qui suivirent. Lors de la troisième attaque, Monna Lissa perdit son heaume et les troupes virent sa longue chevelure. Ils demandèrent ce qui était arrivé à leur commandant, et furent découragés lorsqu'ils apprirent sa mort. Ils décidèrent de tout miser sur une dernière sortie et d'abandonner le Castello pour tenter de rallier la Tilée.

Monna Lissa les implora de ne pas sortir vers une mort certaine et de ne pas abandonner le Castello aux mains de l'ennemi, mais ni ses arguments, ni même la promesse d'une énorme récompense, ne purent les faire changer d'avis. Puis Monna Lissa fit remarquer que si les orques prenaient le Castello, ils dégraderaient le chef-d'œuvre de Tintoverdi, «Les Cinq Saisons», qui ornait la salle de banquet du quartier des officiers. Cette fresque était considérée comme la plus belle de toute la Tilée, voire même du monde entier. Elle supplia ceux qui désiraient rester pour défendre ce trésor jusqu'à la mort d'avancer d'un pas, les autres pouvant s'en aller s'ils le désiraient. Un par un, les soldats s'avancèrent les larmes aux yeux en disant : "Plutôt la mort que de voir les orques souiller Tintoverdi !" ou "Aucun orque ne contempera l'image du printemps !" et d'autres choses du même genre. Au final, toute la compagnie fut résolue à rester jusqu'au bout. Le siège continua encore trois mois et le Castello ne tomba pas. Monna Lissa fut tuée par une flèche gobeline le jour même où le Castello était secouru par une énorme armée venue de Luccini. Les renforts dispersèrent la horde orque pour ne trouver que vingt-cinq piquiers encore en vie dans le Castello. Autour des murs, les corps des orques et des gobelins étaient si nombreux que les douves avaient été comblées par les cadavres à tel point que les tours de siège orques pouvaient rouler dessus sans s'enfoncer ! Depuis, Monna Lissa est devenue un symbole de bonne fortune et de victoire. Tant et si bien que la tradition veut que l'effigie de la déesse de la guerre Myrmidia, peinte sur les étendards de bataille mercenaires, possède les traits de Monna Lissa telle qu'elle fut représentée par Cellibotti.

La décadente Principauté pirate de Sartosa

La côte de Sartosa est rocheuse et les terres intérieures sont plutôt accidentées. Les elfes y possédaient une colonie qui fut plus tard occupée par les tiléens venus du continent. Hélas, la cité qu'ils édifièrent fut détruite par une coalition des Elfes Noirs et de la flotte de Settra. La quasi totalité de la population périt ou fut emmenée en esclavage. Les ruines de la cité de Sartosa restèrent abandonnées pendant longtemps, mais un jour débarquèrent des pillards nordiques. Ils vainquirent facilement les habitants éparpillés de l'île et la petite garnison de mercenaires de Luccini. Depuis ce repaire, les Nordiques ravagèrent les côtes de Tilée jusqu'à leur défaite lors de la bataille navale de Cappelino. Les Nordiques survivants furent engagés comme mercenaires par Luccini et purent rester sur l'île pour la garder. Leurs descendants furent cependant balayés par la flotte d'invasion des corsaires d'Arabie commandée par Nafal Muq en 1240. Les corsaires occupèrent l'île pendant à peu près deux cent cinquante ans, au cours desquels ils furent une menace constante. Plusieurs batailles navales eurent lieu dans les parages de Sartosa entre les corsaires et les galères de Luccini, Remas et Tobarò. Finalement, l'île fut arrachée des mains des corsaires par une armée mercenaire dirigée par Luciano Catena. C'était un prince de Luccini et un descendant, comme son nom l'indique, des jumeaux divins Lucan et Luccina. L'émir Abd al Wazaq et ses corsaires furent repoussés dans leur forteresse de la cité de Sartosa et contraints à la rédition après un siège très long et sanglant. Luciano permit à Al Wazaq de s'enfuir en Arabie à la condition qu'il abandonne tous ses trésors, dont beaucoup d'œuvres d'art volées en Tilée. Al Wazaq dut aussi abandonner les femmes de son harem qu'en désespoir de cause il avait entraînées pour lui servir de gardes du corps. Elles furent promptement recrutées comme mercenaires par les tiléens ! Le reste des corsaires survivants fut autorisé à rester sur place et fut engagé pour servir dans la flotte de Luciano. Ce fut l'une des premières fois que des mercenaires d'Arabie étaient engagés par un général tiléen. Luciano et ses héritiers dirigèrent Sartosa comme une principauté pendant quelque temps. La cité fut reconstruite et ses défenses renforcées. Elle devint une base pour la flotte mercenaire des princes de Luccini. Mais cette période de stabilité ne devait pas durer. Il y avait plusieurs contingents de mercenaires occupants les forteresses à divers endroits de l'île, et certains dans différentes tours à l'intérieur de la cité elle-même. Les rebellions contre le prince devinrent de plus en plus fréquentes et Sartosa fut de plus en plus difficile à contrôler. Finalement, le prince perdit toute autorité sur l'île lorsque la flotte de galères mercenaires se mutina. L'anarchie régna alors tandis que les bandes de mercenaires s'entre-déchiraient. La plupart des mercenaires de l'île se firent pirates, pillant les navires tiléens et tout ce qui naviguait en Mer Tiléenne. Cela se révéla bien plus profitable que la profession de soldat de fortune, les chances de survie étaient plus élevées ainsi que les gains. Les diverses bandes de mercenaires qui occupaient l'île cessèrent de se battre entre elles et commencèrent à collaborer lors d'actions de piraterie. Les attaques de navires et des côtes de la mer tiléenne rapportèrent des hordes de captifs et d'otages qui ne furent jamais rançonnés. Ils vinrent grossir la population de Sartosa jusqu'à ce qu'elle devienne un repaire de pirates sans foi ni loi. Il devint coutumier d'élire un «prince pirate» de Sartosa, un titre plutôt pompeux pour quelqu'un qui ne règne pas vraiment mais se contente d'appliquer une justice expéditive lors des disputes concernant le butin. De tels princes ont été très nombreux au cours des siècles, et la plupart ne sont pas morts de vieillesse ! Le plus long règne est celui de l'actuelle «princesse pirate de Sartosa», sans aucun doute grâce à sa réputation méritée d'être dix fois plus cruelle que n'importe lequel de ses prédécesseurs !

La cité de Sartosa est une immense agglomération de ruines et de tunnels mélangeant les architectures elfe, naine, tiléenne et arabienne. Les diverses reconstructions consécutives aux canonnades occasionnelles ont donné un aspect bigarré à la ville. Beaucoup de tavernes pirates sont installées dans des cavernes creusées dans la roche. On dit que de vastes trésors sont cachés un peu partout sur l'île, mais il est conseillé de ne pas se fier aux cartes achetées dans les ruelles de Sartosa !

L'AGE DES L'EXPLORATIONS

Les antiques routes commerciales

Dès le début, les tiléens naviguaient sur la mer dans des bateaux primitifs en peaux. Après le contact avec les elfes, ils conçurent de rapides et élégantes galères, et devinrent d'excellents marins. Avant les croisades d'Arabie, la Mer Tiléenne était infestée de corsaires et de pirates mais les tiléens ont par la suite pris le dessus et chassé ces indésirables de leur mer. Dès lors, les marins tiléens eurent tout loisir de s'aventurer plus loin. Suite à la défaite du sultan Jaffar face aux croisés du Vieux Monde, les marchands tiléens eurent accès aux ports d'Arabie, qui leur ouvrirent les routes de l'ouest et du sud. Les navires tiléens pouvaient être vus dans tous les ports du Vieux Monde, chargés de marchandises exotiques venues d'Arabie et de pays inconnus.

La rencontre avec les elfes

Les Hauts Elfes n'ont jamais complètement abandonné les océans autour du Vieux Monde même s'ils ont déserté leurs anciennes colonies. Lorsque les tribus tiléennes fondèrent des états et leurs propres cités, les elfes étaient prêts à reprendre contact. A la même époque, le commerce des tiléens avec les nains de l'est était florissant. La plus grande part de ce commerce restait terrestre. Le principal souci des marchands tiléens a toujours été de développer leur commerce, en bref, de gagner de l'argent. La plupart des marchands qui ont réussi ne se sont pas contentés de sécuriser de vieilles routes commerciales, mais en ont créé de nouvelles. Les plus anciennes routes sont la route maritime qui mène à Ulthuan, la route terrestre qui mène au royaume nain, la prolongation de cette route à travers les montagnes vers l'Empire, et la route qui franchit la Mer Tiléenne vers Tobaró. Ce furent les navigateurs elfes qui rouvrirent la route commerciale vers leurs anciennes colonies du Vieux Monde, bien des siècles après les avoir abandonnées. Ils y trouvèrent les tiléens, qui avaient utilisé les décombres de maçonnerie elfe pour construire leurs propres cités sur place. Les elfes s'entendirent bien avec les tiléens, ceux-ci étant prêt à échanger toutes sortes de choses contre de luxueuses marchandises exotiques d'Ulthuan. Les elfes, eux, désiraient retrouver d'anciens artefacts et sculptures trouvés par les tiléens parmi les ruines elfiques. Ces contacts ont sans aucun doute stimulé le goût des tiléens pour l'art et le profit.

L'ancienne route des nains

Des marchands nains arrivèrent aussi en Tilée par les routes de montagne de l'est. Ils étaient avides de voir ce que les elfes avaient laissé après être enfin partis. Des aventuriers nains ont sans aucun doute pillé les ruines elfes avant même que les tiléens ne les repeuplent. Finalement, les nains revinrent pour trouver les cités à nouveau habitées, cette fois par des hommes. Les tiléens étaient très intéressés par ce que proposaient les marchands nains en échange des gemmes et des métaux exotiques obtenus auprès des elfes. Ils proposaient du fer, du cuivre, de l'or, de l'argent et même leur expertise en métallurgie et en maçonnerie. On peut supposer que les tiléens ont réussi à persuader les nains de leur apprendre à construire des fortifications réellement solides pour leurs cités. En fait, une plaisanterie tiléenne affirme même que la combinaison d'architecture elfe et de maçonnerie naine donne une tour penchée ! Les nains étaient avides de s'approprier les marchandises elfes, mais ceux-ci ne leur donneraient certainement pas même pour tout l'or des Montagnes du Bord du Monde. De même, les elfes avaient besoin de gemmes et de métaux, mais les nains refusaient tout échange avec eux à cause de leurs rancunes. Les tiléens commerçaient avec les deux et s'enrichissaient.

Le commerce avec le Nord

Les marchandises elfes et naines pouvaient être échangées en Bretagne et dans l'Empire contre toutes sortes de choses, comme de l'or, des fourrures du grand nord ou, bien sûr, des chevaux de guerre. Comme les bretonniens refusent de vendre leurs destriers, ce qui est de toute façon interdit par le roi, les tiléens ont obtenu la plupart de leurs chevaux de l'Empire. Le commerce avec l'Empire se développa, contrairement aux échanges avec la Bretagne. Cette stagnation était en partie due au royaume caché d'Athel Loren que les marchands n'aimaient pas traverser. Contourner la forêt en longeant les Monts Irrana était tout aussi dangereux. De plus, il régnait un climat d'hostilité perpétuel entre Miragliano et les ducs et les barons bretonniens de l'autre côté des montagnes. Le commerce par mer était préférable, mais faisait courir le risque d'une rencontre avec des corsaires d'Arabie, des Nordiques, des Elfes Noirs ou des pirates.

La route vers le Nord

Bien que les montagnes des Voûtes soient plus hautes que celles d'Irrana et bien plus périlleuses, surtout en hiver, une route naine peu utilisée contourne les plus hauts pics et traverse la bien nommée «Passe des Dents de l'Hiver». Celle-ci relie la Tilée au Royaume Nain et continue jusqu'à l'Empire soit par les tunnels nains sous la montagne, soit par le Col du Feu Noir. Les mercenaires suivent cette route depuis le nord pour atteindre la Tilée où ils sont sûrs de trouver un emploi. Les convois de marchands empruntent la même route, traversant souvent le Royaume Nain pour gagner du temps. Les nains font alors payer aux marchands humains un péage conséquent. Cependant la seule alternative est de risquer le voyage par la route naine le long des principautés frontalières et jusqu'à l'Empire par le Col du Feu Noir. C'est ce commerce florissant entre l'Empire et les cités tiléennes qui facilita la tâche pour les Comtes Electeurs lorsqu'il s'agissait de recruter des mercenaires pour les guerres civiles qui déchiraient l'Empire avant Magnus le Pieux. En fait, à l'époque des trois empereurs, de nombreux tiléens combattaient dans les camps opposés !

Quiconque devenait empereur jugeait habituellement prudent de continuer à utiliser des mercenaires tiléens, mais aussi d'engager tous ceux de ses rivaux vaincus, afin de priver ses adversaires de telles troupes. Il devint donc une tradition pour les empereurs d'engager des tiléens. Les arbalétriers sont les plus appréciés, car l'Empire ne possède à l'origine que des archers recrutés parmi les forestiers ou les kislevites. Malgré la disponibilité d'armes à feu, une arbalète entre les mains expertes d'un tiléen reste une arme redoutable en termes de portée et de précision.

Norsca et le Grand Nord

Des drakkars pleins de barbares chevelus ont fait leur apparition dans la Mer Tiléenne dès le IXème siècle. Les côtes de Tilée furent ensuite ravagées régulièrement, ainsi que les côtes d'Arabie et d'Estalie. En plusieurs occasions, des bandes de pillards furent encerclées loin de leurs navires par les Tiléens. Ceux-ci offraient alors aux excellents guerriers nordiques des emplois de mercenaires. Bientôt, un commerce lucratif se développa. Et des fourrures, de l'ambre et bien d'autres marchandises du nord lointain affluèrent en échange d'or tiléen, de vin et d'objets obtenus des elfes ou des nains. Les armes runiques naines étaient spécialement appréciées des chefs nordiques, à tel point qu'une seule épée runique suffisait à louer les services d'un chef nordique et de sa bande. A travers le contact avec les nordiques, qui se renforça grandement avec l'établissement d'une forteresse nordique à Sartosa, les marchands tiléens eurent vent de leurs voyages, comme celui de

Losterik et de son fils Losteriksonn vers la Lustrie et d'autres pays lointains. Leurs cartes, dessinées sur des peaux de phoques et de morses, furent avidement recherchées par les marchands tiléens. Ils amassèrent de cette façon de grandes connaissances de la véritable géographie du monde connu que seules celles des elfes d'Ulthuan surpassent.

Les elfes ne divulgueraient jamais leurs secrets à d'autres races, désirant en profiter seuls. De même, les nains ne révèlent que très peu de chose sur ce qu'ils savent de peur que d'autres pillent les trésors avant eux ! Les nordiques, au contraire, sont non seulement prêts à faire le récit de leurs expéditions héroïques, mais ils sont en plus vantards, embellissant leurs histoires d'un mélange de détails vrais et de "on-dit" douteux qui augmentent en proportion de la bière versée dans leurs chopes dans les tavernes de Tilée !

L'Arabie et les Terres du Sud

Le vaste pays désertique qu'est l'Arabie se trouve de l'autre côté de la mer en face de la Tilée et de l'Estalie. Il y a plusieurs cités habitées, certaines sur la côte et d'autres à l'intérieur des terres, ainsi que bien des ruines désertes remontant aux légendaires Guerres de la Mort. Les hordes de morts vivants y avaient surgi de l'est pour dévaster les anciennes civilisations arabiennes. Il fallut de nombreux siècles pour que celles-ci renaissent. Pendant ce temps, la culture d'Arabie fut maintenue en vie par les tribus nomades qui sillonnaient les déserts les plus inhospitaliers, impossibles à détruire et trop coriaces pour mourir. De génération en génération, ces tribus repeuplèrent de nombreuses anciennes cités et établirent de nouvelles dynasties pour y régner.

En 1240, les cités de la côte d'Arabie étaient prospères. Les corsaires, à bord de leurs felouques de guerre, pillaient les côtes de Tilée et d'Estalie. Pour contrer cette menace, les tiléens engagèrent davantage de nordiques dans leurs drakkars. Il en résulta un grand rassemblement de corsaires et l'attaque de la forteresse nordique de Sartosa, qui fut prise dans un bain de sang.

Les nordiques se battirent jusqu'à la mort, mais les corsaires, rusés et nombreux, eurent le dessus. Dès lors, les attaques de corsaires sur les côtes de Tilée empirèrent. Les tiléens se rendirent compte qu'ils étaient plus difficiles à piéger que les nordiques, et bien moins désireux de mettre un terme à leurs pillages pour devenir mercenaires. Les chefs corsaires étaient en effet liés par des serments tribaux aux Emirs et aux Cheiks, et ils ne pouvaient pas changer d'allégeance pour de l'or. Les choses devinrent encore pires avec l'avènement du Sultanat d'Arabie. En 1435 ou vers cette époque, un obscur sorcier arabe du nom de Jaffar unifia les tribus nomades grâce à son charisme et à son pouvoir d'invoquer des génies du désert. Il prit le titre de Sultan de toute l'Arabie. Qu'il ait été inspiré par des visions, des illusions, des génies, son ambition, sa cupidité ou par les machiavéliques skavens, le Sultan décida d'envahir l'Estalie. A la tête d'une immense horde, il débarqua en Estalie et prit Magritta. Peu après, Tobaró était assiégée par son armée. Ce fut le début des croisades d'Arabie, tandis que des milliers de chevaliers de la Bretagne et de l'Empire répondaient à l'appel au secours des fiers estaliens désespérés et acculés. Des mercenaires de Tilée se joignirent nombreux aux croisades, libérant Tobaró et aidant à reprendre Magritta. Une fois le Sultan repoussé en Arabie puis vaincu à Al Haikk, les tiléens purent commencer à débarrasser la mer des corsaires. En 1501, Sartosa fut enfin reprise par une armée mercenaire menée par Luciano Catena. A l'époque, plusieurs contingents arabiens servaient les Princes Marchands de Tilée comme mercenaires. La chute du Sultan les avait libérés de tout serment de loyauté envers lui et il était à présent condamné pour ses pactes impies avec des génies maléfiques. La marche des croisés et le répit temporaire gagné sur la menace des corsaires ouvrirent l'Arabie aux marchands du Vieux Monde. Les marchands tiléens furent prompts à conclure des marchés lucratifs avec les Emirs des cités côtières et les Cheiks des terres intérieures. La plus grande partie des richesses de l'Arabie ayant été pillées par les croisés, et la plupart de leurs felouques de guerre ayant été brûlées ou coulées, les marchands arabiens étaient plus qu'heureux de pouvoir commercer.

Les marchands tiléens aventureux ne tardèrent pas à inspecter les marchandises présentées dans les souks et les casbahs. Ils commercèrent avec les nomades du désert et entendirent parler des mystérieuses jungles des pays du sud. Les navigateurs locaux leur parlèrent de la forteresse elfique loin au sud, et comment les Hauts Elfes s'efforçaient d'empêcher quiconque de faire voile vers l'ouest ou l'est. Bien entendu, des cartes furent achetées à la moindre opportunité, ainsi que d'étranges appareils de navigation et d'astronomie conçus par les sorciers d'Arabie. Les marchands tiléens maîtrisèrent vite l'art du marchandage, et leurs acquisitions ne leur coûtèrent que très peu d'or. Le port aux épices de Copher possède à présent un quartier tiléen séparé de la haute cité par un mur. Il existe aussi de petites enclaves de marchands d'autres nationalités, comme la rue des Cent Nains, connue pour ses échoppes de forgerons, d'armuriers et de fabricants de perruques. Mais la majorité des échanges entre l'Arabie et le Vieux Monde passe tout de même par les tiléens. Les guerres entre Cheiks rivaux sont assez fréquentes au cœur de l'Arabie, et les tiléens évitent autant que possible de s'impliquer dans la politique locale. Il leur est cependant arrivé de financer des armées de mercenaires pour combattre les morts vivants venus de l'est.

Parfois, les chefs arabiens engagent des mercenaires pour explorer les antiques nécropoles ou cités en ruines. Ils profanent les tombes pour éviter que les morts ne se relèvent et brûlent tout parchemin impie qu'ils y trouvent. L'or et les trésors découverts sont partagés entre les mercenaires comme butin. L'or n'est pourtant pas le seul motif de ces expéditions de pillage de sépultures. Les marchands tiléens de cités comme Remas ou Verezzo peuvent payer le prix fort pour des sphinx en pierre exotiques ou des statues de l'ancienne Khemri afin de décorer leurs villas et piazzas. Les morts s'indignent parfois de tels outrages et se lèvent alors pour se venger des profanateurs. Une fois, des centaines de guerriers squelettes jaillirent de leurs urnes funéraires pour protéger la momie de leur ancien seigneur. Les nomades s'enfuirent, fous de terreurs, laissant le reste de l'armée mercenaire se frayer un chemin hors de la nécropole jusqu'à la mer. Même les tiléens ne peuvent pas négocier avec les Rois des Tombes !



Les navires tiléens

Les marchands tiléens ne seraient jamais allés très loin sans leurs excellents navires. Ils ont longtemps utilisé des galères propulsées à la fois par des rameurs et par des voiles, qui étaient idéales pour la tranquille Mer Tiléenne. Les cités de Tilée, surtout Remas, possèdent de grandes flottes de galères de guerre afin de combattre les corsaires d'Arabie et les pillards nordiques. L'expérience de cette guerre navale continue combinée au génie inventif des tiléens rendit leurs galères plus grandes tout en les améliorant au cours des siècles. Les galères tiléennes furent finalement capables de s'aventurer au-delà de la Mer Tiléenne et jusque dans les mers nordiques.

A l'époque où les mercenaires tiléens combattaient en grand nombre dans les guerres civiles de l'Empire, Marienburg loua une flottille de galères de guerre à Remas. Peu après, la ville construisait sa propre flotte de galères de guerre encore plus imposantes pour naviguer sur la Mer des Griffes. Des siècles plus tard, lorsque les tiléens commencèrent à embarquer des canons sur leurs galères, ils optèrent pour des pièces bien plus légères que celles des impériaux, mais les nombreux arbalétriers d'élite de l'équipage compensaient le manque de puissance de feu.

Les navires marchands tiléens, contrairement aux galères de guerre, sont purement propulsés par leurs voiles, et mieux adaptés aux mers agitées. Ces navires sont similaires à ceux de la Bretagne et de l'Empire, en plus légers et comparables aux navires corsaires dans l'agencement de la voilure. Cela les rend très rapides et moins dépendants d'un vent arrière, l'idéal pour de longs voyages sur des océans inexplorés. Les tiléens ont ainsi pu s'aventurer loin de chez eux afin de commercer.

L'Aventure Lustrienne

A la suite de l'attaque elfe noire sur Remas en 1487, il y eut bien des spéculations sur la provenance de ces pillards. Les Hauts Elfes dénoncèrent les Elfes Noirs, mais sans apporter de réponses. Mais les marchands de Remas étaient avides de vengeance et étaient prêts à financer des expéditions d'exploration vers l'ouest. Les cartes rapportées d'Arabie après les croisades ne révélaient que les côtes et les mers des pays du sud, et pas grand-chose sur l'autre côté de l'océan occidental. Puis en 1491, Marco Colombo, un marchand de Remas, acheta une carte à un navigateur nordique. Celle-ci montrait la côte de Lustrie, révélant qu'un autre continent se trouvait derrière Ulthuan.; Elle précisait également l'emplacement approximatif des colonies nordiques établies des siècles auparavant par Losteriksonn. La carte donnait d'autres détails intéressants, comme les repères indiquant la durée du voyage ou les runes indiquant les vents dominants et les dangers rencontrés.

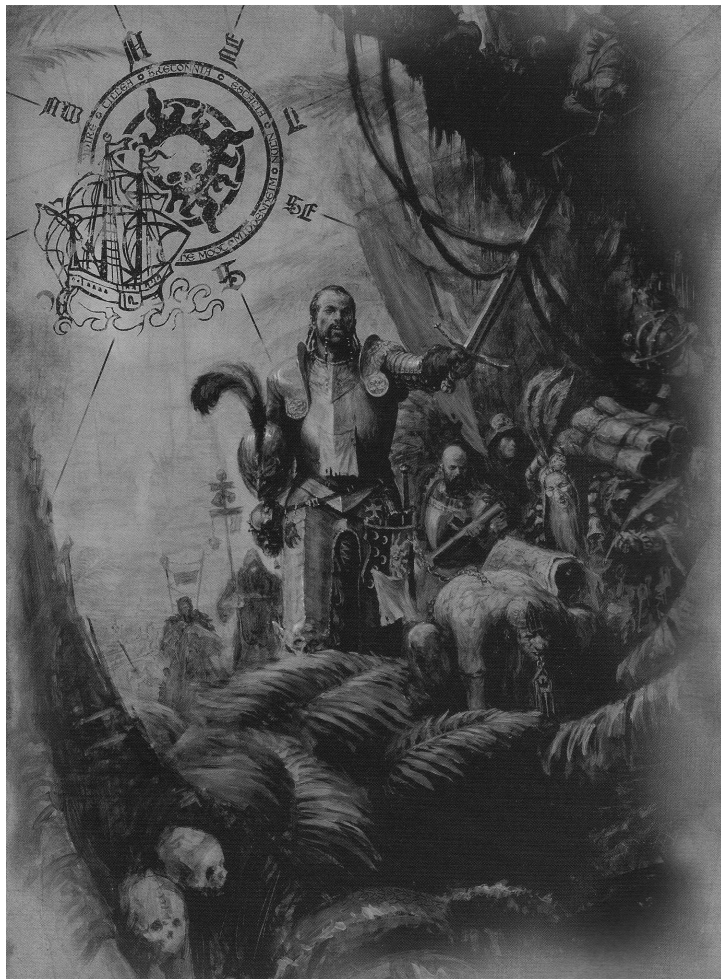
Marco finit par convaincre Orlando, un prince en exil de Trantio au service de Remas, de lui accorder trois de ses navires les plus récents et des équipages mercenaires. Malheureusement, il se trouva que l'équipage était composé de mercenaires indisciplinés dont Orlando voulait se débarrasser ! En 1492, Marco commença son long voyage vers la Lustrie en mettant le cap sur la ville nordique de Skeggi. Les navires de Marco, le Nino, le Bimbo et le Pintolaga, évitèrent miraculeusement de croiser les vaisseaux hauts elfes, qui auraient certainement tenté de stopper l'expédition pour préserver leur monopole commercial. L'expédition finit par débarquer sur les côtes de Lustrie, mais bien au nord de Skeggi, à proximité de la cité des hommes lézards de Tlax. Marco avait déjà entendu parler des hommes lézards par les nordiques et les marins arabiens. Il avait donc apporté des prisonniers skavens en offrande au dieu serpent, qui avait apparemment un appétit insatiable pour ces sacrifices. Ceci facilita grandement le premier contact avec les prêtres mages locaux, qui furent même d'accord pour confier la défense maritime de leur royaume aux mercenaires de Marco ! Après avoir servi comme mercenaire pendant quelque temps et avoir accumulé de grandes richesses, Marco assista à la destruction par les hommes lézards des mêmes pillards elfes noirs qui avaient attaqué Remas quelques années plus tôt. Peu après, les hommes de Marco se mutinèrent et partirent avec le trésor. Mais n'ayant pas le talent diplomatique de Marco, ils furent rattrapés et capturés par les hommes lézards un peu plus au nord sur la côte. Le trésor fut rendu à Marco, en qui les prêtres mages locaux avaient confiance.

Marco pensa alors à rentrer chez lui avant que l'on ne pense qu'il n'ait disparu pour de bon ! Prenant la mer avec un seul navire, il évita une fois encore les Hauts Elfes et parvint à destination. Entre temps Orlando, l'armateur de Marco, avait quitté le service de Remas pour celui de la république de Trantio. Hélas, la république n'avait pas respecté ses engagements à cause de vieilles vendettas contre sa famille, et son armée mercenaire campait à l'extérieur de la cité, impayée et affamée. Pire, Orlando avait été mortellement blessé par la dague d'un assassin.

Il fut ravi lorsque Marco revint chargé de trésors. L'armée fut payée, nourrie et réarmée, puis de nouveaux mercenaires furent engagés. Grâce à une potion lustrienne que Marco avait ramenée, Orlando vécut assez longtemps pour voir son armée vaincre les forces engagées par ses rivaux pour se débarrasser de lui. Marco prit alors le commandement avec la bénédiction d'Orlando et prit la cité de Trantio elle-même. Les dirigeants furent alors déposés à la grande satisfaction des citoyens. Marco épousa ensuite la seule héritière d'Orlando qui avait été emprisonnée par les autres familles dans une grande tour à l'inclinaison

dangereusement exagérée. Après avoir vengé Orlando de ses ennemis, Marco fut en position de restaurer la principauté de Trantio avec lui-même sur le trône de prince.

Marco utilisa le reste de sa fortune pour établir l'influence de la famille Colombo à Remas et de la famille Orlando à Trantio. Ensemble, ils auraient le monopole du commerce avec la Lustrie. Il finança l'expédition de cinq navires qui réussirent à atteindre Skeggi à la troisième tentative. Ainsi fut ouverte une route fiable, bien qu'intermittente, entre la Lustrie et la Tilée, avec l'aide de navigateurs mercenaires nordiques particulièrement doués pour éviter les navires elfes.



La route de la soie

L'ancienne route naine allant de Tilée jusqu'aux montagnes du Bord du Monde et aux anciennes forteresses naines est connue depuis longtemps des marchands tiléens. Ce sont habituellement les marchands nains qui utilisaient cette route pour atteindre les cités et la côte de Tilée pour y échanger des métaux et des gemmes contre de l'or elfe, des perles, des bois exotiques et d'autres produits luxueux en provenance d'Ulthuan. Bien sûr, quelques tiléens entreprenants ont suivi la même route jusqu'au royaume nain pour tenter d'y introduire d'autres luxes tels que le vin, le parfum ou le savon, mais sans grand succès !

De ce qui se trouvait à l'est du royaume nain, on ne savait pas grand-chose. Les nains se contentaient de se lisser la barbe et de secouer la tête en conseillant aux tiléens de ne pas s'y aventurer. Au-delà des montagnes, disaient-ils, ne se trouvent que des étendues sauvages infestées de gobelins et de mauvais nains. Ceux qui y voyageaient deux jours ne pouvaient que le confirmer.

Puis un jour, les frères Ricco et Robbio, des marchands tiléens de Karaz-a-Karak, achetèrent une bannière en soie de vieille mais excellente facture à des aventuriers nains qui avait voyagé loin vers l'est. Ils affirmèrent l'avoir prise à une bande de hobgobelins. La bannière portait un symbole de dragon et les nains, qui ne tenaient pas à conserver ce qu'ils prenaient pour

une bannière elfe, s'empressèrent de l'échanger contre de l'or.

Cette bannière signifiait une chose pour Ricco et Robbio. Si c'était une bannière elfe capturée par les hobgobelins, cela pouvait être une réponse à la question qui a trituré les méninges de nombreux marchands tiléens : pouvait-on atteindre Ulthuan en allant vers l'est par voie terrestre au lieu de voguer vers l'ouest ? Si une telle chose était possible, cela signifiait qu'Ulthuan se trouvait à l'extrémité du grand continent du Vieux Monde ! Cela voulait également dire que le monde était rond et non plat comme le pensaient la plupart des gens.

Les navigateurs elfes n'ont jamais révélé grand-chose sur Ulthuan. Les nordiques semblaient penser qu'il s'agissait d'une île. Marco Colombo, dans ses écrits, spéculait sur sa nature : était-ce une île ou une péninsule d'un grand continent attaché au nord de la Lustrie ? Il pensait, comme bien d'autres, que cela expliquait l'origine des Elfes Noirs et la raison pour laquelle ils combattaient les Hauts Elfes.

Ricco et Robbio pensaient qu'en voyageant assez loin vers l'est, ils arriveraient à Ulthuan, ou peut-être même en Lustrie, ou sur la côte opposée du Vieux Monde face à Ulthuan. Hélas, cette côte devait être sous le contrôle des Elfes Noirs, qui n'étaient pas vraiment considérés comme des partenaires commerciaux viables. Le travail minutieux de la bannière de soie suggérait une origine haut elfe. Peut-être avait-elle été capturée par les Elfes Noirs puis volée par des laquais hobgobelins à leur solde ?

Ricco et Robbio enquêtèrent dans les forteresses naines des Montagnes du Bord du Monde à la recherche d'autres artefacts d'origine elfe venus de l'est. Ils amassèrent une petite collection d'objets comprenant des parchemins couverts d'inscriptions apparemment elfes, des armes et de la soie, que les marchands nains étaient heureux de troquer contre de l'or.

Les deux frères retournèrent à Verezzo, leur cité natale, et essayèrent d'y trouver un financement pour leur expédition vers l'est. Ils voulaient trouver une route terrestre vers Ulthuan et même la Lustrie. Celle-ci permettrait d'éviter les dangers d'un long voyage en mer et de montrer aux Hauts Elfes qu'ils pouvaient dominer les océans, mais pas le continent. Cela mettrait aussi Verezzo à armes égales avec Remas, qui jouissait à l'époque d'un monopole sur le commerce maritime occidental.

Le Prince de Verezzo fut très enthousiaste, et tous les princes marchands de la cité suivirent son exemple. Des marchands de Luccini, Miragliano et Pavona contribuèrent aussi à leur entreprise. Il fut décidé, étant donné la nature très dangereuse du voyage, que seule une puissante armée pouvait espérer traverser le continent. Une grande armée mercenaire fut donc assemblée, menée par les meilleurs commandants mercenaires de l'époque et accompagnée d'un important contingent civil de marchands, d'artisans et autres, accompagnés de leurs femmes et de leurs suites. Le convoi de ravitaillement s'étendait sur plusieurs kilomètres.

Leur objectif était d'établir un comptoir commercial aussi loin à l'est que possible. Tandis que l'expédition traversait les principautés frontalières, elle fut renforcée d'autres contingents

en quête d'aventure. Arrivés au Royaume Nain, plusieurs contingents nains rallièrent la colonne, notamment des Tueurs de Trolls, attirés par la certitude que l'expédition était vouée à l'échec ! En 1699, l'expédition, forte de plus de dix mille tiléens et de divers autres mercenaires, quitta Karaz-a-Karak en direction de l'est, à travers les Montagnes du Bord du Monde vers la Route des Crânes et au-delà !

Bien des années passèrent avant que les tiléens n'apprennent ce qu'il advint de l'expédition ou ce qu'elle découvrit. C'est en 1714 qu'une caravane marchande de Yaks arriva à Verezzo chargée de soieries. Avec le chargement de soie, un message de Ricco et Robbio expliquait qu'ils résidaient à présent dans la partie la plus occidentale de l'Empire de Cathay ! Bien sûr personne, en Tilée ou dans le Vieux Monde, n'avait jamais entendu parler de Cathay.

Il était à présent certain qu'il n'existait pas de route orientale vers Ulthuan ou la Lustrie. Le monde était bien plat et bien plus grand que tout ce que l'on avait imaginé. A la place des elfes, les Tiléens avaient rencontré un royaume complètement inconnu. C'était même un empire : très peuplé, de vastes dimensions et aux richesses inimaginables.

Apparemment, Ricco et Robbio n'avaient pas pu entrer dans l'Empire de Cathay car, comme les Cathayens le leur avaient poliment expliqué, ils étaient des barbares grossiers et poilus ! Cependant, l'Empereur Wu, le plus grand de tous les empereurs de Cathay, fut intrigué par ces étrangers. Il fut enchanté de la restitution de la bannière de la garde de son palais et se déclara honoré de recevoir l'allégeance et le tribut du pays de Tilée !

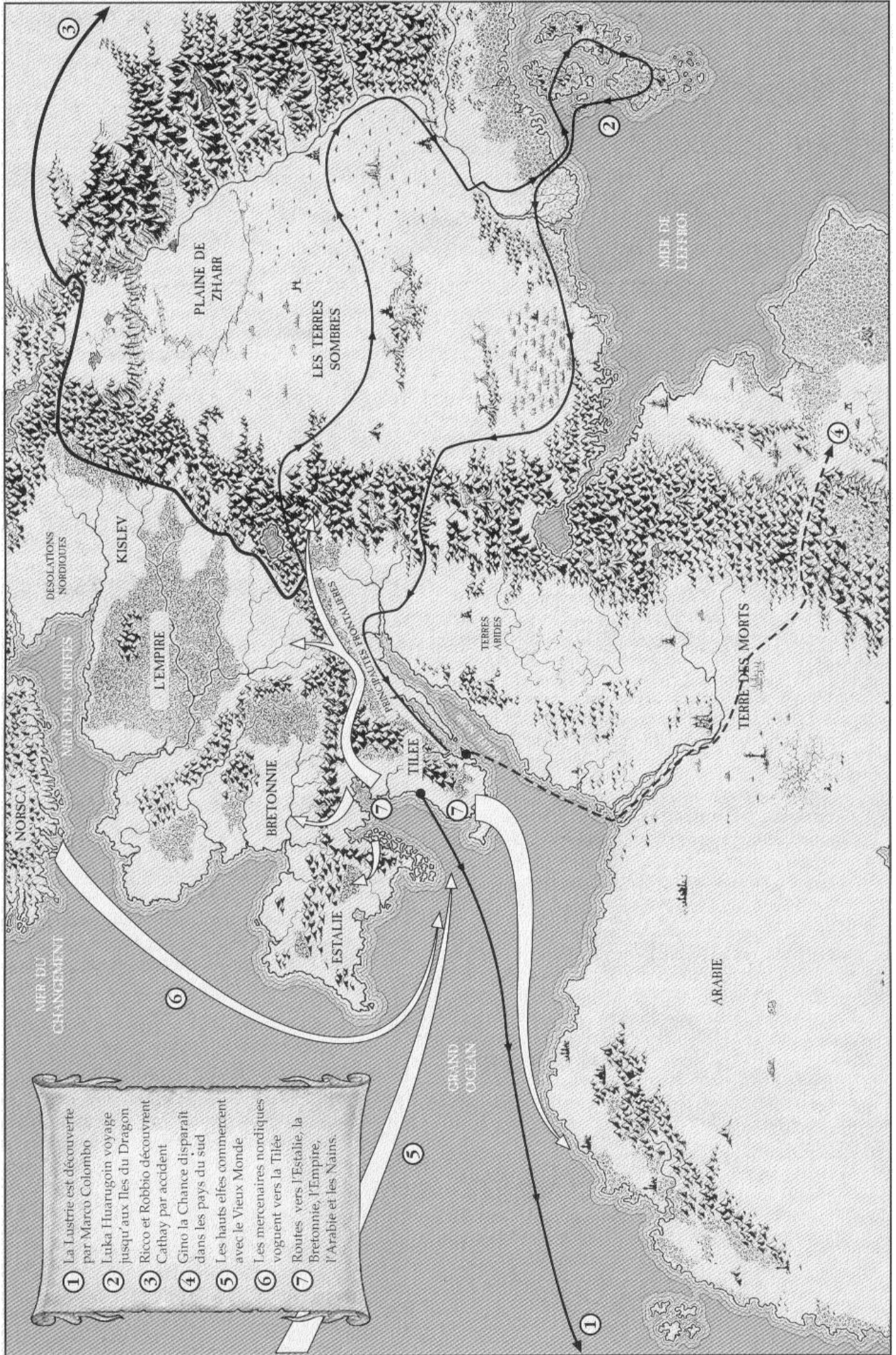
Cela amusa tout le monde à Verezzo, où l'on se doutait que les rusés Ricco et Robbio avaient flatté la vanité du potentat oriental pour éviter d'être décapités ! La suite du message disait que l'empereur avait accepté d'engager l'expédition entière après qu'elle l'eut impressionné au cours d'un simulacre de bataille durant lequel les mercenaires avaient tenu en échec une petite partie de l'armée de Cathay. Les tiléens qui accompagnaient les yaks expliquèrent que la bataille n'avait pas du tout été un simulacre et que l'armée, bien que réduite pour Cathay, comptait trois fois plus d'hommes que celle des tiléens !

Depuis lors, un quartier marchand s'est développé à Shang-Yang, la plus occidentale des villes fortifiées de Cathay sur la «route de la soie». C'est le nom sous lequel la route ouverte par Ricco et Robbio vers Cathay est à présent connue. Les caravanes marchandes empruntent très rarement cette route, et très peu atteignent leur destination à cause des terribles dangers du voyage et du fléau qu'est Hobgobla Khan. On dit que sa horde immense s'étend sur tout l'horizon lorsqu'elle se déploie pour la bataille.

Les mercenaires résidant à Shang-Yang sont devenus des «invités» de l'Empereur de Cathay et de précieux guerriers pour son armée. Il utilise ces troupes pour renforcer la défense de sa frontière occidentale contre la furie d'Hobgobla Khan. Evidemment, en le faisant, les Tiléens servent leurs propres intérêts en maintenant ouverte la route de la soie.



ROUTES COMMERCIALES ET D'EXPLORATIONS TILEENNES



- ① La Lustrie est découverte par Marco Colombo
- ② Luka Huarugoin voyage jusqu'aux îles du Dragon
- ③ Ricco et Robbio découvrent Cathay par accident
- ④ Gino la Chance disparaît dans les pays du sud
- ⑤ Les hauts elfes commercent avec le Vieux Monde
- ⑥ Les mercenaires nordiques voguent vers la Tilee
- ⑦ Routes vers l'Estalie, la Bretonnie, l'Empire, l'Arabie et les Nains.

FILLES DES DIEUX

L'empire continental des hommes-lézards recouvre la totalité des jungles de Lustrie, mais les serviteurs sauriens des Anciens ne sont pas les seuls êtres intelligents à y vivre. Les rares explorateurs qui ont eu la chance de survivre à leurs expéditions racontent toutes sortes de contes, même si leurs auditeurs pensent qu'il s'agit là du fruit d'esprits dérégés par le climat trop ensoleillé du Nouveau Monde. Ces histoires évoquent de minuscules sauvages à la peau sombre, aussi petits que les halflings du Moot ou encore d'esprits de la jungle vaguement apparentés aux Dryades de Loren. Mais de tous les étranges habitants de Lustrie, ce sont avant tout les Amazones qui enflamment le plus l'imagination des explorateurs.

Il existe plusieurs histoires relatant les origines des Amazones. Les premières références datent de l'époque où les nordiques atteignirent pour la première fois les rives du Nouveau Monde. Menés par Losteriksson, les nordiques comprirent rapidement que des richesses immenses leur tendaient littéralement les bras et se livrèrent à un pillage en règle du continent. Tandis que Losteriksson fonda ce qui allait devenir la colonie de Skeggi, d'autres chefs prirent la route du sud le long de la Côte du Cactus, par-delà les îles de Yukka et de Quetzl et entreprirent de remonter le fleuve Amaxon. C'est là, dans ce paysage de mangrove saturé d'humidité qu'ils distinguèrent une île se trouvant au beau milieu du fleuve, sur laquelle trônait une gigantesque statue aux contours indistincts. Bien que la brume leur masquât sa véritable forme, elle semblait humanoïde, et féminine qui plus est. Mais les envahisseurs n'eurent guère le temps de résoudre ce mystère, car leur navire se retrouva bientôt pris sous un déluge de flèches et de projectiles inconnus. Les guerriers qui n'étaient pas tués sur le coup furent rapidement victimes des terrifiants effets des armes mystérieuses, si bien que leurs chefs ordonnèrent de rebrousser chemin vers la mer. La légende veut que les équipages des navires virent des femmes guerrières se tenant fièrement sur les rives de l'île, mettant au défi quiconque de s'approcher. Selon leurs sagas, les nordiques livrèrent depuis lors maintes batailles contre les fières Amazones. Il existe de nombreuses descriptions de leur apparence aussi bien que de leur société même si, comme il est souvent de mise, ces descriptions sont contradictoires voire totalement farfelues.

Les premiers récits concernant les Amazones sont à chercher dans la Saga de Rothnikson, explorateur excentrique qui fut le premier à franchir la jungle au sud d'Axlott. Rothnikson décrit une société exclusivement matriarcale et prétend n'avoir jamais vu un seul homme au cours d'une dizaine de rencontres avec les Amazones. Il affirme que les Amazones sont dirigées par une caste de guerrières mystiques connue sous le nom de Sororité, et chaque combattante est une zélatrice de leur déesse matriarcale. De nombreuses adeptes de la Sororité seraient des guerrières fanatiques sous l'influence permanente d'un puissant narcotique extrait d'une mystérieuse plante alcaloïde qui décuplerait leur férocité au combat, au point d'égaliser les redoutables berserkers nordiques.

Rothnikson reste par contre évasif sur d'autres aspects de la société des Amazones. Il raconte qu'elles vivent dans d'humbles huttes montées sur pilotis au milieu des ruines d'anciens temples

hommes-lézards. Mais bien qu'il mentionne plusieurs villages, il n'en donne jamais la localisation exacte. En outre, l'explorateur évoque d'autres mystères, tels le Temple de Karra à Genaina, le Grand Sanctuaire de Rigg sur les rives du lac Lokka et les richesses incommensurables du Palais Royal de la Sororité, sans pour autant donner davantage de précisions à leur sujet.



MYTHOLOGIE DES AMAZONES

Au centre des histoires entourant les Amazones de Lustrie se trouve une masse de mythes souvent contradictoires. Il existe au moins deux récits crédibles sur les origines des Amazones, ainsi que des dizaines d'explications plus ou moins historiques sous-entendant des liens avec les hommes-lézards, les elfes et les nordiques.

Un des récits les plus étranges sur le sujet est à chercher dans les récits de « Drivot le Diatribiste ». Ce personnage pour le moins atypique aurait été un sorcier blanc de l'Ordre Lumineux, mais il est avant tout célèbre pour ses récits détaillés des mythes de la création des hommes-lézards, des elfes ainsi que d'autres races. Toutefois, nul n'est en mesure d'affirmer s'il a effectivement visité les lieux dont il parle, ni même s'il a effectivement rencontré les êtres qu'il prétend bien connaître.

LES DIATRIBES DE DRIVOT

Ce n'est pas sans raison que l'on surnomme Drivot le « Diatribiste », car ses écrits sont surchargés de digressions qui ne manquent pas d'entraîner le lecteur sur des chemins que seul un fou peut espérer comprendre. C'est ainsi que Drivot relate l'union d'un dieu elfe de la mer, de la richesse et du bonheur (inconnu de tous les spécialistes, y compris elfiques), et de la déesse Amazone nommée Rigg. Le fruit de cette union n'est autre que Kalith, la « Mère de toutes les Amazones ».

Les enfants de Kalith jouèrent un rôle particulier dans la création du monde car outre leurs origines divines, elles devinrent les favorites et les vizirs des maîtres de la création, en d'autres termes les servantes des dieux. Les Amazones furent les

ARTEFACTS DE LA HAUTE EPOQUE

Les sites sacrés perdus au cœur des jungles de Lustrie dissimulent de nombreux artefacts puissants et les explorateurs recherchent fiévreusement de tels objets car ils sont en général en or ou sertis de pierres précieuses, ou encore parce qu'ils possèdent des pouvoirs magiques qui intéressent les sorciers du Vieux Monde. D'autres enfin pensent que ces artefacts sont ornés de textes que l'on attribue aux dieux en personne, et les érudits les convoitent par dessus tout. Cependant, les objets les plus rares sont les armes de la Haute Epoque, qui peuvent prendre la forme de sceptres, de bâtons, d'épées et bien d'autres choses encore et qui sont plus puissantes que toutes les armes connues. Certaines de ces armes émettent des faisceaux lumineux, d'autres encore lancent des petits projectiles à des centaines de mètres de distance avant d'exploser à l'intérieur de la cible. Ces objets légendaires sont encore plus recherchés que les plus puissants artefacts magiques. Des armées entières sont parties en guerre dans le seul but de faire l'acquisition d'une telle arme, et le fait que les Amazones soient jusqu'à présent les seules à avoir utilisé ces armes ne manque pas d'attiser à leur égard la convoitise de bien des hommes du Vieux Monde.

témoins de la création du monde, de la naissance des premiers être conçus par les Anciens, se tenant à la droite des créateurs du monde. Elles possédaient la sagesse sans limite que n'égalait que leur beauté, et le temps n'avait pas de prise sur elles. Il n'y avait pas d'hommes parmi elles car aussi longtemps qu'elles resteraient aux côtés de leurs maîtres, elles seraient immortelles et n'avaient donc pas besoin de se reproduire. De plus, elles détenaient une partie des pouvoirs des créateurs et parcouraient le monde pour en faciliter la transformation, selon la volonté des Anciens.

La plupart des lecteurs de Drivot dénoncent l'in vraisemblance de ce que les plus bienveillants d'entre eux appellent des « billevesées », mais cela n'est rien comparé aux autres pseudo-révélation dont il nous fait part.

Selon lui en effet, les Anciens furent victimes du Chaos et ils entraînent les Amazones dans leur chute. Le Chaos se répandit sur le monde tandis que les Anciens fuyaient ou mouraient, leurs disciples livrèrent une guerre désespérée contre d'innombrables créatures démoniaques. Les Amazones, séparées de leurs maîtres, leur puissance considérablement amoindrie, se réfugièrent dans les profondeurs de la jungle, où elles établirent des refuges secrets qu'elles jurèrent de défendre contre toute intrusion, et ce jusqu'à la fin des temps.

AU COEUR DES TENEBRES

Les nordiques ont quant à eux une histoire bien différente pour expliquer l'origine des Amazones. Ils établissent un lien de parenté avec les Valkyries, ce que tendraient à corroborer les écrits du brillant, quoique excentrique, historien Stillmensch. Selon ces légendes, les guerrières habitant dans la jungle seraient en fait des exilées nordiques, descendantes d'un groupe de femmes qui auraient pris les armes tandis que les hommes étaient partis en expédition. Cette histoire paraît relativement plausible, mais n'explique pas pourquoi les premières évocations des Amazones remontent aux premières expéditions nordiques, ce qui suggère que la présence de ces femmes précède l'arrivée des farouches barbares.

« Au fur et à mesure que j'en apprenais sur les dieux de ces hommes reptiles, j'étais gagné par l'incrédulité la plus totale. Leur panthéon m'était absolument incompréhensible, d'autant plus qu'il comprenait une entité dont la fonction était de se tenir en dehors dudit panthéon, et de n'être adoré par aucun des « véritables enfants des dieux ». Il est dit que cette exilée doit être servie jusqu'à la fin des temps par « les fidèles au sang mêlé ». S'agirait-il d'un Ancien, ou d'une mortelle choisie pour engendrer leur progéniture? Il me faudrait encore de longs mois de recherche pour trouver des réponses, réponses qui ne manqueraient pas de faire naître de nombreuses autres questions... »

« Dans le Jardin des Dieux », prélude au chapitre troisième, par le fameux mage Cyrston von Danling du Collège de Jade.

EN QUETE DE VERITE

Cela fait des siècles que la Lustrie a été découverte, mais ceux qui y vont s'y rendent généralement dans le seul but de s'enrichir. Même si des érudits se sont lancés dans l'exploration de ce continent, aucune expédition dûment appointée par des autorités officielles n'a été organisée. Après tout, la Lustrie est un lieu dangereux, et les défis plus urgents ne manquent pas. Ainsi, rares sont les universitaires à avoir étudié de façon approfondie la nature des habitants de Lustrie, reptiles et humains confondus, de crainte d'être tournés en dérision par leurs confrères. La vérité sur les origines des Amazones n'est donc pas près d'être connue.

De nombreuses histoires suggèrent que les Amazones étaient, peu après l'arrivée d'habitants du Vieux Monde en Lustrie, un peuple en voie de disparition. Depuis lors, les contacts se sont multipliés, et l'on pense qu'elles auraient reçu des renforts, ce qui expliquerait la disparition des valkyries, qui pourraient avoir rejoint les amazones au coeur de la jungle. Même si cela est exact, il est impossible de savoir si elles ont reçu le don de jeunesse éternelle dont semblent jouir les Amazones. Il est

malheureusement à craindre que toute découverte supplémentaire sur la question ne se fasse qu'au prix d'une grande quantité de sang versé, tant pour les explorateurs que pour les Amazones.

LES AMAZONES ET LE MONDE EXTERIEUR

Tous les récits s'accordent à dire que les Amazones sont un peuple extrêmement belliqueux, mais il leur arrive de s'allier avec d'autres peuplades. Elles semblent avoir une approche aussi complexe que ritualisée à l'extrême de leurs rapports avec le monde extérieur, et nul ne peut prévoir combien de temps peut durer une alliance.

Cela est particulièrement vrai dans le cas de leurs relations avec les hommes-lézards. Il semble que les Amazones occupent au moins un site sacré aux yeux des hommes-lézards, où ces derniers venaient jadis rendre un culte à quelque divinité oubliée. De plus, les hautes prêtresses de la Sororité portent des artefacts dont l'origine ne fait pas de doute, sans que les insondables reptiles ou les slanns qui les dirigent ne fassent quoi que ce soit pour les récupérer. Il semblerait au contraire que les prêtres-mages acceptent les Amazones comme faisant partie de l'ordre naturel des choses. Cela ne signifie cependant pas que les deux camps ne se dressent jamais l'un contre l'autre. Un marchand de l'Empire raconte même avoir un jour rencontré une Prêtresse Amazone revêtue de la peau d'un skink albinos, preuve s'il en est que les conflits entre les deux peuples de Lustrie ne sont pas rares.

Les relations avec les autres races sont infiniment moins complexes, comme par exemple, la haine mutuelle que se vouent les Amazones et les nordiques. Cette hostilité notoire remonte à l'époque où les barbares venus du froid se sont livrés à leurs premiers pillages contre les redoutables femmes guerrières. Les rapports avec les autres peuples sont tout aussi difficiles, et le fait que de nombreux nobles impériaux aient fréquemment financé des raids contre les Amazones afin de capturer puis d'exhiber ces « curiosités d'outre-mer » à la cour impériale ne fait rien pour apaiser la situation.

Cependant, cette logique de conflit ne préside pas à tous les contacts entre les étrangers et les Amazones. Il est en effet arrivé à de multiples reprises qu'elles guident, conseillent ou aident une armée combattant en Lustrie. Une Prêtresse portera assistance à des combattants ou des explorateurs en leur fournissant une aide magique non négligeable, généralement le temps d'une bataille. La raison pour laquelle elles favorisent telle armée au détriment de telle autre demeure un mystère complet aux yeux des spécialistes, même si certains pensent qu'elles accomplissent ainsi quelque obscure prophétie qui les pousse à aider quiconque éliminerait un de leurs ennemis, ou protégerait un site sacré.

Il est arrivé que des Prêtresses s'allient à deux armées rivales, même si nul n'a jamais vu des Amazones se battre entre elles de façon directe. Peut-être les Prêtresses voient-elles ceci comme une forme de combat rituel, le sang des autres remplaçant le leur, ou plus simplement cherchent-elles à affaiblir leurs ennemis en les poussant à s'entretuer.

« Par deux fois au cours de notre voyage nous rencontrâmes les Amazones, et je n'ai pas honte de dire que je faillis par deux fois mouiller mes chausses. La première que nous rencontrâmes était une folle furieuse abreuvée de drogues. Des plumes pourpres et bleues étaient accrochées à ses tresses, et son corps souple et bien fait était couvert du sang de mes trois éclaireurs qu'elle avait tués sans autre forme de procès tant elle était habitée du désir de répandre la mort. Mes hommes battirent en retraite devant cette furie et je les comprends. Vingt hommes courageux mis en fuite par une seule jouvencelle... »

La deuxième fois, nous rencontrâmes fortuitement un de leurs chefs, une femme au port serein brandissant un artefact magique qu'elle utilisa pour abattre une dizaine d'adversaires en une seule explosion scintillante. Cette fois la femme s'allia avec nous contre les hommes-lézards, bien que je sois certain qu'elle n'aurait pas hésité à utiliser son arme contre nous si nous lui en avions donné la moindre raison. »

Journal de Johann Beckstein, quarante-huitième jour.

LA CHUTE DE MIRAGLIANO

Manuscrit traduit par le scribe Alessio Cavatore

Le 3 Brumoso,

Mio Principe, je viens de recevoir des nouvelles encourageantes concernant la campagne de l'Alliance contre Remas. Ici, à Miragliano, nous savons tous que les troupes dont vous avez pris la tête sont les meilleures de l'armée de l'Alliance et qu'elles vont faire la fierté de notre cité. Comme vous me l'avez demandé à votre départ, je consigne dans ce journal tous les événements importants qui se produisent ici, de sorte que rien ne vous aura échappé à votre retour glorieux.

Jusqu'à présent, les affaires ont suivi leur cours sans que les conseils d'Umberto ou les miens ne soient requis plus qu'à l'accoutumée. Le jeune prince Giuliano se charge avec succès de la gestion au jour le jour. Je dois dire qu'il vous ressemble beaucoup aux premiers jours de votre règne. Tout ceci me semble si loin à présent.

Néanmoins, des nouvelles inquiétantes sont aujourd'hui parvenues à la cour. Des patrouilles frontalières ont repéré un accroissement de l'activité skaven dans les Marais. Des villages entiers ont été attaqués et détruits sans pitié. Les hommes-rats n'ont pourtant pas fait beaucoup parler d'eux ces temps derniers, et je me demande bien ce qu'ils peuvent fomenter. Peut-être les prophéties de Nosmal'dus sont-elles en train de se réaliser, comme ne cessent de le prêcher à la foule certains prophètes de malheur? Pour ma part, je refuse d'accepter que les dieux puissent abandonner le monde aux forces des Ténèbres. Umberto a conseillé au Prince d'envoyer trois contingents de cavalerie s'occuper de cette menace. Les gardes des égouts ont également été placés en état d'alerte maximale, d'autant que le nombre de rats qui infestent la ville n'a cessé de croître ces derniers mois.

Nous allons lancer une opération de purge des égouts avant que ceci ne devienne ingérable. J'espère vraiment que tout ceci n'est qu'une fausse alerte, car je suis assez vieux pour avoir connu la dernière invasion skaven et j'en fais encore des cauchemars. Puisse Verena nous protéger tous!

Le 9 Brumoso,

Mio Principe, nous avons reçu de nombreux rapports d'escarmouches ayant eu lieu entre notre cavalerie et les skavens. Ces nouvelles nous sont colportées par le flux constant de gens qui fuient l'ouest pour venir se réfugier dans la capitale. Nous avons préparé un campement à l'extérieur des murs pour les accueillir, mais les portes leur resteront fermées pour l'instant : nous les considérons comme en quarantaine. L'opération de nettoyage des égouts est sur le point d'être mise à exécution.

Le 13 Brumoso,

Mio Principe, la peste a frappé! Depuis hier une grave infection s'est déclarée dans les quartiers les plus pauvres de la ville. Le camp à l'extérieur des murs est très affecté par la maladie et certaines personnes contaminées ont dû pénétrer d'une manière ou d'une autre dans la cité avant que l'épidémie ne se

déclare.

Heureusement, la tentative de se débarrasser des rats qui infectent la ville semble bien se dérouler. Les gardes des égouts ont néanmoins rapporté plusieurs incidents : des groupes entiers ont disparu sans laisser de traces et d'autres ont dû battre en retraite sous l'assaut de milliers de rats qui semblaient dirigés par une intelligence supérieure. Certains des blessés montrent des symptômes de la maladie. Celle-ci se manifeste par de fortes fièvres accompagnées de délires, et ne s'est pour l'instant que rarement révélée fatale. Shallya en soit remerciée. De nombreux nobles quittent la ville avec leurs serviteurs, dans l'espoir d'échapper à l'épidémie et vont se réfugier dans leurs résidences de campagne.

Le 17 Brumoso,

Mio Principe, la ville de Tramaglino est tombée aux mains des skavens! Les rares survivants qui ont réussi à s'échapper parlent d'une vaste horde d'hommes-rats. Nous avons rappelé toutes les troupes frontalières et nous nous préparons au siège. Des messagers ont été envoyés demander de l'aide à Pavona ainsi qu'à l'armée de l'Alliance dont vous êtes. Puissent-ils parvenir jusqu'à vous avant qu'il ne soit trop tard! La peste continue de se répandre.

Le 23 Brumoso,

Mio Principe, l'armée skaven a encerclé la ville et compte plusieurs milliers de guerriers. Toute communication avec l'extérieur est impossible. La vermine a déjà détruit le camp des réfugiés et se lance à l'attaque la nuit, en comblant les douves grâce à des arbres, de la terre et toutes sortes de débris ramenés du voisinage dévasté. Bien que nos canons et arbalètes leur aient déjà fait payer cher leurs attaques nocturnes, leurs chefs ne semblent pas se soucier des pertes. On pourrait presque croire qu'ils cherchent à combler les douves avec les corps de leur propre camp. Pour l'heure, en ce jour de grisaille, ils se tiennent juste hors de portée de nos armes et se préparent à une nouvelle tentative sanglante de prendre la cité. Des bruits qui ne présagent rien de bon parviennent jusqu'ici, et de temps à autre des lumières vertes surnaturelles jaillissent de leur campement.

Le 24 Brumoso,

Mio Principe, au cours d'une nouvelle nuit infernale et sanglante, ils sont parvenus à combler les douves en plusieurs endroits. L'attaque est imminente. Le jeune Prince Giuliano a arpenté les remparts toute la nuit durant en donnant ses ordres aux artilleurs et en encourageant les arbalétriers. Sa présence raffermi sans aucun doute la volonté de ses hommes, ce dont je suis fier. Toute la journée, nous avons pu entendre un bruit étrange venant de l'ouest. On dirait le son d'une cloche, mais il n'a rien de joyeux. Au contraire, il semble discordant et emplî de menace.

Le 25 Brumoso,

Mio Principe, comme prévu l'attaque a été lancée cette nuit. Une horde d'hommes-rats équipés d'échelles s'est lancée à l'assaut des remparts. Les murs et les ouvrages défensifs conçus par Leonardo et Borgio ont causé la mort d'innombrables skavens, qui ont été fauchés par les tirs croisés de nos arbalétriers et de notre artillerie, tandis que d'autres leur lançaient du haut des remparts de grosses pierres et même de l'huile bouillante. Malgré tout, ils ont continué à se battre, et grâce à leur nombre et à leur férocité, certains sont parvenus à atteindre le sommet des fortifications, où ils ont été accueillis par les gardes menés par votre fils. Ces derniers sont parvenus à repousser les assauts répétés des skavens, tuant des centaines de créatures et subissant peu de pertes en retour. Des cris de victoire ont accompagné la retraite de l'ennemi quand l'aube a pointé. Mais ce fut une joie de courte durée, car les rayons du soleil nous révélèrent que le nombre des ennemis qui entouraient la cité ne semblait pas avoir diminué malgré le massacre de la nuit. A nouveau les cloches se sont mises à sonner, encore plus proches et effrayantes.

Selon Umberto, cette attaque n'était qu'un test destiné à éprouver nos défenses, car il ne s'agissait que des plus faibles troupes skavens. Il justifie sa théorie par l'absence des infâmes machines de guerre qui soutiennent habituellement cette race maléfique. J'ai donc peur que nous n'ayons encore rien vu de ce dont ils sont capables.

Le 26 Brumoso,

Mio Principe, une fois de plus, la nuit n'a pas été de tout repos et les hommes-rats ont été aussi actifs qu'à l'accoutumée. Le harcèlement nocturne, conjugué à la propagation de la maladie et des rats, ainsi qu'au son sinistre des cloches sape petit à petit le moral de nos troupes et de la population.

Il nous reste encore des réserves de nourriture décentes ainsi que des munitions. Nous gardons également l'espoir qu'un de nos messagers soit parvenu à requérir de l'aide.

Le 27 Brumoso,

Mio Principe, les skavens ont pénétré dans la cité! La nuit dernière, ils ont attaqué par les égouts. Dans un premier temps, ce ne furent que quelques-uns de leurs infiltrateurs d'élite, vêtus de noir et équipés d'armes empoisonnées. Ils ont pris pour cibles nos citernes et nos greniers en y mettant le feu ou en les polluant.

Nos gardes sont parvenus à les renvoyer d'où ils venaient et les ont même poursuivis dans les égouts pour finir par découvrir le boyau qui leur donnait accès au réseau souterrain. Ils ont décidé de miner la galerie pour en boucher l'accès, mais c'était un piège! Nos hommes ont été assaillis de toutes parts par les skavens qui, selon les rares échos que j'en ai eu, étaient cette fois soutenus par leur magie dépravée. Peu après, des vapeurs vertes ont envahi les égouts, tuant ceux qui les respiraient. Ayant le champ libre, les skavens ont surgi dans les rues de la ville. Cette fois-ci, il s'agissait de bien meilleurs guerriers que ceux qui avaient assailli les murs, des hommes-rats bien équipés et protégés, accompagnés de monstres et de rats géants féroces. Parmi eux se trouvaient également des machines capables de cracher des gerbes de flammes

vertes et d'autres engins bizarres, confectionnés par leurs sorciers qui avaient eux aussi traversé les égouts pour prendre le commandement de leurs troupes et les soutenir de leurs terribles pouvoirs.

Du balcon principal de la citadelle, je peux voir la cité en proie aux flammes et entendre les cris des mourants. L'odeur de la mort enveloppe Miragliano comme un linceul.

Les assauts contre les murs ont repris, empêchant ainsi nos troupes de prêter main forte à ceux qui se battent dans les rues. Il est clair à présent qu'il ne s'agit pas d'un siège désordonné, mais bien d'un plan coordonné qui démontre à quel point ces ennemis sont rusés.

Cette fois-ci, les troupes équipées d'échelles et de grappins étaient couvertes par les tirs de centaines d'arquebuses à long fût, capables d'abattre nos hommes derrière le couvert de leurs pavois. Je n'aurai jamais cru qu'ils puissent avoir autant de telles armes! Puissent les dieux nous venir en aide!

Trois étranges plate-formes soutenant chacune une gigantesque cloche ont été poussées parmi leurs rangs. Leurs sorciers les ont faites sonner, et j'ai immédiatement reconnu les son que nous entendions depuis tant de jours. A présent, nous sommes assaillis par une affreuse cacophonie accompagnée de vibrations insupportables. De nombreux gardes sur les murs sont tombés à genoux et n'ont pu rien faire d'autre que de couvrir vainement leurs oreilles qui saignaient, d'autres ont cédé à la panique et ont sauté dans les rues en feu. Les fûts de nombreux canons se sont également mis à vibrer à l'unisson avec les cloches, ce qui a fini par les fissurer. Les murs des remparts ont subi le même sort, alors qu'ils sont capables d'encaisser le tir direct d'un Grand Canon! Le jeune Prince a ordonné de prendre pour cible ces atrocités avec toutes les pièces d'artillerie encore utilisables. De nombreux boulets n'ont rien fait d'autre que rebondir sur les cloches, les faisant sonner de plus belle. Mais à force d'insister, une des machines a fini par exploser, ce qui a redonné du courage à nos hommes. Malheureusement, l'instant d'après toute une section des murs s'est effondrée sous l'effet du vacarme et les skavens se sont lancés à l'assaut de la brèche en braillant leurs assourdissants couinements. A présent, tout n'est plus que chaos.

Le 29 Brumoso,

Mio Principe, Miragliano est perdu. Le jeune Prince Giuliano et les derniers défenseurs se sont repliés dans la citadelle. Umberto a sacrifié sa vie en retenant l'ennemi sur la place principale afin de permettre au plus possible d'hommes de se retirer ici. Je prie pour son âme et celle de ses hommes courageux. La porte est fermée alors qu'à l'extérieur la ville continue de brûler. Ces maudits skavens massacrent des centaines de gens. Ils tuent principalement les vieux, les blessés et les malades, mais emportent les femmes et les enfants. Je n'ose pas imaginer quel horrible destin les attend. Notre belle cité est saccagée et pillée de fond en comble, et tout ce qu'ils ne peuvent pas emporter avec eux est livré aux flammes. Ils ne se battent pas pour conquérir mais pour détruire! Pour l'heure, ils ne semblent pas envisager d'attaquer la citadelle, trop occupés qu'ils sont à ravager la ville.

Nous ne pouvons rien faire d'autre que de prier pour qu'on nous vienne en aide. Les dieux nous auraient-ils abandonnés?

Le 30 Brumoso,

Mio Principe, la nuit dernière les skavens ont pénétré dans la citadelle en infiltrant les égouts du donjon, tout près des réserves de poudre. Cela aurait signifié notre fin sans la vigilance du Sergent Millo Pietra qui montait la garde. Il a ordonné à un jeune soldat qui le secondait d'aller donner l'alerte avant de s'élanter à travers le couloir une torche à la main. Ce qui s'est ensuivi est un véritable acte d'héroïsme qui ne doit pas être oublié! Les réserves ont explosé, secouant la citadelle jusque dans ses fondements, et enterrant les skavens sous les décombres des niveaux inférieurs, ce qui élimine pour un bon moment tout risque d'attaque venant du dessous.

Nous sommes saufs, mais également sans munitions pour nos canons. Le sac de la cité se poursuit, et la citadelle est à présent complètement noyée dans la fumée qui s'élève des ruines. Non contents de mettre le feu partout, les skavens démantèlent les murs des habitations et des remparts. Nous sommes tous désespérés alors que ces maudites cloches continuent de hurler.

Le 31 Brumoso,

Mio Principe, aujourd'hui l'armée skaven a formé un large cercle autour de la citadelle et nous bombarde avec tout ce qui lui tombe sous la main, mais la magie protectrice des murs nous préserve du pire en détournant leurs projectiles et leurs sorts. Nous sommes à court de carreaux et de poudre à canon, de sorte que nous ne pouvons plus qu'attendre et nous préparer à la suite.

C'est la fin! Impuissants, nous n'avons pu qu'observer l'ennemi traîner une nouvelle monstruosité jusque devant les murs de la citadelle. On dirait une sorte de canon à l'arrière duquel un morceau de pierre ensorcelée est retenue dans un étrange mécanisme que je ne peux comprendre. Les créatures qui le poussaient se sont arrêtées à environ cent mètres d'ici. C'est alors que les rangs skavens se sont écartés pour laisser passer ce qui semblait être leur général, car tous se sont courbés devant lui. C'est un imposant homme-rat en armure et équipé d'un large panel d'armes et d'objets des plus étranges qui s'est solennellement avancé jusqu'au canon. Derrière lui, j'ai pu apercevoir une douzaine de skavens du même genre, certainement des sorciers de rang inférieur. Ils ont pris position autour de l'arme, formant un demi-cercle orienté vers les portes de la citadelle. Le général a levé sa patte valide (l'autre n'étant qu'une sorte de membre mécanique) en direction des instruments de contrôle du canon qui a commencé à émettre un bourdonnement inquiétant. Il est ensuite allé prendre place au centre du demi-cercle, et l'un de ses acolytes est venu le remplacer aux côtés du canon. Sur l'ordre de son chef, le skaven a actionné un gros levier, et l'arme a craché un rayon d'énergie verte qui a heurté de plein fouet les portes de métal. Pourtant, il n'en a résulté rien de plus qu'un nuage de fumée car les runes naines qui ornent la citadelle, brillant de mille feux, n'ont pas voulu céder devant cette magie impie. Nos hommes se sont mis à lancer des insultes et des railleries à la vermine, ce qui a semblé agacer au plus haut point leur général, qui a quitté sa place dans le cercle et frappé de toutes ses forces l'artilleur sorcier. Ce dernier a été pourfendu par l'énorme griffe de son supérieur et s'est effondré dans son propre sang. La cruauté dont font preuve ces créatures ne cessera jamais de m'étonner. Le général a passé quelques instants à manipuler les instruments de contrôle du canon avant de

retourner prendre sa place et d'ordonner à un autre de ses sbires d'actionner l'arme. Dans un silence tendu, la créature a actionné le levier, et la machine infernale a cette fois-ci trop bien fonctionné. C'est le tonnerre qui s'est abattu sur les portes, alors que la machine délivrait éclair sur éclair. Les runes qui les protégeaient sont devenues plus rouges que jamais. Le général skaven et les autres sorciers se sont alors mis à psalmodier, jusqu'à ce que des éclairs verts jaillissent de leurs bras tendus en direction de la pierre magique qui alimentait le canon. À ce moment, l'arme vomissait un flot d'éclairs alors que toujours plus de pouvoir la nourrissait. Son fût a fini par devenir incandescent sous l'effet de la chaleur intense, mais c'était malheureusement aussi le cas des portes. Soudain, une des runes s'est éteinte, son pouvoir épuisé par l'assaut incessant, ce qui a entraîné la disparition des autres dans une réaction en chaîne, et les portes ont commencé à fondre. Quand elles furent réduites à un tas de métal liquéfié, la voie était libre et le général skaven ordonna l'assaut final.

J'entend la clameur des combats dans les étages inférieurs de la tour où je me trouve. Tout sera bientôt terminé. Le jeune Prince Giuliano s'appête à mourir l'épée à la main. Pardonnez-moi si vous le pouvez, mio Principe, j'ai échoué dans la tâche que vous m'aviez confiée, qui était de veiller sur votre fils et votre cité en votre absence. Je recevrai bientôt la sanction ultime pour mon échec. Je vais cacher ce livre dans la cachette secrète de la cheminée, dans l'espoir que vous le trouverez un jour intact. Les dieux puissent avoir pitié de nos âmes!

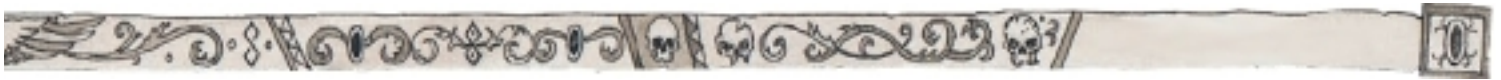
Votre dévoué serviteur,

Bernardo da Noli

Deux jours plus tard, le Prince Lorenzo atteignit avec son armée les ruines de la fière cité que fût Miragliano, dont il ne restait plus que les décombres de sa citadelle. Là, il trouva la tête de Bernardo da Noli fichée sur un pieu. Aucun autre corps ne fut découvert à l'exception de quelques os calcinés, du jeune Prince Giuliano, on ne trouva aucune trace. On dit que, rendu fou de douleur, Lorenzo pleura des larmes de sang et maudit les cieux. Les mercenaires qui constituaient l'essentiel de son armée l'abandonnèrent, car il était évident que le Prince n'avait plus de quoi les payer. Les contingents des autres cités de l'Alliance, terrifiées par ce qu'ils avaient vu, retournèrent sur le champ défendre leurs territoires. Certains proposèrent leur soutien au Prince, mais ce dernier refusa, préférant se lancer à la poursuite des skavens avec les quelques soldats qui lui étaient restés fidèles.

La vermine, chargée de trésors et d'esclaves, se retirait à l'abri en direction des Marais Putrides. Lorenzo et ses suivants rattrapèrent l'arrière-garde de l'armée skaven à la lisière de cette région et, bien qu'ils fussent en nette infériorité numérique, ils lancèrent la charge. Personne ne pouvait tenir devant le Prince enragé, aussi les hommes-rats finirent-ils par battre en retraite et furent massacrés sans pitié par leurs poursuivants. Mais pendant ce temps, le gros de l'armée skaven avait complètement disparu à l'intérieur des marais.

Empli d'amertume, le Prince Lorenzo continua sans relâche la poursuite, criant le nom de son fils perdu jusqu'à ce que les brouillards perpétuels qui couvrent ces marécages maudits finissent par se refermer derrière lui comme un lourd rideau, marquant la fin de la célèbre Maison des Miragliano dans l'histoire de la Tilée.





CHRONOLOGIE TILÉENNE

-2000 : La cité de Kavzar/Tylos est fondée, et devient rapidement la plus grande ville du Vieux Monde.

-1950 : Un clan nain errant des Montagnes Noires fait du commerce avec la cité de Kavzar/Tylos et finit par s'installer dans son sous-sol. La cité prend de l'ampleur grâce à l'aide des nains, de nombreux progrès en architecture et en ingénierie sont réalisés avec leur concours.

-1880 : Les Humains commencent la construction de leur grand temple à Kavzar/Tylos, avec l'aide des Nains. Un tribut en esclaves est imposé aux tiléens pour participer à la construction. Les travaux vont bon train pendant les 100 années suivantes

-1780 : Fin de la construction du temple de Kavzar/Tylos. La malepierre commence à pleuvoir sur la ville depuis Morrslieb. En un an, la ville est infestée de nuées de rats géants, et elle disparaît dans les Marais Putrides.

1 : D'après la légende, les jumeaux tiléens Lucan et Luccina fondent Luccini sur les décombres d'une ancienne cité elfe. Un temple dédié au léopard ayant recueilli les jumeaux est élevé au sommet de l'acropole. Dans les siècles qui suivent, Remas, Tobarro et Sartosa émergent à leur tour des ruines elfes.

451 : L'Arche Noire de l'Ultime Oubli et une flotte de Morts-Vivants, sous les ordres de Settra le Roi des Tombes, lancent une attaque combinée sur la Tilée. La cité tiléenne de Sartosa est assiégée et prise. Tous les habitants, hommes, femmes et enfants sont faits prisonniers. C'est le premier d'une longue série de raids menés conjointement par des flottes elfes noires et mortes-vivantes contre les royaumes humains du Vieux Monde.

475 : Une bande d'orques envahit pour la première fois la Tilée par l'est et met à sac plusieurs villes.

491 : Les Tiléens commencent à repousser les orques derrière les Monts Appuccini. Leur tactique préférée est d'engager une moitié des armées orques pour les faire combattre contre les autres. Début de la pratique du mercenariat en Tilée.

500 : Déforestations et cultures intensives partout dans le Vieux Monde, alors que l'Humanité s'étend.

978 : Les derniers orques sont chassés de Tilée.

1017 : Les pillards nordiques établissent une forteresse sur Sartosa.

1240 : Menés par Nafal Muq, les corsaires arabéens envahissent l'île de Sartosa et en font leur base.

1366 : Des mercenaires tiléens prennent part, dans les deux camps, à la guerre civile qui déchire l'Empire.

1425 : Tournoi de Ravola. La fine fleur de la chevalerie bretonnienne est battue par des chevaliers tiléens, mettant fin aux prétentions bretonniennes sur des domaines tiléens.

1448 : Jaffar attaque Tobarro, sur terre et sur mer, mais la cité tient bon. Des mercenaires tiléens se battent pour libérer l'Estalie.

1487 : Raid d'Elfes Noirs sur les côtes de Remas. Les galères de Remas sont vaincues à la Bataille du Pont et Remas pillée.

1491 : Marco Colombo achète à un navigateur nordique une carte de Lustrie. Il monte une expédition.

1492 : Marco Colombo découvre la Lustrie. Il noue des liens amicaux avec les Hommes-Lézards. De retour en Tilée, il propage des rumeurs de trésors inimaginables dans le Nouveau Monde.

1493 : Marco Colombo rentre en Tilée après avoir accumulé de grandes richesses. Il devient Prince de Trantio et utilise sa fortune pour agrandir l'influence de sa famille à Remas. Il finance des expéditions vers la Lustrie, avec qui la Tilée garde des contacts constants mais irréguliers.

1501 : L'armée mercenaire du Prince Luciano Catena de Luccini reprend Sartosa à l'Emir Abd al Wazaq et ses corsaires après un sanglant siège de six mois. Luciano Catena devient Prince de Sartosa.

1563 : La ville de Tobarro est assaillie et prise par les skavens, à partir de l'ancien réseau de tunnels creusé par les Elfes parcourant les falaises avoisinantes. Le Prince de Tobarro, Meldo Marcelli, s'enfuit à Remas pour y recruter une armée.

1565 : Tobarro est reprise par une armée mercenaire menée par Meldo Marcelli, et renforcée par un contingent de Hauts Elfes.

1601 : Le village d'Escantos, dans le Sud, est complètement dévasté et les habitants dévorés par des nuées de rats.

1699 : Ricco et Robbio, accompagnés d'une grande armée mercenaire et de contingents nains de Karaz-a-Karak, entreprennent un voyage vers l'Est le long de la Route de la Soie afin d'atteindre Ulthuan par l'Est. Ils sont reçus à la Cour de l'Empereur Wu de Cathay. Un quartier marchand se développe à Shang-Yang, la plus occidentale des cités cathayennes.

1714 : Une caravane revient de Cathay à Verezzo. On apprend en Tilée l'existence du royaume de Cathay.

1757 : Sartosa se soulève contre les Princes de Luccini qui la contrôlent et force leurs armées à quitter l'île. Sartosa devient le repaire des brigands.

1801 : Luciano Soprania, Prince-Pirate déposé de Sartosa, fonde le Port des Pillards, en Lustrie. Malgré les fréquentes attaques des Hommes-Lézards, la ville devient vite prospère, bien qu'elle soit un repère d'individus peu recommandables.

1812 : Une épidémie de peste rouge éclate à Miragliano et se répand dans tout le nord de la Tilée.

1877 : Mort du Prince de Tobarò. Un cochon est élu pour lui succéder, afin de contrer une prophétie prédisant une mort horrible au prochain Prince.

1889 : Mort de Cochono I, le Prince cochon de Tobarò. Il tombe du haut des remparts et se noie dans la mer en contrebas.

1948 : Année des Quatre Tyrannies de Tilée.

2000 : Un nouvel âge d'or de culture, d'art et de prospérité voit le jour en Tilée.

2169 : Bataille des Marais Flétris. Une armée de Miragliano et de ses alliés, avec à la tête le Duc Alfonzo de Miragliano, repousse les Skavens au plus profond des marais mais, malgré la mort de milliers de Skavens, n'arrive pas à les détruire totalement.

2236 : Grottio peint deux mille nymphes dénudées sur le plafond du Palazzo Verezzo au lieu d'une scène de bataille et est exilé sur l'île de Nonucci en punition.

2321 : Les côtes estaliennes et tiléennes subissent des raids skavens durant tout l'été. Après avoir détruit la flotte tiléenne, une flotte de skavens met à sac les côtes de Tilée et d'Estalie, pillant et dévastant tout. Pendant les 80 prochaines années, la Tilée sera en proie à une famine récurrente due aux souris qui mangent le grain.

2393 : Une flotte marchande tiléenne navigant entre l'Arabie et la Tilée se perd en route. Les pirates skavens sont soupçonnés mais rien ne sera jamais prouvé.

2399 : Suite aux révoltes provoquées par les famines, Remas et Verezzo se proclament républiques indépendamment l'une de l'autre.

2401 : Sièges de Monte Castello, lors duquel une petite garnison résiste aux attaques implacables de nombreux Orques et Gobelins.

2474 : La flotte de Remas surprend une flottille de navires pirates.

2485 : Borgio Casse-Muraille, général mercenaire, devient Prince de Miragliano.

2489 : Bataille de Villa Vennia. Remas est vaincue par Miragliano. Borgio se prend un boulet de canon, mais y survit.

2495 : Bataille de Via Veddia. Verezzo est battue par Miragliano.

2497 : Bataille de Vittoria Viccia. Trantio est battue par Miragliano. Cette troisième victoire donne à Miragliano l'hégémonie en Tilée.

2503 : Mort de Borgio Casse-Muraille. Il est retrouvé dans son bain avec une fourchette à rôtir empoisonnée dans la poitrine. La sœur de Lucrezia Belladona de Pavona est soupçonnée. Suite à sa mort, de nombreux régiments de Miragliano entament une carrière de mercenaires, tels la Brigade de Braganza, les Vengeurs de Vespero et les canons tractés de Bronzino.

2505 : Des expéditions de pillages tiléennes mettent à mal les armées des Rois des Tombes. La même année, Lorenzo Lupo, descendant de Lucan et Luccina, devient Prince de Luccini. Léopold, un autre descendant des jumeaux, prend la tête de la Compagnie du Léopard et se retranche dans le temple situé au sommet de l'acropole. Un accord intervient : Lorenzo laisse partir Léopold contre sa promesse de ne jamais revenir à Luccini. Léopold accepte et fonde le régiment mercenaire de la Compagnie Léopard.

2513 : Lucrezia Belladona empoisonne son septième mari, le Prince de Pavona.

2521 : La ville de Miragliano est assiégée et prise par les forces skavens du Clan Skryre.



NOTRE SANG POUR LEUR OR

Cette section de ce livre détaille les forces utilisées dans les armées mercenaires, les unités aussi bien que les "personnages spéciaux" que vous pouvez recruter dans votre armée.

Les pages qui suivent contiennent les règles des armées mercenaires. Chaque entrée propose le profil et les règles spéciales d'un type de troupe. Ces informations sont utilisées en conjonction avec la liste d'armée pour créer une force pouvant être utilisée lors d'une bataille ordinaire de Warhammer. Cependant, vous pouvez concevoir des scénari impliquant des armées particulières, ou livrer une série de batailles dans le cadre d'une campagne; dans ces cas, vous pouvez utiliser les informations de ce chapitre sans avoir recours à la liste d'armée mercenaire. Pour plus de détails sur l'équipement et les options accessibles à chaque unité, consultez la liste d'armée page 98 et suivantes.

Règles Spéciales

De nombreuses figurines disposent de règles spéciales qui reflètent leurs capacités, celles-ci sont alors données dans l'entrée appropriée de ce chapitre. Afin d'éviter les répétitions inutiles, lorsqu'une figurine bénéficie d'une règle spéciale déjà écrite dans le livre de règles de Warhammer, seul le nom de la règle est donné ici.



REGLES SPECIALES MERCENAIRES

Liste d'Armée Mercenaire et liste Régiments de Renom: White Dwarf 80-81, Recueils 2002-2004 et site internet GW

A Louer !

Les autres armées de Warhammer peuvent enrôler des unités de la liste des Mercenaires (**Note** : voir Q&R et errata p.115). En général, elles compteront comme un choix d'unité rare. De plus, les restrictions suivantes s'appliquent:

-Les armées de l'Empire, du Chaos, d'Elfes Noirs, de Skavens, de Comtes Vampires, de Khemri, de Nains et d'Hommes Lézards peuvent engager toutes les unités de la liste d'armée des mercenaires.

-Les Nains du Chaos, les Elfes Sylvains, les Hauts Elfes et les Orques & Gobelins peuvent enrôler n'importe quelle unité de cette liste, sauf des mercenaires nains.

-Les Bretonniens ne peuvent pas du tout enrôler de mercenaires.

Régiments de Renom

Les Régiments de Renom peuvent être utilisés par les armées Mercenaires comme par toute autre armée de Warhammer, suivant les règles et les exceptions mentionnées dans le paragraphe "A Louer" de chacun des régiments.

Les Régiments de Renom sont uniques et ne peuvent être présents qu'en un seul exemplaire chacun par armée, sauf mention contraire dans leurs règles spéciales.

Toutes les figurines d'un Régiment de Renom portant un nom particulier et n'étant ni une monture ni un monstre comptent comme des personnages en terme de jeu. Ils ne peuvent pas quitter leur unité et n'utilisent pas de choix de personnages dans la liste d'armée, sauf indication contraire. Notez que quelle que soit leur valeur de Commandement, ces personnages ne peuvent jamais devenir le Général de votre armée.

Piques

Combat sur quatre rangs, arme à deux mains. Frappent toujours en premier lors du premier round de corps à corps, même avant les ennemis ayant chargé. Notez que les ennemis frappant en premier par magie (sort ou objet magique) ou grâce à une capacité spéciale frapperont avant les figurines armées de piques.

Les figurines armées de piques reçoivent un bonus de +1 en Force au corps à corps durant le tour où elles ont été chargées par des unités de cavalerie, des chars ou des monstres (ce bonus ne s'applique qu'aux attaques dirigées contre ces agresseurs, pas à d'autres).

Ces règles spéciales ne peuvent pas être utilisées contre des unités ennemies chargeant les piquiers par les flancs ou l'arrière.

Officieux

Les unités ou équipements suivant la règle "Officieux" sont soumis à autorisation adverse. Il s'agit en fait d'unités/équipements publiés par GW ou ses filiales et nécessitant l'autorisation de l'adversaire pour être joués.



OFFICIERS MERCENAIRES

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 80, Recueils 2002-2004, site internet GW

La grande majorité des généraux mercenaires du vieux monde sont humains et si la plupart viennent de Tilée, d'autres nations ont aussi produit nombre de chefs avides d'argent. L'Empire, par exemple, a toujours donné d'excellents combattants que l'on retrouve en nombre dans les armées mercenaires. Les compétences et la détermination d'un individu lui permettent parfois de sortir du rang et de prendre le commandement de sa propre armée. Hors des périodes de guerre civile, ces généraux mercenaires impériaux commencent souvent leur carrière dans les Principautés Frontalières, plutôt qu'au sein de l'Empire lui-même. A l'inverse, les chevaliers bretonniens devenus généraux mercenaires sont très rares eu égard à leur sens de l'honneur. Il est cependant possible que certains roturiers aient suivi cette route. On rencontre parfois des généraux arabiens, ce qui est moins surprenant pour cette contrée ravagée par les guerres tribales. Un Cheik ou un Emir conduit parfois sa tribu entière hors du désert et propose son épée au plus offrant. Presque tous les capitaines corsaires sont, bien entendu, des mercenaires prêts à changer de camp pour un coffre rempli d'or. Enfin, n'oublions pas les terres glacées de Kislev et les fjords de Norsca d'où sont sortis quelques généraux mercenaires parmi les plus cruels que le monde ait jamais porté, des chefs de guerre qui se sont forgés un nom en affrontant les serviteurs des Dieux Obscurs.

Tous ces généraux mercenaires ont en commun le fait d'être des guerriers expérimentés, vétérans de nombreuses batailles. Tous ces commandants mercenaires ont obtenu leur position au mérite, et non par droit de naissance comme c'est le cas dans nombre de nations humaines qui voient ainsi leurs armées menées par des incapables n'ayant jamais dirigé ne serait ce qu'un détachement de quelques hommes, voire même qui n'auront jamais tenu une épée autrement que pour parader dans les cérémonies officielles!

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Général	4	6	5	4	4	3	6	4	9
Capitaine	4	5	5	4	4	2	5	3	8



MONTURES

Destrier

Un destrier est un cheval qui a été entraîné à porter son cavalier au combat en surmontant sa peur et en attaquant avec ses sabots ferrés. Les destriers utilisés dans les armées mercenaires proviennent principalement des haras impériaux, les plus renommés (et donc les plus chers) étant élevés dans l'Averland. Très peu de destriers proviennent de Bretonnie, les édits royaux interdisant de les vendre ou de les donner à qui n'est point de lignage bretonnien et engagé sur la voie du chevalier. Seuls les mercenaires bretonniens déçus disposent donc de ces excellentes montures, parfois même un cavalier mercenaire n'ayant aucune origine bretonnienne en possédera un mais mieux vaut alors éviter de lui demander comment il se l'est procuré...

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

Pégase

Les pégases sont des bêtes ailées ressemblant aux plus puissants chevaux, mais dont la robe est couleur de neige immaculée et dont l'intelligence est bien supérieure à celle de tout destrier. Leurs nids se trouvent dans les sommets des Montagnes Grises, où ils doivent être capturés encore poulains si l'on espère pouvoir les monter. Il faut des années d'apprentissage patient pour obtenir la confiance d'un pégase, mais une fois celle-ci gagnée, il devient une monture fidèle qui obéit au moindre des ordres de son maître. De par la difficulté pour capturer puis élever un pégase et leur rareté, seuls les plus riches et puissants chefs mercenaires peuvent se les offrir.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Pégase	8	3	0	4	4	3	4	2	6

Règles Spéciales :

Un pégase peut *voler* comme expliqué dans le livre de règles de Warhammer.

GENERAUX MERCENAIRES PERSONNALISES

Règles de Nigel Stillman parues dans le White Dwarf pour la V5. Adaptées pour la V6 par Guillaume Vanot et mises en ligne sur le site GW en PDF.

Les règles qui suivent obéissent à la règle spéciale *Officieux* de ce livre d'armée.

Les armées de mercenaires sont souvent composées de combattants de différentes races, unis derrière leur général par l'amour de la guerre et l'appât du gain. Mais qu'en est-il du général lui-même? Ces personnages sont souvent humains et d'origine tiléenne, mais d'autres viennent de contrées bien plus lointaines, appartiennent à des races guerrières comme les peaux-vertes et les ogres, ou font partie des peuples anciens des nains et des elfes. Cet article explique comment créer un général mercenaire appartenant à l'une de ces races.

DESCRIPTION

Les généraux mercenaires comptent tous comme des choix de seigneur et peuvent recevoir les montures, armes et armures au coût indiqué (il vous faudra parfois vous référer au livre d'armée idoïne pour la description de certains équipements spécifiques). De plus, ils peuvent choisir des objets magiques dans leurs livres d'armée respectifs et doivent sélectionner un Trait de Caractère parmi ceux décrits plus loin, jusqu'à une valeur totale de 100 points.

Même s'il n'est pas rare que des généraux mercenaires possèdent un char ou une monture exotique telle qu'un dragon, un mammoth de guerre ou une étoile de mer géante, leur renommée est telle qu'ils sont considérés comme « Personnage de Renom », avec un historique détaillé, des règles spéciales et une splendide figurine adéquate.

GENERAL MERCENAIRE HUMAIN

Pour la description, le profil et les règles spéciales, référez vous au général mercenaire des officiers mercenaires. Déterminez sa nation d'origine (Bretonnie, Empire etc.) et référez vous au livre d'armée correspondant pour ses objets magiques.



GENERAL MERCENAIRE NAIN

Très peu de nains sont devenus généraux mercenaires, car tout individu de cette race ayant des compétences de chef militaire reste habituellement loyal à son clan et à ses ancêtres. Les quelques généraux mercenaires nains sont souvent des exilés n'ayant pas suivi la Voie des Tueurs, ou ayant une rancune envers les leurs. Quoi d'autre pourrait forcer un nain respectable à s'associer à la racaille dont les armées mercenaires sont composées? De plus, devoir donner de l'or à quelqu'un qui s'est battu pour lui est quelque chose qui briserait le cœur de

n'importe quel nain. Un général mercenaire nain doit avoir de bien étranges histoires à raconter sur son parcours, mais il est souvent préférable de ne pas aborder la question.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Général Nain	3	7	4	4	5	3	4	4	10

Règles Spéciales :

Obstiné (fuit et poursuite de 2D6-1ps), **Implacable** (peut toujours effectuer des marches forcées, même en étant à moins de 8ps de l'ennemi), **Rancune Ancestrale** : un général nain hait les peaux-vertes, il en peut donc en aucun cas avoir des régiments de ce type dans son armée.

Le maximum de points alloués aux objets magiques et au Trait de Caractère est de 125 points pour un général nain.

GENERAL MERCENAIRE PEAU-VERTE

Les Orques et leurs semblables ne vivent que pour la guerre et ne sont heureux qu'au milieu des combats. Des villages qui brûlent, des cadavres en train de se faire dévorer par les loups, des cris de mourants, voilà des choses qu'un orque aime voir et entendre. Il n'est donc pas surprenant que de nombreux généraux orques mercenaires écument le Vieux Monde. Leur seul problème est de trouver des régiments aussi dérangés qu'eux pour les suivre. Les humains ont généralement beaucoup de mal à partager un campement avec les orques, aussi les généraux orques ont plutôt tendance à entraîner dans leur sillage des êtres sauvages et primitifs comme des ogres par exemple.

Des rumeurs persistantes font état de l'existence de généraux mercenaires hobgobelins. La plupart séviraient à l'est des Montagnes du Bord du Monde, mais certains ravageraient déjà les steppes à l'est de Kislev. Ils ont sans doute été envoyés en éclaireurs par le terrible Hobgobla Khan qui rassemble sous sa bannière de nombreuses tribus nomades. Ou bien il s'agit de Khans de moindre importance qui se sont rebellés contre leur suzerain et qui cherchent maintenant à lui échapper.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Général Orque	4	6	3	4	5	3	4	4	9

Règles Spéciales :

Ignore la panique des gobelins : un général orque ignore les tests de panique provoqués par la démoralisation, la fuite ou la destruction de gobelins.

GENERAL MERCENAIRE ELFE

Les quelques hauts elfes ou elfes noirs qui deviennent mercenaires sont souvent des exilés volontaires ou des individus bannis de leur royaume en raison de leurs crimes. Certains ont eu la malchance de s'échouer sur des terres lointaines et, après avoir vainement tenté de se frayer un chemin à travers le Vieux Monde, ils ont dû vendre leurs compétences de guerriers pour survivre. Les habitants des contrées qu'ils traversent sont souvent incapables de faire la différence entre un haut elfe et un elfe noir. Pour eux, tous les elfes se ressemblent et les hauts elfes sont souvent blâmés à cause de méfaits de généraux elfes noirs, ou alors des cités qui ont reçu par le passé l'aide d'un général haut elfe ouvrent grand leurs portes aux elfes noirs, avec les conséquences fâcheuses qu'on imagine.

Les rares elfes sylvains qui quittent la protection de la forêt pour parcourir le monde mènent une existence solitaire et n'embrassent pas le métier des armes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Général Elfe	5	7	6	4	3	3	8	4	10

Haut Elfe

Règles Spéciales :

Stoïcisme : immunisé à la panique s'il affronte des elfes noirs. Un général mercenaire Haut Elfe ne peut en aucun cas avoir de régiments mercenaires elfes noirs dans son armée.

Elfe Noir

Règles Spéciales :

Un général Elfe Noir *hait* les Hauts Elfes, il ne peut donc en aucun cas avoir de régiments mercenaires hauts elfes dans son armée.



GENERAL MERCENAIRE OGRE

Nombreux sont les ogres à devenir mercenaires. Cette race est tout aussi brutale et guerrière que celle des orques, parfois plus. Très peu survivent assez longtemps pour prendre le commandement d'une armée, mais lorsqu'ils le font, ils font de formidables généraux. La plupart des régiments mercenaires ne voudraient pas camper à proximité d'ogres et refuseraient tout bonnement de suivre un tel général, d'autres, en particulier les orques, les gobelins et tous ceux qui partagent leur goût immodéré de la violence, se rassemblent plus volontiers derrière un général ogre, plus pour piller d'ailleurs que pour la solde. Le célèbre historien Ummler de Carroburg raconte une anecdote sur ce que les ogres appellent une bien belle victoire. Un énorme général ogre victorieux dominait le champ de bataille, jonché de cadavres. Inspirant longuement les relents du carnage, il dit « amenez moi la tête du général ennemi », ce qui fut fait. Et ce fut même très bien fait et très bien préparé par le chef cuisinier halfling de l'ogre, qui la dévora avec une satisfaction non feinte.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Général Ogre	6	6	4	5	5	5	4	5	9

Règles Spéciales :

Charge Buffle. Un général ogre est énorme, violent et sens très mauvais. Il provoque donc la **Peur**.

N'ayant pas séjourné assez longtemps dans les Montagnes des Larmes, le général ogre ne peut pas acquérir de Grand Nom.



TRAITS DE CARACTERE

Les généraux mercenaires cachent souvent de sombres secrets pouvant expliquer pourquoi ils ont embrassé cette carrière. Votre général possède forcément un de ces Traits de Caractère, vous devez donc en choisir un dans la liste ci-dessous.

Plein aux as (+10 points)

Le personnage est immensément riche et demande toujours le meilleur prix pour ses services, ce qui assure aux troupes sous ses ordres une excellente solde. De fait, leur loyauté envers le général est bien plus grande. Pour représenter ceci, vous pouvez relancer tout test de moral raté dans les 16ps autour du Trésorier-Payeur au lieu des 12ps normaux.

Endurci (+20 points)

Le personnage est un vétéran endurci par tant de combats que ses compétences martiales sont au-dessus de la normale. Il obtient un bonus de +1 en CC.

Rusé (+35 points)

Le personnage est un expert en matière de ruse et s'en sert au coeur de la mêlée. Ceci lui permet de toujours Frapper en premier dans les corps à corps.

Chef Charismatique (+30 points)

Le personnage inspire une telle confiance et une telle dévotion à ses troupes qu'elles le suivront jusqu'au bout du monde et au-delà! Le Commandement du général bénéficie en conséquence d'un bonus de +1, jusqu'à un maximum de 10.

Exilé (+20 points)

Le personnage a été banni de sa contrée d'origine. Il hait ceux de sa propre race pour l'avoir rejeté. Ainsi par exemple, un général haut elfe exilé hait les hauts elfes. L'armée du général ne peut inclure aucun régiment de sa propre race.

Rancune (+30 points)

Le personnage éprouve une profonde rancune envers une race particulière, les origines en sont probablement une honteuse trahison ou le massacre de sa famille. Il hait une race spécifique (choisissez laquelle). L'armée du général ne peut inclure aucun régiment de cette race.

MONTURES

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sanglier	7	3	0	3	4	1	3	1	3
Coursier	9	3	0	3	3	1	4	1	5
Coursier Noir	9	3	0	3	3	1	4	1	5
Sang Froid	7	3	0	4	4	1	3	1	3
Grand Aigle	2	5	0	4	4	3	4	2	8
Pégase Noir	8	3	0	4	4	3	4	2	6

Règles Spéciales :

Sanglier : Le sanglier bénéficie d'un bonus de +2 en Force au corps à corps lors du tour où il charge. Cuir Epais : le Sanglier confère un bonus de cavalerie de +2 au lieu du +1 habituel.

Sang Froid : Peur, Stupidité. Peau Epaisse : le Sang Froid confère un bonus de sauvegarde de cavalerie de +2 au lieu du +1 habituel.

Grand Aigle : Vol.

Pégase Noir : Vol. Le Pégase Noir bénéficie d'un bonus de +1 en Force au corps à corps lors du tour où il charge.

TRÉSORIER-PAYEUR

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 80, Recueils 2002-2004, site internet GW

Le Trésorier Payeur est en quelque sorte le comptable de l'armée. Il a la garde du coffre et est le seul à savoir où il se trouve et à posséder la clé pour l'ouvrir. C'est lui qui gère les butins, reçoit la paye pour l'armée et distribue leur solde aux mercenaires. D'où sa popularité!

Certains de ces Trésoriers Payeurs sont d'anciens agents des impôts ou de recouvrements de toute sorte, et continuent leurs activités en temps de paix ou sur leur temps libre, après tout « y a pas de petit profit ». La plupart des Trésoriers Payeurs sont des gens dignes de confiance, mais certains sont des gars louches qui se tirent avec le coffre pendant que leur armée se bat!

Dans tous les cas, les Trésoriers Payeurs sont plus des hommes de lettres (ou plutôt de chiffres) que des grands guerriers, c'est pourquoi ils sont assez souvent « escortés » par des gardes du corps qui gardent le Trésorier à l'oeil et s'assurent qu'il ne lui arrive rien de fâcheux.

Règle Spéciale:

Trésorier-Payeur : le Trésorier porte toujours la clé du coffre sur lui, ce qui le rend au moins aussi important que le général aux yeux des mercenaires. Pour représenter ceci, sa clé est traitée exactement comme une Grande Bannière (+1 à la résolution des combats, relancez les tests de moral ratés dans les 12 ps...). De plus, s'il est tué et sa clé capturée, chaque unité de l'armée doit effectuer un test de panique à la fin de cette phase. Dès cet instant, toutes les unités de l'armée haïssent l'unité adverse qui a volé la clé du coffre du Trésorier Payeur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Trésorier	4	4	4	4	4	2	4	2	8

ÉMISSAIRE NOIR

White Dwarf 87 et 92, Recueil 2003, règles officialisées après la Campagne d'Albion et mises en ligne sur le site GW.

Bien que les combats sur Albion ne soient plus aussi acharnés qu'ils ont pu l'être, la lutte entre les Oracles et les Emissaires Noirs se poursuit.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Emissaire Noir	4	3	3	3	3	3	3	1	8

Un Emissaire Noir est un sorcier de niveau 4 qui utilise toujours les sorts du domaine des Emissaires Noirs.

Règles Spéciales :

A louer : Un Emissaire Noir peut être recruté par les armées suivantes : Elfes Noirs, Skavens, Chaos (de tout type), Comtes Vampires, Rois des Tombes, Nains, Empire, Bretonnie, Orques &

Gobelins, Mercenaires. Il occupe alors un choix de héros et un choix d'unité rare.

La Spirale : C'est le symbole du Maître Ténébreux et le signe d'une damnation certaine dont peu d'ennemis osent affronter la vue. L'Emissaire Noir bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 5+.

Ennemi des Oracles d'Albion : Une armée dans laquelle est enrôlé un Emissaire Noir ne peut en aucun cas enrôler un Oracle d'Albion.

Objets Magiques :

Bâton des Ténèbres : +1 au résultat pour lancer les sorts.

ORACLE D'ALBION

White Dwarf 87 et 92, Recueil 2003, règles officialisées après la Campagne d'Albion et mises en ligne sur le site GW.

Bien que les combats sur Albion ne soient plus aussi acharnés qu'ils ont pu l'être, la lutte entre les Oracles et les Emissaires Noirs se poursuit.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Oracle d'Albion	4	4	3	4	4	3	4	2	9

Un Oracle d'Albion est un sorcier de niveau 3 qui utilise toujours les sorts du domaine des Oracles.

Règles Spéciales :

A louer : Un Oracle d'Albion peut être recruté par les armées suivantes : Hommes-Lézards, Hauts Elfes, Elfes Sylvains, Rois des Tombes, Nains, Empire, Bretonnie, Orques & Gobelins,

Mercenaires et Royaumes Ogres. Il occupe alors un choix de héros et un choix d'unité rare.

La Triskèle : Symbole magique de leur office, elle concentre également les énergies positives sur les Oracles pour les protéger du mal. L'Oracle d'Albion bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+.

Ennemi des Emissaires Noirs : Une armée dans laquelle est enrôlé un Oracle d'Albion ne peut en aucun cas enrôler un Emissaire Noir.

Objets Magiques :

Bâton de Lumière : Compte comme une hallebarde. +1 au résultat pour dissiper les sorts.

PRÊTESSE-SERPENT AMAZONE

White Dwarf 135

On sait peu de choses sur la nature de la Sororité amazone, mais les plus belliqueuses d'entre elles sont appelées « Prêtresses-serpents ». Ces guerrières sont également de puissantes sorcières et connaissent parfaitement la jungle, chance inespérée pour quiconque peut les compter parmi ses alliés.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prêtresse-serpent	4	4	3	4(5)	4	3	4	2	9

Une Prêtresse-serpent est un sorcier de niveau 3. Elle choisit ses sorts exclusivement dans le Domaine du Serpent.

Règles Spéciales :

A louer : Une Prêtresse-serpent peut être intégrée à toute armée d'hommes-lézards, de hauts elfes, d'elfes sylvaains, de nains, de l'Empire, des Royaumes Ogres et de Mercenaires. Elle occupe à la fois un choix de Héros et un choix d'unité rare.

Dans des circonstances exceptionnelles, une Prêtresse-serpent peut aider des créatures malveillantes dans le but de les conduire à leur perte. Un joueur possédant des elfes noirs, des skavens, une armée du Chaos, des Comtes Vampires, des Rois des Tombes, des orques & gobelins ou des des nains du Chaos peut employer une Prêtresse-serpent, à condition d'en fournir une à

son adversaire. Dans ce cas, les deux Prêtresses-serpents sont gratuites mais occupent tout de même un choix de héros et un choix d'unité rare.

Officieux

Indigène : les Amazones vivent au plus profond de la jungle lustrienne, qui n'a pas de secret pour elles. Si vous utilisez les règles de jungle présentées dans Contrées Warhammer : Lustrie, elle est immunisée aux règles de Rencontres, tout comme les hommes-lézards.

Objets Magiques :

Amulette Lunaire : Ce symbole de puissance de la Sororité Amazone émet une aura argentée autour de sa porteuse, la protégeant des coups. La Prêtresse-serpent bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+.

Griffe des Anciens : Cette puissante arme antique est mortelle entre les mains de ceux qui sont capables d'en invoquer le pouvoir. La lame confère un bonus de +1 en Force à la Prêtresse-serpent (indiqué dans son profil) et ses Attaques ignorent les sauvegardes d'armures.

SORCIERS MERCENAIRES

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 80, Recueils 2002-2004, site internet GW

Les sorciers sont des êtres étranges disposant de pouvoirs immenses, instruits des mystères qui échappent au commun des mortels. Les sorciers sont différents des mortels ordinaires, leurs esprits coexistent dans deux univers : l'univers d'ombres de tous les jours et celui, éthéré et éclatant, de la magie!

Dès leur plus jeune âge, les personnes ayant le Don font inconsciemment appel à la magie ce qui provoque des événements bizarres dans leur entourage. Parfois, le Don ne se déclenche que tardivement chez un individu, à l'adolescence ou au début de l'âge adulte. Dans tous les cas, lorsque ce genre de phénomène arrive, certains de ces sorciers en devenir sont tués par la population locale s'ils ont la malchance d'être issus d'un milieu isolé inculte et superstitieux, mais dans la majorité des cas ils sont amenés dans un temple où ils sont examinés par des prêtres, ou mieux par un sorcier s'il y en a un qui habite dans les environs. Cet examen permet de déterminer si la personne détient réellement le Don et, le cas échéant, de la former à son utilisation. Les jeunes sorciers sont alors envoyés à l'École Impériale de Magie d'Altdorf où ils passent de nombreuses années en formation dans l'un des 8 collèges, selon leur affinité pour tel ou tel vent magique.

Les services d'un thaumaturge sont très recherchés dans les armées mercenaires qui sont souvent confrontées à des adversaires ayant recours à des chamans et des ensorceleurs. Pour contrer ces magies destructrices et impies, il faut donc des experts des arcanes.

Quand un sorcier part au combat, il ne voit pas seulement les formes physiques des soldats, il contemple aussi leurs formes éthérées ou magiques. Il entend les appels et les bruits de la bataille, mais aussi les gémissements des âmes quittant le corps des agonisants et se dissipant dans l'éther. De fait, un champ de bataille est un endroit extrêmement déplaisant pour un sorcier... qui, mercenaire oblige, réclame donc fort justement un paiement à la hauteur du traumatisme psychologique subi!

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sorcier	4	3	3	3	3	2	3	1	7
Seigneur Sorcier	4	3	3	3	4	3	3	1	8

Les sorciers mercenaires ont accès aux 8 domaines de magie présentés dans le livre de règles de Warhammer.



DOMAINE DES ÉMISSAIRES NOIRS

White Dwarf 87 et 92, Recueil 2003, règles officialisées après la Campagne d'Albion et mises en ligne sur le site GW.

1D6	Sort	Valeur de lancement	1D6	Sort	Valeur de lancement
1	Eclair de Lumière Noire	7+	4	Malédiction du Maître	8+
2	Trahison des Morts	7+	5	Brouillard Mortel	10+
3	Cauchemar	7+	6	Anneaux du Serpent	12+

En plus de ses sorts, l'Emissaire Noir connaît automatiquement le sort **Pouvoir Élémentaire**, voir page 57 de ce livre.

Eclair de Lumière Noire 7+ pour lancer

L'Emissaire Noir en appelle aux pouvoirs du Maître Ténébreux et déchaîne un rayon mortel de pure énergie maléfique.

Projectile magique d'une portée de 18ps. Si le sort est lancé avec succès, il inflige à sa cible 1D6 touches de Force 5.

Trahison des Morts 7+ pour lancer

Sous l'effet de ce sort, les corps des guerriers ennemis sur le point d'expirer s'animent et se tournent contre leurs frères d'armes.

Ce sort peut être lancé contre une unité ennemie engagée au corps à corps dans un rayon de 18ps. En cas de succès, les figurines tuées attaquent leur propre unité dans un dernier spasme d'énergie impie. Les effets de ce sort durent jusqu'au début du tour suivant du lanceur. Résolez le combat normalement. Toute figurine de l'unité affectée tuée durant le corps à corps porte immédiatement une Attaque à un membre de son unité avant d'être retirée comme perte, que cette figurine ait déjà porté ses attaques normales ou non. Les figurines tuées par leurs camarades ne sont pas affectées, uniquement celles tuées par l'ennemi. Le guerrier jette ses armes et attaque à mains nues à la manière d'un zombie, l'attaque est donc toujours résolue avec la Force de base de la figurine. Dans le cas de figurines montées sur des chevaux, des chars ou des monstres, seul le cavalier attaque. Si la figurine affectée a le choix entre différents types de figurines amies à attaquer, l'Emissaire Noir peut choisir à laquelle elle s'en prend. Les nouvelles pertes provoquées par ce sort affectent la résolution du combat.

Cauchemar 7+ pour lancer

L'Emissaire Noir crée l'illusion des pires frayeurs de ses ennemis et les projette juste devant leurs yeux.

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie dans un rayon de 24ps autour de l'Emissaire Noir, en ligne de vue et non engagée au corps à corps. En cas de succès, elle doit immédiatement effectuer un test de panique. Les unités immunisées à la panique ne sont pas affectées.

Malédiction du Maître 8+ pour lancer

Reste en jeu.

Le coeur de l'ennemi est saisi par les tentacules glacés de la peur et du doute qui sapent sa force et son ardeur au combat.

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie n'importe où sur le champ de bataille, même si elle est engagée au corps à corps. En cas de succès, toutes les figurines de l'unité subissent une pénalité de -1 pour toucher (aussi bien au tir qu'au corps à corps).

Une fois lancé, ce sort reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que le sorcier l'annule (ce qu'il peut faire à tout moment), tente de lancer un autre sort ou meure.

Brouillard Mortel 10+ pour lancer

Une brume mystérieuse s'élève du sol autour des combats qui cessent un instant tandis que les belligérants se perdent de vue et que des hurlements sinistres emplissent l'air.

Chaque unité ennemie sur la table subit 1D6 touches de Force 3, réparties comme des tirs. Le sort peut être lancé même si des unités ennemies sont engagées au corps à corps. L'Emissaire Noir n'a qu'un contrôle limité sur les entités qu'il vient d'invoquer, le joueur qui a lancé le sort doit donc jeter un dé pour chacune de ses propres unités (à l'exception de l'Emissaire Noir et de l'unité qui l'accompagne). Sur 4 à 6, rien ne se passe. Sur 1 à 3, l'unité est affectée par le sort comme le serait une unité ennemie.

Anneaux du Serpent 12+ pour lancer

Une forme serpentine sort d'entre les mains de l'Emissaire Noir et vient s'enrouler autour d'un guerrier ennemi pour l'écraser.

Ce sort affecte une seule figurine ennemie non engagée au corps à corps dans un rayon de 12ps autour du lanceur (il est possible de désigner un personnage dans une unité, un servent de machine de guerre, de choisir un personnage ou le monstre/char qu'il monte etc.). La victime doit immédiatement réussir un test d'Endurance ou mourir étouffée (un 6 est toujours un échec, les figurines sans valeur d'Endurance ne ratent ce test que sur 6). Aucune sauvegarde, même invulnérable, n'est autorisée.



DOMAINE DES ORACLES

White Dwarf 87 et 92, Recueil 2003, règles officialisées après la Campagne d'Albion et mises en ligne sur le site GW.

1D6	Sort	Valeur de lancement	1D6	Sort	Valeur de lancement
1	Ailes du Destin	5+	4	Faveur des Cieux	8+
2	Mur Lumineux	6+	5	Courage!	8+
3	Don de Vie	7+	6	Injonction	9+

En plus de ses sorts, l'Oracle connaît automatiquement le sort **Pouvoir Élémentaire**, voir page 57 de ce livre.

Ailes du Destin

5+ pour lancer

L'Oracle invoque un vol d'oiseaux enchantés qui plongent des cieux pour attaquer ses adversaires.

Projectile magique d'une portée de 24ps. Si le sort est lancé avec succès, il inflige à sa cible 2D6 touches de Force 2.

Mur Lumineux

6+ pour lancer

Un régiment de guerriers se retrouve soudain entouré par une barrière miroitante qui détourne les tirs et les coups de ses ennemis.

Ce sort peut être lancé sur une unité amie n'importe où sur le champ de bataille, même engagée au corps à corps. Toutes les figurines gagnent une sauvegarde invulnérable de 5+ jusqu'au début du tour suivant du lanceur.

Don de Vie

7+ pour lancer

Les guerriers mourants qui gisent sur le champ de bataille obtiennent une nouvelle chance : toutes leurs blessures guérissent et ils retrouvent leur vigueur perdue.

Chaque unité de l'armée du joueur retrouve une des figurines qui lui fut retirée comme perte au cours de la partie. La figurine est replacée dans son unité de départ avec son nombre de Points de Vie de départ. Le sort n'a aucun effet sur les unités qui ont été entièrement détruites ou qui ont fui hors de la table. Tous les personnages, chars et figurines dont le profil de départ comptait 4 PV ou plus et ayant été blessés regagnent un PV. Ce sort n'a aucun effet sur les machines de guerre (mais il peut relever un servant tué).

Faveur des Cieux

8+ pour lancer

Reste en jeu

Les prières de l'Oracle sont entendues par ses divinités qui insufflent dans ses guerriers la force et les talent martiaux des dieux de la chasse et de la guerre.

Ce sort peut être lancé sur une unité amie n'importe où sur le champ de bataille même si elle est engagée au corps à corps. En cas de succès, toutes les figurines de l'unité gagnent un bonus de +1 pour toucher (aussi bien au tir qu'au corps à corps). Une fois lancé, ce sort reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que le sorcier l'annule (ce qu'il peut faire à tout moment), tente de lancer un autre sort ou meure.

Courage!

8+ pour lancer

Les guerriers ont dans la tête la voix de l'Oracle qui en appelle à leur honneur et les exhorte à continuer de se battre sans tenir compte de la gravité de la situation.

Ce sort peut être lancé sur une unité amie n'importe où sur le champ de bataille même si elle est engagée au corps à corps. En cas de succès, l'unité devient indémodalisable jusqu'au début du prochain tour du lanceur.

Si ce sort est lancé sur une unité en fuite, celle-ci se rallie immédiatement quel que soit le nombre de figurines qu'elle compte dans ses rangs.

Injonction

9+ pour lancer

En entendant la voix tonitruante de l'Oracle, un régiment ennemi arrête brutalement d'avancer. Le doute envahit les esprits et l'hésitation paralyse les membres.

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle unité ennemie sur la table qui doit immédiatement réussir un test de Commandement. En cas d'échec, l'unité affectée perd tout esprit combatif et ne peut pas bouger lors de la phase de mouvement suivante (sauf si l'unité est sujette à une forme quelconque de mouvement obligatoire, comme une fuite, le fait de la stupidité etc.). De plus, l'unité ne peut pas tirer lors de sa phase de tir suivante. Ce sort n'a aucun effet sur les unités immunisées à la psychologie.



DOMAINE DU SERPENT

White Dwarf 135

1D6	Sort	Valeur de lancement	1D6	Sort	Valeur de lancement
1	Chanson du Vent	5+	4	Bouclier d'Epines	8+
2	Force du Serpent	6+	5	La Jungle Vivante	8+
3	Maelström de Wendala	8+	6	Rêve de la Sirène	9+

Chanson du Vent

5+ pour lancer

La Prêtresse en appelle aux esprits du vent, qui font souffler une véritable tempête sur les ennemis des Amazones.

Ce sort permet à son lanceur de porter une attaque de souffle de Force 4.

Force du Serpent

6+ pour lancer

Invoquant le nom des anciens esprits, la Prêtresse appelle à elle la force de la jungle, qui lui confère toute la fureur de la nature.

La Prêtresse et toutes les unités alliées dans un rayon de 6ps autour d'elle gagnent +1 en Force jusqu'à la fin du tour du joueur.

Maelström de Wendala

7+ pour lancer

Reste en jeu.

La Prêtresse est entourée d'une tempête tropicale dont les vents tourbillonnants détournent les tirs ennemis.

Tous les projectiles visant la Prêtresse et n'importe quelle unité qu'elle a rejointe subissent un malus de -1 pour toucher. Une fois lancé, ce sort reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que la Prêtresse choisisse d'y mettre un terme (ce qu'elle peut faire à tout moment), tente de lancer un autre sort ou soit tuée.

Bouclier d'Epines

8+ pour lancer

Reste en jeu.

Invoquant la protection des plantes de la jungle, la Prêtresse est entourée d'un véritable mur de végétation.

Toute figurine chargeant au contact de la Prêtresse subit une seule Attaque de Force 4 avant de frapper, du moment que la réaction de celle-ci à la charge est de tenir. Une fois lancé, ce sort reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que la Prêtresse choisisse d'y mettre un terme (ce qu'elle peut faire à tout moment), tente de lancer un autre sort ou soit tuée.

La Jungle Vivante

8+ pour lancer

D'un geste gracieux, la Prêtresse invite les hôtes de la jungle à répondre à son appel pour l'aider à défaire ses ennemis.

Projectile magique infligeant 4D6 touches de Force 2. Il a une portée de 12ps.

Rêve de la Sirène

9+ pour lancer

La Prêtresse entonne une douce et envoûtante mélodie.

Tout ennemi dans une rayon de 12ps autour de la Prêtresse, à l'exception des figurines immunisées à la psychologie, subit un malus de -1 en Mouvement, Force et Attaques (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à la fin du tour du joueur.



PIQUIERS

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 80, Recueils 2002-2004, site internet GW

La pique est l'arme emblématique de l'infanterie tiléenne, et de l'infanterie mercenaire en général. Cette arme est bien plus longue qu'une lance normale, et même qu'une lance de cavalerie. L'avant d'une unité de piquiers forme ainsi un mur d'acier impénétrable, tenant à distance aussi bien les unités d'infanterie que les escadrons de cavalerie.

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

Règles Spéciales :

A louer (voir p26)



LA CONFRERIE D'ALCATANI

Liste Régiments de Renom: White Dwarf 81, Recueils 2002-2004, site internet GW

Roderigo Delmonte regardait ses champs dévastés avec désespoir. Hier encore, il pouvait, du même endroit, admirer les terres ensoleillées d'Alcatani. A présent, là où poussaient pommiers et orangers, vignes et oliviers, ne se trouvaient plus que des tas de débris fumants parsemant un paysage ravagé. Le passage de l'armée d'El Cadavo avait fait de lui un homme brisé et ruiné. Les efforts de toute une vie de cultivateur avaient été totalement anéantis.

La vie d'un fermier, même celle d'un riche propriétaire terrien, n'était jamais facile dans une Tilée constamment en guerre. Lorsque Roderigo Delmonte fut dépouillé de tout, il fit la seule chose qu'il pouvait encore faire : devenir soldat. Ses ouvriers, pour ne pas mourir de faim, le suivirent sans poser de question. A Remas, Roderigo vendit sa dernière mule, sa préférée, afin d'acheter de vieilles armures, quelques casques cabossés, et un lot de piques légèrement tordues. Avec un peu d'huile de coude, quelques coups de marteau, et l'aide d'une bouilloire, les hommes de Roderigo commencèrent à se préparer à leur première bataille. Lorsqu'ils eurent fini, ils avaient assez bonne allure! Le premier travail de la confrérie d'Alcatani n'avait rien de très glorieux ou lucratif : l'escorte d'un chargement de crottin devant être livré à un producteur de rhubarbe à l'extérieur de Remas. Cependant, Roderigo commença à se faire une réputation de fiabilité. Les riches et les puissants étaient prêts à payer le prix fort pour les meilleures troupes... Mais pour chaque riche marchand, dix autres plus modestes ne pouvaient s'offrir les services des mercenaires les plus chers. La Confrérie d'Alcatani avait trouvé un créneau!

Malgré ses origines modestes, la Confrérie d'Alcatani avait prouvé sa valeur plus d'une fois. Leur première bataille donna à peu près le ton. Les villageois de Buccolia, une petite communauté de vigneron au pied des Monts Appucini, étaient



littéralement terrorisés par une bande d'orques particulièrement méchants. Les peaux vertes étaient venus en Tilée pour devenir mercenaires, mais s'étaient montrés si peu fiables et indignes de confiance que personne ne voulait les engager. Ils devinrent donc des bandits, pillant des fermes et des petits villages, rendant la vie impossible aux pauvres fermiers. A Buccolia, les villageois avaient réuni toutes leurs économies pour engager des mercenaires qui les protégeraient. Hélas personne n'acceptait de se battre pour sept ducats, trois pistoles et une chèvre. Même les usuriers refusaient de traiter avec eux.

La colère et l'indignation s'emparèrent de Roderigo Delmonte lorsqu'il entendit parler de leur situation désespérée. C'était une histoire familière d'honnêtes gens travailleurs (assez rares en Tilée) incapable d'obtenir justice car trop pauvres et faibles. Elle était même très familière à Roderigo. Bien qu'il ne soit pas devenu riche en devenant mercenaire, il l'était suffisamment, et décida donc d'aider les villageois désespérés. La Confrérie d'Alcatani arriva au milieu de la nuit après une longue marche sous une pluie battante. Depuis la route, ils pouvaient voir les torches des pillards orques tandis que ceux-ci descendaient des collines derrière le village. Ereintés et affamés, les vaillants piquiers se préparèrent à la bataille. Une grosse surprise attendait les orques. Ils s'attendaient à voir des paysans sans défense, et se retrouvaient face à des hommes déterminés, armés de piques aux pointes d'acier qui se battaient comme des possédés ! Les orques furent décimés lors d'une courte bataille. Roderigo avait gagné. Il ne demanda pas d'argent en échange, seulement les remerciements des villageois. Ce qu'ils lui donnèrent avec grande joie!

Depuis ce jour, la Confrérie d'Alcatani a combattu lors de bien des batailles, pour de nombreux maîtres, dont beaucoup des plus riches et des plus célèbres généraux mercenaires de Tilée. Mais ces piquiers sont toujours prêts à se battre pour les pauvres sans défense pour des salaires bien inférieurs à ceux de la plupart des mercenaires. Roderigo Delmonte ne sera peut-être jamais riche lui-même, mais il est le capitaine mercenaire le plus aimé parmi les petites gens du pays. Partout, la population l'accueille en héros et l'acclame, et les histoires de ses exploits généreux font le tour de toute la Tilée.

Devise : Le Pouvoir de dire Oui!

Cri de guerre : OUI !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Piquier	4	2	2	3	3	1	3	1	7
Roderigo	4	4	4	4	3	2	4	2	8

Règle Spéciale :

A louer : La Confrérie d'Alcatani peut être engagée par une armée de Mercenaires comme unité de base. Elle peut aussi être engagée comme unité spéciale dans toute autre armée, bretonniens exceptés.

LA LEGION PERDUE DE PIRAZZO

Liste Régiments de Renom: White Dwarf 81, Recueils 2002-2004, site internet GW
Tandis que les skinks battaient en retraite dans les marais, Lord Xtoli ordonna à ses gardes des temples de reprendre l'attaque. A ce moment, un nuage de plomb venu des machines des pillards balaya nos guerriers comme un nuage de sauterelles enrégées mais eux aussi durent battre en retraite.

Manquixipolata scribe skink à propos de la bataille contre la Légion Perdue de Pirazzo



La Légion Perdue de Pirazzo est tout ce qui reste de l'expédition envoyée en Lustrie par les marchands de Tobar. Le régiment fut un des trois à avoir été recruté parmi les jeunes gens les plus pauvres de la ville. La promesse des richesses inouïes que contenait la jungle de Lustrie était une grande tentation et les gens s'enrôlèrent en masse.

Fernando Pirazzo fut appointé pour commander un de ces régiments. Bien que jeune, il était déjà un capitaine

mercenaire expérimenté. Avant que l'expédition n'embarque, il entraîna ses hommes à utiliser aussi bien la pique que l'arbalète, qui sont les deux armes traditionnelles des mercenaires tiléens, prévoyant des conditions auxquelles ils devraient faire face dans la jungle de Lustrie. A peine l'expédition était elle arrivée dans les eaux de Lustrie, que les ennuis commencèrent. Une fois tous les mercenaires débarqués, les marins, qui étaient également des mercenaires, levèrent l'ancre, les abandonnant là en emportant les coffres au trésor des trois régiments. Bien entendu, les coffres étaient restés à bord au cas où le débarquement devrait se faire en force ! Pirazzo avait prévu le coup mais avait été désavoué par les deux autres capitaines. A présent les mercenaires réalisaient qu'il était de loin le meilleur chef et les deux autres régiments se mutinèrent. Leurs incompetents capitaines furent abandonnés dans la mangrove sur des radeaux. Les mercenaires se regroupèrent sous le commandement unique de Pirazzo et se nommèrent eux même la Légion Perdue. Chacun savait que suivre les ordres de Pirazzo était la meilleure chance de survie et personne ne protesta quand il décida qu'ils continueraient à camper sur la côte tant que tout le monde ne serait pas familiarisé avec l'usage de la pique et de l'arbalète. Après plusieurs semaines tous les plus mauvais éléments étaient morts, avaient été exécutés ou avait déserté et fut dans la jungle, où par petits groupes, ils étaient à terme condamnés. Le reste était entraîné selon les standards de Pirazzo et ce dernier pouvait compter que ses ordres seraient suivis. A présent, il était prêt à les conduire vers l'intérieur, vers l'aventure et la richesse... ou peut être la mort! Après une marche épuisante, la Legion Perdue arriva dans des ruines. Ils entrèrent avec un luxe de précautions et trouvèrent bientôt des chambres contenant or et gemmes. Alors que les mercenaires se remettaient en marche, chargés de trésors, les hommes lézards lancèrent une série d'embuscades depuis les remparts et les bassins qui constellaient la cité en ruine. Grâce à la prévoyance de Pirazzo et à l'entraînement de ses hommes, le régiment put tenir sa position sur les remparts et repousser tout assaut. La première embuscade fut accueillie par un rideau de carreaux d'arbalètes, la deuxième se fracassa sur les piques. Dans l'après midi, les skinks goûtèrent une fois de plus aux arbalètes et les saurus furent encore repoussés par les piques. Les pertes parmi les skinks et les saurus étaient considérables, et bientôt les bassins débordèrent de cadavres reptiliens. Juste au moment où la faim et la soif atteignaient leur paroxysme, le prêtre mage suspendit l'attaque. L'ennemi semblait avoir trouvé une parade à ses tirailleurs et à ses troupes de choc, il devait donc mettre au point une tactique plus efficace. Pendant ce moment de répit, Pirazzo envisagea la possibilité de négocier avec le prêtre mage pour faire engager ses troupes comme mercenaires et rentrer chez eux vivants et riches. C'était étrange, comme si l'idée lui avait été suggérée. Rapidement il ordonna à ses hommes d'abandonner leur butin et de battre en retraite le long des remparts. Il fut obéi sans discussion, bien que cela brisât le coeur

de ses hommes d'abandonner de l'or ! Le régiment battit en retraite et prit position sur une place et attendit la suite des événements, même si Pirazzo ne savait pas à quoi s'attendre. Au levé du soleil, les sentinelles furent ébahies de voir non seulement le butin rapporté à part les plus grandes et plus belles des plaques ornementales d'or mais il y avait aussi un monceau de vivres et d'eau douce. La place était pleine de saurus placés de façon à ne laisser qu'un accès hors des ruines, par le sud. La Légion Perdue prit le butin, les vivres et le chemin qu'on leur avait préparé. La Légion marcha plusieurs semaines vers le sud. Ils ne rencontrèrent plus de cités mais trouvèrent régulièrement des tas de vivres le long de la route. Finalement ils atteignirent un endroit étrange en plein marécages putrides. Là ils furent attaqués par les hordes de zombies de la Côte Vampire. A présent il était clair que les prêtres avaient dirigés Pirazzo vers leurs plus redoutables ennemis. La Légion combattit bravement et défit les morts vivants partout où elle les rencontra. Enfin les mercenaires atteignirent la mer. Ils remplirent leurs sacs à dos de tout l'or qu'ils purent trouver dans les épaves qui jonchaient la côte. En utilisant les épaves ils réussirent à reconstruire un navire de fortune et prirent la mer. Juste quand le navire était sur le point de couler, Pirazzo aperçu la terre. Il s'agissait de la côte d'Arabie. Peu après, la Légion marcha vers l'intérieur des terres et fut engagée par un des émirs pirates qui craignait ce que Pirazzo et ses hommes auraient pu lui faire s'il ne les embauchait pas. Ensuite la Légion Perdue batta à travers l'Arabie, Sartosa et en Tilée une fois de plus, servant bien des maîtres, accédant à de nouvelles richesses et recrutant des aventuriers toujours plus audacieux pour sa troupe.

Devise : Entraînés en Lustrie

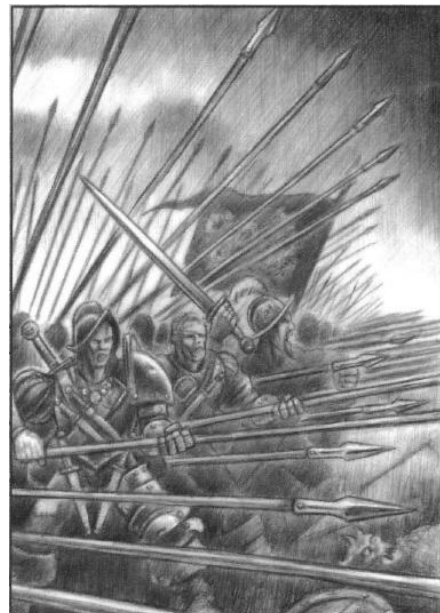
Cri de guerre : Morts ou Riches !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Piquier	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Arbalétrier	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Pirazzo	4	5	5	4	4	2	5	3	8

Règle Spéciale :

A louer : La Légion Perdue peut être engagée par une armée de Mercenaires comme unité de base, ou comme unité spéciale par toute autre armée, sauf bretonniens et Comtes Vampires.

Formation Mixte : Le premier rang de l'unité de Pirazzo est toujours composé de figurines armées d'arbalètes, et tous les arbalétriers doivent être placés au premier rang. Le second rang et les rangs suivants ne comptent que des piquiers. Durant la partie, retirez normalement les pertes à l'arrière de l'unité : on suppose que les hommes armés de piques s'avancent et jettent leur arme pour ramasser les arbalètes de leurs camarades tombés au combat. Les pertes ne peuvent être retirées du premier rang d'arbalétriers que quand tous les piquiers ont été tués.



LA COMPAGNIE LEOPARD DE LEOPOLD

Liste Régiments de Renom: White Dwarf 81, Recueils 2002-2004, site internet GW

"Pour le Léopard!" rugirent-ils en chargeant les peaux vertes. Les lignes orque reculèrent, puis cédèrent sous leur assaut tandis que le reste de l'armée reprenait le cri de victoire. 'Pour le Léopard!' cria-t-on en chargeant à leur suite. Nous partageons tout, la gloire, et le butin."

Filimir Tzapinka, sergent mercenaire, à la bataille des Lacs Gelés

La Compagnie du Léopard tire son nom du légendaire léopard de Luccini qui est le symbole et la mascotte de la ville. On dit que ce léopard fut le gardien des jumeaux divins Lucan et Luccina, les fondateurs de la cité. D'après la légende, les jumeaux s'égarèrent dans les étendues sauvages alors qu'ils étaient enfants, et se réfugièrent à l'intérieur d'une caverne dans un immense rocher, qui devint plus tard l'acropole de la cité. La caverne était la tanière d'une panthère, mais pas d'une panthère ordinaire, car elle avait deux têtes et trois queues! L'une des têtes pouvait prédire l'avenir et l'autre donner des avertissements. Le léopard protégea les jumeaux comme s'ils étaient ses propres petit jusqu'à ce que des bergers les trouvent. Ceux-ci découvrirent aussi dans la caverne les os de nombreux orques, loups, ours et trolls que le léopard avait tués en protégeant les jumeaux. Le léopard aurait alors prédit que Lucan et Luccina fonderaient une grande cité sur le rocher, et qu'ils en seraient le roi et la reine. L'autre tête aurait alors prévenu que les descendants des jumeaux se battraient entre eux pour le royaume. Après ces paroles, le léopard disparut dans la caverne et ne fut plus jamais vu. Le Temple de Lucan et Luccina fut construit sur la caverne dans laquelle, comme le croient les gens crédules, vit encore le léopard. Les gardes du temple, engagés par les prêtres et payés grâce aux donations pieuses des marchands de la cité, furent appelés la Compagnie du Léopard car ils devaient protéger l'acropole aussi féroce que la panthère mythique! Le régiment adopta donc le léopard comme symbole. Par la suite, hélas, les combats entre les deux lignées se réclamant de Lucan et Luccina agitèrent en permanence la principauté. Cela ne s'est terminé que récemment lorsque Lorenzo Lupo déclara descendre des deux à la fois, et que tous ceux qui n'étaient pas d'accord ont soit fui la cité, soit eu un accident. Malheureusement pour eux, les prêtres du temple de Lucan et Luccina supportaient Léopold, le rival de Lorenzo, un descendant direct de Lucan. Sous le commandement de Léopold, la Compagnie du Léopard tint l'acropole pendant des jours contre les troupes de Lorenzo, l'agitation continua jusqu'à ce que les prêtres consultent l'Oracle de Luccina, qui fut favorable à Lorenzo, bien que de façon très critique. Les prêtres congédièrent rapidement la Compagnie du Léopard afin d'apaiser Lorenzo. Les soldats étaient habitués à une très bonne solde en or, à s'habiller toujours impeccablement et à jouir de ce que la cité pouvait offrir de meilleur en nourriture, vin et loisir. Ils furent très mécontents. Par conséquent, la compagnie du Léopard, oubliant son devoir sacré, força les portes dorées des temples, prit l'or qui lui était dû, attrapa les prêtres et les jeta du haut de l'acropole dans la mer, puis elle soutint avec défiance le siège sanglant de Lorenzo pendant deux semaines de plus. Finalement, Lorenzo se décida à proposer à Léopold un marché qu'il ne pourrait pas refuser. Il lui permettrait de quitter la cité avec la Compagnie du Léopard en échange de la libération du temple et de sa promesse de ne jamais lui faire la guerre. Léopold renonça à contrecœur à ses prétentions sous la pression de ses hommes, qui préféreraient partir avec l'or du temple que mourir. Ils étaient aussi effrayés d'avoir offensé les deux dieux de la cité et désiraient quitter l'acropole avant que la vengeance divine ne s'abatte sur eux, peut-être sous la forme d'un léopard à deux têtes ! Ainsi le régiment quitta la Tilée, changeant son nom en "Compagnie Léopard" et se mit au service de divers autres princes. Lors d'une dure campagne, le régiment fut impliqué dans de nombreuses batailles malheureuses. Les soldats superstitieux considérèrent cela comme la vengeance du Léopard qu'ils avaient juré de protéger et dont ils avaient pillé le temple. Léopold, désireux sauvegarder la cohésion de son régiment, organisa une assemblée sur le champ de bataille de Terramorta et proposa à

ses hommes de regagner les faveurs des dieux. Ils votèrent donc pour apaiser le léopard d'envoyer une partie de tout le butin au temple de Luccini. La bataille suivante fut une victoire écrasante malgré une situation très défavorable, et la compagnie se tailla la part du lion, ou plutôt celle du Léopard, dans le butin ! Léopold y gagna le surnom de Di Lucci, ce qui signifie "Le veinard". Depuis, le régiment est passé d'armée en armée pour combattre dans de lointains pays, mais sans jamais oublier d'envoyer quelque chose pour les coffres des prêtres du temple de Luccini.

Devise : Restaurer le temple de Luccini

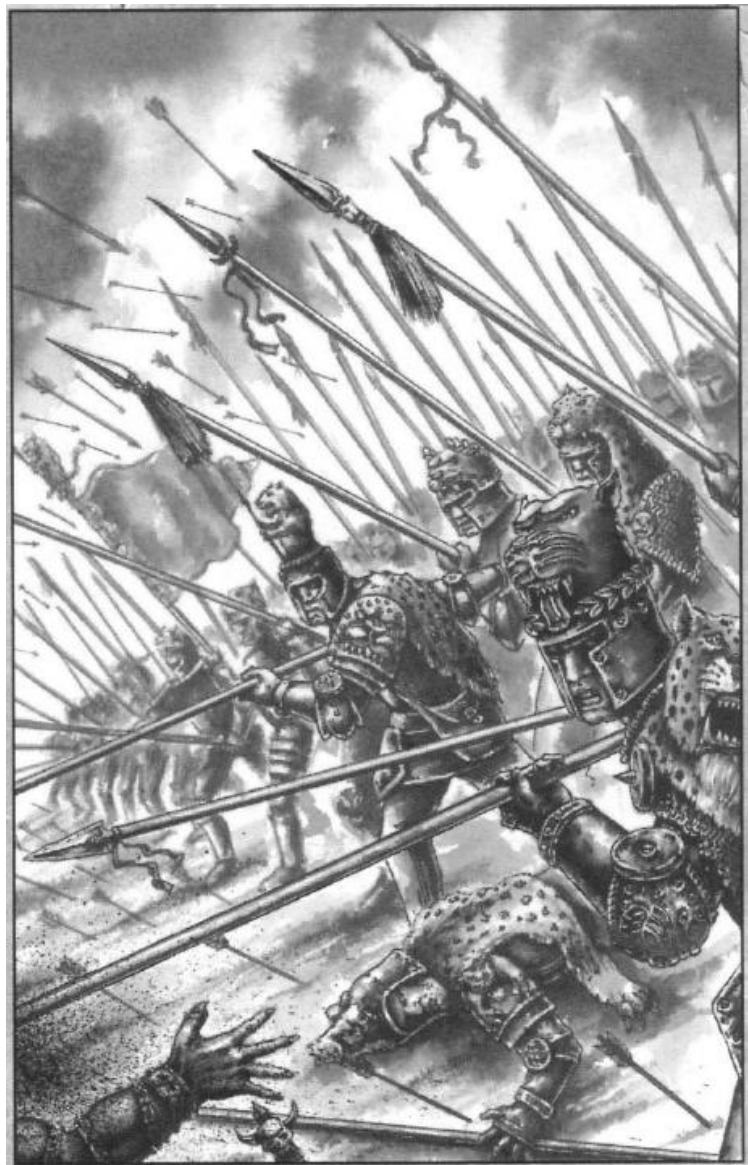
Cri de guerre : Pour le Léopard !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Piquier	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Leopold	4	5	5	4	4	2	5	3	8

Règle Spéciale :

A louer : La Compagnie Léopard peut être engagée comme unité de base par une armée de Mercenaire. Elle peut aussi être engagée comme unité spéciale par les autres armées, sauf les bretonniens.

Immunisés à la Psychologie.



LA GARDE REPUBLICAINE DE RICCO

Liste Régiments de Renom: White Dwarf 81, Recueils 2002-2004, site internet GW

"Non non, ils n'avaient pas l'air dangereux on aurait dit des gosses de riches qui friment dans de nouvelles armures. Tout pimpants qu'ils étaient, plein de gemmes et de soie. On vas bien rire qu'on s'est dit. Du gâteau, et ben tout le monde peut se tromper. Ca a été la dernière erreur de ce pauvre vieux capitaine Malvino..."

Entendu au Vieux Cochon Qui Siffle, Marienburg.

La garde républicaine fut créée à Remas par un groupe de marchands rebelles à l'époque des famines désastreuses et des révoltes qui précéderent l'avènement de la République. Le régiment joua un rôle important dans le renversement du Prince Marchand tyrannique de Remas, le célèbre Omilo Mondo. C'est sur une pique de la Garde que sa tête fut montrée à travers toute la ville sous les acclamations de la foule en délire. La révolution donna lieu à de nombreux combats de rue sans pitié. Plusieurs capitaines de la Garde Républicaine moururent successivement, souvent d'une balle tirée dans le dos par des hommes de Mondo dissimulés sur les toits ou dans les grands clochers autour du palais. Au cœur de la bataille, un simple soldat du nom de Ricco, surnommé "Le Chiffonnier" à cause de ses habits déchirés et ensanglantés, prit le commandement. La déesse de la guerre elle-même semblait être avec lui et il survécut aux plus sanglantes des mêlées malgré sa place en première ligne. Une fois la République solidement établie, le régiment fut couvert de louanges et d'honneurs... à défaut d'argent! Leurs blessures bandées et leurs nombreuses cicatrices donnèrent aux jeunes gardes de nombreuses occasions de conter leurs exploits guerriers ! Les dames de Remas furent très gentilles avec les pauvres soldats blessés, écoutant attentivement leurs histoires tout en pansant leurs blessures. Les gardes tiraient une fierté toute légitime de leurs uniformes déchirés et tâchés de sang qui prouvaient combien ils étaient de bons guerriers ! La pauvreté de la nouvelle République était aussi la cause de leur apparence, car les coffres étaient vides et la solde souvent très en retard. Désespérément à cours d'argent, Ricco "Le Chiffonnier" mena la Garde Républicaine à la recherche d'un emploi dans d'autres cités tiléennes. La Garde se battit vaillamment et s'assura d'être toujours payée à temps en menaçant de se mutiner ! Etant donné qu'ils étaient de bien meilleurs combattants que les autres régiments des armées au sein desquelles ils avaient choisi de

servir, ils obtinrent rapidement beaucoup d'or, avec en prime de grosses parts de butin. La réputation du régiment grandit rapidement et attira de nouvelles recrues de toute la Tilée, souvent de jeunes paysans costauds fatigués de trimer dans les champs pour les riches propriétaires terriens. Ricco le Chiffonnier parcourut la Tilée, de long en large et aida les citoyens de nombreuses cités à faire valoir leurs droits contre les tyrans et les oppresseurs. Lorsque la réussite du régiment parvint aux oreilles du Conseil Républicain, celui-ci convoqua immédiatement Ricco. Les membres du conseil déclarèrent qu'en tant que citoyen de Remas à la tête d'un régiment levé par des marchands pro-républicains, il leur devait une part des chariots d'or et de butin gagnés par ses piquiers. De retour à Remas, Ricco tomba en désaccord avec le Conseil à propos du partage et ordonna que plusieurs chariots soient sortis de la cité à la faveur de la nuit. Lorsque le Conseil découvrit l'affaire, il vota l'exécution de Ricco par une majorité d'une voix. Les loyaux soldats de Ricco, qui s'étaient battus à ses côtés au cœur de nombreuses batailles, n'avaient aucune intention de laisser leur capitaine bien-aimé se faire découper en petit morceaux et empaler sur la tour penchée de Remas ! Le régiment tira Ricco de son cachot dans la tour, repoussant ce faisant les troupes dix fois plus nombreuses qu'eux envoyées pour les arrêter. Avec Ricco à sa tête, le régiment sortit de Remas avec son butin. Les citoyens les acclamèrent depuis les toits, et quelques larmes furent versées par les dames de Remas, qui leur jetèrent des écharpes en soie et des mouchoirs afin qu'ils se les attachent au bras ou sur le casque en guise de souvenir. Ils allèrent à Sartosa et traversèrent la mer jusqu'à l'Estalie, la Bretonnie, l'Empire, Kislev, et les principautés Frontalières, où le régiment continua d'accroître sa renommée depuis lors.

Devise : La Garde Républicaine de Ricco, le prix de la Liberté !

Cri de guerre : Liberté ! Egalité ! Liquidités !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Piquier	4	4	3	3	3	1	3	1	7
Ricco	4	5	5	4	4	2	5	3	8

Règle Spéciale :

A louer : La Garde Républicaine peut être engagée comme unité de base par une armée de Mercenaires et comme unité spéciale par toute autre armée, sauf les bretonniens.

ARBALETRIERS

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 80, Recueils 2002-2004, site internet GW

L'arbalète est l'autre arme emblématique des mercenaires. Facile à produire et disposant d'une grande portée, d'une bonne précision et d'une force d'impact supérieure à celle des meilleurs arcs, une arbalète est une arme redoutable entre les mains d'un arbalétrier expert. Les régiments d'arbalétriers constituent le gros des troupes de tir des armées mercenaires et les meilleurs arbalétriers, quasiment tous originaires de Tilée, sont massivement embauchés par les armées de l'Empire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arbalétrier	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Tireur	4	3	4	3	3	1	3	1	7

Règles Spéciales :

A louer (voir p26)



BRIGADE DE BRAGANZA

Liste Régiments de Renom: White Dwarf 81, Recueils 2002-2004, site internet GW

«A leur approche, la peur nous prit au ventre. La Brigade de Braganza jamais n'avait fui ni été vaincue, nous nous savions perdus. Notre capitaine nous expliquait que nous étions à l'abri des murs lorsqu'un carreau d'arbalète le fit taire. Personne ne voulait être la prochaine victime.»

Le mercenaire Gunther Friesheim, dans son rapport de la prise de l'inexpugnable Shloss Adlerg

La fameuse brigade fut créée à l'origine par Borgio "casse muraille" Prince de Miragliano comme unité spéciale d'arbalétriers de siège. Borgio voulait des tireurs d'élite pouvant éliminer les défenseurs des murs en restant à courte portée même sous un feu nourri, tenir des murailles contre des assauts, fournir un tir de couverture aux sapeurs, actionner les tours de siège ou tenir leur position en cas de sortie des assiégés. Les troupes de Braganza se révélèrent efficaces dans bien des sièges de Borgio et ils firent également merveille comme arrière garde dans les batailles rangées. Après avoir balayé ou reçu la reddition de la plupart des cités qu'il assiégeait, Borgio était satisfait des performances de la Brigade de Braganza et il leur offrit du travail en échange d'une part des butins. Braganza accepta l'offre de Borgio sans réfléchir car il savait que contrarier sa gentillesse n'était pas seulement impoli, cela pouvait s'avérer fatal.



Bientôt la Brigade embarqua pour Tobaro, où elle prit part au siège de la forteresse pirate de Cera-Scuro. Puis elle fut engagée par les nains pour reprendre un poste avancé des Terres Arides capturé par les orques. Braganza fut payé généreusement par un coffre plein de bijoux et le régiment commença un long chemin du retour à travers des territoires hostiles afin de payer son tribut à Borgio (personne n'avait jamais vécu assez longtemps pour se vanter d'avoir doublé Borgio). Ils durent tenter le passage de la chaîne des Appuccinis pendant l'hiver, affronter des bandits nains, des orques, des hommes bêtes, des chevaliers bandits impériaux, des hors la loi tiléens et des renégats bretonniens ayant tué leur seigneur, des halflings désespérés, la célèbre Compagnie Rouge de Remas (Braganza était sous le coup d'une vendetta avec son capitaine) plus d'autres péripéties. Ils gagnèrent en formant le carré et en abattant tous ceux qui approchaient.

Entrant en Tilée, ils entendirent des rumeurs selon lesquels Borgio aurait été traîtreusement assassiné et sa puissante armée de mercenaires démantelée ou divisée en factions rivales qui livraient bataille dans les rue de Miragliano. Braganza prit la décision la plus logique : il partagea le butin et commença sa carrière de mercenaire comme capitaine d'un des plus célèbres régiments de mercenaires jamais vu en Tilée. La Brigade a combattu pour de nombreux maîtres dans de nombreux sièges ou batailles rangées, mais toujours le mur d'acier de la brigade est resté debout et c'est de là que vient sa réputation légendaire.

Devise : Invincibilité sans supplément.
Cri de guerre : BORGIO !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Brigadiste	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Braganza	4	5	5	4	4	2	5	3	8

Règle Spéciale :

A louer : La Brigade de Braganza peut être engagée comme unité de base par une armée de Mercenaires, ou comme unité spéciale par toute autre armée, sauf les bretonniens et les skavens.

Pavois : Un pavois est un large bouclier que chaque arbalétrier peut faire tenir devant lui. Pour représenter ceci, les arbalétriers avec pavois gagnent un bonus de +2 à leur sauvegarde d'armure contre les projectiles, normaux ou magiques. Ils perdent cependant ce bonus au corps à corps. Un arbalétrier doté d'une armure lourde et d'un pavois a donc une sauvegarde d'armure de 3+ contre les tirs, mais seulement de 5+ au corps à corps.

LES NEMRODS DE MIRAGLIANO

Liste Régiments de Renom: White Dwarf 81, Recueils 2002-2004, site internet GW

Et Bozgrot s'est pris, juste à côté de moi. Pile ent' les zyeux, il a rien compris à c'qui lui arrivait. Et puis l'chef est tombé avec trois bouts de bois dans l'bide. Et c'est seul'ment après qu'la moitié des gars soient raides qu'on a réussi à s'approcher assez pour les voir...

Sukslug «n'a qu'un oeil», seul orque ayant survécu au massacre de la Passe du Hérisson.

L'arbalète a toujours été l'arme de tir la plus populaire en Tilée, sans doute parce que sa longue portée permet aux troupes de tirer du haut des remparts, par dessus les douves et au coeur des hordes ennemies. Les carreaux d'arbalète ont la force d'impact nécessaire pour percer les armures et infliger des blessures graves à des adversaires coriaces et déterminés. L'arbalète est aussi maniable dans les endroits confinés tels que les remparts, les tours, les porches, les rues étroites des cités tiléennes et à bord des galères. Il n'est donc pas étonnant que les tiléens ne se soient jamais intéressés au tir à l'arc.

L'un des plus connus des régiments d'arbalétriers est connu sous le nom des Nemrods. Les Nemrods existent depuis plus de cent ans, sous les ordres de différents capitaines. Lorsqu'un capitaine tombe au combat ou part à la retraite, le Nemrod le plus ancien du régiment lui succède, et le régiment continue sa carrière. Les Nemrods recrutent toujours leurs soldats à Miragliano, et reviennent toujours dans leur cité natale pour renouveler leurs effectifs et revoir leurs familles. Toute recrue doit prouver son habileté au tir en tirant un carreau d'arbalète dans la tête du prince sur un ducat d'or. La pièce est bien sûr placée sur une cible à 300 pas! Une fois acceptées, les recrues perfectionnent leurs talents de tireur en s'entraînant sans cesse. Ils tirent si bien qu'il y a moins de pigeons à Miragliano que dans n'importe quelle autre cité tiléenne, et pas beaucoup plus de chats et de chiens.

Les batailles au cours desquelles les Nemrods se sont distingués



et ont gagné de grandes récompenses, ne serait-ce que dans l'Empire, sont trop nombreuses pour être citées! En plus de s'être battu pour l'Empereur, le régiment a été au service de la Tzarine de Kislev et de plusieurs seigneurs nains. A d'autres occasions, les Nemrods ont combattu au côté des hauts elfes et ont pris part à de nombreuses expéditions lointaines.

Le capitaine actuel est Maximilian Damark. Il n'est pas seulement le plus ancien membre du régiment, il est aussi le meilleur tireur des Nemrods.

Devise : Nous faisons toujours mouche.
Cri de guerre : Tirez !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nemrod	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Maximilian	4	5	5	4	4	2	5	3	8

Règle Spéciale :

A louer : Les Nemrods de Miragliano peuvent être engagés comme unité de base par une armée de Mercenaires. Ils peuvent aussi être engagés comme unité rare par toute autre armée, sauf les bretonniens et les skavens.

LES ARBALETRIERS DE RUGLUD

White Dwarf 95, Recueils 2003-2004, Tempête du Chaos, site internet GW

Ruglud Mâch'-Krân est un riche mercenaire orque vendant ses services partout où on le sollicite, des Terres Arides du sud jusqu'aux Principautés Frontalières, et parfois même dans les montagnes bordant l'Empire. La rumeur veut que certains nobles impériaux aient même déjà eu recours à ses services. Impitoyable par nature, Ruglud n'est jamais loyal qu'envers lui-même, on sait d'ailleurs qu'il lui est arrivé de changer de camp au cours d'une bataille en échange d'un meilleur paiement et, plus important, la perspective d'un pillage plus fructueux. Au fil des années, sa bande a réuni un équipement fort bigarré et hétéroclite, récupérant des plaques d'armure sur les cadavres de ses adversaires en n'oubliant jamais de les dépouiller également de ces arbalètes qui lui sont si chères.

Ruglud était autrefois un Seigneur de Guerre orque renommé qui mena la tribu de l'Oeil Mauvais vers de mémorables victoires. Il unifia des bandes disparates en une armée qui fit les quatre cents coups dans la chaîne des Montagnes du Bord du Monde et celle des Montagnes Grises, s'en prit à des forteresses naines, à des bourgades impériales et aux rares tribus de gobelins qui refusaient de lui lécher les bottes.

Une défaite cuisante, qui survint bien des lieues à l'est du Vieux Monde, finit par lui coûter sa position de chef de guerre. Piégée dans une embuscade minutieusement tendue par des Nains du Chaos, la tribu de l'Oeil Mauvais fut décimée par le nuage d'acier que ses assaillants firent pleuvoir sur elle. Le tir de riposte des orques fut des plus imprécis, comme on pouvait s'y attendre, et les armures lourdes que portaient les nains les protégèrent des rares flèches qui, par le plus grand des hasards, trouvèrent leur cible.

Ruglud s'enfuit sous les injures des orques encore en vie : puisqu'il était le chef, c'était forcément de sa faute. Il obligea un petit groupe des siens à le suivre de près et s'en fut avec eux vers le sud, les insultes et les flèches du reste de son ancienne tribu sifflant à ses oreilles.

Le petit groupe tomba alors sur une forteresse d'apparence impénétrable sculptée au flanc de la montagne. L'endroit semblait désert, mais les orques superstitieux s'effrayèrent du hurlement du vent battant les remparts noircis. Tandis qu'ils avançaient au pied des murs en contournant d'énormes rochers, le plus petit membre du groupe, un goblin que les autres ne désignaient que par son surnom de «L'Astiko», trébucha et tomba au sol. Ruglud n'en croyait pas ses yeux : le goblin avait disparu! Quelques minutes plus tard, il ressortait la tête d'un grand trou en criant aux autres qu'il avait trouvé un tunnel.

Les orques refusèrent de s'aventurer dans la galerie par peur des mauvais esprits qui hantaient la forteresse. Ruglud les qualifia de divers adjectifs tous peu reluisants, déterminé à leur prouver que lui n'avait pas peur et surtout à savoir si le tunnel cachait quelque chose à piller.

Il attrapa l'Astiko par la peau du cou pour le forcer à avancer devant lui sous la voûte basse et ils tombèrent bientôt sur une scène de carnage qui témoignait de la bataille titanessque qui avait eu lieu dans les tunnels et les halls souterrains. Des corps de nains gisaient de toutes parts, et dans cette mer de barbes, Ruglud crut d'abord avoir découvert le théâtre d'une guerre civile, mais en y regardant de plus près, il remarqua que certains corps étaient ceux de ces nains du Chaos qui l'avaient récemment vaincu.

Armes et armures ensanglantées jonchaient le sol de pierre. Aux pieds de Ruglud se trouvait une arbalète naine qu'il ramassa dans son énorme main et l'observa d'un air absent. C'est ce moment que choisit une pièce de maçonnerie de taille respectable pour se détacher du plafond, tomber sur son crâne épais et lui apporter l'illumination, sous la forme de cette pensée inattendue qui traversa son esprit embrumé : «Y fô bat' l'en'mi avek ses prop' zarm». Ruglud se mit alors à sangler au petit bonheur la chance sur son corps démesuré des plaques d'armure récupérées sur les nains. Lorsqu'il sortit du trou d'un pas mal assuré, ses orques tombèrent en admiration devant lui. Avec une étrange lueur de détermination au fond des yeux, il s'adressa à eux dans ces termes : «Maint'nan, ça va chôfer.»

Ainsi se constitua le régiment des Arbalétriers de Ruglud, les seuls orques connus à manier ce genre d'armes. Les autres tribus de peaux-vertes ne leur font pas confiance mais n'en



reconnaissent pas moins leur savoir-faire. Partout où cette bande se déplace, elle est prête à se battre pour de l'or, de la nourriture, et l'assurance de dévaliser l'ennemi après la baston.

Cri de guerre : «Des gobs à gogo! Des gobs pas bô! Des gobs plus k'il n'en fô! Et des gobs qui s'ront morts biento!» (note : les orques de Ruglud remplacent selon l'occasion le mot «gobs» par un autre plus approprié, comme «nabots», «zumins» ou encore «sal'rats»)

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arbalétrier	4	3	3	3	4	1	2	1	7
L'Astiko	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Ruglud	4	5	3	4	5	2	3	3	8

Règle Spéciale :

A louer : Les arbalétriers de Ruglud peuvent être engagés comme unité rare par toute armée autre que les bretonniens, les nains, les hauts elfes et les elfes sylvains. Ils ne comptent que comme une unité spéciale pour les armées de Mercenaires ou d'Orques & Gobelins.

Ignorent la panique des peaux-vertes : Ruglud et ses Arbalétriers n'ont que dédain pour leur propre engeance. Lorsqu'une unité amie de peaux-vertes est détruite, mise en fuite ou que son mouvement de fuite les fait passer à travers eux, Ruglud et les siens (y compris l'Astiko) n'ont pas à effectuer de test de panique.

Kikoup' : Les Arbalétriers de Ruglud portent des hachoirs et des gourdins surdimensionnés qui leur confèrent un bonus de +1 en Force lors du premier tour d'un corps à corps s'ils ont chargé (l'Astiko ne porte pas de Kikoup' mais une arme de base).

L'Astiko : Ce goblin a survécu à tellement de batailles que Ruglud, qu'il suit partout comme son ombre, a fini par le considérer comme une sorte de porte-bonheur. L'Astiko s'est vu confier le rôle de porte-étendard et sa présence encourage les orques. La bannière qu'il agite avec enthousiasme ajoute au résultat de combat un bonus de +2 au lieu de +1.

De plus, l'Astiko jouit d'une chance insolente qui le fait profiter d'une sauvegarde invulnérable de 3+. Il ne peut pas relever les défis, puisqu'il n'est pas réellement un personnage. Si l'Astiko meurt, la bannière est perdue avec lui et aucun orque ne peut la brandir à sa place.

Bien que l'Astiko ne porte pas d'arbalète, un orque se tenant derrière lui peut tirer par dessus sa tête comme s'il se trouvait lui-même au premier rang. La portée est mesurée normalement à partir du socle de l'Astiko (sur la tête duquel le tireur orque appuie souvent son arbalète pour mieux ajuster son tir).

Animosité : Les Arbalétriers de Ruglud souffrent de l'Animosité comme toute autre unité peau-verte et doivent effectuer un test à chaque tour tant que l'unité n'est pas engagée au corps à corps, en fuite, et qu'elle compte au moins 5 figurines. Jetez 1D6 au début du tour : sur 2+, l'unité réussit son test et peut se déplacer et combattre normalement ce tour-ci. Sur un résultat de 1,

l'unité rate son test. Pour déterminer ce qui se produit alors, jetez de nouveau 1D6 et consultez le tableau ci-dessous (qui diffère de celui utilisé pour les autres unités de peaux-vertes).

Tableau d'Animosité des arbalétriers de Ruglud

1-2 : On va leur fer voir de koi k'on est capab' avec nos narbalèt' ! Les Arbalétriers de Ruglud tirent sur l'unité la plus proche, amie ou ennemie. Toutes les figurines de l'unité peuvent tirer sans pénalité de mouvement sur la cible la plus proche dans n'importe quelle direction, sans déplacer les figurines et en ignorant exceptionnellement les restrictions normales sur les lignes de vue et le champ de vision. Les tirs sont résolus immédiatement plutôt que pendant la phase de tir. L'unité ne peut rien faire d'autre ce tour-ci. Si aucune unité n'est à portée, l'unité se Querelle (voir ci-dessous).

3-6 : Querelle. Une querelle interne éclate dans les rangs et prend vite l'ampleur d'une petite émeute où l'on distribue coups et insultes. Cela plonge l'unité dans la confusion et l'empêche de se déplacer ou de tirer ce tour-ci. L'unité ne peut rien faire durant ce tour, Ruglud est trop occupé à ramener un semblant d'ordre avec ses habituels arguments frappants.



LES DEPECEURS DE MENGIL

White Dwarf 125, Liste Régiments de Renom : site internet GW

Mengil Manhide est le chef sadique et anthropophage d'une bande d'elfes noirs connus dans tout le Vieux Monde sous le nom de Dépeceurs. Ils parcoururent les royaumes des autres races sous le couvert des ténèbres, et vendent leurs cruels talents au plus offrant. Ils ont en outre la désagréable habitude de se vêtir avec la peau de leurs victimes.

Même parmi les elfes noirs de Naggaroth, une nation renommée pour sa cruauté et son absence de pitié et ses tendances sadiques, Mengil de Clar Karond est réputé pour ses instincts sanguinaires. Sa ruse et ses penchants meurtriers sont tels que de nombreux elfes noirs le considèrent comme un dangereux psychopathe. Là où tout druchii qui se respecte n'hésite pas à égorger ses adversaires politiques ou ses ennemis personnels, du moment qu'il n'est pas pris sur le fait, Mengil tue simplement pour le plaisir, sans jamais se soucier des conséquences. Il lui est arrivé plus d'une fois de massacrer ses alliés et beaucoup pensent que sa santé mentale ne tient qu'à un fil. De fait, beaucoup d'elfes le voient comme un fou dangereux et imprévisible aussi mortel pour ses amis que ses ennemis. Le père de Mengil, Kraal Dévore-les-Coeurs était un puissant noble de Clar Karond, et sa sinistre réputation dissuadait quiconque de s'opposer à lui. Au fur et à mesure que ses fils grandissaient, il leur imposait des épreuves pour tester leur loyauté mais aussi pour éliminer ceux qu'il estimait trop faibles pour appartenir à sa lignée. Ceux qui échouaient étaient éliminés sans pitié, leurs coeurs arrachés et offerts à Khaine. Le plus jeune de ses fils, Mengil, n'échappa pas à la règle. Il était régulièrement battu, et on le forçait à combattre ses aînés. Au cours d'une de ces épreuves, Kraal libéra l'un de ses esclaves humains, un jeune et musculeux nordique, dans les Forêts Noires qui s'étendent autour de la sombre cité, laissant au fugitif une arme et un bouclier. Le jeune Mengil fut envoyé à la poursuite de l'humain, et il n'aurait le droit de revenir dans la cité qu'une fois qu'il l'aurait tué et ramené une preuve de la mise à mort. Mengil traqua sa proie dans les étendues glacées et il fini par se retrouver face à face avec le nordique. Sa vitesse et son talent avec les armes lui permirent de surclasser son adversaire, pourtant plus fort, et il savoura l'ivresse du meurtre, étalant le sang de sa victime sur son visage et buvant avidement au coeur de sa puissante proie, avant d'écorcher le jeune guerrier et de manger sa chair. Sur le chemin du retour il tailla ses dents en pointe, ce qui lui conférait un aspect particulièrement effrayant. Revenu dans Clar Karond, Mengil portait la peau de sa victime comme une cape, ce qui lui valut le respect de ses concitoyens et le titre le Manhide "Peau d'Homme". Mengil était devenu le fils préféré de Kraal et ses trois frères en prirent ombrage, aussi dut il maintes fois défendre sa vie contre leurs attaques. Il en tua deux au cours d'une même nuit, les écorcha et envoya leurs corps dépecés en guise d'avertissement au troisième. Lorsqu'il fut assez âgé, Mengil rejoignit les corsaires de Clar Karond, et son

ascension rapide dans leurs rangs ne fut entachée que par l'aggravation de sa folie meurtrière. Là où ses supérieurs voulaient qu'il lança des raids furtifs, tuant rapidement l'opposition avant de revenir avec des captifs, Mengil refusait généralement de se replier face à un ennemi supérieur. Même si son adresse son intelligence et son autorité lui faisaient remporter ce genre de bataille, il ne revenait le plus souvent qu'avec peu d'esclaves, car il prenait un plaisir pervers à les massacrer. Même lorsque ses ennemis se rendaient, Mengil n'hésitait pas à les abattre et s'acharnait sur leurs cadavres longtemps après que la vie les eut quittés. Il continua de perfectionner ses talents d'écorcheur, et les halls du château de son père furent bientôt décorés de centaines de trophées macabres ramenés de tout le monde connu. Cependant, tout ceci n'entachait que légèrement sa réputation, et le fait qu'il se retourne parfois contre un allié et le taille en pièces de sang-froid était perçu comme une amusante excentricité plutôt que comme un véritable défaut. Après moins d'un demi-siècle, Mengil dirigeait en personne la plupart des raids lancés depuis l'arche noire Citadelle du Mépris. Ce bâtiment était autrefois un château gardant la pointe sud-est de l'île engloutie de Nagarythe, avant d'être transformé en une gigantesque forteresse flottante par la magie noire. Clar Karond confia à Mengil le soin de mener ces assauts, faisant de lui le plus jeune capitaine de Clar Karond. Lors des deux décennies qui suivirent, la Citadelle du Mépris devint synonyme de terreur et de désespoir pour Ulthuan, car elle attaquait régulièrement ses côtes et ses voies maritimes, en plus de s'en prendre aux rivages de Norsca, d'Arabie et de Bretonnie. Même si les raids étaient peu fructueux car Mengil tuait la plupart des esclaves, ses supérieurs trouvaient la peur qu'il inspirait fort à leur goût. La Citadelle du Mépris contrôla pendant un certain temps l'entrée des mers tiléennes, attaquant les pirates, les marchands et les contrebandiers sans discrimination, tout en rasant les villages environnant Remas et la cité pirate de Sartosa. Mais alors que son équipage se menait à la rapine à terre, la citadelle fut attaquée par de rapides vaisseaux de Lothorn et dut se replier vers des eaux plus profondes. Le commandant de l'arche, qui avait vu ses trois prédécesseurs tués par Mengil lors de crises de démence, était peu enclin à revenir chercher le jeune guerrier et le fit passer pour mort. Mengil et ses hommes se retrouvèrent ainsi bloqués en Tilée. Ils poursuivirent leur chemin à terre à la faveur de la nuit, traversant des forêts pour atteindre le sud des Monts Appucinni tout en continuant leurs déprédations. Pendant longtemps, il combattit au côté de son vieux camarade, l'elfe noir renégat Hawkbane, jusqu'à ce que Mengil l'éventre, l'écorche et le mange suite à une banale dispute. Après quelques mois passés à se sustenter sur les caravanes qui passaient par là, Mengil fut contacté par un Prince Marchand de la cité de Verrezzo en quête de mercenaire. Les deux conclurent un marché et c'est ainsi que commença la carrière de tueur à gage de l'elfe noir. Mengil est souvent employé par ceux qui veulent faire un exemple de leur ennemi, car il a gardé la manie d'écorcher ses victimes et abandonne souvent leurs corps pendus à un arbre ou empalés sur un pieu fiché dans le sol.

Mengil a combattu dans tout le Vieux Monde et ses elfes noirs,



connus sous le nom de Dépeceurs, sont craints à juste titre, d'autant plus qu'ils sont souvent employés pour des missions d'assassinat où leur discrétion fait des merveilles. Mengil s'est abandonné aux délices de la vie de tueur à gages, et il est plusieurs fois revenu à Naggaroth, où les Seigneurs Noirs l'emploient pour éliminer leurs rivaux. C'est au cours d'un de ses retours que Mengil a rendu visite au commandant de la Citadelle du Mepris, qui l'avait abandonné des années auparavant, et les détails de sa mort sont encore racontés avec effroi. Il arrive que les Dépeceurs participent à une bataille auquel cas ils s'infiltreront en territoire ennemi pour répandre terreur et confusion au sein même des lignes adverses.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Dépeceur	5	4	5	3	3	1	5	1	8
Mengil	5	6	6	4	3	2	7	3	9

Règle Spéciale :

A louer : N'importe quelle armée hormis les bretonniens, les hauts elfes, les elfes sylvains et les nains peut recruter les Dépeceurs de Mengil, qui occupent alors un choix d'unité rare. Les armées de mercenaires et d'elfes noirs (y compris les variantes, comme le Culte de Slaanesh) peuvent aligner les Dépeceurs comme un choix d'unité spéciale.

Haine des Hauts Elfes, tirailleurs.

Dépeceurs : Mengil et ses guerriers écorchent leurs victimes et portent leurs peaux en guise de cape. Le régiment ne peut jamais poursuivre un ennemi qu'il démoralise au corps à corps, car ses membres s'arrêtent afin d'écorcher les morts. Du coup, chaque unité qu'ils démoralisent ou éliminent au corps à corps leur rapporte +100 points de victoire.

Venin Noir : toutes les armes et carreaux d'arbalète sont enduits de venin noir (voir livre d'armée Elfe Noir).

Note : lorsque les règles et coûts de ce régiment ont été mis au point, le venin noir conférerait la règle "attaques empoisonnées". Actuellement, il n'est d'aucune utilité à ce régiment et augmente injustement son coût. Nous recommandons de jouer la règle comme elle a été pensée à l'origine, mais la décision appartient aux joueurs. Ou aux organisateurs lors d'éventuels tournois.

Équipement Spécial :

Arbalète de Poing à Répétition : l'arme de Mengil est d'une maniabilité et d'une efficacité redoutables à courte portée.

Portée : 8ps

Force : 3

Règles spéciales : tir multiple x3, ignore les pénalités pour toucher dûes à la longue portée et au tir en mouvement.

Objet Magique :

La Bannière de Kalad : *Kalad était l'un des frères de Mengil, qui avait une grande aptitude à la manipulation des arcanes. La pratique de la magie par les mâles est toutefois interdite par le Roi Sorcier, et Mengil prit grand plaisir à écorcher son frère vivant, avant de faire attacher sa peau à son étendard. Le pouvoir de Kalad est tel qu'un nymbe de puissance démoniaque continue d'entourer sa peau, et garde son essence prisonnière d'une agonie éternelle. Des esprits diaboliques voilent la bannière de ténèbres perpétuelles, ce qui permet à Mengil et à ses guerriers de se déplacer sans être vus.*

La Bannière de Kalad permet aux Dépeceurs et à Mengil d'être déployés comme des éclaireurs. De plus, toute unité désirant les prendre pour cible au tir subit une pénalité de -1 sur ses jets pour toucher, qui passe à -2 si les Dépeceurs sont à plus de 12ps des tireurs.

DUELLISTES

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 80, Recueil 2004, site internet GW

Les Duellistes forment des petites unités de tirailleurs peu armées habituellement employées pour protéger les flancs des unités de piquiers. Les Duellistes compensent leur équipement léger par une adresse au combat hors du commun, chaque duelliste étant un spadassin accompli, passé maître dans le maniement des armes blanches et dans les duels au pistolet. Leurs talents d'assassins leur permettent aussi d'accomplir des actions d'infiltration et d'assassinat dans les lignes adverses, ainsi que des actes de sabotage et de harcèlement.

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

Règle Spéciale :

A louer (voir p.26), tirailleurs.



Les Vengeurs de Vespero

LES VENGEURS DE VESPERO

Liste Régiments de Renom: White Dwarf 81, Recueils 2002-2004, site internet GW

Une dague entre les omoplates est ce que la plupart des généraux mercenaires souhaitent à leurs ennemis. Les assassins comme Vespero trouvent toujours quelqu'un pour les employer, ne serait-ce que pour être sûr que l'ennemi ne le fasse pas!

La compétition entre les marchands de Tilée est si vive que toute personne d'importance emploie des gardes du corps. Ceux-ci protègent leur maître des comploteurs, des assassins, des rebelles etc. Ils finissent inévitablement par se battre dans les rues contre les gardes du corps des rivaux. Des combats éclatent souvent dans les allées étroites et les piazzas des cités tiléennes en temps de guerre, de révolte ou de désordre civil, c'est à dire à peu près tous les jours!

On dit que Stabbio le Malfaisant, prince exilé de Luccini, fut le premier à entraîner ses gardes du corps comme des duellistes et à les armer de ce qui est depuis devenu le style traditionnel des spadassins. Les autres ne tardèrent pas à adopter ce style de combat novateur après avoir souffert des mains des hommes de Stabbio!

Il est sage pour un prince en exil d'engager une bande de spadassins indépendants et de les utiliser pour regagner ou usurper le pouvoir. En fait, les princes, mais aussi les aventuriers, les ambassadeurs et les explorateurs emploient souvent une escorte de spadassins qui auront l'air de compagnons de voyage ordinaires jusqu'à ce que leurs services soient requis. Divers généraux mercenaires ont même parfois utilisé des spadassins en bataille pour protéger les flancs et l'arrière vulnérables des compagnies de piquiers.

La plus célèbre bande à louer, en Tilée et ailleurs, est celle de Vespero : un jeune noble aventureux plutôt coureur de jupons. Vespero est surnommé « la Guêpe » à cause de son style d'escrime personnel que l'on pourrait décrire comme une obstination persistante se terminant par une piqure douloureuse! Vespero était le plus jeune fils d'un puissant marchand de Luccini, mais à la suite d'une querelle avec une famille rivale à propos des faveurs d'une noble dame, il fut forcé de s'exiler à Verezzo, où il rejoignit des gardes du corps mercenaires. Malheureusement, ses aventures romantiques lui

causèrent des ennuis, comme son grand talent qui causa la mort prématurée de nombreux jeunes nobles dans la cité. Si bien que les familles mirent toutes une vendetta sur lui, avec une prime d'un million de ducats d'or sur sa tête! Traqué dans les rues par des spadassins rivaux, il s'échappa de justesse de la ville.

A partir de ce moment, Vespero et sa bande de jeunes spadassins aventureux (des experts dans leur art choisis par lui-même) se louèrent au plus offrant. Ils gagnèrent rapidement une solide réputation, non seulement dans les combats de rue, mais dans diverses batailles, coups d'état et révoltes dans toute la Tilée et même au-delà.

Récemment, Vespero arriva à Miragliano, où Borgio lui offrit l'opportunité de se venger de ses ennemis en prenant part à ses intrigues politiques. Après la dernière, et la plus réussie, des tentatives d'assassinat sur la personne de Borgio et les combats qui s'ensuivirent à Miragliano, Vespero disparut. Il n'était en aucune façon impliqué dans le meurtre, étant donné qu'il était bien payé et donc aussi loyal que possible, mais son but était plus probablement de retrouver les commanditaires de l'assassinat de Borgio afin de le venger, accomplissant ainsi un dernier acte de loyauté envers feu son employeur. Qui sait où et quand Vaspero va réapparaître?

Devise : La vengeance avec le sourire
Cri de guerre : Prépare toi à mourir !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Spadassin	4	4	3	3	3	1	4	1	7
Vespero	4	6	5	4	4	2	6	3	8

Règle Spéciale :

A louer : Les Vengeurs de Vespero peuvent être engagés comme unité de base dans une armée de mercenaires. Ils peuvent aussi être engagés comme unité spéciale par toute autre armée, sauf par les bretonniens.

Tirailleurs : les Spadassins sont des experts en combat de rue, habitués aux allées étroites des cités tiléennes et aux duels. Les Vengeurs de Vespero se déploient donc en tirailleurs, comme décrit dans le livre de règles de Warhammer.

Cape et dague : Les Spadassins sont armés de deux armes de base : une épée et une dague. Ils portent aussi une cape drapée autour du bras tenant la dague, et l'utilisent pour parer les attaques adverses au corps à corps. Les Vengeurs de Vespero bénéficient donc d'une sauvegarde d'armure de 6+ au corps à corps.

Objet Magique :

Masque de Mort Grimaçant (objet enchanté) : Ce masque, qui représente le faciès grimaçant de la mort, est la dernière chose que voient les adversaires de Vespero avant de mourir brutalement. Pour représenter les effets effrayants du masque, Vespero inspire la Peur à ses ennemis.

AMAZONES D'ANAKONDA

White Dwarf 135

Anakonda et ses guerrières font partie de la noble, quoique sauvage, Sororité des Amazones. En dehors de cette information, leurs origines ainsi que leurs effectifs exacts demeurent inconnus, car ces combattantes se sont cachées dans la jungle pendant de nombreuses années.

Tout ce qu'on sait de ces mystérieuses guerrières provient des récits décousus et approximatifs des rares explorateurs qui ont survécu à une rencontre avec elles, dans des circonstances chaque fois différentes. D'après ces observateurs, chaque combattante adopterait comme nom celui d'un animal de la jungle au cours d'un rituel très précis. Certains érudits ont avancé que cette nouvelle identité serait accordée à la suite d'une épreuve physique initiatique. Ainsi, Anakonda, leur chef, tirerait son nom de l'énorme serpent qu'elle a tué avant de se revêtir de sa peau en guise de trophée. Les autres membres de la bande auraient accompli des actes similaires et auraient été nommées en conséquence.

C'est à Colobri que revient l'honneur de porter la bannière des Amazones, un étendard singulier orné de plumes. Ces décorations proviennent d'oiseaux exotiques sacrés aux yeux des hommes-lézards. Colibri n'a pas accompli d'acte qui la distingue des autres, mais sa bravoure constante n'est surpassée que par celle d'Anakonda en personne, et l'étendard qu'elle porte est un symbole de son statut et une récompense pour son courage.

Pirrana, une autre des soeurs et amies proches d'Anakonda, a reçu ce nom après avoir été capturée par un groupe de skinks. Les hommes-lézards voulaient en effet sacrifier la jeune femme à un piranha géant qui vivait au fond d'un étang. Lorsqu'ils la précipitèrent dans l'eau, celles-ci se tintèrent en rouge à cause du sang, mais il s'agissait de celui du poisson géant, non de l'Amazone. Comme son chef, Pirrana se vêtit de la peau de l'animal mort, qui lui sert maintenant d'armure. Elle a aussi éventré la bête en guise d'avertissement aux autres créatures de la jungle qui voudraient s'en prendre aux Amazones. En faisant cela, elle a trouvé un énorme coquillage dans l'estomac du poisson, et ce coquillage sert de cor de guerre aux Amazones d'Anakonda, que Pirrana, la musicienne de la bande, fait sonner au combat pour avertir ses soeurs des attaques ennemies.



Les récits concernant Anakonda parvinrent aux oreilles des habitants du Vieux Monde installés en Lustrie lorsqu'un groupe d'explorateurs tiléens se perdit dans la jungle et fut victime d'une embuscade des skinks. Les flèches empoisonnées tirées depuis les arbres prélevèrent un lourd tribut sur les humains, mais alors que tout semblait perdu, les skinks s'enfuirent subitement et des Amazones émergèrent peu après de la pénombre.

Alors qu'un calme inquiétant s'instaurait, il n'était pas certain que les tiléens fussent tirés d'affaire. Enrico Baggio, le chef de la bande, reconnut la précarité de sa situation et persuada les Amazones de les aider à sortir de la jungle en échange d'or et de verroterie. Cela coûta au final à Enrico et ses hommes tout leur or. Néanmoins, ils regagnèrent leurs navires et Enrico jura de ne jamais revenir.

Récemment, le capitaine tiléen El Baddo se vanta de s'être payé les services d'Anakonda et de ses Amazones pour tendre une embuscade à des aventuriers nains. Le tiléen sans scrupule voulait empêcher les nains d'atteindre le temple de Toca avant lui. Cela lui coûta beaucoup d'or, mais n'était qu'un avant-goût du prix à payer, car après que les nains fussent trahis et attaqués, les Amazones s'en prirent à El Baddo. Bien qu'il survécut par miracle, le prix de l'aide des Amazones se paya non

seulement en or, mais aussi en sang, le sien de surcroît. Il semble que les Amazones ont une vision très personnelle du mercenariat. Elles combattent avant tout pour elles-mêmes et ne se soucient pas des autres. Si on leur offre de l'or pour leurs services, elles prennent cela pour un signe de faiblesse. Si les Amazones acceptent votre or, cela ne veut pas dire qu'elles ne reviendront pas plus tard pour vous...

Les Amazones sont de féroces combattantes, vêtues des peaux écorchées de skinks, leurs visages cachés derrière des masques d'animaux. Certaines teignent leur chevelure de couleurs vives évoquant les oiseaux de la jungle tandis que d'autres se servent de résine pour donner à leur chevelure l'apparence d'une crête de skink.

La peau des Amazones est matte en raison du soleil des tropiques, et elles portent des queues d'animaux et des plumes d'oiseaux autour de la taille. Ces trophées sont offerts en récompense de hauts faits d'armes, et leur magnificence reflète le statut de celle qui les porte.

Les Amazones portent toutes sortes de bracelets, colliers et autres colifichets pris sur la dépouille de leurs ennemis. La plupart sont d'origine hommes-lézards.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Amazone	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Pirrana	4	4	3	3	3	1	3	1	7
Colibri	4	4	3	3	3	1	3	1	7
Anakonda	4	5	5	3	3	2	5	3	8

Règles Spéciales :

A louer : N'importe quelle armée de Warhammer peut louer les services des Amazones d'Anakonda comme choix d'unité rare dans toute partie utilisant les règles de combats de jungle de

Lustrie. Dans tout autre contexte, les Amazones d'Anakonda sont soumises à la règle *Officieux*.

Tirailleuses : Les Amazones sont parfaitement adaptées à leur environnement et comptent donc comme des tirailleurs. Si elles doivent être alignées pour combattre, Anakonda, Colibri et Pirrana doivent être placées au premier rang.

Indigènes : Les Amazones vivent au plus profond de la jungle lustrienne, qui n'a pas de secret pour elles. Si vous utilisez les règles présentées dans Contrées Warhammer : Lustrie, elles sont immunisées aux règles de Rencontres, tout comme les hommes-lézards.

Equipement Spécial :

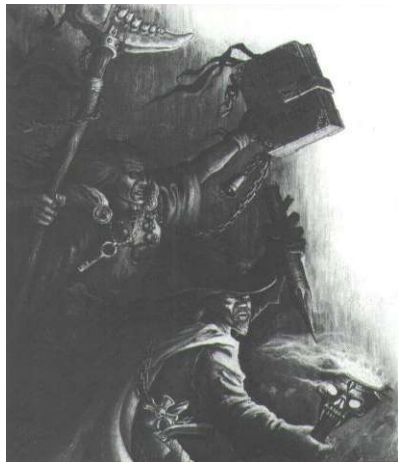
Lames des Anciens : Les Amazones sont dotées d'armes à l'origine inconnue qu'elles appellent les Lames des Anciens. On raconte qu'il s'agit de très rares objets datant de la Haute Epoque. En dépit de leur ancienneté, elles sont encore puissantes, car les gemmes dont elles sont serties abriteraient les feux d'une étoile tombée du ciel.

Les Lames confèrent un bonus de +1 en Force aux Amazones au corps à corps. De plus, elles projettent un champ d'énergie de nature inconnue autour de leur porteuse, lui accordant une sauvegarde invulnérable de 6+.

En outre, chaque Amazone peut pointer son arme en direction de l'ennemi et libérer les flammes même du soleil. Chaque Amazone bénéficie ainsi d'un tir d'une portée de 12ps, occasionnant une touche de Force 3. Aucune pénalité due à la portée ou au tir en mouvement ne s'applique lorsque les Amazones utilisent cette attaque.

LES REPURGATEURS

White Dwarf 86, Recueil 2002, Liste Régiments de Renom : Recueil 2004 et site GW



Les Répurgateurs sont un ordre secret dont les membres sont dispersés à travers le Vieux Monde. Ils sont obsédés par la destruction de tout ce qui touche au Chaos, aux morts vivants et aux mutants, ainsi que de tous les incroyants, blasphémateurs et finalement, tout ce qui n'est pas de leur ordre. Nombreux sont ceux qui trouvent ce fanatisme dangereux et les Répurgateurs sont rarement les bienvenus. Peut-être serez-vous le prochain objet de leur suspicion ? Johann Van Hal

doit être le plus célèbre de tous les Répurgateurs, c'est lui qui tua le vampire Gunther von Blodfel et purifia le château hanté de Reikwald. Nul ne sait d'où il vient ni pourquoi il a embrassé cette carrière, Johann ne parle jamais de son passé et il serait peu prudent de l'interroger à ce sujet. Ceux qui connaissent les secrets de l'Empire savent cependant qu'il porte le nom d'un nécromancien des temps jadis, l'infâme Vanhal. Tous ses descendants ont tenté d'expier les fautes de leur ancêtre, mais en vain. Pour chaque sorcier maléfique abattu, dix autres se jettent sur les chemins de la damnation. Pour chaque vampire tué, une famille est infectée par la malédiction. Rares sont ceux qui comprennent le sentiment de culpabilité qui pèse sur les épaules de Johann.

Son unique compagnon de route est Wilhelm Hasburg, un prêtre de Sigmar dont le temple fut brûlé par des adorateurs du Chaos. Certains affirment que voir l'oeuvre de sa vie disparaître en fumée l'a plongé dans la folie, mais tous s'accordent à reconnaître la sincérité de sa foi, comme en témoignent ses automutilations

et ses prophéties de fin du monde. On pense que sa foi et ses prières le protègent contre la magie maléfique, et on sait qu'il est capable de fracasser le crâne du premier blasphémateur venu.

Face à des ennemis surnaturels, de nombreux généraux gravent le signe du marteau sur des poteaux indicateurs ou des portes des villes afin de signifier au légendaire Répurgateur qu'ils ont besoin de lui. Johann offre ses services à quiconque en paye le prix, tout l'or dont il n'a pas lui-même besoin étant reversé au culte de Sigmar.

Lorsque les hordes mortes vivantes menacent et que l'ombre du Chaos s'étend sur le monde, Johann et Wilhelm apparaissent. Ils affrontent l'ennemi le plus terrible sans éprouver la moindre peur et se jettent sur les plus immondes démons et morts vivants avec une fureur froide et une haine farouche dans le regard. Après la bataille, ils viennent réclamer leur dû et s'en vont sans rien ajouter de plus... au grand soulagement de leurs commanditaires.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Wilhelm	4	4	3	4	4	2	4	2	8
Johann	4	5	5	4	4	2	5	3	9

Règles spéciales :

A louer : Les armées suivantes peuvent engager Johann et Wilhelm comme choix d'unité rare : l'Empire, les nains, les hauts elfes, les elfes sylvains, les hommes lézards et les Mercenaires.

Formation : Johann et Wilhelm combattent toujours ensemble et forment une unité de tirailleurs qui ne peut rejoindre aucune autre unité. Notez qu'ils sont traités comme une figurine unique de taille humaine pour déterminer s'ils peuvent être pris pour cible au tir.

Psychologie : Johann et Wilhelm sont dévoués à leur mission qui est de pourchasser les adorateurs du Chaos et les vampires. Ils ont croisé et tué les créatures les plus horribles qui soient. Ce lourd passé les immunise à la psychologie. La seule exception est qu'ils haïssent toutes les créatures du Chaos, skavens et mortes-vivantes.

Armes de Répurgateur : Johann est armé de deux pistolets chargés de balles bénies une à une par Wilhelm. Tous les tirs de Johann sont donc considérés comme étant des attaques magiques (il peut donc blesser les créatures éthérées).

Wilhelm est un prêtre fanatique de Sigmar. Il suit donc les mêmes règles que les prêtres guerriers du livre d'armée de l'Empire, règles ici rappelées :

Bénédictio de Sigmar : les Prêtres de Sigmar peuvent invoquer la protection divine de Sigmar contre la sorcellerie ennemie. Pour chacun de ses Prêtres-Guerriers présents sur le champ de bataille et n'étant pas en fuite, le joueur ajoute un dé de Dissipation supplémentaire à sa réserve durant la phase de magie adverse.

Juste Fureur : Les Prêtres de Sigmar emploient leurs talents d'orateur pour exacerber les sentiments de leurs troupes et leur inspirer une haine farouche de l'ennemi. Un Prêtre de Sigmar et toute unité dans laquelle il se trouve haïssent toutes les figurines de l'unité adverse. Ceci n'affecte pas les Personnages, qui sont plus difficiles à influencer.

Prières de Sigmar : Les Prêtres de Sigmar reçoivent des pouvoirs exceptionnels de leur divinité, qu'ils peuvent utiliser pour abattre leurs ennemis. Chaque Prêtre de Sigmar peut utiliser durant la phase de magie de son contrôleur une des prières ci-contre. Chaque prière fonctionne exactement comme un objet de sort de puissance 4. A moins que le contraire ne soit précisé, ces prières peuvent prendre pour cible soit le Prêtre, soit un autre Personnage ou un Champion d'unité dans un rayon de 12ps autour du Prêtre.

PRIERES DE SIGMAR

Marteau de Sigmar : La figurine peut relancer ses jets pour toucher et blesser ratés. Reste en jeu.

Armure du Juste : La figurine bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+. Reste en jeu.

Imposition des Mains : La figurine récupère immédiatement tous ses Points de Vie perdus jusque là au cours de la bataille.

Bravoure du Vertueux : Ne peut être lancé que sur le Prêtre lui-même. Il devient indémodalisable, ainsi que toute unité qu'il rejoint. L'effet cesse de s'appliquer à l'unité si le Prêtre est tué ou la quitte. Reste en jeu.

Feu de l'Âme : Ne peut être lancé que sur le Prêtre lui-même. Toutes les unités ennemies en contact socle à socle avec celui-ci subissent 1D6 touches de Force 4, sans sauvegarde d'armure. S'il s'agit de Morts-vivants, de Démons, ou d'Esprits de la Forêt, la Force des touches passe à 5.

Objets Magiques :

Pieu de Sigmar : *On dit de cette ancienne relique qu'il s'agit d'un fragment de l'arbre abattu par Sigmar d'un seul coup de hache lorsque la tribu des Unberogens commença à bâtir la cité d'Altdorf. Conservée au temple de Sigmar à Obersdorf jusqu'à ce que la ville soit rasée par les orques et les gobelins, la relique fut un temps perdue. Elle est aujourd'hui la propriété de Johann Van Hal.*

Arme à deux mains. Le Pieu de Sigmar confère à Johann la force et la volonté de Sigmar lui-même. Il double la Force de Johann mais uniquement lorsqu'il combat une créature morte-vivante ou démoniaque. Sa Force est alors portée à 8. Johann peut aussi utiliser ce pieu au corps à corps contre les vampires, dans ce cas, une seule blessure non sauvegardée provoque la mort instantanée du vampire, quel que soit son nombre de Points de Vie. Un vampire tué par le pieu de Sigmar ne peut se régénérer.

Bâton Béni : *Ce bâton est orné d'une demi mâchoire de boeuf, arme avec laquelle selon la légende Sigmar défait à lui seul une armée de skavens. Wilhelm trouva ce bâton dans les ruines de son temple.*

Arme à deux mains. Wilhelm ajoute +2 à sa Force en corps à corps. De plus, le Bâton Béni blesse automatiquement les skavens, les démons et les morts-vivants.



FELIX & GOTREK

Recueil 2002, Liste Régiments de Renom : site internet GW

Gotrek Gurnisson est très certainement le Tueur Nain le plus chanceux (ou peut-être le moins verni, selon le point de vue) de cette période de l'histoire du Vieux Monde. Tous ses efforts pour trouver la mort des mains d'un adversaire digne de ce nom sont pour l'instant restés vains, mais sa quête a fait goûter de sa hache à des monstres, des skavens, des orques, des hommes-bêtes, et d'innombrables gobelins. Ses aventures l'ont même poussé à traverser la Mer Occidentale jusqu'au continent perdu de Lustrie. Nul ne sait pourquoi il s'est rasé la tête ni pourquoi il a prêté le Serment du Tueur et nul n'a jusqu'à présent eu le courage de le lui demander.

Félix Jaeger étudiait à l'Université d'Altdorf mais en fut renvoyé pour avoir tué accidentellement un autre étudiant au cours d'un duel. Il devint un agitateur et fut l'un des investigateurs de la manifestation contre la Taxe des Fenêtres qui se termina par un bain de sang duquel Félix fut sauvé par Gotrek. Reconnaisant, Félix jura à Gotrek de ne plus le quitter et de faire sa biographie... C'est un peu plus (trop?) tard qu'il s'avisa d'avoir fait le serment d'être son compagnon de voyage à un Tueur Nain! Poursuivi par les autorités et connaissant l'attitude des nains envers ceux qui rompent leurs serments, il n'eut d'autre choix que de fuir la ville en compagnie du Tueur et commença alors la plus insolite des collaborations.

D'après Félix, Gotrek et lui auraient affronté récemment le Comte Manfred von Carstein dans son château de Drakenhof et l'auraient mis en fuite... mais qui pourrait bien croire pareilles sornettes, surtout venant de ce vantard mythomane !

Règles Spéciales :

A louer : Gotrek et Félix sont une unité de Mercenaires particulière, pouvant être incluse comme choix d'unité rare dans les armées de nains, de l'Empire, de bretonniens (même s'ils ne louent d'ordinaire jamais les services de Mercenaires) ou de Mercenaires. Ils doivent être équipés comme suit et ne peuvent recevoir ni équipement ni objets magiques supplémentaires.

Tirailleurs : Gotrek et Félix forment une unité de tirailleurs. Même s'ils doivent demeurer ensemble, tous deux sont des personnages spéciaux et toutes les règles sur les personnages s'appliquent (pour les défis, les restrictions de tir, les Points de Victoire, etc.). Ils se déplacent comme les autres tirailleurs.

Gotrek : Gotrek Gurnisson demeure le Tueur Nain le plus accompli car il a voyagé des Terres Arides aux Royaumes du Chaos pour occire toujours plus d'adversaires. En tant que Tueur de Démons, il est *indémoralisable* et Félix l'est également tant que Gotrek est en vie. De plus, la Force de Gotrek est toujours égale à l'Endurance de sa cible, sauf si elle devrait déjà être plus élevée, ce qui signifie qu'il blesse toujours sur un minimum de 4+. C'est cette Force modifiée qui détermine les modificateurs de sauvegarde d'armure. Notez que l'augmentation de la Force de Gotrek par cette règle n'est pas limitée. Comme tous les nains, Gotrek *hait* les peaux-vertes et il poursuit et fuit de 2D6-1ps. Tant que Gotrek est en vie, Félix ne fuit et poursuit également que de 2D6-1ps. Gotrek est également *implacable*, il peut donc effectuer des marches forcées même en étant à moins de 8ps d'une unité ennemie.



Destin de Gotrek : Les Dieux Ancestraux des nains semblent réserver à Gotrek une destinée particulière qui le pousse sans cesse vers l'inconnu, et depuis qu'il a fait le serment d'être le compagnon du Tueur, Félix est lui aussi le jouet de l'errance perpétuelle. Bien que cela les condamne à ne jamais s'installer nulle part, ils ont survécu à des batailles qui ont vu périr des milliers d'âmes. Pour représenter ceci, Gotrek et Félix bénéficient d'une sauvegarde invulnérable de 4+ et d'une Résistance à la Magie (2) (pour eux deux, pas pour chacun d'entre eux). Cependant, Gotrek ne peut jamais rejoindre une unité et Félix ne le peut pas non plus tant que Gotrek est en vie. Si Gotrek est tué, le Destin de Gotrek n'a plus d'effet sur Félix.

Objets Magiques :

Hache de Gotrek : Cette hache renferme une magie qui l'aide à trancher et à fendre.

Pour chaque attaque initiale de Gotrek qui touche, il gagne une Attaque supplémentaire. Jetez les dés pour toucher des premières Attaques, puis ceux des Attaques éventuellement réussies. De plus, tout adversaire ayant une Endurance de 5 ou plus et subissant une blessure non sauvegardée perd 2 Points de Vie. La Hache de Gotrek annule les sauvegardes d'armures.

Lame Tueuse de Wyrms : Cette épée enchantée assoiffée de sang de dragon pousse son porteur à affronter ces bêtes monstrueuses et lui accorde une vitesse surnaturelle.

La Lame Tueuse de Wyrms accorde +2 Attaques à Félix. Si un Dragon se trouve à portée de charge, Félix est obligé de déclarer une charge contre lui. Contre les Dragons, la Lame Tueuse de Wyrms permet à Félix de relancer ses jets pour toucher et pour blesser.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gotrek	3	7	2	4	5	3	5	4	10
Félix	4	5	5	4	4	2	5	3	8



CAVALERIE LOURDE

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 80, Recueils 2002-2004, site internet GW

Les fils cadets des nobles de Bretagne, de l'Empire et de Tilée forment la cavalerie de choc de nombreuses armées mercenaires. On y trouve parfois des lanciers ailés kislévites, réputés pour leurs manoeuvres rapides.

A la différence des Chevaliers Bretonniens ou des Ordres de Chevalerie Impériaux, les régiments de cavalerie lourde mercenaires ne suivent pas les idéaux de la chevalerie et ne sont pas non plus des templiers ou un ordre guerrier laïc hiérarchisé. Les escadrons mercenaires se battent pour l'or, et sont plus concernés par la stratégie militaire raisonnée que par l'honneur ou la foi. A l'image des forces mercenaires, pour la cavalerie seule l'efficacité compte ! Ainsi, il n'est pas jugé honteux par les cavaliers mercenaires de fuir face à la charge ennemie ou d'attaquer dans le dos par surprise sous le couvert de la nuit, du moment que ce genre de manoeuvre mène à la victoire.

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

Règles Spéciales :

A louer (voir p26)



LES VAURIENS DE VOLAND

Liste Régiments de Renom: White Dwarf 81, Recueils 2002-2004, site internet GW

Le pire ce n'est pas de perdre, mais perdre devant eux! Ce ne sont même pas de vrais soldats! Aucune discipline, pas d'uniforme, et la pire des haleines que l'on puisse rencontrer à part chez les ogres. Alors pourquoi combattent-ils comme garde personnelle de l'Empereur?

Comte Emmerschein von Mirrenburg.



Voland arriva en Tilée de quelque part dans l'Empire. A cette époque c'était juste un des nombreux mercenaires qui hantaient la Tilée et ses guerres incessantes. Il devint célèbre à la tête d'une bande de chevaliers mercenaires appelée les Vauriens. Ses motivations et celles de ses compères auraient pu être les mêmes que celles des chevaliers bretonniens ou impériaux dans la plus pure tradition chevaleresque, mais ils n'étaient que des mercenaires intéressés

par seulement deux choses : le pognon et comment le dépenser. Il s'agissait également de cavaliers émérites dont les charges pouvaient mettre en déroute les unités les plus compactes, chose dont les tiléens avaient grand besoin mais qui leur avait manqué jusqu'alors.

Ceux qui rejoignaient Voland n'étaient pas les plus pauvres mais plus souvent des fils de familles en disgrâce ne possédant que leurs atours et leurs montures. Leurs inclinations les portaient vers le métier des armes et de l'argent facile (pas forcément dans cet ordre), et ils étaient en plus de bons combattants, avides de pratiquer et de progresser. Ces jeunes propres à rien étaient rejoints par des chevaliers de l'Empire renégats, par un ou deux chevaliers errants bretonniens las de défendre la veuve et l'orphelin et plus attirés par une franche camaraderie et de bonnes rixes.

Voland décréta que ses Vauriens devaient abandonner toute marque distinctive et adopter de nouveaux noms afin de rendre leurs véritables origines les plus mystérieuses possibles. Il court en fait des rumeurs selon lesquelles Voland lui-même serait le fils naturel d'un Comte de l'Empire! D'autres rumeurs prétendent qu'il n'est rien moins qu'un bâtard de l'Empereur! Voland n'a jamais cherché à confirmer ou à démentir ces rumeurs, ce qui a contribué à les renforcer et à les amplifier au fil des ans. La rumeur selon laquelle il serait le rejeton contre nature de la Fée Enchanteresse et d'un porc borgne nommé Jean-Marie est la plus incroyable de toutes celles qui courent autour du passé de Voland.

Les Vauriens de Voland combattirent dans tout le Vieux Monde en se louant de ci de là pour de l'argent qu'ils dépensaient immédiatement dans des beuveries où le vin coulait à flots. Ils voyagèrent un temps vers l'est où ils furent engagés par quelques-uns des princes frontaliers parmi les plus désespérés s'agrippant à leurs minuscules royaumes infestés par les orques. Pour se distraire entre les batailles, ils organisent des joutes entre eux sur lesquelles les autres parient et il est très fréquent que certains soient sérieusement blessés ou tués dans les bagarres d'ivrognes qui suivent inévitablement. Le régiment est en permanence accompagné par un impressionnant convoi de bagages et de serveurs bruyants empilés sur des chariots bourrés à craquer de marchandises pillées. Le bruit du campement peut être entendu à des kilomètres à la ronde!

Voland et ses Vauriens choquèrent la cavalerie bretonnienne pour avoir eu l'audace de se présenter au grand tournoi de Couronne avec leurs armures encore maculées de la boue et du sang de leur dernier combat contre des kislévites, mais, contre toute attente et malgré des gueules de bois dantesques, les Vauriens désarçonnèrent le Champion du Roi ainsi qu'une bonne partie de la fine fleur de la chevalerie du royaume. Le Roi était si furieux qu'il jura que jamais Voland n'entrerait plus dans son royaume que chargé de chaînes ! Méprisés par les chevaliers bretonniens, fuis par les chevaliers de l'Empire, les Vauriens s'en fichent ! Ils ont combattu sur bien des théâtres d'opérations, contre les plus terribles ennemis, dans des endroits où des chevaliers plus nobles et plus prestigieux qu'eux n'ont même pas mis les pieds.

Devise : Les Vauriens de Voland sont la réponse. Aucune question ne sera posée.

Cri de guerre : Le dernier mort paie à boire !

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

Règle Spéciale :

A louer : Les Vauriens de Voland peuvent être engagés par une armée de Mercenaires comme unité de base, ou comme unité rare par toute autre armée sauf les bretonniens.



LES CAVALIERS SUR SANG-FROIDS DE TICHU-HUICHI

Liste Régiments de Renom: White Dwarf 81, Recueils 2002-2004, site internet GW

Par Grungi! Excellent rapport qualité/prix, ces lézards! Ils se battent pour deux plaquettes d'or!

Seigneur nain Borik, à propos des Chevaucheurs de Sang Froid de Tichi-Huichi.

Durant le cinq millièmes cycle du soleil, lors de l'équinoxe de Topec, au méridien de l'Etoile du Serpent, une éclosion eut lieu dans les bassins sacrés du temple en ruine d'Enxilada. Toutes les plaques sacrées qui auraient pu prévoir cet événement avaient depuis longtemps été détruites, et le temple, très éloigné de Zlatan dans les Terres du Sud, était abandonné depuis des temps immémoriaux. Aucun Prêtre Mage Slaan n'avait tourné son esprit dans cette direction depuis de nombreuses années, aussi l'éclosion se fit-elle sans que personne s'en aperçoive. Ce fut semble-t-il une naissance spontanée, uniquement suscitée par les présages et les conjonctions astrales. Peut-être même eut-il fallu y voir la volonté de Sotek à l'oeuvre.

Un seul homme lézard fut le témoin de cette éclosion. C'était Tichi-Huichi. Lui seul chantait le salut du soleil tous les matins, car il était le dernier survivant d'Enxilada. Tous les autres avaient succombé à une mystérieuse peste bien des années auparavant et depuis, petit skink solitaire et imperturbable, il perpétuait dans la cité oubliée les rituels ancestraux de son peuple.

Tichi-Huichi vit les marques sur les jeunes batraciens et il sut que cela était bon : sur eux apparaissaient les marques de ceux qui ont la faveur des dieux. Il se sentit honoré d'être témoin de son vivant d'une telle chose, aussi veilla-t-il sur les têtards jusqu'à ce qu'ils atteignent leur maturité et commencent à sortir de l'eau pour se chauffer au soleil. Rapidement, il devint évident qu'ils appartenaient à la race des skinks à grande crête, capables de dompter les terribles sauriens carnivores appelés sang-froids. Tichi-Huichi s'aventura alors dans les sombres cavernes qui s'étendaient sous le temple et, comme il s'y attendait, découvrit qu'une éclosion de sang-froids avait eu lieu en symbiose avec celle des skinks. Les minuscules reptiles, à peine éclos, arboraient les mêmes marques que les jeunes skinks, confirmant qu'il s'agissait bien là de l'oeuvre des Anciens.

Les années passèrent. Tichi-Huichi enseignait la science perdue d'Enxilada à ses jeunes protégés, pour qui il était devenu un mentor. Les sang-froids avaient atteint leur taille adulte et, déjà, les skinks les chevauchaient sans difficulté. Une étrange empathie semblait exister entre eux et, de manière naturelle, les uns devinrent les maîtres des autres.

C'est alors que l'esprit du Prêtre Mage Slaan de la lointaine Zlatan se concentra sur Enxilada et vint visiter Tichi-Huichi en rêve. Sa mission lui apparut alors clairement : il avait été choisi pour prendre la tête de ses skinks et accomplir la volonté des Anciens. Dans la nuit moite de la mousson, il rêva d'endroits lointains, peuplés d'êtres étranges qui possédaient d'antiques talismans des Anciens, des artefacts volés qui devaient revenir à Enxilada. Et Tichi-Huichi sut qu'il avait été choisi pour les ramener. A présent, Tichi-Huichi avait pris conscience de sa destinée. Lui et ses enfants adoptifs devaient partir pour les contrées lointaines où les reliques des Anciens avaient été dispersées. Suivant son instinct et laissant l'esprit de ceux qui étaient plus grands que lui prendre en main son destin, Tichi-Huichi quitta Enxilada à la tête de son régiment de skinks sur sang-froids. Ceux-ci n'avaient pas été oisifs pendant la mousson, et s'étaient entraînés pour maîtriser l'art du combat monté. Ce talent semblait néanmoins instinctif chez eux, et c'est à peine si les enseignements de Tichi-Huichi furent nécessaires.

Leur première rencontre fut une tribu de nomades arabiens. Tichi-Huichi choisit alors de laisser les événements suivre leur cours et, faisant confiance aux Anciens, observa passivement la réaction des êtres humains. Le chef arabe, empli de crainte respectueuse à la vue des premiers vrais « Al Saurim » qu'il voyait, sembla désireux de s'en faire des alliés. De nombreux trésors furent étalés sur le sable aux pieds de Tichi-Huichi, mais c'est à peine s'il y jeta un coup de ses yeux jaunes et globuleux. C'est alors qu'il aperçut un talisman qu'il avait vu en rêve et s'en saisit avec un coassement d'émerveillement. Le Cheikh, riant

sous cape, le lui céda volontiers et ainsi le contrat fut scellé. Pendant plusieurs mois, les skinks accompagnèrent les arabiens dans leurs raids contre Nehekara, mettant à sac les tombes et les nécropoles des anciens rois. Puis, un jour, des centaines de guerriers squelettes surgirent du sable et massacrèrent les arabiens jusqu'au dernier. Tichi-Huichi et ses élèves, cependant, leur tinrent tête pendant des heures sous le soleil accablant du désert. C'est alors que le Prêtre Liche ordonna à ses morts-vivants de cesser l'assaut et apporta aux batraciens un ramassis de vieux chiffons d'où il tira une vieille plaque d'or gravée. Tichi-Huichi reconnut alors l'objet de son second rêve et ordonna à son porte-étendard d'abaisser la bannière. Le Prêtre Liche comprit le message et c'est ainsi que les chevaucheurs de sang-froids se retrouvèrent enrôlés dans les armées d'un Roi des Tombes momifié qui, du fond de sa pyramide, semblait bizarrement inspiré par une lointaine volonté. Ils passèrent les années qui suivirent à défendre les frontières du nord du désert, principalement contre l'avidité des nains qui, la plupart du temps, étaient rapidement mis en déroute, poursuivis et mis hors d'état de nuire.

Un jour, Tichi-Huichi traqua des pillards nains pendant plusieurs jours et finit par les acculer dans une vallée sans issue. Les nains firent face, prêts à vendre chèrement leurs vies, lorsque Tichi-Huichi vit une statuette du dieu singe émerger du sac d'un des fuyards. Une javeline habilement lancée trancha net la courroie et la statue d'or roula au sol tandis, que le contenu du sac s'éparpillait par terre. Au moment où le nain se précipitait pour récupérer son butin, son chef lui écrasa la main de sa botte et lui ordonna : « Laisse ça, Grongi! C'est notre seule chance de nous en sortir, vieux! » Lentement, les nains reculèrent et Tichi-Huichi envoya un skink récupérer l'idole, il s'agissait bien de celle révélée par son troisième rêve. Les nains en profitèrent pour s'éclipser, suivis à distance par les chevaucheurs de sang-froids.

C'est ainsi que Tichi-Huichi finit par être enrôlé par le seigneur nain de Barak-Varr, qui après un rêve étrange sembla convaincu d'avoir été conseillé d'engager les skinks par l'esprit d'un lointain ancêtre ! Au grand ravissement des nains, les skinks préférèrent trois minables tablettes d'or au coffre rempli de joyaux qui leur était proposé en échange de leurs services.

Tichi-Huichi et ses skinks combattirent alors les peaux-vertes, avant de rejoindre leurs rangs après qu'un chef gobelin se soit cru inspiré par Gork et Mork qui lui suggérèrent instamment d'engager les farouches reptiles. Au fil des batailles, les chevaucheurs de sang-froids recouvrirent de plus en plus de reliques, de nouveaux objets sacrés leur étant révélés après chaque nouvelle alliance. Même quand leurs employeurs se faisaient massacrer, miraculeusement Tichi-Huichi et ses compagnons s'en sortaient toujours indemnes, leurs ennemis semblant à chaque fois subitement persuadés qu'il valait mieux les engager que de perdre davantage d'hommes en essayant d'en venir à bout. Les pactes étaient toujours conclus, même si Tichi-Huichi ne connaissait pas un mot de la langue de ses employeurs. L'esprit de ces derniers fut-il à chaque fois manipulé par une lointaine volonté issue du temple de Zlatan? Qui sait, les voies des Anciens sont si impénétrables...



Devise : Froide efficacité.

Cri de guerre : « Tupyn tzlaga anapaq quito qrizliz » (traduction approximative : poussez-vous d'là, les sang-froids ont faim !)

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Skink	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Tichi-Huichi	6	4	4	4	3	2	5	3	7
Sang-Froid	8	3	0	4	4	1	1	2	3

Règle Spéciale :

A louer : Les Cavaliers sur Sang-froids de Tichi-Huichi peuvent être engagés comme unité rare par une armée de Mercenaires. Ils peuvent aussi être engagés comme unité spéciale par les Hommes-Lézards, ou comme unité rare par d'autres armées, sauf skavens, bretonniens, Comtes Vampires, Khemri, nains du Chaos et Chaos.

Flegme : les skinks sont des êtres à sang froid et réagissent lentement à la psychologie. Pour tout test basé sur le Cd, lancez 3D6 et conservez les deux plus faibles.

Sang-froids : Les sang-froids causent la Peur et sont sujets à la stupidité. Ils font bénéficier leurs cavaliers d'un bonus de +2 en sauvegarde, au lieu du +1 habituel pour les troupes montées.

Bénédiction des Anciens : Tichi-Huichi et ses compagnons bénéficient des faveurs des Anciens. Ils font partie d'une puissante espèce, choisie pour accomplir une mission définie depuis des millénaires, aussi semblent-ils jouir d'une étrange aura de protection. Pour représenter ceci, les adversaires des Cavaliers sur sang-froids de Tichi-Huichi ne les poursuivront jamais s'ils les battent au corps à corps : une étrange torpeur tropicale s'abat sur eux, ce qui sauve les skinks de justesse.

CAVALERIE LEGERE

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 80, Recueils 2002-2004, site internet GW

Partir en éclaireurs, perturber l'approvisionnement, attaquer les machines de guerre vulnérables et harceler les flancs de l'ennemi ne sont que quelques-uns des rôles joués par ces précieuses troupes. Les cavaliers venus d'Arabie ou des steppes de Kislev sont les meilleurs dont disposent les Capitaines mercenaires.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Champion	4	3	3	3	3	1	3	2	7
Tireur	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Règle Spéciale :

A louer (voir p.26), **cavalerie légère.**



LES CHIENS DU DESERT D'AL MUKTAR

Liste Régiments de Renom: White Dwarf 81, Recueils 2002-2004, site internet GW

"Nous n'avons pas eu une chance, ils sont venus de nulle part. Avant que nous n'ayons pu manoeuvrer ils étaient partout, et nous taillaient en pièces. C'est vrai que nous avons fui monseigneur mais ce n'étaient pas des hommes mais des démons à cheval."

Le mercenaire Gunther Friesheim, expliquant sa part prise dans la honteuse déroute de Rifraffa.



Le jeune Warner Glook fut envoyé par ses parents dans une école très stricte de Marienburg, destin commun à beaucoup de rejetons de parents riches ne voulant pas éduquer leur progéniture. Ainsi, sa jeunesse fut triste et austère. Ses maîtres le battaient et les élèves plus vieux en avaient fait leur esclave personnel.

Warner vivait dans la crainte perpétuelle des réprimandes mais il avait appris à endurer cette vie grâce à des rêves de pays

exotiques et de voyages.

Des années plus tard il débarqua d'un navire tiléen dans le port de Lashiek, la cité des corsaires arabes. Son désir de voyage l'avait conduit dans la plus grande cité arabe. Des enfants à la peau basanée grouillant dans ses jambes, lui proposant de porter ses bagages et tentant de lui faire les poches.

Il les congédia d'un simple mot. Les garçons le regardèrent abasourdis puis prirent rapidement la fuite. Ils n'auraient jamais pensé qu'un étranger blond aux yeux bleus soit si familier avec leur argot. Peut-être, après tout, n'était-il pas qu'un simple étranger mais le mystérieux Al Muktar, l'Elu dont la venue pour cette année avait été prophétisée depuis très longtemps.

Werner ne connaissait rien de cette antique légende. Il était heureux de trouver les gens d'Arabie affables et bien intentionnés envers lui, car, dès qu'il commençait à leur parler, ils cessaient de s'intéresser d'un peu trop près à ses maigres possessions. La nouvelle se répandait dans toute la cité, mais Werner ne se rendait pas compte de sa popularité croissante.

Un jour il décida d'entreprendre un voyage dans le désert afin de visiter des ruines célèbres. Au bout de trois jours la caravane fut attaquée par des bandits. Les guides de Werner s'enfuirent à l'approche des brigands, à part Ibn, un jeune aveugle, qui ne réalisa que trop tard ce qu'il se passait. Lorsqu'il comprit, il se mit à fuir dans la mauvaise direction et se jeta dans les bras des bandits. Werner, trop têtu pour fuir fut capturé après un combat acharné à mains nues, talent acquis par nécessité à l'école.

Le chef des bandits était le Sheik Ahmed Shufti, un fils du désert au regard perçant, habillé comme ses hommes d'une ample djellaba. Le Sheik n'avait jamais vu d'habitant du Vieux Monde auparavant mais il fut impressionné par le courage du captif ! Il décida d'attacher Werner dans le désert puis de le battre à mort pour le faire mourir à petit feu. Les cris d'agonie de l'étranger, les distrairaient pendant qu'ils feraient rôtir un chameau.

Après trois jours de tortures et sans eau, Werner n'avait toujours pas laissé échapper une plainte : ses seuls mots avaient été des malédictions et des insultes. Le Sheik était impressionné et ses hommes commençaient à être nerveux. Il était évident qu'un homme ordinaire n'aurait pu supporter pareille douleur. Ils ne savaient pas que Werner était habitué aux mauvais traitements depuis l'époque où il avait subi bien pire de la part de ses camarades de pension. Une fois ils l'avaient pendu trois jours dans le conduit de la cheminée du bureau du directeur... A l'époque déjà, il n'avait pas laissé échapper une plainte pas même lorsque le vieux Meister Griek avait allumé le feu pour réchauffer ses vieux os.



Bientôt, les chiens du désert devinrent une telle nuisance que le Sheik de Lashiek fut obligé de les engager à prix d'or pour les neutraliser. Il les envoya d'abord à l'est combattre les morts-vivants. Al Muktar prit un grand plaisir à voyager dans la Terre des Morts, mais les chiens du Désert n'aiment pas l'oisiveté et il finit par les conduire vers le nord, à travers les Terres Arides et les Principautés Frontalières. Les impétueux cavaliers étaient particulièrement adaptés à la guerre de mouvement et bientôt Al Muktar fut aussi célèbre dans le Vieux Monde qu'en Arabie. Seules les disparitions de petits objets de valeur de leurs sacoches de selle continuaient à troubler les hommes. Il était évident qu'ils devaient combattre plus farouchement et loyalement pour faire cesser la malédiction qu'ils avaient déclenchée en maltraitant Al Muktar.

Devise : Les chiens du désert courent plus vite car les arbres y sont plus rares !

Cri de guerre : Al Muktar !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien du Désert	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Ibn	4	3	3	3	3	1	3	0	7
Sheikh Shufti	4	4	4	4	3	2	4	2	8
Al Muktar	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Règle Spéciale :

A louer : Les Chiens du Désert peuvent être engagés comme unité rare par toute armée sauf bretonniens et Khemri.

Cavalerie légère.

Objets Magiques :

Cimeterre de Dakisir (arme magique) : Ce cimenterre est un héritage ancestral de la tribu des Chiens du Désert. Il fut forgé il y a bien des siècles dans la Casbah de Dakisir, depuis mise à sac par les morts vivants. La lame est ornée d'inscriptions magiques en or et, grâce à l'aspect impressionnant de son arme, le Sheik Ahmed Shufti gagne +1 en Force au corps à corps, +2 en Force le tour où il charge.

La Bannière Noire des Muktarhin (bannière magique) : Lors du calcul du résultat de combat, l'étendard ajoute +1D3 au résultat des Chiens du Désert.

Werner pouvait entendre les bandits murmurer à propos d'Al Muktar mais il ne savait pas que cela voulait dire l'Elu. Il hurla 'Al Muktaaar ' aussi fort qu'il pût. Les bandits groupés autour du feu, commençaient à craindre l'étranger après qu'Ibn leur eût raconté la légende et les exploits fabuleux que Werner était sensé avoir accompli à Lashiek. En conséquence, lorsqu'ils entendirent le cri de Werner, ils se jetèrent tous face au sol en implorant « Al Muktar... Al Muktar pardonne-nous ».

Non seulement Werner leur pardonna, mais il devint un des leurs, car la vie de pillard du désert lui semblait attrayante. Il abandonna son nom, ses possessions et devint Al Muktar. Bientôt les bandits furent craints et respectés tout le long de la côte d'Arabie. Ils devinrent célèbres sous le nom de Chiens du Désert, des cavaliers d'une férocité hors du commun, maniant d'énormes cimenterres. Le cri de guerre, Al Muktar fut redouté dans tout le pays.

OGRES MERCENAIRES

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 80, Recueils 2002-2004, site internet GW

Massifs, féroces, résistants et pas spécialement brillants, les ogres font de parfaits mercenaires. Ils sont également faciles à rémunérer car ils mangent pratiquement n'importe quoi.

Règles Spéciales :

A louer (voir p26), **Peur**.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ogre	6	3	2	4	4	3	2	3	7
Champion	6	3	2	4	4	3	2	4	7



LES CHEVAUCHEURS DE LOUPS D'OGLAH KHAN

Liste Régiments de Renom: White Dwarf 81, Recueils 2002-2004, site internet GW

Le comte maudit nous avait encerclés ! Séparés du reste de l'armée, il ne nous restait d'autre choix que d'affronter les horreurs mortes vivantes jusqu'au dernier. Alors que nous nous préparions à vendre chèrement nos vies, quelque chose d'étrange arriva : les éclaireurs hobgobelins au service du Comte se mirent à attaquer ses propres troupes ! C'est une chance que nous n'ayons pas laissée passer...

Capitaine Detlev Veidt, extrait de son livre "La vie d'un mercenaire dans les Principautés Frontalières"



Loin, loin à l'est, dans les steppes sauvages qui s'étendent bien au-delà des Terres Sombres, se trouve le plus grand empire du monde, sur lequel Hobgobla Khan règne sans partage. Ses sujets sont les hobgobelins, une race de peaux-vertes cousine des orques et gobelins.

Les hobgobelins sont universellement détestés pour leur cruauté et leurs lacunes aussi prononcées dans le domaine de l'honneur que dans celui de l'hygiène.

Les armées d'Hobgobla Khan sont simplement appelées la Grande Horde. Lorsque celle-ci

se déploie en ligne de bataille, on raconte qu'elle s'étend d'un horizon à l'autre. Les chefs des tribus sont les Khans, et chacun d'entre eux peut aligner au moins cinq cents guerriers hobgobelins montés sur des loups féroces.

Oglah Khan était l'un des vassaux du Grand Khan et jouissait des faveurs du despote. Sa tente atteignait la taille de la salle de réception de n'importe quel noble humain, et sa meute forte d'une centaine de loups en faisait l'un des seigneurs hobgobelins les plus riches. En temps de guerre, jusqu'à six cents guerriers se rangeaient sous ses ordres, et il accompagna le Grand Khan dans de nombreuses batailles. Rapidement, ses prouesses autant que ses trahisures (ce qui revient au même chez les hobgobelins) lui assurèrent un des postes les plus influents au sein des chefs de guerre de l'empire.

La fortune d'Oglah Khan tourna lors de la fameuse bataille de Xen-Tu, où les forces du Khan se heurtèrent aux armées de

Cathay de l'empereur Pu-Yi. Quand Hablo Khan, le chef du contingent hobgobelin, fût abattu par le champion cathayen Tong Po, la plupart de ses hommes prirent la fuite, croyant la bataille perdue. A ce moment Oglah Khan choisit de sauver sa peau en trahissant ses congénères et en se tournant du côté des forces de Cathay. C'est alors que survint le gros de la Horde de Hobgobla Khan, qui submergea rapidement les cathayens à plus de cent contre un et les écrasa sous une charge dévastatrice. Oglah Khan dut alors prendre la fuite, échappant de justesse au courroux de son seigneur. Oglah Khan et sa tribu furent ainsi déclarés hors-la-loi et furent bannis des terres hobgobelines. Sans aucun refuge, Oglah Khan et ses hommes tournèrent le dos au levant et partirent vers l'ouest, en direction du Vieux Monde. Suivant le chemin de la soie, ils parvinrent aux Terres Sombres, où ils furent immédiatement engagés dans l'armée orque noire du seigneur de guerre Gordug l'Ecraseur. Celui-ci envisageait d'envahir la Tilée, mais il subit une défaite monumentale à la Bataille des Longues Dagues, lorsque Oglah Khan changea de camp au moment crucial du combat. Giovanni Giuliani, le général tiléen, récompensa généreusement Oglah Khan et ses hobgobelins et décida de les engager comme éclaireurs dans son armée.

Depuis lors, les Chevaucheurs de Loups ont servi sous bien des bannières et ont fini par se forger un nom dans le milieu des mercenaires. Bien qu'il ne reste aujourd'hui que bien peu des six cents guerriers qui constituaient autrefois le clan, les survivants sont à présent des vétérans endurcis rodés aussi bien au combat rapproché qu'au tir à l'arc. En fait, une seule question taraude encore l'esprit de leurs employeurs : jusqu'à quand resteront-ils loyaux ?

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	1	6
Oglah Khan	4	5	4	4	4	2	3	3	7
Loup Géant	9	3	0	3	3	1	3	1	3

Règle Spéciale :

A louer : Les monteurs de loup d'Oglah Khan peuvent être engagés comme unité rare par toute armée sauf les Bretonniens, l'Empire, les Nains, les Hauts Elfes et les Elfes Sylvains.

Cavalerie Légère.

Objets Magiques :

Fourrure de Wulfag (objet enchanté) : Lorsqu'ils peuvent poursuivre un ennemi, les Monteurs de Loups sont obligés de le faire et peuvent ajouter +1D6ps à leur mouvement de poursuite.



LES OGRES DE GOLGFAG

Liste Régiments de Renom: White Dwarf 81, Recueils 2002-2004, site internet GW

«Qui pourrait oublier les ogres ? Certainement pas quelqu'un doté de l'odorat. Des manières pires que celles des trolls et ce n'est pas peu dire, mais ils font partie des rares troupes toujours appréciées dans la chaleur des batailles»

Eldohir Seamane, gentleman aventurier elfe

Golgfag est le plus grand, le plus repoussant et irrémédiablement le plus bruyant des ogres à être sorti des désolations nordiques de mémoire d'homme. Il se retrouva vite chef d'une bande d'ogres tous aussi brutaux que lui. Il développa à cette époque un goût prononcé pour la chair humaine qui l'amena à joindre ses forces à celles d'un chef de guerre orque nommé Gnashrak Sal'chicot. Gnashrak était en plein combat contre les nains de Karak Kadrin dans les Montagnes du Bord du Monde. Golgfag n'était pas sûr d'apprécier la chair naine mais il était ravi d'avoir l'occasion d'essayer.

Même si Gnashrak trouvait les ogres parfaits pour s'occuper des nains, il commençait à être exaspéré par l'appétit des ogres en gobelins, leurs beuveries et leurs chansons aussi fausses que tonitruantes. Après une orgie pire que les autres, Golgfag et Gnashrak en vinrent aux mains, ce qui se transforma vite en bagarre générale. Golgfag arracha le bras de l'orque et s'en servit pour se frayer un chemin à travers la mêlée et emmener ses gars en sécurité. Gnashrak écumait de rage.

Golgfag offrit ses services à Ungrim Poing de Fer, le chef nain. Il exhiba le bras de Gnashrak comme preuve de sa bonne foi. Face à une offre si alléchante, Poing de Fer pouvait difficilement refuser. Golgfag emmena ses gars et un petit groupe de nains par un chemin secret vers le campement orque au goulet de la Jambre Brisée, appelée ainsi à cause des précipices qui cernaient l'endroit. Les orques furent piégés et horriblement massacrés. Gnashrak fut capturé, couvert de chaînes et conduit devant Ungrim Poin de Fer.

Ne faisant qu'une courte pause le temps de dérober le trésor du roi pendant la cérémonie de la victoire, Golgfag se dirigea à l'ouest de l'Empire. Là, il trouva du travail dans les rangs de l'armée impériale et c'est ainsi qu'il découvrit que les halflings étaient de loin ses mets préférés. Peu de temps après il fit route vers la Tilée où il fut employé par ce cher Lorenzo Lupo. Lorenzo était satisfait des ogres comme combattants mais souffrait de leurs nuisances. Les citoyens de Luccini ne cessaient de se plaindre d'avoir été battus, rançonnés et ennuyés par les ogres sans gêne. Une nuit, Golgfag décida de s'enivrer directement dans les caves de Lorenzo. Lorsque les ogres furent fins saouls, Lorenzo envoya une compagnie de piquiers pour les jeter dans les oubliettes.

Fort heureusement pour Lorenzo, une opportunité de se débarrasser des ogres se présenta sous la forme d'un représentant d'une Principauté Frontalière. Le messenger venait engager des mercenaires pour le compte de son maître. Lorenzo fut ravi de lui fourguer Golgfag. Ce dernier fut bien entendu très surpris, mais l'offre d'un nouvel emploi, d'un convoi de nourriture et le renfort d'une escouade d'arbalétriers tiléens, décida l'ogre à mettre sa fierté de côté.

Le séjour de Golgfag dans les principautés frontalières s'avéra couronné de succès et profitable. Les ogres firent du lard et devinrent aisés. Ils étaient maintenant occupés à droite et à gauche ayant ainsi l'occasion d'apaiser leur désir de chair fraîches. Golgfag ne regrettait que la rareté des halflings dans ces contrées. Lorsqu'il entendit parler de troubles entre les orques et les nains, il se dirigea vers le nord. Il entra dans la mêlée avec une bande d'orques et de gobelins et il put bientôt reprendre son régime de nains.

Ce fut après un raid contre les nains que Golgfag tomba dans une embuscade tendue par Ungrim Poing de Fer en personne, son précédent employeur. Le très rusé roi nain attira l'armée orque dans un piège en utilisant un convoi comme appât. Le convoi se composait de bière bon marché que les peaux vertes capturèrent et éclusèrent. Golgfag et les ogres se mirent courageusement en devoir de s'enivrer avec les autres. Lorsqu'ils se réveillèrent les ogres se retrouvèrent dans les profonds cachots de Karak Kadrin, aux côtés des restes de l'armée orque et gobeline. De toute évidence les nains espéraient que l'ogre allait mourir dans ce donjon étriqué et surpeuplé, ils devaient également penser que

c'était la façon la moins risquée de tuer l'ogre.

Lorsque les nains ouvrirent finalement le cachot quelques mois plus tard, ils furent ébahis de trouver Golgfag encore en vie. Il avait mangé tous ses autres compagnons de captivité, y compris les ogres sauf Skaff. Par respect, si l'on peut dire, pour son vieux compagnon de beuverie, Golgfag ne lui avait mangé qu'une jambe. Une pile d'os de gobelins, d'orques et d'ogres reposait dans un coin. Lorsqu'il entendit parler de ça Ungrim fut si impressionné qu'il ordonna d'emmener Golgfag pour le libérer le plus loin possible.

Golgfag rassembla bientôt quelques-uns de ses vieux compagnons ainsi que de jeunes ogres impatientes de se joindre à lui. Skaff décida en dépit de tout de rester avec Golgfag et il accepta avec plaisir le poste de porte étendard, ainsi il avait quelque chose pour s'appuyer. Avant la fin de l'été, Golgfag fit route vers le sud en direction des Montagnes Grises en compagnie d'une bande orque. C'est là qu'il affronta des Bretonniens pour la première fois et qu'il goûta de la chair humaine en boîte.

Depuis ce jour, Golgfag ne regarda jamais plus en arrière. Sa réputation ne cessa de grandir. Ainsi que son tour de taille. Il a bien encore quelques querelles à régler, et pas des moindres, avec les nains de Karak Kadrin par exemple ou avec ce traître de Lorenzo Lupo, mais les ogres sont des créatures simples et ces choses-là cèdent le pas devant une bonne grosse bagarre ou un bon gros gueuleton !

Devise : Essayez les meilleurs !

Cri de guerre : Grrreu gnn oumpf ! (soit «à manger tout de suite!» en Reikspeil)

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ogre	6	3	2	4	4	3	2	3	7
Skaff	6	3	2	4	4	3	2	4	7
Golgfag	6	5	2	5	5	4	3	5	8

Règle Spéciale :

A louer : Les Ogres de Golgfag peuvent être engagés comme unité spéciale par une armée de Mercenaires ou comme unité rare par les autres armées, sauf les bretonniens.

Peur.



UNITES DES ROYAUMES OGRES

Livre d'Armée des Royaumes Ogres

Règles Spéciales des Royaumes ogres

Les ogres et leurs semblables sont des créatures énormes et malodorantes aux pulsions meurtrières dévorantes, mieux vaut donc ne pas se trouver sur leur chemin. Ils causent la *peur*.

Charge Buffle

Lorsque tous les membres d'une unité comprenant au moins trois ogres (Tyran, Cogneur, Désosseur, Boucher, Buffle, Ventre-dur, Crache-plomb et Mangeur d'Hommes) chargent d'au moins 6ps, chaque ogre au contact de l'ennemi inflige une touche automatique égale à sa force de base. Par exemple, une unité de trois Buffles et d'un Cogneur étant tous au contact de l'ennemi infligerait 3 touches de Force 4 et une de Force 5.

Chaque ogre causant une touche de cette façon peut ajouter +1 à la force de l'impact pour chaque ogre placé directement derrière lui. Par exemple une unité de huit Buffles avec un front de quatre figurines (toutes au contact de l'ennemi) infligerait quatre touches automatiques de Force 5 sur l'unité qu'elle charge. Une unité de douze Buffles avec un front de quatre figurines infligerait quatre touches de Force 6, etc.

Beugleur

Les ogres n'ont pas vraiment l'oreille musicale, mais savent apprécier un bon hurlement guttural. Les Beugleurs comptent comme des musiciens.

Mercenaires

Le concept de base de la culture Ogre est le combat pour l'obtention d'armes, d'or ou même de grandes quantités de viande, il est donc naturel qu'ils se tournent vers le mercenariat. Un certain nombre d'unités des Royaumes Ogres peuvent être recrutées dans d'autres armées de Warhammer ayant accès aux mercenaires comme choix d'unité rare. Même dans les rangs des soldats de fortune, les Mangeurs d'Hommes sont peu communs, ils occupent donc deux choix d'unités rares.

Au sein d'une armée Mercenaire, toute unité ogre qui suit la règle spéciale du même nom compte comme un choix d'unité spéciale.

Note : Les ogres et personnages ogres se déplacent comme des monstres et ont une Puissance d'Unité de 3.



BUFFLES

Le terme Buffle désigne tout ogre mâle adulte. Ce sont les plus nombreux des ogres, une masse compacte et crasseuse de muscles et de graisse, capable littéralement d'aplanir toute difficulté, qu'il s'agisse du relief ou de civilisations concurrentes.

Bien plus grand qu'un humain, le Buffle est fortement charpenté, il est gros, brutal et violent. Les individus dans la force de l'âge ont tous un gros ventre, en rien comparable à la bedaine des halflings, il s'agit ici d'un ensemble de muscles hypertrophiés et non pas de tissus adipeux. Cette sangle abdominale génère des mouvements gastriques qui permettent à l'ogre de digérer avec aisance des substances particulièrement dures. Dans la société ogre, une panse rebondie est un symbole de force indiquant que son propriétaire a capturé et consommé de grandes quantités de nourriture, et les Broyeurs qui mènent au combat les unités de Buffles en sont les représentants les plus cruels et les mieux portants.

Le signe d'importance pour les ogres qui n'est pas lié à la taille et à la force physique est le volume sonore : la qualité de la musique ogre réside dans son vacarme et en aucun cas dans la mélodie ou la technique. Les éléments les plus bruyants sont appelés Beugleurs et sont plus que capables de relayer les ordres de bataille en couvrant le fracas des armes de leur voix tonitruante.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Buffle	6	3	2	4	4	3	2	3	7
Broyeur	6	3	2	4	4	3	2	4	7

Règles spéciales :

Peur, Charge Buffle, Mercenaire.

VENTRE-DURS

Les Ventre-durs bénéficient d'un rang social élevé et du meilleur équipement. Ils ne sont pas forcément plus imposants que les Buffles de la tribu, mais ont été choisis par le Tyran lui-même, ce qui leur confère forcément un certain prestige. Il est assez courant qu'une unité de Ventre-durs soit constituée des membres de la famille proche du Tyran ou qu'elle intègre ses compagnons de beuverie.

Les Ventre-durs se rendent au combat en brandissant de gigantesques armes à deux mains : de grands cimenterres, des masses faites de roche cerclée de fer, ou simplement de très grosses massues ogres. Leur statut est proclamé par leurs plaques ventrales imposantes et leurs bras et leurs têtes sont recouverts de pièces d'armures accumulées au cours d'années de conquêtes et de pillages. Ils ont en outre une foi inébranlable en leur propre supériorité qui provient vraisemblablement des défis qu'ils se lancent et de leurs rites d'initiation primitifs. Leur résistance gastro-intestinale est mise à rude épreuve au cours de concours d'ingestion d'objets peu ragoûtants comme des clous rouillés, du gravier chauffé, des roues de chariot ferrées, voire de la cotte de mailles, très difficile à mâcher. Ces événements ont donné lieu à des histoires prisées par les jeunes ogres, comme la célèbre comptine «Bolgut est tombé malade». Il y a en fait peu de choses qu'un Ventre-dur ne puisse pas digérer.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ventre-Dur	6	3	2	4	4	3	2	3	8
Ventre de Fer	6	3	2	4	4	3	2	4	8

Règles spéciales :

Peur, Charge Buffle, Mercenaire.



CRACHE-PLOMBS

Les Crache-plombs sont assez récents dans l'histoire militaire ogre. Ils sont peu nombreux, sales, et obsédés par le bruit et la destruction. Ils sont équipés d'armes à poudre noire hétéroclites appelées canons crache-plombs qui sont soit récupérés sur les champs de bataille, soit acquis en guise de récompense auprès des Nains du Chaos. Entre leurs mains, cette artillerie est sujette à de nombreux incidents de tir et fait souvent plus de bruit que de mal. De plus, lorsqu'elle occasionne des dégâts, il n'est pas rare que les dommages ne se limitent pas à la cible du tir... Cependant, tout Crache-plomb qui se respecte considère que perdre un œil ou quelques doigts est un sacrifice insignifiant en comparaison de la puissance de destruction de ces armes.

Il n'est pas difficile de repérer les Crache-plombs sur le champ de bataille, ils sont généralement gravement brûlés en divers endroits de leur anatomie, avec des plaques de métal rivetées sur le crâne. Yeux crevés et oreilles déchirées sont également monnaie courante. Compte tenu de la mode ogre, il n'est pas étonnant que toutes ces marques résultant d'incidents de tir soient arborées avec fierté par ces troupes d'élite. Avant la bataille, les canons crache-plomb sont chargés de poudre noire grossière et de bouts de ferraille, des clous rouillés, divers assortiments d'armes tranchantes et même parfois avec un boulet de canon. Le fût est alors sanglé de grosses lanières de cuir ou de chaînes pour en faciliter le maniement, la panoplie est complétée par un boutefeu planté dans la peau du crâne ou serré entre les dents, certains ogres ayant même des gnoblars torches. Ces petites créatures terrifiées, sévèrement brûlées et complètement sourdes sont spécialement dressées pour se jucher sur l'épaule de leur maître et allumer d'une main tremblante la mèche de leur canon. De petits groupes de Crache-plombs ainsi équipés arpentent le champ de bataille à la recherche d'une unité ennemie bien appétissante avant de mettre le feu aux poudres et libérer une salve bruyante de métal brûlant dont l'impact déchiquette ou réduit invariablement sa cible en morceaux. Ceux qui survivent à ce barrage mortel ont rarement le temps de se

réorganiser avant que ces ogres à moitié fous n'émergent de la fumée pour les charger en faisant tournoyer leurs canons aussi facilement qu'un homme manierait une vulgaire massue.

Règles spéciales:

Peur, Charge Buffle, Mercenaire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Crache-plomb	6	3	3	4	4	3	2	3	7
Crache-tonnerre	6	3	3	4	4	3	2	4	7

MANGEURS D'HOMMES

Les Mangeurs d'Hommes ogres sont les vétérans de nombreuses campagnes et ils ont beaucoup voyagé de par la monde. Mercenaires sans égal, ils ont passé des décennies entières à accumuler cicatrices, richesses, équipement exotique et longues histoires avant de rejoindre leur tribu d'origine. Comme les ogres tendent à hériter d'une culture plutôt que de l'initier, ils adoptent généralement le style vestimentaire en vigueur dans les contrées où ils se sont battus en tant que mercenaires. Ainsi, un Mangeur d'Hommes ayant combattu dans le Grand Empire de Cathay portera probablement de délicats vêtements de soie sous une armure de plaques de bambou laqué et brandira un sabre de Cathay à l'équilibre parfait, tandis qu'un ogre ayant visité l'Empire portera des pantalons bouffants à la mode, une plume extravagante et un nombre indécent d'armes à feu. Un autre, ayant passé un certain temps dans la jungle d'Inja, arborera toutes sortes de bijoux dorés et sera armé d'un sabre incurvé finement ciselé, alors que celui qui a fait carrière dans le nord présentera une tête ou un bras supplémentaire à faire admirer aux siens.

Les Mangeurs d'Hommes ont l'habitude d'opérer en groupes de combattants se connaissant depuis des années. Quoique semblant un peu bigarrées, ces petites unités excellent dans l'art subtil du cassage de crânes. Les seules choses qui unissent ces solitaires féroces sont leur incroyable suffisance et leur capacité à écrabouiller sans se fatiguer tout ce qui se présente. Lorsqu'ils rejoignent enfin leur tribu (comme le font tous les ogres), les Mangeurs d'Hommes profitent de la moindre occasion pour faire périr leurs congénères d'ennui avec de longues et pénibles histoires, dont certaines sont parfois vraies!

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mangeur	6	4	4	5	4	3	3	4	8

Règles Spéciales

Peur, Charge Buffle, Immunité à la Psychologie, Tenace, Mercenaire.



MONTEURS DE RHINOX

White Dwarf 137, site internet GW

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Monteur de Rhinox	6	3	2	4	5	5	2	3	7
Chevauche Tonnerre	6	3	2	4	5	5	2	4	7
Rhinox	7	3	0	5	-	-	2	3	5
Rhinox Tonnerre	7	4	0	6	-	-	2	4	5

Règles Spéciales

Peur

Mercenaires : encore plus rares que les Mangeurs d'Hommes, les Monteurs de Rhinox n'en demeurent pas moins des mercenaires. Des unités de cette redoutable cavalerie peuvent rejoindre une armée des Royaumes Ogres, elles comptent alors comme un choix d'unité rare et un choix d'unité spéciale. Une seule unité peut rejoindre une armée non ogre, armées de mercenaires comprises, et occupe deux choix d'unité rare.

Sale Caractère : Même à demi dressé, un Rhinox reste une créature sauvage irascible. A la fin de la phase de déclaration des charges, si une figurine ennemie est à portée de charge d'une unité de Monteurs de Rhinox et que ces derniers n'ont pas déclaré de charge, ils doivent immédiatement effectuer un test de Commandement. En cas d'échec, l'unité doit déclarer une charge

contre la cible à portée. Si plusieurs cibles sont éligibles, le joueur qui contrôle les Monteurs de Rhinox choisit celle qui fait l'objet de la charge.

Charge Tonnerre : La charge d'un unique Monteur de Rhinox suffit à inspirer la peur tant le sol tremble sous les pattes de sa lourde monture. Lorsque tous les Monteurs de Rhinox d'une unité ont chargé en parcourant plus de 7ps, chacun inflige 1D3 touches d'impact avec une force égale à celle de sa monture (5 pour un Rhinox et 6 pour un Rhinox Tonnerre).

Monomaniaque : Une fois qu'un Rhinox s'est mis en branle, il devient très difficile de l'arrêter. Cela ne contrarie généralement pas son passager ogre dont l'unique stratégie consiste à charger l'ennemi tête baissée. Pour changer de formation, une unité de Monteurs de Rhinox doit sacrifier la totalité de son mouvement et donc rester immobile. De plus, qu'elle charge ou non, elle ne peut effectuer qu'une seule roue par tour en plus de la "roue gratuite" permettant de s'aligner sur l'ennemi.

Rhinox Tonnerre : Un Rhinox dans la force de l'âge est aussi gros et aussi difficile à arrêter qu'un tank à vapeur. En conséquence, un Rhinox-Tonnerre cause la terreur plutôt que la peur et compte comme une grande cible. Les ennemis qui font feu sur une unité de Monteurs de Rhinox comprenant des Rhinox et des Rhinox Tonnerre doivent désigner le type de monture pris pour cible avant de résoudre leurs tirs.

EQUIPEMENT DES ROYAUMES

OGRES

Livre d'Armée des Royaumes Ogres

EQUIPEMENT DES BUFFLES

Massue Ogre

Tout ogre, Tyran ou Buffle, porte sur lui au moins une massue. Ces gourdins vont du simple bout de bois noueux à des versions plus «sophistiquées» hérissées de rivets et de pointes.

La raison du succès de la massue auprès des ogres est d'ordre culinaire. En effet, cette arme est idéale pour abattre son futur repas sans répandre partout son sang goûteux lors du transport. Les ogres ont beau être des brutes psychopathes de trois mètres de haut, ils apprécient la bonne chair et ne supportent pas de la gâcher.

La massue ogre est une arme faite pour broyer et disloquer. Combinée à la force de son propriétaire, elle rend les armures conventionnelles inutiles. Ceux qui tentent de parer ses coups avec un bouclier se retrouvent avec le bras brisé, et nombre de guerriers frappés par un de ces gourdins ont eu leur cuirasse si déformée qu'elle leur a enfoncé des côtes et endommagé des organes internes. La massue ogre est une arme de base imposant un malus supplémentaire de -1 à la sauvegarde d'armure tant que son porteur l'emploie seule. Combinée à une autre arme de base ou un poing-d'acier, ce malus ne s'applique plus.

Poing-d'acier Ogre

Cette arme est originaire des arènes de combat où les ogres pratiquent leur sport favori, il s'agit d'un dispositif couvrant la main gauche et servant à parer les attaques de l'adversaire. Il en existe de multiples variantes, du simple gant de cuir renforcé au gantelet métallique garni de pointes.

Au début de chaque combat, les ogres équipés d'un poing d'acier peuvent choisir de l'utiliser soit comme un bouclier, soit comme une arme de base additionnelle. Dans le premier cas, la règle sur le combat avec une arme de base et un bouclier s'applique.

Gnoblar Longue-vue

Il est fréquent qu'un gnoblar soit placé de force au sommet des bannières. Si l'ennemi prend pour cible les ogres au-dessous, le gnoblar peut soit prévenir, soit mourir.

Tout personnage ou champion dans une unité qui possède un gnoblar longue-vue bénéficie d'un jet Attention en Dessous!, il s'agit de la même règle qu'Attention Messire! mais il suffit que l'unité compte trois figurines en plus du personnage (champion compris) pour pouvoir bénéficier de cette règle.

résultat d'un dé d'artillerie. Pour chaque incident de tir obtenu, l'unité de Crache-Plomb subit 1D6 touches de Force 4. Il arrive en effet qu'un ogre tienne son arme à l'envers ou qu'il l'ait chargée avec un gnoblar pour rigoler, entraînant une dysfonction spectaculaire. Effectuez les jets pour toucher comme s'il s'agissait de tirs normaux, les pénalités de tir en mouvement, de tir à longue portée et de tirs multiples ne s'appliquent pas en raison de la nature particulière de l'arme.

Les Crache-plomb peuvent se déplacer et tirer ainsi que maintenir leur position et tirer suite à une déclaration de charge. Qu'ils soient chargés ou non, les canons comptent comme des massues ogres au corps à corps.

Une fois que l'unité a tiré, elle ne peut plus le faire à moins de rester immobile et non engagée au corps à corps durant un tour complet du joueur ogre, le temps de recharger. Ceci peut se faire durant un tour où l'unité se rallie. Lorsque cela a été fait, elle peut faire feu à nouveau. Il est possible de regarnir les fûts plusieurs fois durant la partie.

Canon Crache-plomb

Portée 12ps Force 4 Tirs multiples (dé d'artillerie), Arme perforante.

EQUIPEMENT DES MANGEURS D'HOMMES

Paire d'Arquebuses

Les Mangeurs d'Hommes qui ont vendu leurs services à l'Empire réclament souvent des armes à poudre noire modifiées en récompense de leurs efforts. Elles sont considérées comme un symbole de statut élevé en raison de leur propension à infliger de lourds dommages tout en faisant beaucoup de bruit. Les ogres sont si massifs qu'ils les utilisent comme les humains manieraient des pistolets. Parmi ces armes modifiées, la plus commune est une arquebuse dotée d'une détente et d'une poignée beaucoup plus grosses. La plupart des Mangeurs d'Hommes possèdent au moins une de ces armes mais certains en arborent une paire sur leur panse distendue.

Une paire d'arquebuses a le profil suivant :

Portée : 24ps Force : 4 Pistolets, armes perforantes, Tirs multiples x2

Lors de leur premier tir, les paires d'arquebuses bénéficient d'un bonus de +1D6ps à leur portée, car elles ont été bourrées de poudre noire avant la bataille. Elles comptent à tout point de vue comme une paire de pistolets, excepté pour les caractéristiques présentées dans leur profil.

Sabre de Cathay

Les ogres ayant combattu au sein des Grandes Armées de Cathay ont reçu en cadeau les légendaires sabre de Cathay, des lames forgées de main de maître d'une grande valeur en raison de leur tranchant inaltérable. Ajouté à la force de leur propriétaire, ces lames peuvent faire des ravages!

Un sabre de Cathay est une arme à une main finement ouvragée conférant un bonus de +1 en CC et +1 en Initiative à son porteur au corps à corps. C'est une arme perforante, voir le livre de règles de Warhammer.

EQUIPEMENT DES CRACHE-PLOMB

Canon Crache-plomb

Les canons portatifs des Crache-plomb sont chargés pour un tir unique, avec une grande quantité de poudre noire, des objets métalliques aiguisés et des boulets de récupération. Lorsque le boute-feu enflamme la charge, le bruit est assourdissant et les dégâts occasionnés sont parfois proportionnels au vacarme engendré, car une seule salve peut faucher des rangs entiers de troupes.

Chaque canon effectue un nombre de tirs de Force 4 égal au

MORDILLEURS D'HOMMES

Liste «Horde des gnoblars» White Dwarf 132

Les soi-disant Mordilleurs d'Hommes constituent l'élite auto-proclamée de la race gnoblar et sont parmi ses guerriers les mieux équipés. Ils s'habillent de vêtements exotiques, et portent généralement de grands casques ou des chapeaux extravagants de façon à se démarquer de leurs congénères plus timides. Les Mordilleurs d'Hommes aspirent en effet à devenir les meilleurs gnoblars, ce qui les pousse parfois à se lancer dans d'improbables voyages à travers les continents. Les Mordilleurs aiment les histoires de guerre et de héros virils, c'est pourquoi ils quittent souvent la société gnoblar pour se faire un nom à la force de leur épée, même si en pratique se faire tuer est plus fréquent. Il arrive néanmoins qu'une grosse bande de Mordilleurs d'Hommes voyage ensemble en tant que mercenaires, dans une quête brève mais intense pour récolter moult gloire et maintes bonnes histoires à raconter.

Règles spéciales:

Mercenaires : même règle que celle des Royaumes Ogres (voir page 53).

Peaux Vertes : les Mordilleurs d'Hommes comptent à tout point de vue comme des peaux vertes.

Complètement insignifiants : Peu importe le nombre de gnoblars succombant aux milliers de périls qui les guettent dans les Royaumes Ogres, il semble toujours y en avoir des centaines pour prendre leur place. C'est pourquoi la réaction habituelle face à un groupe de gnoblars en fuite est une série de gloussements mesquins, car les gnoblars adorent voir détalier leurs congénères. Ils ne causent pas de tests de panique même chez les autres gnoblars quand ils sont démoralisés, fuient, fuient à travers des unités amies ou s'ils sont détruits.

Chamailleries : disputes, trahisons, brimades et coups de poignard dans le dos sont monnaie courante chez les gnoblars, si bien qu'ils s'arrêteront parfois au plus fort de la bataille pour se chamailler. Que ce soit pour maltraiter une créature plus petite qu'ils ont trouvée, se battre pour un bout de ferraille qui brille ou simplement regarder la bataille d'un air absent tout en se curant le nez, lorsque les choses se gâtent, les gnoblars ont tendance à ne rien faire du tout.

Jetez 1D6 au début du tour pour chaque unité de Mordilleurs d'Hommes n'étant ni engagée au corps à corps, ni en fuite, ni sujette à n'importe quel mouvement obligatoire. Sur un 1, elle ne peut rien faire ce tour-ci.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mordilleur	4	2	3	3	3	1	3	1	6
Grands-Chicots	4	2	3	3	3	1	3	2	6

LES BÊTES DES MARAIS D'ALBION

White Dwarf 87 et 92, Recueil 2003, règles officialisées après la Campagne d'Albion et mises en ligne sur le site GW.

La terre d'Albion est imprégnée de magie. Les pierres d'Ogham attirent l'énergie magique jusqu'à l'île et le sol, les pierres, les plantes et même le brouillard en sont saturés. Les Oracles et les Emissaires Noirs peuvent exploiter cette puissance de différentes manières, soit en utilisant la magie des Pierres d'Ogham, soit en la puisant directement dans la terre elle-même. L'une des manifestations les plus visibles est l'invocation de monstres élémentaires connus sous le nom de Bêtes des Marais.

Albion est parsemée de marécages et de nombreuses créatures ont disparu en tentant de les franchir, perdues pour toujours dans leurs tombeaux fangeux. C'est dans ces endroits lugubres que les forces mystiques d'Albion se concentrent, attirées par la mort. Lorsqu'une personne y meurt, il est dit que son âme reste prisonnière des marais, incapable de s'en échapper. Si un magicien accomplit certains rituels appropriés, il peut invoquer ces esprits captifs. Une pierre gravée de symboles d'Ogham doit être jetée à l'endroit où se trouve emprisonnée l'âme du défunt. Le rituel blasphématoire implique aussi l'utilisation du sang de l'invocateur pour lier l'âme, la magie et le marais en une seule entité. La Bête des Marais sort alors de sa tombe boueuse, la pierre d'Ogham palpitant en son milieu tel un cœur monstrueux. Ces créatures sont sans volonté propre et obéissent sans réfléchir aux ordres de leur créateur.

Composée de boue et de résidus des marécages, la Bête des Marais n'est pas une créature vivante. Elle ne ressent pas la douleur et peut régénérer même des membres perdus. Elle possède une force colossale, puisant son pouvoir dans la terre elle-même pour écraser ses ennemis de ses poings monstrueux. Elle ne ressent aucune émotion et ne s'arrête pas tant que son maître continue de lui donner des ordres.

Règles Spéciales :

A louer : une armée qui inclut un Emissaire Noir ou un Oracle d'Albion peut recruter jusqu'à trois Bêtes des Marais comme un seul choix d'unité rare. Aucune armée ne peut avoir plus de trois Bêtes des Marais.

Indémoralisable, Peur

Figurine individuelle : Les Bêtes des Marais ne forment jamais d'unités et ne peuvent pas être rejointes par des personnages, elles opèrent toujours comme des unités d'une figurine chacune avec une puissance d'unité de 4.

Créatures des Marais : Les Bêtes des Marais sont chez elles dans les marécages et les tourbières. Elles traitent les marais, les marécages ou les bourniers comme des terrains dégagés.

Sans Volonté : L'Emissaire Noir ou l'Oracle contrôle les Bêtes des Marais. S'il meurt, la magie qui les lie au monde réel se dissipe. Si l'Oracle ou l'Emissaire Noir est tué, toutes les Bêtes des Marais de l'armée s'effondrent donc et disparaissent immédiatement.

Régénération spéciale : Les Bêtes des Marais peuvent puiser dans l'énergie d'Albion à travers les marais et les bourniers, régénérant la substance qui les compose. Les Bêtes des Marais ont la Régénération lorsqu'elles se trouvent dans un marais, un marécage ou tout type de terrain similaire. Notez que cela n'inclut pas les lacs, les rivières ou les autres terrains composés d'eau «pure». Elles sont vulnérables au feu et aux attaques magiques (sorts, objets magiques etc.) et ne peuvent régénérer toute blessure infligée par la magie ou par les flammes.

Pouvoir élémentaire : valeur de lancement 6+

Les Bêtes des Marais sont des créatures élémentaires qui ne survivent que grâce à la magie de l'île d'Albion. Cette magie peut être concentrée grâce à un Oracle ou un Emissaire Noir.

En plus de leurs sorts normaux, les Oracles et les Emissaires Noirs possèdent aussi le Pouvoir élémentaire qui ne peut être utilisé que sur les Bêtes des Marais. Choisissez une bête des Marais dans un rayon de 18ps autour du sorcier, elle récupère immédiatement 1D3 Points de Vie, jusqu'à son maximum de Points de Vie de départ.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bête des Marais	6	3	0	5	5	4	2	3	10

NAINS

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 80, Recueils 2002-2004, site internet GW

Tous les nains connaissent une irrésistible soif de l'or et un goût prononcé pour les bonnes batailles (spécialement contre des peaux-vertes). On peut donc comprendre que de jeunes nains décident de gagner leur or en combattant plutôt qu'en passant leur vie à gratouiller le sol à la recherche d'un gisement. Mais les jeunes nains ne sont pas les seuls à louer leurs services dans les armées de mercenaires, on y trouve aussi des « agents de recouvrement » qui se font payer pour aller récupérer les dettes de mauvais payeurs, ainsi que des guerriers au service de Rois Nains envoyés par leur Seigneur moyennant finance pour soutenir telle ou telle faction Tiléenne en vue d'accords commerciaux futurs ou encore pour renforcer l'armée mercenaire d'un nobliau humain dont le territoire sert de tampon protégeant l'accès à une forteresse naine, à un quartier commerçant nain ou, plus important encore, à une brasserie naine!

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Champion	3	4	3	3	4	1	2	2	9
Tireur	3	4	4	3	4	1	2	1	9

Règles Spéciales :

A louer (voir p.26).

Obstinés : les nains fuient et poursuivent de 2D6-1ps.

Implacables : les nains peuvent effectuer des marches forcées à moins de 8ps de l'ennemi.

Les nains *haïssent* les orques et gobelins de toutes sortes.

PIRATES TUEURS DE LONG DRONG

Liste Régiments de Renom: White Dwarf 81, Recueils 2002-2004, site internet GW

Long Drong Silver, qui comme son nom l'indique était plutôt grand pour un nain, revendiquait une ascendance avec Drong le Roc, un légendaire ancêtre nain héros de nombreuses sagas. Il commença sa carrière de loup de mer à Barrak Varr en tant que mousse et progressa jusqu'à devenir capitaine d'un navire marchand nain, le Tonneau de Bière, qui transportait le précieux breuvage dans les lointaines colonies. Il en fut ainsi jusqu'à un terrible voyage près des cotes de Sartosa. Une tempête éclata, la plus forte depuis cent ans, qui envoya le navire se déchirer sur un récif. Alors que l'équipage était dispersé sur le rivage, la cargaison de précieuses bières fut perdue.

Un tel désastre était insupportable pour un nain et aucun capitaine nain respectueux de sa charge n'aurait voulu survivre. Long Drong savait que sa carrière de commerçant venait de prendre fin. Il décida de suivre le chemin des tueurs et de rechercher une mort digne des plus grandes sagas. L'équipage mortifié par la perte de la cargaison jura sur ce qu'il avait de plus sacré de mener une vie de tueurs marins et de trouver une mort capable de racheter cette honte et d'en faire des personnages de légende.

Par ce serment Long Drong, connu depuis lors sous le nom de Long Drong Silver fit un pas de plus vers sa destinée qui était de devenir le plus grand capitaine pirate de Sartosa. Son premier acte de piraterie fut de raser la forteresse du redoutable pirate Capitano Sisico et de s'emparer de son trésor et de son navire. Avec le magot, Long Drong engagea des ouvriers pour rebâtir le frêle navire en quelque chose dont un nain pourrait être fier et pour cela le métal ne fut pas épargné ! Il engagea également des forgerons pour fondre des canons pour le navire que Long Drong avait baptisé la Belle Fregar, du nom d'une célèbre vierge de Barak Varr, une beauté d'après la légende. Une figure de proue fut sculptée à son effigie. Malheureusement ni Long Drong ni aucun des membres de l'équipage n'avait vu de vierge naine, ils durent donc se fier à leur imagination et aux rumeurs. Le résultat fut que, construite en partie en airain, la figure de proue fut en fait surtout utilisée comme éperon. Les prisonniers de ce qui était à présent le donjon de Long Drong furent libérés en échange de renseignements sur des trésors ou des cartes aux trésors. Long Drong réalisa vite que la clé du succès était d'avoir un coffre au trésor bien garni pour pouvoir recruter et contrôler une armée de mercenaires. Beaucoup de coffres au trésor ont été perdus lors de batailles et il existe des généraux prêts à payer généreusement leur récupération, doublant parfois la valeur du contenu ou payant même une somme énorme pour ne récupérer qu'un coffre vide. Cela est un sujet de grande fierté parmi les généraux mercenaires qui considèrent ces coffres comme des étendards.

Long Drong se chargea donc de faire savoir qu'il pouvait en tant que marin nain retrouver un coffre dans n'importe quelle partie du monde connu et le rapporter à son propriétaire. Tout ce qu'il demandait, c'était de pouvoir garder le contenu plus une prime de la valeur du contenu. Mais pour les généraux mercenaires c'est

un faible prix pour recouvrer leur honneur comme pour la grande bannière d'une autre armée. C'est ainsi que la Belle Fregar voyagea de par le monde : Arabie, Lustrie, Albion et bon nombre d'îles non répertoriées, et rapporta un bon nombre de coffres volés ou non. C'est ainsi que Long Drong pilla un certain nombre de trésors de pirates ou corsaires célèbres se faisant ainsi un nombre considérable d'ennemis mortels prêts à se venger. Sa tête fut mise à prix, tout le monde voulait sa peau! Que pouvait demander de plus un marin tueur? Ses seuls amis étaient les généraux à qui il ramenait leurs coffres et ces derniers commencèrent à louer les services de Long Drong et de ses pirates pour un autre travail. Inutile de dire que cette tâche consistait à capturer le coffre au trésor d'un rival. Seuls les plus farouches tueurs des mers pouvaient espérer une fin si héroïque. Du moins tant que Long Drong n'avait toujours pas rencontré son destin!

Devise : Notre spécialité : récupérer les coffres!

Cri de guerre : Quinze marins sur le coffre du mort, yo ho ho et une barrique de bière!



Règle Spéciale :

A louer : Les Pirates Tueurs peuvent être engagés comme unité spéciale par une armée de Mercenaires, ou comme unité rare par les autres armées, sauf bretonniens, nains du Chaos, hauts elfes, elfes sylvaains et orques & gobelins.

Obstinés, Implacables, Indémoralisables, Haine des Peaux-vertes.

Bardés de Pistolets : tous les Pirates, y compris Long Drong, gagnent une Attaque supplémentaire (indiquée entre parenthèses sur leur profil) car ils combattent avec un pistolet dans chaque main. Comme ils en sont bardés et qu'ils déclenchent un véritable ouragan de destruction, toutes leurs Attaques au corps à corps sont portées avec le profil du pistolet (Force 4, arme perforante). Les Pirates en portent tellement qu'ils n'ont jamais besoin de recharger et disposent donc toujours des bonus accordés par les pistolets, pas seulement lors du premier round d'un corps à corps.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Pirates	3	4	3	3	4	1	2	1(2)	9
Drong	3	6	5	4	5	2	4	3(4)	10

LES HACHES DES MERS DE TORSTON

White Dwarf 307 (UK), site internet GW

Torston et ses Haches des Mers se sont spécialisés dans le recouvrement de créances. Ils poursuivent les marchands indécis qui n'honorent pas leurs dettes et les font payer. Selon les circonstances, ils servent aussi comme mercenaires. Le clan de Torston vient à l'origine de Karak Norn, mais il fut contraint à l'exil et s'installa à Barak Varr suite à un incident en Athel Loren. Bien qu'il n'en parle pas, Torston entretient une rancune tenace comme seuls les nains peuvent en nourrir.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Haches des Mers	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Torston	3	4	3	3	4	1	2	2	9

LES RANGERS DE BUGMAN

Citadel Journal 44, site GW UK

Josef Bugman est le plus fameux Maître Brasseur nain de tous les temps. Pour un nain, l'art du brassage est réservé aux meilleurs artisans. Tous les nains boivent d'énormes quantités de bière, et n'aiment rien de plus que passer leurs soirées à chanter et à boire. Il existe de nombreuses bières naines réputées, et nombre de brasseurs renommés, mais le nom de Josef Bugman reste LE synonyme de la qualité. Sa famille est originaire des Montagnes du Dos du Dragon, et a dû migrer vers le nord lorsque les mines d'Ekrund tombèrent entre les mains des orques. Certains nains de cette région s'installèrent dans les Montagnes Grises où ils fondèrent de nouvelles forteresses. Plus tard, certains de ces nains s'implantèrent dans l'Empire où ils devinrent artisans et forgerons aux côtés des humains.

Zamnil, le père de Josef Bugman, fonda l'entreprise familiale dans les forêts de l'est de l'Empire. Il bâtit une solide brasserie à côté des eaux pures et cristallines de la rivière Sol à l'endroit où elles cascaded des contreforts des Montagnes Grises. Dans le but de vendre plus facilement sa bière dans l'Empire, Zamnil prit le nom de Samuel Bugman, et quand son fils est né il l'appela Josef. Si Josef Bugman a un nom en Khazalid (ce qui est fort probable), il n'en est nulle part fait mention. Après la mort de son père, Josef agrandit son entreprise et acquit une grande réputation pour l'excellente qualité de sa bière, sa force et son haut degré d'alcool. Il était facile pour Josef de transporter ses tonneaux sur des barges en descendant le long de la rivière vers les grandes cités de l'Empire où sa bière est vite devenue très populaire. Bientôt, l'entreprise Bugman a grossi jusqu'à devenir une petite colonie naine et d'autres familles vinrent des Montagnes Grises pour se joindre à lui.

En peu d'années Bugman devint un brasseur prospère et raisonnablement satisfait. Avec des triomphes tels que la Bugman XXXXXX et la renommée Bière de Troll associés à son nom, il était déjà célèbre à travers tous les royaumes nains. Sa petite communauté croissait à l'écart des chemins fréquentés et était d'ordinaire ignorée par les armées et les pillards qui saccageaient la région.

Un jour, Bugman remonta la rivière avec un convoi de Préparation Spéciale Bugman pour l'Empereur. Comme il revenait chez lui, il ne vit pas le doux filet de fumée s'élevant habituellement de sa brasserie au-dessus des arbres aussi pensa-t-il que la Grande Cheminée était en cours de ramonage. Quand sa barge passa le coude de la rivière, Bugman vit les ruines de son établissement. Une bande de pillards gobelins avait trouvé la brasserie. Toute la bière avait été bue, les cuves avaient été brisées, des barils vides flottaient sur la rivière, et il n'y avait plus aucun signe des habitants. Ils avaient tous été emmenés par les gobelins, les dieux seuls savent vers quel horrible destin.

Bugman et ses compagnons jurèrent de se venger des gobelins et de les pourchasser pour secourir les leurs s'ils le pouvaient. La bande pista les gobelins à travers les Montagnes du Bord du Monde et dans les contrées sauvages situées au-delà. On entendit peu parler d'eux, si ce n'est au sujet de rumeurs sur les ravages provoqués par Bugman et sa bande, ses embuscades rusées et ses raids nocturnes dans les camps gobelins. Parfois, la bande de Bugman revient des terres sauvages, couverte de poussière et de sang, pour se joindre à une armée naine à la

Règles spéciales :

A louer : Les Haches des Mers de Torston peuvent être engagées comme choix spécial dans une armée de Mercenaires, et comme choix rare dans toute autre armée sauf les hauts elfes, les elfes sylvains et les elfes noirs.

Rancune Ancestrale : Torston et ses Haches des Mers haïent les peaux-vertes, mais aussi les elfes de toute sorte.

Obstinés : fuient et poursuivent de 2D6-1ps.

Implacables : peuvent toujours effectuer des marches forcées, même en étant à moins de 8ps de l'ennemi.

veille d'une grande bataille contre des gobelins. Ils restent entre eux, blottis les uns contre les autres autour de leur propre feu de camp, avec une étrange lueur dans le regard, leurs mains étreignant des chopes de la plus précieuse des bières...

Devise : Vous avez un problème de peaux-vertes? Nous sommes vos gars!

Cri de guerre : Bugman dit « Ayt Peinz » et les rangers répondent « Khaari ». Ce cri semble être en langue arcanique naine, et personne n'en connaît la signification.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ranger	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Vétéran	3	4	3	3	4	1	2	2	9
Josef Bugman	3	6	4	4	4	2	4	3	10

Règles Spéciales :

A louer : Josef Bugman et ses Rangers peuvent être engagés en tant que choix rare par une armée de Mercenaires, de l'Empire, de hauts elfes et d'elfes sylvains. Ils peuvent aussi rejoindre une armée naine et comptent alors pour deux choix de héros (Josef Bugman ne peut pas être Général de l'armée, comme spécifié dans les règles des Régiments de Renom).

Forestiers : Bugman et ses Rangers ne subissent aucune pénalité de mouvement en terrain boisé.

Rancune éternelle : Josef et ses Rangers relancent les attaques ratées contre les peaux-vertes à tous les tours de combat.

Eclaireurs, Obstinés et Implacables, Officieux.

Objets Magiques :

Hache de Josef : La Hache de Josef lui confère +1 en Force et +1 Attaque.

Chope de Bugman : Les effets revigorants de la bière associés aux propriétés magiques de la chope confèrent la Régénération à Josef.



HOMMES-OURS D'URSLO

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 81, Recueils 2002-2004, site internet GW
Verrouillez vos portes, fermez les volets et rentrez vos chèvres, les hommes ours arrivent! Si vous avez un cheval, fuyez, mais n'essayez pas de courir. Ils sentiront votre peur et vous traqueront comme des chiens. Vous savez ce que font les ours enragés aux chiens?

Dernier conseil de l'ancien du village.

C'est en Ursfjord, dans le nord glacial, que se trouve la grande salle d'Urslo, faite d'énormes rondins provenant de grands arbres. Dans cette salle réside Beorg, chef des hommes ours d'Urslo, lorsqu'il n'est pas en train de se battre ou de piller!

Lorsque Beorg, fils de Bran, brisa les crânes d'Ulsdau et de Graill, les jumeaux de Huern, le chef de la tribu du Loup, les dieux décidèrent de lui accorder une faveur. Tandis que Beorg se jetait sur ses ennemis, son dos s'arqua, ses os craquèrent et son visage fut dévoré de l'intérieur par un museau noir. Le don des garous était sien... Le don des dieux au peuple de Norsca. Il était un ours garou.

Beorg est un ours garou à la puissance extraordinaire. Lorsqu'il se bat, il se transforme en un gigantesque ours sauvage. C'est quelque chose d'étonnant et d'incroyable, même dans les tribus du nord où beaucoup de gens prennent spontanément des formes d'animaux au combat. Parmi le peuple de Beorg, la tribu de l'Ours, il est courant que les guerriers se voient pousser des griffes, des crocs, de la fourrure et des museaux d'ours. Mais Beorg est le seul à posséder la forme entière de l'ours en lui. Il porte la marque de l'Ours, le signe des seigneurs de son peuple! Beorg devint rapidement le chef de sa tribu, les Urfsjording, ou hommes ours.

Comme tous les barbares du nord, Beorg méprise la faiblesse des sous hommes! Peu lui importent les soi disant terres civilisées du sud. Lorsque les armées du seigneur Archaon marchèrent sur

l'Empire, Beorg les rejoignit avec joie. Ses guerriers étaient fatigués des victoires faciles sur les tribus du nord ! Lors de la Bataille des Monolithes, Beorg mena ses guerriers contre l'armée de l'Architecteur Mannfeld de Nuln. Les soldats de l'Empire furent horrifiés par leur confrontation avec ces créatures mi-hommes, mi-ours, grognant et griffant comme les sauvages qu'ils sont ! A leur tête se trouvait la silhouette massive de Beorg, qui balayait ses ennemis avec de grands mouvements de pattes, en décollant les têtes des corps et en arrachant les bras.

Après la bataille, Beorg réalisa que les pays du sud offraient de nombreuses opportunités de massacres et de pillages. Ses guerriers traversèrent l'Empire, trouvant parfois un emploi mais vivant le plus souvent de pillage et de vol. Finalement, les hommes ours franchirent les montagnes et arrivèrent dans les Principautés Frontalières. Ce fut une période de grandes batailles et de nombreux pillages, et la réputation de Beorg grandit rapidement. La nuit, les hommes ours s'asseyaient autour de leur feu de camp en buvant comme seuls savent le faire les hommes du nord, et en brailant des chansons contant leurs aventures!

Ce fut durant l'une de ces beuveries que les hommes ours furent attaqués par des bandits gobelins. Beaucoup tombèrent sous les flèches noires avant que Beorg ne s'avance pour briser le cou du chef goblin comme une brindille. Pendant la bataille, Oerl le Jeune fut touché par une flèche qui lui creva l'oeil et lui balafra le visage. En dépit de ses blessures, Oerl garda droite la bannière de la tribu, l'Ours d'Urslo, l'immense peau d'un ours tué par Bran pour célébrer la naissance de son fils Beorg. Celui-ci récompensa le jeune guerrier avec de l'or et une place d'honneur au combat : à côté de lui.

Devise : Que les Dieux Noirs soient avec nous !
 Cri de guerre : Beorg et ses hommes se jettent au combat en grognant comme des ours !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Homme ours	4	4	3	3	3	1	4	1	7
Oerl	4	4	3	3	3	1	4	2	7
Beorg	4	5	0	5	5	3	3	4	8

Règle Spéciale :

A louer : Beorg et ses Hommes-ours peuvent être engagés comme une unité spéciale dans une armée de mercenaires. Ils peuvent aussi être engagés comme unité spéciale par les autres armées, sauf bretonniens, hauts elfes, elfes sylvaains et hommes-lézards.

Frénésie : Beorg et ses hommes sont frénétiques.

Objets Magiques :

Croc d'ours (talisman) : *cette énorme canine jaunie est le talisman sacré du seigneur de la tribu des Hommes-ours, et Beorg le porte autour de son cou.*

Cet objet détourne les coups qui pourraient blesser son porteur et lui confère une sauvegarde invulnérable de 4+.

Bannière de l'Ours (bannière magique) : *Oerl porte la bannière de la tribu au combat, une peau d'ours entière dont les yeux jettent un regard mauvais. Le pouvoir de la peau est immense et insuffle une rage incontrôlable aux guerriers.*

Pour représenter ceci, l'unité entière bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher lors du premier round de tout corps à corps.



MARAUDEURS NORDIQUES

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 80, Recueils 2002-2004, site internet GW

Les guerriers sauvages venus du nord excellent dans les raids et les pillages, et parfois, la meilleure façon de neutraliser la menace qu'ils représentent est de les engager !

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

Règles Spéciales :

A louer (voir p.26)

Frénétiques.



GARDES DU CORPS DU TRÉSORIER-PAYEUR

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 80, Recueils 2002-2004, site internet GW

Seuls les vétérans dignes de confiance sont choisis par le Trésorier-Payeur pour former sa garde personnelle. Ces hommes aguerris reçoivent des gages mirobolants pour protéger le Trésorier-Payeur au prix de leur vie... enfin, la plupart du temps!

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde du Corps	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Champion	4	4	3	3	3	1	3	2	8

Règles Spéciales :

A louer (voir p.26).

Tant que le Trésorier-Payeur est en vie et commande l'unité, les Gardes du Corps sont *Tenaces*.

HALFLINGS

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 80, Recueils 2002-2004, site internet GW

Les halflings ne sont pas belliqueux, mais certains d'entre eux n'arrivent pas à rester paisiblement dans leur Moot natal. Ces «drôles d'oiseaux en quête d'aventures», tels que les appellent leurs congénères, décident parfois de se regrouper et partent louer leurs talents d'archers à travers le Vieux Monde.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Halfling	4	2	4	2	2	1	5	1	8
Champion	4	2	4	2	2	1	5	2	8
Tireur	4	2	5	2	2	1	5	1	8

Règles Spéciales :

A louer (voir p.26).

Les halflings ne souffrent d'aucune pénalité de mouvement lorsqu'ils traversent un terrain boisé.



LES COQS DE COMBAT DE LUPIN CROUPE

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 81, Recueils 2002-2004, site internet GW

Incredible! Nous étions là, pillant tranquillement les chariots de deux armées joyeusement occupées à s'étriper, un jeu d'enfant, lorsque nous tombâmes nez à nez avec une bande de halflings qui s'éloignaient du théâtre des hostilités. Des proies faciles, pensai-je. Ce fut ma première erreur... Ricco, chef d'une bande de pillards, capturé à la bataille de Dunroamin.



La race des halflings est généralement considérée comme pacifique, honnête et sociable. Telle est du moins l'opinion générale, largement encouragée par l'apparence débonnaire des halflings et leur sourire généreux qui ne sont en fait que les attributs physiques de cette race. Mais même au sein de ce peuple tolérant et bon vivant, on trouve la légendaire pomme pourrie qui a gâté le panier entier. La pomme pourrie a

pour nom Lupin Croupe et le reste du panier est connu sous le surnom des Coqs de Combat.

Lupin est né au nord du Mootland, dans un village reculé situé du mauvais côté de la rivière Aver. Sa mère était fille de forgeron et son père vendeur de carottes itinérant. Malheureusement, le père de Lupin reçut un coup de sabot qui s'avéra mortel peu de temps avant la naissance de son fils. L'enfance de ce dernier fut plutôt sombre, car ses grands-parents ne l'aimaient guère et ne pardonnèrent jamais à leur fille une liaison qu'ils avaient désapprouvée. La chevelure orangée de Lupin rappelait sans cesse à sa famille de douloureux souvenirs.

Le jeune Lupin dut donc travailler durant de longues années dans la forge familiale. Son grand-père lui donnait des tâches ardues et éprouvantes, comme l'entretien du foyer et la tenue des chevaux. Sa mère souffrit beaucoup du mépris de ses parents et sombra dans la dépression et la boisson. Bref, cela ne surprit personne quand Lupin quitta finalement sa maison, alors qu'il était déjà devenu un voyou à la petite semaine. Ces talents lui venaient sans aucun doute de son père, de même que son goût pour les racines comestibles.

Lupin devint alors braconnier. Son extraordinaire acuité visuelle nocturne s'avéra des plus utiles durant les nuits sans lune et il apprit vite à dérober sa subsistance dans les poulaillers des fermes et les domaines des environs. Il devint rapidement la bête noire des gardes-chasses de la région, dont la réputation se trouvait fort malmenée.

Un jour, Lupin se rendit au Cochon qui Rit, une auberge à la réputation douteuse bâtie dans le village de Beggarburg, une bourgade au demeurant fort charmante. Le tenancier, Raggo Barrelgut, avait souvent acheté à Lupin les lapins qu'il braconnait mais, ce jour là, le lapin n'était pas au menu. A la place, la salle était fortement investie par tout un parti de gardes-chasses avec à leur tête un fou furieux notoire du nom de Ned Hamfist. Chaque garde-chasse était armé d'une trique et Raggo se faisait aussi petit qu'il le pouvait derrière son bar, manifestement embarrassé.

Préférant prendre les devants, Lupin se lança immédiatement dans une histoire longue et compliquée, parlant d'une voix passionnée de trésors et de grands banquets qui devaient se tenir de l'autre côté des montagnes. Les gardes-chasses furent captivés par le récit du jeune braconnier et oublièrent toute idée de revanche à son égard. Au contraire, ils se retrouvèrent à la place à signer un engagement pour accompagner Lupin en terre de Tilée! Ned Hamfist porta toast sur toast pour célébrer la nouvelle association, à laquelle fut promptement donné le nom de Lupin et les Coqs de Combat.

Depuis ce jour, Lupin a souvent tenté de semer ses nouveaux compagnons, mais les gardes-chasses sont les pisteurs encore plus compétents que lui et insistent à chaque fois pour qu'il les emmène dans ses aventures. En fait, ces tentatives d'évasion aussi vaines que régulières sont prises pour des exercices d'entraînement par ses admirateurs, de même que ses efforts pour éloigner les Coqs de Combat de la Tilée. Malheureusement pour lui, ses camarades ont un extraordinaire sens de l'orientation, qui leur permettrait de retrouver leur chemin même

dans le noir, et leur foi en Lupin et en ses aventures est demeurée intacte.

Il est indéniable que les Coqs sont très talentueux. Tous ces "exercices d'entraînement" et ces "tests d'aptitude" ont aiguisé leurs compétences naturelles, jusqu'à ce qu'ils deviennent des pisteurs hors pairs à l'habileté à l'arc inégalée. Leurs tuniques vertes et leurs coiffures ornées de plumes sont là pour le rappeler à leurs ennemis!

Après plusieurs batailles mémorables, les Coqs de Combat se sont taillés une solide réputation et leurs services sont très prisés. On raconte qu'à une occasion, Lupin a sauvé une armée entière. Une force ennemie s'était frayé un chemin derrière les lignes et s'appretait à lancer une attaque dévastatrice. Au même moment, il se trouva que Lupin conduisait ses hommes dans la direction opposée aux combats. A son insu, il emmena ses halflings droit sur les ennemis infiltrés qui ne s'attendaient pas à cette manoeuvre "héroïque". Les Coqs se battirent furieusement et l'ennemi fut rapidement dispersé. Tout le monde fut très impressionné par la clairvoyance de Lupin, dont Lupin lui-même, et les Coqs reçurent de nombreuses offres d'engagement.

Et l'argent commença à s'accumuler dans les coffres de la bande, les récits de gloire improvisés par Lupin devenaient réalité. Ses troupes crurent encore plus en lui et tirèrent une certaine fierté de la réputation grandissante de leur chef. Lupin s'accommoda rapidement de ces changements de fortune et il se prit même d'une surprenante attention à l'égard de ses hommes. Son abnégation est telle qu'il n'est pas rare de le trouver à la veille des batailles, dans sa tente, à concevoir de nouveaux "exercices d'entraînement".

Devise : Petits, grassouillets, mais costauds.

Cri de guerre : «Hip, hip, hurra! Haut Mootland!» Ce cri de guerre a vu le jour dans des circonstances très particulières, lors d'une bataille qui tournait plutôt mal. Lupin voulut donner l'ordre de repli à ses hommes et leur cria «Vite, vite, les gars! Au Mootland!», mais ses mots furent masqués par le fracas des combats et les halflings, se croyant encouragés par leur chef, chargèrent furieusement l'ennemi, reprenant en chœur ce cri de guerre devenu célèbre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Halfling	4	2	4	2	2	1	5	1	8
Ned Hamfist	4	2	5	2	2	1	5	1	8
Lupin Croupe	4	3	5	3	3	2	6	2	9

Règle Spéciale :

A louer : Les Coqs de Combat de Lupin Croupe peuvent être engagés comme unité spéciale par une armée de Mercenaires. Ils peuvent aussi être engagés comme unité rare par les autres armées, sauf bretonniens.

Tirailleurs.



CANONS

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 80, Recueils 2002-2004, site internet GW

Comme les armées Mercenaires passent leur temps à se déplacer, elles ne peuvent se permettre de transporter et d'entretenir les Grands Canons typiques de l'Empire. Pour cette raison, des canons de petit calibre, plus légers et faciles à manoeuvrer, sont utilisés et choyés par de nombreux généraux. Ces canons sont principalement achetés à prix d'or aux guildes d'ingénieurs nains.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Canon					7	3			
Servant	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Règles Spéciales :

A louer (voir p.26). Voir le livre de règles de Warhammer pour les règles détaillées de cette arme. Ce canon-ci est le plus petit des deux modèles.

LES CANONS TRACTES DE BRONZINO

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 81, Recueils 2002-2004, site internet GW

"Je n'ai jamais rien vu de pareil de toute ma vie. C'est pas normal. Les canons ne doivent pas partir au galop quand on s'approche d'eux. Ni nous tirer dessus en même temps! C'est un outrage! Je vais me plaindre, voilà ce que je vais faire! C'est pas juste!"

Burkil Burkilsson après la bataille de la Colline de l'Homme Mort.

Les canons de Bronzino furent employés pour la première fois à la bataille de Pattio. Il s'agissait en fait de canons légers retirés des galères de Remas et fixés sur des chariots spéciaux. Ils furent assemblés selon les instructions du Maître Artilleur Bronzino, au service de Borgio Casse-Murailles, le Prince de Miragliano. Cette innovation contribua considérablement à remporter la victoire et Bronzino monta toute une batterie de canons spécialement étudiés et forgés dans la fonderie même qu'avait utilisée Leonardo da Miragliano pour mouler ses colossales statues de bronze.

Bronzino resta au service de Borgio au cours de nombreuses batailles, mais préféra chercher un autre emploi après l'assassinat du Prince et l'instabilité politique qui suivit. Depuis, la batterie fut engagée dans plusieurs armées par de célèbres généraux mercenaires, leur apportant la victoire et rapportant à Bronzino assez d'or pour lui permettre de fabriquer d'autres canons mieux conçus et plus légers.

Les servants amènent rapidement le canon en position et tirent à courte portée. Les dégâts peuvent être dévastateurs pour l'ennemi dans une bataille rangée. Dès que celui-ci se rapproche assez pour menacer les canons, les servants les relèvent et s'en vont au galop trouver une nouvelle position. Si la bataille se passe mal et qu'une retraite est nécessaire, les précieux canons peuvent facilement quitter le champ de bataille plutôt que de tomber aux mains de l'ennemi. Ils ne sont ainsi jamais abandonnés lors d'une retraite précipitée comme le sont souvent d'autres pièces d'artillerie plus encombrantes.

Ayant acquis une grande réputation en Tilée, ainsi que la haine des survivants de plus d'une compagnie de piquiers, la batterie de Bronzino traversa l'océan pour combattre les hommes-lézards lors d'une folle expédition de chasse au trésor menée par le pirate nain Kugar Demibarbe. Bronzino utilisa la vitesse de ses canons pour réaliser une héroïque action d'arrière-garde à travers la jungle jusqu'à la plage, canonnant les affreux guerriers saurus qui les poursuivaient tout en avançant. Les canons continuaient même à tirer depuis les chaloupes tandis qu'elles étaient poussées à la mer, nettoyant la plage de tout ennemi jusqu'à ce qu'ils soient en sécurité en haute mer.

La batterie apparut ensuite en Arabie lors de la guerre du Sultan contre les morts-vivants, où la rapidité et la mobilité des canons s'avèrent précieuses dans les grandes étendues de sable. Devenu très riche, Bronzino ramena sa batterie en Tilée, où il reforge et règle ses canons en examinant les nombreuses et très généreuses offres qui lui parviennent chaque jour de la part de princes marchands qui préparent la guerre.

Device : Un gros bruit pour un peu d'or!

Cri de guerre : Feu à volonté!

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Servant	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Bronzino	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Canon	8	-	-	-	6	2	-	-	-

Règles spéciales :

A louer : Les canons tractés de Bronzino peuvent être engagés comme unité rare par une armée de Mercenaires. Ils peuvent également rejoindre, toujours en tant qu'unité rare, d'autres armées, bretonniens exceptés.

Les Canons : les canons légers de Bronzino suivent les règles des canons (le plus petit modèle du livre de règles de Warhammer) ainsi que les suivantes :

Petit calibre : La portée maximale d'estimation est de 24ps. Les tirs causent 1D3 blessures de Force 7 sans sauvegarde d'armure.

Mobilité : Le canon tracté est attaché au cheval monté par l'un des servants. Ceci permet au canon et à ses servants de bouger de 8ps (les servants grimpent sur le châssis et se font transporter).

Les canons tractés peuvent faire des marches forcées.

Si un canon tracté se fait charger, les servants peuvent recevoir la charge ou fuir, auquel cas le canon est attelé rapidement sans pénalité de mouvement. Si le canon et ses servants sont rattrapés, ils sont détruits.

Corps à corps : les servants se battent normalement au corps à corps, et le servant monté se bat comme une figurine de cavalerie.

Déploiement : les canons sont déployés séparément, chacun accompagné de ses servants et opérant alors comme une unité indépendante. Bronzino doit être déployé avec un des canons, mais il peut passer de l'un à l'autre, ou opérer seul comme un personnage indépendant. Lorsqu'il rejoint un canon, il suit les règles normales d'un personnage rejoignant une machine de guerre (voir livre de règles de Warhammer).



LA FAUCHEUSE DE GOBELINS DE MALAKAI MALAKAISSON

Tempête du Chaos, Liste Régiments de Renom: site internet GW

Malakai arbore un crâne rasé surmonté de la traditionnelle crête orange des Tueurs, une veste de cuir avec un col en fourrure et un casque, également en cuir, aux longues oreillettes et au sommet ouvert pour permettre à sa crête de dépasser. Il porte une paire de lentilles dotées de viseurs : il prétend qu'elles sont destinées à encore améliorer son excellente vue, et non à compenser une quelconque déficience à ce niveau...

Certains pensent qu'il fut le meilleur ingénieur à avoir jamais vécu, mais il fut chassé de la Guilde après un fiasco aérien et rejoignit le culte des Tueurs. Il a construit le Spirit of Grungni et de nombreuses autres armes et types de munitions sont de son cru. Il est originaire de la vallée de Dwimerdim, un lieu isolé au nord, d'où son étrange accent.

Sa dernière invention est la Hacheuse de Gobelins. Il s'agit d'une machine à tir rapide envoyant des haches, capable de mettre en pièce le plus gros des régiments en une rafale de lames tourbillonnantes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Servant	3	4	3	3	4	1	2	1	10
Malakai	3	5	5	4	4	2	3	3	10
Faucheuse	-	-	-	-	7	3	-	-	-

Règle Spéciale :

A louer : Malakai Malakaisson, la Faucheuse de Gobelins et ses servants peuvent être pris dans une armée de Tueurs et occupent un choix d'unité rare. Ils peuvent aussi être utilisés dans une armée de nains, de l'Empire, ou de Mercenaires, auquel cas ils comptent comme un choix d'unité rare et un choix de héros.

Tueurs : Malakai et ses compagnons sont des Tueurs et suivent toutes les règles habituelles des Tueurs, mais ne sont pas affectés par la règle «Eh, Snorri, des Trolls!».

Ingénieur : Bien que passablement dérangé et ayant prêté le Serment du Tueur, Malakai reste un expert en mécanismes et en poudre noire. Il suit toutes les règles des Ingénieurs nains. En revanche, il fait partie de l'équipage de la Faucheuse et ne peut pas la quitter.

Faucheuse de Gobelins : il s'agit à tout points de vue d'une machine de guerre. Lorsqu'elle tire, désignez une cible à portée et en ligne de vue, puis effectuez un jet pour toucher ordinaire, en utilisant la CT de Malakai (s'il est encore en vie et n'utilise pas son arquebuse).

Les haches expédiées causent un nombre de touches qui dépend du nombre de rangs de l'unité visée. Jetez 1D3 par rang que compte la cible, le total indiquant le nombre de jets pour blesser à effectuer. Si la faucheuse de gobelins se trouve sur le flanc d'une unité, le nombre de figurines de son rang le plus large est considéré comme son nombre de rangs pour ce qui est de la quantité de touches causées. Par exemple, une unité sur 4 rangs touchée par la Faucheuse de Gobelins subit 4D3 touches. Si elle fait six figurines de large et que le tir provient de son flanc, 6D3 touches sont infligées.

Les pertes sont réparties comme pour un tir ordinaire. Lorsqu'elle tire sur des figurines isolées, des tirailleurs ou d'autres cibles n'ayant pas de rangs, elle inflige 1D3 touches.

La perte de servants affecte la Faucheuse de Gobelins comme s'il s'agissait d'une baliste.

Faucheuse de Gobelins : Portée : 48ps, Force : 4, Svg : -2



CATAPULTE A MARMITE HALFLING

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 80, Recueils 2002-2004, site internet GW

Les généraux mercenaires savent très bien que le savoir-faire des cuisiniers halflings peut les aider à attirer des combattants dans leur armée. L'autre avantage de la présence de si bons cuistots est la possibilité d'utiliser une Catapulte à Marmite, un engin étrange qui utilise un chaudron de soupe bouillante en guise de projectile. Cette forme d'artillerie improvisée n'est utilisée que dans des circonstances extrêmes (il n'est pas facile de persuader un halfling de sacrifier sa nourriture).

La première catapulte à marmite fut créée par Gambo Harstock, Maître cuisinier halfling dans l'Armée Impériale, lors d'une bataille opposant une armée dirigée par Karl Franz en personne contre la horde gobeline de Grom la Panse. En fait, cette artillerie de fortune est le résultat de la colère du halfling, furieux d'avoir raté son ragoût à cause d'une unité de gobelins qui parvint à s'infiltrer dans le campement alors que le reste de l'armée était aux prises avec les orques. Une fois les gobs massacrés à coup de hachoirs par une horde de cuistots halflings énervés, Gambo décida de faire goûter de son ragoût à Grom en personne. Il fit attacher la marmite à une corde puis la fit poser sur une branche fourchue. Il ordonna alors à ses marmitons de tirer sur la corde. Le chaudron fut lentement tiré en arrière. Lorsque la tension fut suffisante, Gambo trancha la corde et le chaudron fila avec son contenu en direction de Grom la Panse et des gobelins regroupés autour de lui. Le ragoût halfling était si épicé qu'il en était corrosif pour toute autre créature autre qu'un halfling : les gobelins furent brûlés par dizaines, un troll qui eut la mauvaise idée de marcher sur la flaque de ragoût fut dissout presque instantanément, et Grom lui-même fut ébouillanté et, hurlant de douleur, des morceaux de peau se détachant de sa carcasse, prit la fuite, mettant fin du même coup à la bataille. L'Empereur en personne vint saluer le cuisinier pour son courage et son ingéniosité, et lui remit une récompense à la hauteur de ses faits d'arme : un sac d'or plus gros que Gambo lui-même!

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Servant	4	2	4	2	2	1	5	1	8
Catapulte	-	-	-	-	4	2	-	-	-

Règles Spéciales :

A louer (voir p.26).

Traitez la Catapulte à Marmite comme une catapulte (voir livre de règles de Warhammer) avec les changements suivants : la Catapulte à Marmite a une portée maximum de 36ps, et inflige des touches de Force 3 sans sauvegarde d'armure. La figurine située sous le trou du gabarit subit une touche de Force 6 sans sauvegarde d'armure, qui provoque 1D3 blessures.

Note : la catapulte à marmite provoque la perte d'1D6 points de vie par blessure non sauvegardée comme toute autre catapulte (rien n'indique le contraire en VO ni en VF). Le soucis vient pour la touche centrale : en VF, le terme "blessure" désigne ce qu'il y a à sauvegarder (en VF, sous le centre, on fait le jet de blessure qui, s'il réussit, génère 1D3 blessures à sauvegarder). En VO, les anglais utilisent indifféremment le terme "wound" (blessure) pour les blessures à sauvegarder ET pour les points de vie perdus après sauvegarde. Le fait que "la catapulte à marmite tire comme une catapulte avec F3" n'infirmant pas le fait qu'elle inflige 1D6 points de vie par blessure non sauvegardée, le D3 wounds semblerait désigner les blessures à sauvegarder sous le rond central, chaque raté faisant perdre 1D6 points de vie.



GEANT MERCENAIRE

White Dwarf 144, site internet GW

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Géant	6	3	3	6	5	6	3	spécial	10

Règles Spéciales :

A louer : les Géants peuvent être recrutés par les armées de l'Empire, les elfes noirs, les skavens, les Comtes Vampires, les Rois des Tombes et les Mercenaires. Chaque Géant occupe alors un choix d'unité rare.

Grande cible, Terreur, Tenace

Ignore la panique des minus : les unités de taille inférieure ou égale à la cavalerie ne causent pas la panique chez les Géants.

Mouvement : un Géant peut franchir sans s'arrêter des obstacles de taille normale comme des murs ou des haies. Ces derniers comptent comme du terrain découvert pour ses déplacements, mais il doit cependant effectuer un test pour voir s'il trébuche et chute en franchissant de tels obstacles (voir plus loin).

Chute : Les Géants ne sont pas très habiles, et il est fréquent qu'ils trébuchent, surtout après avoir pillé la brasserie locale. La chute d'un Géant n'est jamais une bonne nouvelle car quiconque se trouve en dessous risque fort d'être écrabouillé. Dans les situations suivantes, un Géant doit effectuer un test pour savoir s'il tombe :

- 1) S'il est battu au corps à corps. Faites le test après le calcul du résultat, mais avant les tests de moral ou de panique.
- 2) Au début de la phase de mouvement s'il est en fuite.
- 3) Lorsqu'il franchit un obstacle. Testez dès que l'obstacle est atteint.
- 4) S'il décide de Sauter à Pieds Jointés sur un ennemi. Faites le test juste avant qu'il ne commence.

Pour savoir si un Géant tombe, jetez 1D6. Sur un résultat de 2 à 6, il vacille mais reprend son équilibre. Sur un 1, il tombe. Un Géant mort tombe automatiquement. Pour déterminer le sens de la chute, jetez un dé de dispersion : la flèche indique dans quelle direction tombe le Géant. Placez le gabarit de Chute de Géant avec les pieds contre le socle de la figurine et la tête dans la direction de la chute. Toute figurine complètement couverte est automatiquement touchée, toute figurine qui l'est partiellement est touchée sur 4+. Toute figurine touchée par la chute d'un Géant subit une touche de Force 6 infligeant la perte d'1D3 Points de Vie. Si l'unité est engagée au corps à corps et que le Géant tombe en tentant de Sauter à Pieds Jointés, les blessures infligées par sa chute comptent dans le résultat de combat. De plus, un Géant qui tombe perd 1 Point de Vie sans aucune sauvegarde. Si le Géant est engagé au corps à corps, cette blessure compte aussi dans le résultat final.

Un Géant à terre peut se relever durant sa phase de mouvement suivante, mais ne peut pas bouger lors du même tour. Un Géant à terre ne peut pas attaquer, mais peut se défendre, si bien que l'ennemi doit tout de même effectuer des jets pour toucher. Un Géant est tué s'il doit s'enfuir alors qu'il est à terre : l'ennemi se jette sur lui et le taille en pièces. S'il a la possibilité de poursuivre ses adversaires alors qu'il est à terre, le Géant se relève à la place. Un Géant peut attaquer lors du tour où il se relève.

Attaques spéciales : Les Géants n'attaquent pas comme les autres créatures, même s'ils choisissent normalement leurs cibles. Pour savoir ce qui se passe, jetez 1D6 sur l'un des tableaux qui suivent à chaque phase de combat, lorsque c'est au tour du Géant de frapper. Le tableau utilisé dépend de la taille de la cible. Lorsque l'adversaire est un personnage monté sur un monstre, choisissez comme d'habitude d'attaquer le cavalier ou la monture, puis consultez le tableau approprié.



Géants contre adversaires de grande taille (ogres, kroxigors, minotaures, ou créatures de taille similaire ou supérieure, y compris les chars) :

- 1D6 Résultat
1 : Cri qui Tue
2-4 : Coup de Massue
5-6 : Coup d'Boule

Géants contre adversaires plus petits :

- 1D6 Résultat
1 : Cri qui Tue
2 : Saut à Pieds Jointés
3 : Ramassage
4-6 : Balayage

Cri qui tue : Le Géant crie à tue-tête sur l'ennemi. Son manque d'hygiène dentaire et le volume sonore rendent l'expérience franchement désagréable. Ni le Géant ni les figurines en contact avec lui ne peuvent combattre si elles ne l'ont pas encore fait ce tour-ci, mais le combat est automatiquement gagné de 2 points par le camp du Géant.

Ramassage : Le Géant se penche et choisit une figurine, au choix du joueur à qui appartient le Géant. Elle doit être au contact, ou toucher une figurine au contact du Géant. La cible peut effectuer une seule Attaque pour tenter de repousser la main maladroite du Géant. Si cette attaque touche et blesse le Géant, sa tentative de ramassage échoue, sinon le Géant attrape la figurine et le joueur lance alors 1D6 pour savoir ce qui se passe ensuite :

- 1D6 Résultat
1 : Garde-Manger. Le Géant fourre sa victime dans sa gibecière avec ses autres prises : moutons, vaches etc. La figurine compte comme perte et ne peut rien faire tant qu'elle est dans le sac, mais elle pourra sortir saine et sauve à la fin de la bataille si le Géant est tué. Aucun point de victoire n'est gagné pour les figurines libérées.

2 : Retour à l'Envoyeur : La victime est lancée dans son unité comme un projectile. Elle perd un Point de Vie sans sauvegarde d'aucune sorte, et l'unité subit 1D6 touches de Force 3 (sauvegardes normales).

3 : Lancer. La victime est lancée aléatoirement sur n'importe quelle unité ennemie se trouvant dans un rayon de 12ps autour du Géant. La figurine lancée subit une blessure sans sauvegarde d'aucune sorte, et l'unité touchée subit 1D6 touches de Force 3 (sauvegarde normales). Si aucune unité ennemie n'est à portée, traitez ce résultat comme un Retour à l'Envoyeur.

4 : Broyage. Inutile d'entrer dans les détails. Disons simplement que la figurine compte comme une perte et est retirée du jeu.

5 : Casse-Croûte. Le Géant avale sa victime d'un coup. La figurine est retirée du jeu.

6 : Gourmandise. Le Géant fourre sa victime dans son sac ou sa chemise (ou dans son pantalon si elle n'a vraiment pas de chance) et effectue un autre Ramassage. La deuxième victime peut aussi effectuer une Attaque pour éviter d'être ramassée (voir plus haut). Les prisonniers comptent comme des pertes, comme il est expliqué pour le résultat Garde-Manger décrit plus haut.

Coup de Massue : Le Géant vise une unité et abat sa massue d'un seul coup titanesque. La cible peut tenter d'éviter le coup en réussissant un test d'initiative (utilisez la plus basse si la figurine possède plusieurs valeurs). Rien ne se passe si le coup est évité, sinon la cible est frappée et perd 2D6 Points de Vie sans sauvegarde d'armure. En cas de double, la massue du Géant s'est

enfoncée dans le sol et ce dernier ne pourra pas attaquer du tout lors du tour suivant tandis qu'il dégagera son arme (cela ne s'applique plus si le combat cesse avant la phase de corps à corps suivante).

Coup d'Boule : Le Géant assène un coup de tête à son adversaire et lui fait perdre 1 Point de Vie, sans sauvegarde d'armure. Si la cible est blessée mais pas tuée, elle est sonnée et perd ses prochaines Attaques. Si elle n'a pas encore frappé ce tour-ci, elle perd ces attaques là, et si elle a déjà frappé ce tour-ci, elle perd ses attaques de la prochaine phase de corps à corps.

Saut à Pieds Joint : Le Géant piétine vigoureusement une unité ennemie au contact en sautant dessus. Avant de commencer, le Géant doit faire un test pour déterminer s'il trébuche. En cas de chute, déterminez la direction et les dégâts infligés comme décrit précédemment. Toute blessure causée par la chute (pour chaque camp) compte dans le résultat de combat. Si le Géant parvient à rester sur ses pieds, l'unité subit 2D6 touches de Force 6 réparties comme des tirs. Résolez les dégâts et les sauvegardes normalement. Un Géant aime tellement Sauter à Pieds Joint qu'il continuera automatiquement à le faire lors des phases de corps à corps suivantes, jusqu'à ce qu'il tombe (faites un test à chaque fois) ou que cesse le combat.

Balaye : Le Géant balaye les rangs adverses avec sa massue. Il inflige à l'unité 1D6 touches de Force 6 réparties comme des tirs.



GEANTS D'ALBION

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 81, Recueils 2002-2004, site internet GW

Mes aïeux! Quel manque d'élégance! Mes compagnons et moi-même avions traqué Ranoldo et ses ruffians jusqu'aux collines Trantines, lorsqu'ils ont lâché sur nous ces horribles géants d'Albion et cet individu hirsute. Ils ont aplati nos lignes en beuglant le mot le plus grossier que j'ai jamais entendu ! Je dis que si les habitants de cette île sont tous pareils à ces brutes, les dieux soient loués qu'elle soit encore inexplorée.

Seigneur haut elfe Daverlon, général gentilhomme et mercenaire

Les druides d'Albion affirment que la race de gigantesques géants qui habitent leur île fut introduite par les Anciens afin de préserver cette terre sacrée des intrus. Qu'en est-il réellement, personne de nos jours ne peut le dire. Toujours est-il que les côtes austères d'Albion sont bel et bien hantées par des titans primitifs qui, du haut de leurs falaises couvertes de brume, prennent un malin plaisir à lancer d'énormes rochers sur les navires qui approchent trop près pour les réduire en miettes et précipiter leurs équipages dans les flots. Les druides ont un étrange pouvoir sur les géants et peuvent leur faire ériger les grands monolithes qui parsèment l'île. Avec l'aide de leur force colossale, d'immenses menhirs sont ainsi disposés en cercles ou en colonnes afin de mesurer les cycles du soleil, des lunes et des étoiles.

De tous les géants, le plus grand est Bologs. Il est vénéré comme un dieu par les hommes des cavernes d'Albion, qui ont gravé son image dans les collines crayeuses de leur île, brandissant sa massue. Si Bologs est en effet redoutable, on ne peut pas en dire autant de son intelligence, même en fonction des critères déjà bien bas des géants d'Albion.

En fait, la seule chose qu'il arrive à peu près à dire est son nom. Un jour qu'il arpentait les falaises, le brouillard se leva et il put contempler de son oeil unique la mer grise et les plages de galets qui s'étendaient en contrebas. C'est alors qu'il aperçut une petite troupe d'elfes qui avait débarqué sur le rivage. Les elfes virent également le géant qui les toisait du haut de la falaise, aussi leur chef s'avança-t-il en s'écriant dans la langue des druides (avec un fort accent, il est vrai) "Nous venons en paix ! Nous voulons faire du commerce !" Entendant ces paroles dont le sens ne parvint jamais jusqu'à son cerveau, le géant ne trouva qu'une chose à répondre "BOLOGS !" Puis il lança un rocher de plusieurs tonnes qui mit un terme à la dernière tentative de colonisation elfique d'Albion à ce jour.

Le plus grand géant d'Albion après Bologs est Cachtorr, son frère jumeau. Il est un peu plus intelligent que Bologs - suffisamment du moins pour comprendre le langage des druides. Ce fut lui qui combattit le terrible Dong et sa compagne, Mae-Dong, deux horribles géants du nord d'Albion. Cette lutte mythique est censée avoir duré plusieurs siècles, durant lesquels les colosses se lançaient des rochers d'un bout à l'autre du pays aussitôt que la brume se dissipait. La grande majorité des projectiles ratèrent leur cible et se plantèrent profondément dans le sol, créant ainsi les premiers menhirs qui font depuis la célébrité d'Albion.

Néanmoins, les siècles passèrent et Albion resta cachée dans ses brumes, isolée du reste du monde. Puis vint le jour où le fameux général tiléen Geasar, premier citoyen de Remas, débarqua sur Albion à la tête de son armée. À cette époque, il cherchait à affermir sa position politique à Remas, et le meilleur moyen lui avait semblé de conquérir Albion qui, selon la légende, regorgeait d'or et de bijoux et abritait les trésors du légendaire Triton lui-même. Alors que les galères tiléennes accostaient sur la plage rocailleuse, Bologs et Cachtorr apparurent au sommet de la falaise et commencèrent à précipiter d'énormes blocs de pierre sur les arrivants. Terrifiés, les hommes de Geasar remontèrent à bord de leurs embarcations et commencèrent à s'éloigner du rivage. Ulcéré, le général se saisit alors du coffre contenant la paye de ses hommes et le lança par dessus bord. Voyant les pièces d'or s'éparpiller dans les vagues, les tiléens sautèrent à l'eau et, finalement, toute l'armée se retrouva sur la plage. La soif de l'or avait été plus forte que la peur des géants !

Ignorant les rochers qui tombaient de part et d'autre, Geasar et ses hommes se dirigèrent vers l'intérieur des terres. Bientôt, ils furent confrontés aux autochtones primitifs, à de nombreux autres géants et aux druides déchaînés, sans compter qu'il s'était mis à pleuvoir ! Même en voyant ses hommes au bord de la mutinerie, Geasar refusait de faire marche arrière. Il retournerait à Remas en conquérant, sous les hurras de la foule, ou ne rentrerait pas du tout. Mais il fallait ruser.

Réfrénant sa colère, il s'avança vers les liges adverses et clama: "Oh barbares sans cervelle ! Je vous offre tous les avantages de la civilisation : des routes, l'eau courante, l'argent, l'urbanisation et la poésie tiléenne ! Soumettez-vous, et tout ceci sera à vous !". Perplexes, les tribus d'Albion se regardèrent les unes les autres. C'est alors qu'un seul mot retentit derrière lui, semblant sortir de la pluie et du brouillard, "BOLOGS !" Reprenant le cri de guerre de leur géant, tous les hommes des cavernes se mirent à frapper leurs armes de pierre contre leurs boucliers et leurs chars

primitifs, criant en chœur "Bologs ! Bologs ! Bologs !" Dépité, Gaesar ordonna la charge. La bataille qui s'ensuivit fut sanglante et indécise, jusqu'à ce que les deux camps, exténués, se replient chacun de leur côté. Gaesar fit alors une ultime tentative de médiation, car même s'il devait fuir Albion, il devait en ramener quelque chose pour avoir droit à son triomphe à Remas. "Donnez-moi les géants en otages, hurla-t-il, et je me retirerai !" Les druides, connaissant les tiléens de réputation, considérèrent son offre. Même s'ils étaient sûrs de battre Gaesar aujourd'hui, ils savaient qu'à la longue, leur île ne résisterait pas au flot des envahisseurs. Que pouvaient des haches de pierre contre les épées et les canons de milliers de guerriers déterminés? Finalement, le vieux druide Hengus accepta et alla choisir deux géants parmi les plus petits. Alors qu'ils s'avançaient vers les lignes tiléennes, Gaesar s'écria "Pas ceux là ! Moi, je veux les gros !", en pointant Cachtorr et Bologs du doigt. Et c'est ainsi qu'en dépit des protestations des sauvages qui voyaient leurs dieux faits prisonniers, les druides donnèrent leur accord, espérant ainsi éviter à leur peuple la décadence de la civilisation. Après avoir remis ses galères à flot, Gaesar fit voile vers Remas, les deux géants entravés par des chaînes d'ancres pataugeant derrière lui. Mais la nouvelle de son retour l'avait précédée et ses opposants politiques avaient pris leurs dispositions. Se mêlant à la foule, ils prirent part aux acclamations et accueillirent le conquérant à bras ouverts pour endormir sa méfiance. Mais au moment opportun, une douzaine de dagues jaillirent de sous les capes et, alors même que Gaesar posait le pied sur le quai, il fut assassiné par les conspirateurs. "Gaesar est mort ! Vive la République !" crièrent-ils. Cédant à la panique, les hommes de Gaesar chargèrent la foule avant d'être massacrés à leur tour. Plus par rancœur envers la cité que par pitié envers les captifs, l'un d'entre eux libéra Hengus et ses géants de leurs chaînes. Totalement désorientés, Bologs et Cachtorr causèrent des ravages dans les rues de Remas, jusqu'à ce qu'ils finissent enfin par en atteindre les faubourgs et s'enfoncent dans la campagne, Hengus à leurs trousses.

Depuis, les deux géants et le druide arpentent le pays, complètement perdus, à la recherche d'un peu d'ombre pour se protéger du soleil tiléen. Comme on pouvait s'y attendre, de nombreux généraux ont proposé de louer leurs services, ce qu'Hengus s'est toujours empressé d'accepter dans l'espoir de trouver un jour le moyen de regagner la lointaine Albion.

Devise : La plus grosse paire du monde !
Cri de guerre : BOLOGS !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bologs	6	3	3	6	5	5	3	spécial	6
Cachtorr	6	3	3	6	5	5	3	spécial	6
Hengus	4	3	3	3	3	2	3	1	7

Hengus est un sorcier niveau 1 utilisant le domaine de la bête.

Règle Spéciale :

A louer : Hengus et les Géants d'Albion peuvent être engagés par les armées de Mercenaires et comptent comme DEUX choix d'unités rares. Aucune autre armée ne peut les engager, désolé!

Figurines indépendantes : Hengus, Cachtorr et Bologs sont des figurines individuelles qui peuvent agir indépendamment les unes des autres, bien qu'elles ne puissent pas rejoindre de régiment. L'ennemi gagne des points de victoire séparément pour chaque figurine tuée : 100 points pour Hengus, 175 points pour chaque géant. Les deux géants ne sont pas des personnages.

Géants d'Albion : Cachtorr et Bologs sont des *Grandes Cibles* et provoquent la *Terreur*. Les géants traitent les obstacles comme du terrain découvert, mais peuvent trébucher : lancez 1D6 s'ils enjambent un obstacle ou perdent un round de corps à corps. Sur un 1, le Géant tombe, subit automatiquement une blessure sans sauvegarde et écrase les figurines se trouvant sous lui. Utilisez le dé de dispersion pour déterminer la direction de la chute, et la figurine elle-même comme gabarit. Les figurines situées en dessous subissent une touche de Force 5 causant 1D3 blessures. Les géants ne peuvent pas attaquer et sont touchés automatiquement au corps à corps lorsqu'ils sont à terre, et ils sont automatiquement tués s'ils fuient le combat. Il faut un tour au géant pour se relever. Les géants tombent également lorsqu'ils meurent.

Au corps à corps, lancez un dé à chaque tour pour savoir ce que fait le géant. Contre d'autres grandes cibles : 1-3, le Géant pousse son Cri qui Tue (le géant ne porte pas d'attaque mais l'ennemi perd automatiquement le combat de 2), sur 4-6, il assène un Coup de Massue (1D6 touches de Force 6, réparties comme des tirs pour les monstres montés). Contre des adversaires plus petits : le Géant pousse son Cri qui Tue sur 1-2, fait un Saut à Pieds Jointés sur 3-4 (2D6 touches de Force 6 sur l'unité, réparties comme des tirs, mais le Géant doit d'abord tester pour savoir s'il trébuché, comme décrit ci-dessus), et met un Coup de Massue sur l'unité sur 5-6 (1D6 touches de Force 6 sur l'unité, réparties comme des tirs).

Objets Magiques :

Bâton d'Oggum : Hengus détient un objet magique fabriqué par les druides d'Albion : le Bâton d'Oggum qui permet au druide d'imposer sa volonté aux géants et possède également des vertus protectrices. Les géants peuvent utiliser le Commandement de Hengus tant qu'ils se trouvent dans un rayon de 6ps autour de lui. De plus, Hengus dispose d'une sauvegarde invulnérable de 4+.



LA COMPAGNIE MAUDITE

Liste Régiments de Renom: Recueil 2004 et site internet GW

L'obscur légende de Richter Kreugar le Damné, chef de la Compagnie Maudite, circule dans l'Empire depuis des lustres. Une sombre histoire faite de trahison, d'avidité et de vengeance, dont les détails véridiques masqués par les racontars sont depuis longtemps devenus incertains dans l'esprit de nombreuses générations.

Les histoires les plus courantes sur la malédiction de Richter Kreugar parlent d'un jeune et fier capitaine mercenaire, talentueux, sans merci et qui, comme tout bon mercenaire, louait ses services à quiconque en payait le prix. Il y a de cela des siècles dans l'histoire du Vieux Monde, Richter s'allia à un puissant nécromancien pour lui apporter son soutien lors d'une campagne contre l'Empire et semer la terreur dans la région forestière de Wolfenburg.

On dit dans les recueils parcheminés de l'Historiata Imperiatus que l'armée impériale de Wolfenburg souffrit de pertes conséquentes au cours de cette guerre d'usure qu'elle n'espérait plus gagner. Toutefois, l'Empire s'obstina et finit par repousser le nécromancien dans une offensive qui le chassa au plus profond d'une forêt, sans lui accorder le temps de rassembler son armée de morts-vivants. Suite à la débâcle du nécromancien, le jeune mercenaire calculateur accepta une offre d'un agent de l'Empire, n'y voyant qu'une opportunité de se faire facilement de l'argent et de se trouver du même coup dans le camp des vainqueurs, ce qui est toujours préférable. Tandis que l'issue de la bataille finale demeurait incertaine, Richter joua le jeu de l'Empire et se jeta sur le nécromancien. Celui-ci tomba sous sa lame non sans avoir eu le temps de marmonner dans un dernier soupir la malédiction qui allait causer la ruine éternelle de l'aventurier trop entreprenant.

Sous ses yeux horrifiés, le corps de Richter se mit à se flétrir et quelques instants plus tard, un tas sans vie d'os et de pièces d'armure tombait sur le sol. Ce jour vit la victoire de l'Empire et le récit de la trahison de Richter auraient pu tomber dans l'oubli si sa mort n'avait été accompagnée d'un coup du sort.

La nuit suivante, Richter se leva du sol. Il fixa le monde de ses yeux vides mais ne vit qu'un ensemble d'ombres grises. La poitrine emplie de désespoir et de douleur, le mercenaire vit que de ses propres membres il ne restait que les os, il prit alors conscience de la pleine mesure des effets qu'avait eu sur sa personne le sort du nécromancien.

Et c'est ainsi que Richter se mit à courir le Vieux Monde et ses alentours. Depuis sa mort survenue il y a déjà plusieurs centaines d'années, il reste toujours en quête de l'oubli paisible qu'il n'a pas encore trouvé et a perdu le compte des fois où il fut occis pour se lever à nouveau la nuit suivante et poursuivre son existence tourmentée. Un terrible évènement survient à chaque fois qu'il tue un de ses ennemis, car ceux qu'il défait se relèvent immédiatement pour le servir dans la non-vie. Il parcourt le monde en vivant une parodie constante de son ancienne carrière de mercenaire et se bat partout où il le peut pour noyer provisoirement sa colère et sa rancœur en faisant couler le sang. Il poursuit son errance dans l'espoir vain que son corps squelettique sera un jour brisé et qu'il connaîtra enfin le soulagement d'être réellement mort.

Cri de guerre : Il est depuis longtemps oublié. Le silence de la tombe plane tout autour de la Compagnie Maudite.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	3
Richter	4	5	3	4(5)	4	2	4	3	9

Règle Spéciale :

A louer : Toute armée autre que celles des bretonniens, des Comtes Vampires ou des Rois des Tombes de Khemri peut engager la Compagnie Maudite. Celle-ci compte alors comme un choix d'unité rare (Richter voue une haine farouche aux morts-vivants et ne combat jamais à leur côté). Les armées de Mercenaires peuvent aussi engager la Compagnie Maudite, auquel cas celle-ci compte comme un choix d'unité spéciale.

Rejoignez-nous... : Du fait de la malédiction de Kreugar, tout adversaire tué par lui ou par un membre de la compagnie voit sa chair flétrir comme si des décennies s'écoulaient en un clin d'oeil. Le corps se relève dans l'instant pour devenir le compagnon de Richter pour l'éternité. Lorsqu'une figurine de la Compagnie Maudite (y compris Richter lui-même) tue une figurine n'ayant qu'un Point de Vie sur son profil de départ, un Squelette est créé. Les figurines créées de cette façon rejoignent la Compagnie Maudite et sont armées de la même manière que le reste de la Compagnie. La valeur en points de victoire de l'unité n'est pas affectée. Cette règle n'est valable que pour les figurines tuées au corps à corps et pas pour celles tuées d'une autre façon (comme celles rattrapées lors d'une fuite).

Indépendants : La Compagnie Maudite agit totalement indépendamment des autres unités. Richter et ses suivants n'utilisent jamais le Commandement du général de l'armée, même si sa valeur est supérieure au leur. De plus, la Compagnie Maudite ne peut être rejointe par aucun personnage extérieur.

Haine : Richter Kreugar hait tous les autres morts-vivants et cette règle ne s'applique qu'à lui.

Morts-vivants : La Compagnie Maudite est composée de morts-vivants et les règles suivantes s'appliquent donc :

Immunité à la Psychologie, Peur

Meneur : Si Richter périt, les squelettes de la Compagnie Maudite se désagrègent rapidement. A la fin de la phase durant laquelle Richter a été tué et au début de chacun des tours suivants du joueur, la Compagnie Maudite doit effectuer un test de Commandement. En cas d'échec, l'unité subit un nombre de blessures égal à la différence entre son jet de dé et son Commandement. Aucune sauvegarde d'aucune sorte n'est autorisée contre ces blessures.

Tests de Moral : La Compagnie Maudite est indémoralisable, mais si elle est battue au corps à corps, elle subit une blessure pour chaque point de différence entre les résultats de combat sans sauvegarde autorisée (toutefois, la Bannière de Malédiction réduit ce nombre de 1).

Réponses à une charge : La Compagnie Maudite ne peut que Maintenir sa position en réponse à une charge.

Marches forcées : La Compagnie Maudite peut effectuer des marches forcées tant que Richter est en vie. Si Richter est détruit, elle ne le peut plus.

Objets Magiques :

Fléau (arme magique) :

La lame de Fléau, vieille de plusieurs siècles, est gorgée d'un sombre pouvoir et saturée de magie impie.

Fléau confère un bonus de +1 en Force à toutes les Attaques portées au corps à corps par Richter (bonus entre parenthèses sur son profil). De plus, cette arme possède la règle Coup Fatal (voir livre de règles de Warhammer).

La Gemme du Damné (talisman) :

La Gemme du Damné brille d'un éclat rougeâtre qui s'intensifie lorsqu'un coup est dirigé vers Richter.

Richter bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+

La Bannière de Malédiction (bannière) :

La sinistre bannière de la Compagnie Maudite a été brandie depuis plusieurs siècles par divers guerriers asservis à Richter.

La Compagnie Maudite subit une blessure de moins qu'elle ne devrait lorsqu'elle est vaincue au corps à corps. Par exemple, lorsque la Compagnie Maudite perd un combat de 3 points, elle devrait perdre trois figurines mais n'en perd que deux grâce à la Bannière de Malédiction.

ASARNIL, LE MAITRE DES DRAGONS

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 81, Recueils 2002-2004, site internet GW

La victoire était enfin à notre portée quand soudain, un grand dragon vert barra le chemin. Ses dents ressemblaient à des faux et ses naseaux crachaient des vapeurs délétères. Un fier guerrier le chevauchait : c'était la première fois que nous vîmes Asarnil.

Extrait de «La Glorieuse Aventure de Gunter Friesheim»

La légende d'Asarnil, le Maître des Dragons, est célèbre à Ulthuan. Asarnil était le fils d'Aserion, le héros de mille batailles. Depuis son plus jeune âge, Asarnil fut élevé dans la tradition martiale de Caledor. Il devint un grand guerrier, et l'un des rares elfes encore capables de réveiller les dragons qui dorment sous les montagnes du royaume haut elfe.

Son compagnon, Croc de Mort, était l'un des plus grands dragons que les princes dragons pouvaient encore tirer de leur lourd sommeil. Ensemble, ils étaient presque invincibles, et leur réputation s'étendait bien au-delà des frontières de Caledor.

Durant la Grande Guerre contre le Chaos, Asarnil se distingua avec ses pairs princes dragons. Asarnil les menait au combat, et c'est grâce à lui que Caledor résista pendant ces âges sombres.

Après la bataille des plaines de Finuval, Asarnil reçut l'ordre de rallier l'armée elfique qui partait de Lothorn. Avec les renforts des princes dragons, les forces combinées de Lothorn et de Caledor pourraient annihiler les dernières troupes elfes noires en Ulthuan.

Mais avant qu'Asarnil ne puisse voler à la rescousse du Roi Phénix, on apprit que Caledor même était attaquée. Sous le commandement d'Asarnil, un escadron entier de chevaucheurs de dragons rentra à tire-d'aile protéger leur pays natal. En un assaut imparable, les chevaucheurs de dragon balayèrent les elfes noirs et les rejetèrent à la mer, sauvant ainsi Caledor. Triomphant, Asarnil reprit son vol vers le rendez-vous avec le Roi Phénix, persuadé que récompenses et honneurs l'y attendaient.

En apprenant que ses ordres n'avaient pas été respectés, le Roi Phénix Finubar fut furieux. Si ses troupes avaient été attaquées sans le support des princes dragons, elles auraient été anéanties. Quand Asarnil et ses compagnons arrivèrent au campement du Roi, aucune parade ne les accueillit. Au contraire, Asarnil fut convoqué devant le Roi Phénix en personne. Fou de rage, Asarnil refusa de se présenter et jura qu'il n'était plus désormais un sujet de la couronne d'Ulthuan. La réponse de Finubar fut immédiate et impitoyable : Asarnil serait dépossédé de ses titres et de ses terres et banni d'Ulthuan s'il refusait de se soumettre à la justice du Roi Phénix. Trop fier pour accepter, Asarnil refusa.

Asarnil était devenu un prince sans domaine, un seigneur en exil. Il prit ses armes et son armure, enfourcha Croc de Mort, et quitta l'île d'Ulthuan. Asarnil se dirigea vers les ruines d'une ancienne cité elfe dans le sud du Vieux Monde et découvrit que les humains s'y étaient installés. Son dragon descendit vers la cité de Remas, au pays de Tilée, à la grande frayeur de ses citoyens. Le Prince de Remas, toutefois, réalisa qu'un allié de cette puissance suffirait à faire basculer la guerre en sa faveur. Il engagea immédiatement Asarnil pour l'aider à combattre la cité rivale de Miragliano.

Avec l'aide d'Asarnil et la terrible puissance de son dragon, Remas infligea une défaite décisive à ses rivaux et mit un terme à la guerre. En fait, la terreur causée par Croc de Mort avait suffi à provoquer la fuite éperdue des soldats de Miragliano avant même que la bataille n'ait commencé! Lors de la bataille navale des Rochers aux Sirènes, Asarnil et Croc de Mort détruisirent la totalité de la flotte de Miragliano, mettant fin à la suprématie maritime de la cité.

Depuis cette époque, on vit la fière bannière d'Asarnil flotter au-dessus d'innombrables batailles dans le Vieux Monde. Seuls les plus grands princes peuvent payer la somme exorbitante du Maître des Dragons, mais un général assisté d'Asarnil est quasiment certain de triompher.

Au fond de son coeur, Asarnil rêve de retourner en Caledor, triomphant et chargé de richesses, mais pour l'instant, sa lance et son épée sont à louer.

Devise : La victoire est inéluctable.

Cri de guerre : Wahn! Wahn! (le cri de guerre de Caledor, réclamant vengeance et mort)

Règle Spéciale :

A louer : Asarnil, le Maître des Dragons, peut être engagé comme unité rare par une armée de Mercenaires, mais notez qu'il utilise un choix de héros en plus du choix d'unité rare. Il peut aussi être engagé comme unité rare (et il utilise dans ce cas DEUX choix de héros!), uniquement par les armées suivantes : hauts elfes, elfes sylvains, Empire et hommes-lézards.

Croc de Mort : Le dragon est une grande cible, vole, provoque la terreur, et dispose d'une attaque de souffle de Force 4. Sa sauvegarde d'armure est de 3+, et il n'est pas un personnage. De plus, si vous jetez un dé sur le Tableau de Réaction des Monstres pour Croc de Mort, ajoutez +1 au résultat obtenu. Si le dé donne 6, choisissez le résultat que vous voulez.

Objets Magiques :

Amulette du Coeur de Dragon (objet enchanté)

Cette amulette est l'un des puissants artefacts fabriqué par Caledor lui-même pour les Princes Dragons elfiques. On dit que la gemme luisante qui pend au cou d'Asarnil fut trouvée au coeur de la montagne et bénie par Caledor en personne. La lumière éblouissante émise par l'Amulette du Coeur de Dragon rend la silhouette d'Asarnil et de sa monture nébuleuse et confuse, comme vue à travers un voile. Tous les tirs qui visent Asarnil et son dragon subissent une pénalité de -1 pour toucher.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Asarnil	5	7	4	4	3	2	7	4	9
Croc de Mort	6	6	0	6	6	6	3	5	8



HOMMES-OISEAUX DE CATRAZZA

Liste d'Armée Mercenaire: White Dwarf 81, Recueils 2002-2004, site internet GW

Ils surgirent du ciel d'azur, arrosant nos rangs serrés de carreaux d'arbalètes. Mais avant que l'on puisse réagir, ils s'étaient envolés pour revenir de l'autre côté et nous vider encore une fois leurs carquois dans le dos. Évidemment, nous nous sommes rendus.

Le mercenaire Gunter Friesheim, dans sa version du fiasco de la Passe de Torticoli.

Daddallo était un artisan bien connu qui fabriquait des moulins à vent dans la cité de Verezzo. Il devint obsédé par le désir de voler comme un oiseau lorsqu'il acquit des manuscrits perdus de Leonardo da Miragliano. Il s'inspira du concept qu'ils contenaient et commença à construire des engins volants. Quand on découvrit que les manuscrits étaient des faux, il était trop tard. L'obsession de Daddallo avait envahi sa vie, effaçant tout vestige de bon sens dans son esprit enfiévré.

Les premiers essais de vol de Daddallo furent des échecs. Ses efforts amusaient beaucoup les citoyens qui se rassemblaient sur la piazza pour le regarder sauter de diverses tours. Heureusement pour lui, sa version du parachute de Leonardo, elle, fonctionnait !

Daddallo se mit à dos la puissante famille Batta de Verezzo lorsqu'il plongea à travers le toit de leur villa et atterrit dans la baignoire de marbre de la maîtresse de maison tandis qu'elle s'y baignait. En plus de cette intrusion impolie, Daddallo atterrit sur le Capitaine de ses gardes du corps (qui se trouvait pour une raison indéterminée dans la même baignoire) et le tua sur le coup. Daddallo fut immédiatement emprisonné dans la tour penchée de Verezzo afin d'éviter de nouveaux embarras à la République.

Déterminé à s'échapper, Daddallo passa son temps à construire une ingénieuse paire d'ailes à partir de draps de lit tendus sur une armature de baguettes taillées dans le mobilier. Il fut bientôt prêt à sauter de la fenêtre de son cachot, qui n'avait pas de barreaux car on croyait toute évasion impossible tant la tour était haute! L'évasion de Daddallo fut spectaculaire. Il voleta miraculeusement au dessus des toits vers la liberté au lieu de s'écraser au sol !

En exil, Daddallo passa toute l'année suivante à entraîner une bande de mercenaires, ses « Hommes-Oiseaux ». Il n'avait recruté que les meilleurs et les plus maigres des arbalétriers. Il fallait que les Hommes Oiseaux soient capables de tirer sur les ennemis en volant, même à haute altitude.

Les Hommes Oiseaux connurent leur baptême du feu lors de la bataille de Motta Zorella, où ils remportèrent la victoire en plongeant sur le général ennemi et en l'emmenant en captivité. Les Hommes Oiseaux de Daddallo furent immédiatement engagés par Alfeo Romeo de Remas. Alfeo désirait secourir la belle Isabella Dellecta enfermée dans la tour penchée de Catrazza par sa famille jusqu'à ce qu'elle accepte de se marier avec Grobbo, un riche, horrible et cruel marchand de Miragliano. Les Hommes Oiseaux de Daddallo s'acquittèrent avec succès de cette dangereuse mission en dépit d'un nombre élevé de tireurs d'élite gardant la tour. Le régiment prit donc le nom des Hommes Oiseaux de Catrazza, et est toujours très demandé.

Devise : Ces drôles de fous dans leurs machines volantes.
Cri de guerre : Taïaut !

Règle Spéciale :

A louer : Les Hommes-oiseaux peuvent être recrutés par les armées de l'Empire et les Mercenaires comme choix d'unité rare.

Unité volante : Les Hommes-oiseaux sont considérés comme des créatures volantes. En conséquence, ils bénéficient des règles de vol et sont toujours en tirailleurs (voir livre de règles de Warhammer).

Tir en Vol : Les ailes des Hommes-oiseaux sont actionnées avec les pieds, ce qui leur laisse les mains libres pour tirer avec leurs arbalètes et les recharger. Les Hommes-oiseaux ne subissent pas de malus lorsqu'ils tirent après s'être déplacés, à moins qu'ils ne se soient déplacés à pied (ce qui ne doit pas être très facile...).



Prince Marchand : *On m'a dit que les Hommes Oiseaux de Catrazza peuvent prendre n'importe quelle tour de Tilée, et même du monde. Si vous arrivez à me convaincre que vous êtes capables de prendre l'Orbe des Anciens dans la Tour de l'Effroi de Dumio, je vous engage!*

Daddallo : *Enfantin, Monseigneur. J'ai un plan! Nous approchons en formation delta resserrée avec le soleil dans le dos, en gardant un oeil sur « Archie » bien sûr. Nous vrillons et nous tirons, en évitant les touchettes. Ensuite, les ailiers virent. Mon numéro deux survive en chandelle et c'est gagné!*

Prince Marchand : *Vous pouvez répéter ça lentement?*

Biggolo (à l'oreille de Daddallo) : *Je ne crois pas qu'il comprenne notre jargon!*

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Homme Oiseau	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Daddallo	4	4	4	3	3	2	3	1	8



GILEAD ET FITHVAEL, SURVIVANTS DE LA CITE ENGLOUTIE DE TOR ANROC

Site internet de la Black Library (UK)

Où qu'ils aillent, une ombre mélancolique plane au-dessus de Gilead et de son fidèle compagnon, l'agile maître d'épée Fithvael, car ils sont les derniers elfes de Tor Anroc. Ils cherchent partout dans le Vieux Monde des traces de leurs frères, poussés par la douleur et la peine. Gilead est un maître dans le maniement de l'épée et il peut entrer en une transe appelée « Ombre Vive » dans laquelle ses mouvements sont si rapides qu'il apparaît comme une forme confuse semblant être partout à la fois.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gilead	5	7	6	4	3	3	8	4	10
Fithvael	5	6	6	4	3	2	7	3	9

Règles Spéciales :

A louer : Gilead et Fithvael sont des Mercenaires pouvant être enrôlés par une armée de Hauts Elfes, d'Elfes Sylvains, de l'Empire ou de Mercenaires. Ils occupent alors un choix d'unité Rare et un choix de Héros. Ils doivent être pris tels que décrits ci-dessous et ne peuvent recevoir d'équipements additionnels. Gilead et Fithvael opèrent sur le champ de bataille comme deux personnages indépendants ne pouvant rejoindre aucune unité.

Officiels.

Gilead :

Ombre Vive: une fois par bataille et au début de n'importe quelle phase de mouvement du joueur, Gilead peut entrer en transe. Pour ce tour et celui de l'adversaire, Gilead possède alors le profil suivant :

M CC CT F E PV I A Cd

Ombre Vive 8 10 6 4 3 3 10 8 10

De plus, lorsqu'il est en transe, Gilead *frappe toujours en premier* même s'il est chargé. Si un ennemi possède la même capacité, résolvez le combat par ordre d'Initiative. Si Gilead et son adversaire possède la même Initiative, lancez 1D6, celui qui obtient le plus haut résultat frappe en premier. Gilead possède aussi une sauvegarde invulnérable de 4+ due à sa vitesse surréaliste.

Epée de Galeth

Cette fine épée appartenait autrefois à Galeth, le frère de Gilead. Elle, est parfaitement équilibrée, ne semblant pas peser plus qu'une plume dans la main de Gilead.

Toutes les attaques au corps à corps portées par Gilead subissent un malus de -1 supplémentaire à la sauvegarde (ce qui, avec sa Force de 4, porte le malus à -2).

La Saga de la Destruction

Gilead parcourt le Vieux Monde dans le but d'éradiquer les démons de la surface tout en recherchant ses frères sur le déclin.

Au début de la bataille, après le déploiement, désignez un personnage ennemi. Contre celui-ci, Gilead pourra relancer les dés pour toucher et pour blesser ratés.

Sombres Pensées

Gilead est au bord de la folie face aux traumatismes et aux doutes que ses démons insinuent dans son esprit.

Au début de chacun de ses tours, Gilead doit faire un test de Commandement sauf s'il est engagé au corps à corps. Si le test est raté, lancez 1D6 : sur un résultat de 1 à 3, Gilead ne peut bouger durant ce tour tant il lutte contre ses démons. Sur un résultat de 4 à 6, son esprit torturé le pousse à fuir et Gilead doit se diriger le plus rapidement possible vers le bord de table le plus proche. S'il quitte le champ de bataille, il est considéré comme une perte et ne pourra plus revenir en jeu. Si Gilead est au corps à corps, il combat normalement.

Note : les règles de la Black Library considèrent Gilead et Fithvael comme une unité rare constituée de personnages spéciaux. J'ai pris sur moi de leur conférer la règle "Régiments de Renom" pour souligner le fait qu'il s'agit d'une unité à part entière ne pouvant rejoindre d'autres unités, et qu'ils ne peuvent en aucun cas commander l'armée (ce qui pourrait prêter à confusion en raison du choix de héros qu'ils occupent en plus du choix rare).

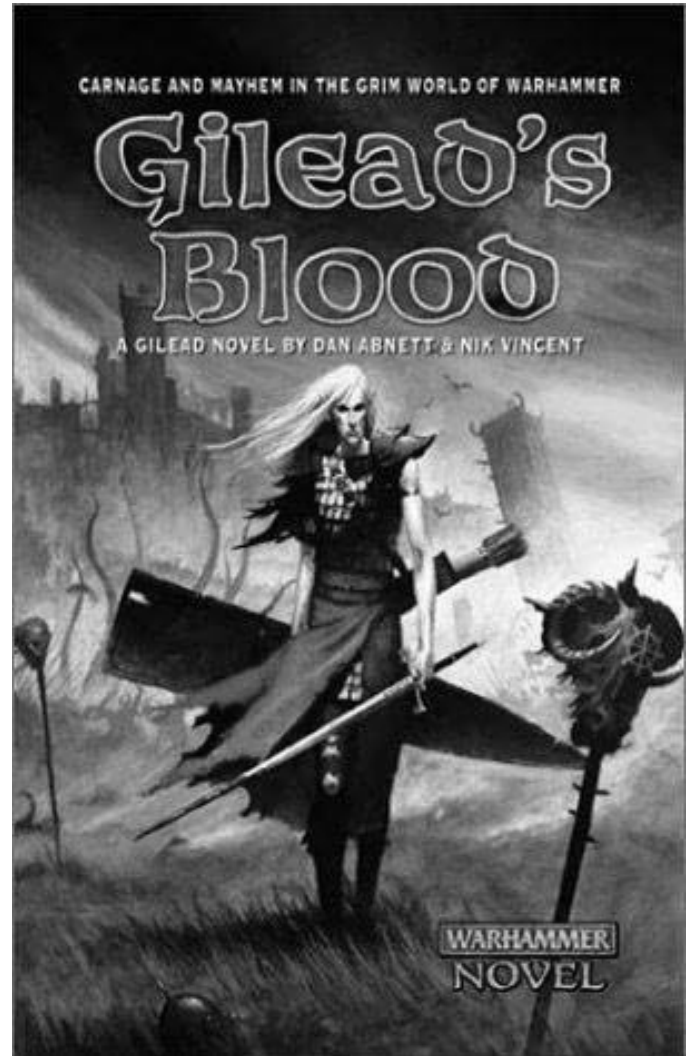
Fithvael :

Eclaireur

Fithvael peut être déployé en *éclaireur*, comme décrit dans le Livre de Règles de Warhammer.

Maître archer

Fithvael peut tirer 3 fois par phase avec son arc long ou son arbalète. Ces 3 tirs doivent être dirigés contre une même cible.



TROLLS DE GLACE

White Dwarf US

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Troll de Glace	6	3	1	5	4	3	1	3	4

Règles Spéciales

A louer : Les unités de Trolls de Glace peuvent être engagées comme choix d'unités rares par toute armée de Warhammer, bretoniens et nains exceptés.

Officieux, Peur, Stupidité, Régénération, Inflammables, Vomi de Troll, Armes de Glace.

Vomi de Troll : Les fluides digestifs de troll sont la matière connue la plus corrosive... Les trolls sont capables de vomir à volonté le contenu de leur estomac sur leurs ennemis. Une unité de Trolls peut décider de faire une attaque de vomi à la place de ses attaques normales au corps à corps. Chaque troll ne peut alors faire qu'une seule attaque qui touche automatiquement à Force 5 sans sauvegarde d'armure.

Armes de Glace : Les trolls de glace fabriquent leurs armes avec... des blocs de glace (sans blague!) taillés en pointes ou en forme de fers de hache et plantés dans des manches en bois, donnant ainsi des sortes de gourdins cloutés ou des haches primitives.

Au combat, les coups portés ont tendance à faire éclater des morceaux de glace qui volent dans les airs sous forme de petites écharde tranchantes pouvant occasionner des dommages supplémentaires.

Lorsqu'une unité de Trolls de Glace charge, lors du premier round de combat les attaques des trolls obtenant un 6 pour toucher causent une touche additionnelle de Force 3.

Si à n'importe quel moment l'unité de Trolls de Glace subit des dommages dûs à des attaques enflammées (tir, magie, arme de corps à corps enflammées etc.), la glace des armes fond et les Armes de Glace ne sont plus que des armes de base jusqu'à la fin de la partie.

DRAGON EMPEREUR DE FEU

Site internet Forge World (UK)

Les plus vieux, grands et craints des dragons sont les Dragons Empereurs. Ce sont d'antiques créatures, âgées de plusieurs milliers d'années, et ils sont puissants, vifs, sages et rusés. Aujourd'hui, les Dragons Empereurs sont extrêmement rares et les quelques survivants passent l'essentiel de leur temps cachés et endormis, gardant leurs immenses trésors qu'ils ont passé des siècles à constituer. Tous les Dragons Empereurs adorent l'or et les richesses, et le magot d'un Dragon Empereur est au moins équivalent à la trésorerie des plus grands rois. A cause de ces immenses richesses, un Dragon Empereur n'aime pas s'éloigner de son antre par crainte de vols. Mais par nécessité, ces grandes bêtes déploient leurs antiques ailes et volent de leurs tanières montagneuses vers les vallées proches pour se nourrir et piller.

Un Dragon Empereur au combat est une vision terrible, capable de raser des armées entières, de détruire des villes, d'apporter la désolation sur de vastes régions agricoles et de dévorer des troupeaux de bétail. Une fois incités au combat, il y a peu de créatures ou de héros capables de vaincre un Dragon Empereur.

Il y a encore moins d'individus capables d'apprivoiser une bête aussi puissante, et même les Princes Dragons de Caledor, qui autrefois chevauchaient des dragons pour partir en guerre, ne furent jamais capables d'apprivoiser les grands Dragons Empereurs.



Détail de couverture du roman Warhammer "Tueur de Dragon", Black Library.

Vol, Terreur, Immunisé à la panique, grande cible, Puissance d'Unité 30, Peau écailleuse fournissant une sauvegarde d'armure de 2+.

Souffle enflammé : Le souffle ardent des dragons est légendaire. Celui d'un Dragon Empereur de Feu est particulièrement destructif. Il s'utilise comme toute autre attaque de souffle, mais celui-ci inflige des touches de Force 5. De plus, toute unité subissant des blessures causées par le souffle du Dragon doit immédiatement passer un test de *panique*.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Dragon Empereur de Feu	6	8	0	8	8	10	6	8	10

Règles Spéciales :

A louer : Le Dragon Empereur de Feu peut être engagé par toute armée et compte comme 3 choix d'unités rares. Pour les hauts elfes, le Dragon Empereur de Feu ne compte que comme 2 choix d'unités rares.

CAVALIERS INFERNAUX DE TOXOTE

Citadel Journal 41

Les centaures sont d'antiques créatures, aussi anciennes que les elfes et, d'après certains, que les dragons. Ils sont de nos jours très rares dans le Vieux Monde, ne subsistant qu'au plus profond des forêts. Il y a longtemps, lorsque la race des centaures était plus abondante, les légendes font état d'une grande migration vers le nord. Personne ne sait pourquoi les centaures ont abandonné leurs forêts pour chevaucher vers le nord, pas même les plus anciens des prophètes elfes. Les rares à être restés dans leurs anciennes forêts ont coupé tout contact avec les autres races. C'est pourquoi la raison de cette migration est perdue dans les brumes du temps.

Les Cavaliers infernaux ont récemment émergé des désolations nordiques. Les rumeurs leur attribuent l'élimination de plusieurs patrouilles frontalières kislévites ainsi que des raids et pillages dans les villes et les fermes de cette région. D'après ce qu'on dit, Toxote, le chef de ces créatures, est sans pitié et particulièrement vicieux au combat. Ce sont les mercenaires des races maléfiques, ils se vendent au plus offrant et repartent au loin une fois leur pillage effectué.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Buck	8	3	2	3	4	1	3	2	5
Kylist	8	4	2	4	4	1	3	2	7
Toxote	8	5	2	4	4	2	5	4	8

Règles Spéciales :

A louer : Les armées d'orques & gobelins, de skavens, de Comtes Vampires, de Rois des Tombes, du Chaos et de nains du Chaos peuvent engager les Cavaliers infernaux de Toxote comme choix d'unité rare.



Peur, haine des elfes.

Cuir épais : les centaures ont une peau très épaisse qui leur confère une sauvegarde d'armure de 6+.

Le Vin de la Colère : le Vin de la Colère est une malédiction unique qui est issue du faible des centaures pour le vin. Au début du troisième tour, le joueur adverse lance 1D6 sur le tableau suivant:

D6 Résultat

1-2 : Pas d'effet.

3 : Vertige. Les centaures ont -1 en mouvement et initiative.

4 : Enragés. Les centaures chargent l'unité ennemie la plus proche.

5 : Rage de Sang : jusqu'à la fin de la partie, les centaures chargent l'unité la plus proche.

6 : Pharmakon : Les centaures gagnent +1 en Force et +1 Point de Vie.

LES PIRATES ZOMBIES DE LA CÔTE DES VAMPIRES

White Dwarf 130, livret Campagne Lustrie

Le vampire Luthor Harkon est le fléau des régions orientales de Lustrie depuis des siècles, et suite au sac de la cité-temple d'Axotl, les prêtres-mages slanns estiment que son royaume doit être éradiqué. Avec la venue de nouvelles forces dans le secteur, Harkon a mûri un plan machiavélique qui lui permettra de poursuivre son propre but, quelle que soit l'issue des événements. Il a envoyé des émissaires chargés de présents auprès des envahisseurs les moins scrupuleux. Ce sont de mystérieux crânes d'ébènes capables d'appeler les serviteurs d'Harkon : les corps réanimés de marins noyés au large de la Côte des Vampires. Aidés par ces alliés, les envahisseurs pillent les cités-temples des Anciens, faisant croître à leur insu la puissance d'Harkon avec chaque bataille.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Pirate Zombie	4	3	0	3	3	1	0	1	2

Règles Spéciales :

A louer : Les Pirates comptent comme un choix d'unité spéciale dans les armées du Mal et Neutres participant à la Conquête du Nouveau Monde (Campagne Lustrie), ou comme unité rare dans une armée de Comtes Vampires hors de ce contexte.

Les Pirates Zombies ne peuvent jamais être rejoints par un personnage et ne bénéficient jamais des effets de la Grande Bannière de l'armée pour laquelle ils se battent.

Les Crânes d'Ebène : Les Pirates Zombies ne sont pas déployés sur la table au début de la partie. A la place, ils sont invoqués en cours de jeu par le sort contenu dans les Crânes d'Ebènes. Ceux-ci peuvent être portés par l'un des personnages de l'armée pour un coût de 50 points, comptant dans le total d'objets magiques auquel il a droit. Si le sort qu'ils contiennent est lancé avec succès, placez un Zombie n'importe où dans un rayon de 18 ps

autour du porteur ou d'un élément aquatique. Le reste de l'unité se constitue autour de lui. Les Pirates Zombies doivent être déployés à au moins 1 ps de tout ennemi, ils peuvent autrement apparaître dans n'importe quelle formation et orientés dans n'importe quelle direction. L'apparition d'une horde de zombies émergeant d'un cloaque est si répugnante que lorsqu'ils apparaissent dans un terrain aquatique, ils causent la terreur lors du tour où ils entrent en jeu.

Aquatiques : Les Pirates Zombies peuvent se déplacer dans les rivières, marais, lacs et tout autre milieu aquatique sans pénalité et comptent comme étant à couvert léger lorsqu'ils se trouvent dans un tel terrain.

Décérébrés : Les Zombies sont si lents que leurs adversaires parviennent toujours à anticiper leurs attaques maladroitement. Les Zombies frappent toujours en dernier au corps à corps (même s'ils ont chargé, même après des adversaires équipés d'armes lourdes, vraiment tout le temps en dernier !). Si des Zombies se battent contre d'autres Zombies, chaque unité lance un dé à chaque tour pour déterminer laquelle attaque en premier.

Morts-vivants : Comme tous les morts-vivants, les Pirates Zombies ne peuvent pas être démoralisés, mais s'ils sont vaincus au corps à corps, ils subissent un nombre de blessures supplémentaire égal à la différence entre les résultats de combat. Si une unité de morts-vivants est annihilée par la résolution du premier tour d'un corps à corps, l'unité adverse peut effectuer normalement une charge irrésistible. Les Pirates Zombies sont immunisés à la psychologie, ne peuvent pas effectuer de marches forcées, et causent la peur.

Crânes d'Ebène

50 points

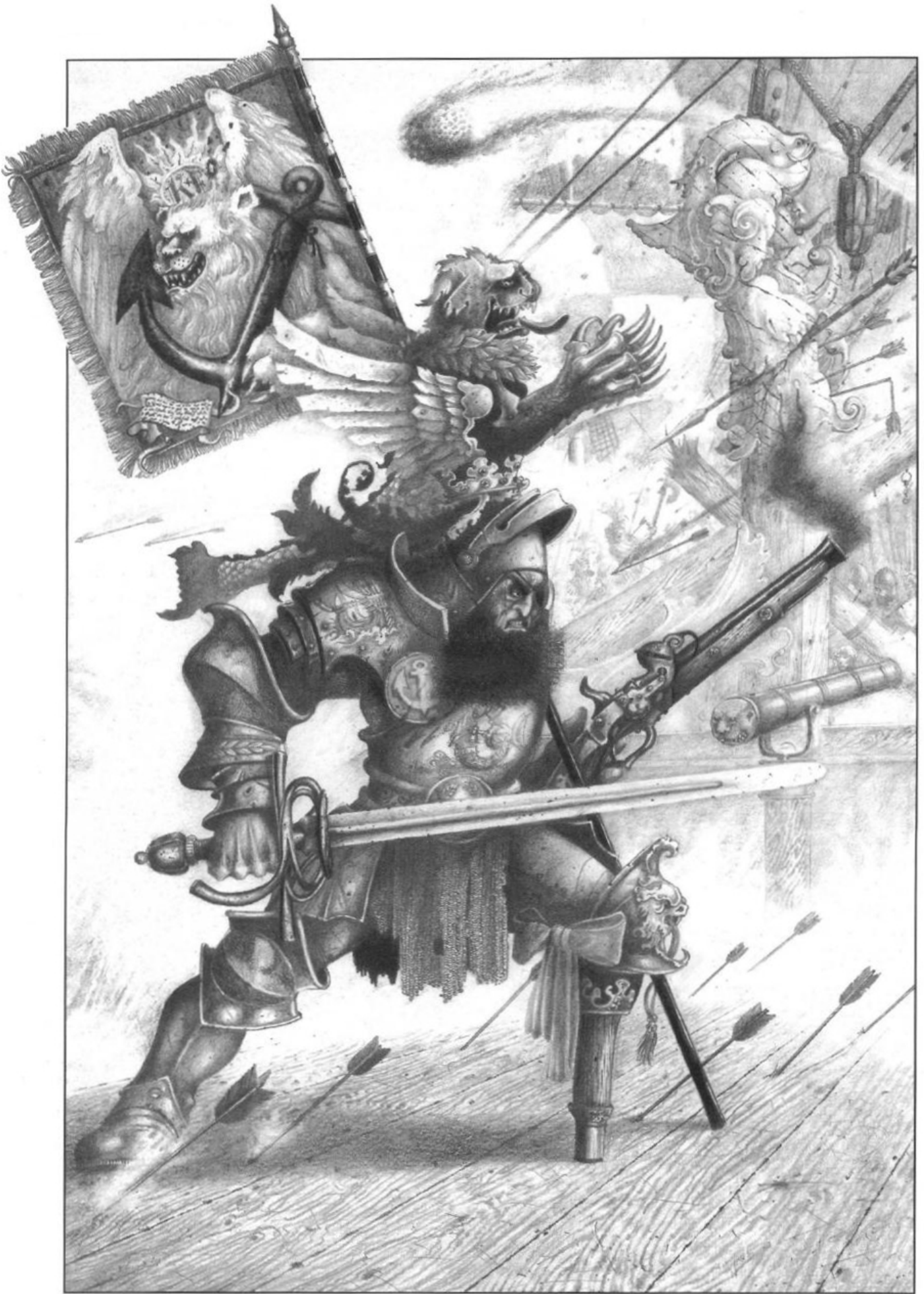
Objet cabalistique

Une seule utilisation réussie

Objet de sort. Niveau de puissance 6.

Les Crânes d'Ebène sont un présent d'Harkon, transmis par ses émissaires à ses alliés. Il s'agit de crânes noirs qui doivent être jetés au sol pour libérer leurs pouvoirs. Une fois ceux-ci brisés, leur porteur peut obtenir l'aide des serviteurs d'Harkon, mais il devient le débiteur éternel du sinistre vampire...





LA HAUTE ARISTOCRATIE TILEENNE

BORGIO CASSE-MURAILLES

Liste Personnages Mercenaires: White Dwarf 94, Recueil 2003, site internet GW



Borgio, Prince de Miragliano, a été surnommé le "casse muraille" à cause de sa grande expertise des sièges. On dit qu'aucune cité, même Miragliano avec ses fameux remparts ne pouvait lui résister. Il est certain que Borgio était un maître tacticien, et qu'il remporta la plupart de ses batailles. En trois grande victoire il fit de Miragliano la principauté la plus puissante de Tilée. Par la suite, ses ennemis évitèrent les batailles rangées pour s'abriter derrière

les murs de leurs cités et succomber malgré tout aux techniques de siège de Borgio. Il était également un politicien adroit, bien que plutôt tyrannique. Ses opposants et ses rivaux ne faisaient pas de vieux os!

Tout au long de sa carrière, Borgio a combattu toutes les principautés et républiques de Tilée pour une raison ou pour une autre allant d'un désaccord commercial à une vendetta contre un prince rival ayant tenté de le faire assassiner. Il y eut tant de tentatives d'assassinat contre sa personne, dont certaines ont bien failli réussir, qu'il gagna la réputation d'un homme qu'il faut tuer plusieurs fois si l'on veut être sûr de son coup!

On dit que Borgio, vainquit une horde d'orques en les divisant en trois. La légende ne précise pas si cette division concerne la horde ou les orques eux mêmes. On dit aussi qu'il pouvait monter a cheval, lire un livre et dormir en même temps!

Une autre anecdote raconte comment il fut capturé par la princesse pirate de Sartosa et s'échappa en plongeant dans la mer depuis la tour du donjon (qui était penchée fort a propos au dessus d'une grande falaise) pour traverser le Détroit des Pirates à la nage jusqu'en Tilée. Il revint alors avec une flotte de mercenaires, captura la princesse et ne la libéra qu'en échange d'une énorme rançon tirée des butins amassés par les pirates lors de leurs innombrables pillages! Si cette histoire est vraie, elle dû aussi se passer au début de la carrière de Borgio. La rumeur dit aussi qu'il écrivait d'excellent poèmes, faisait sa propre cuisine (en homme prudent) et pratiquait la lutte avec les lions.

Borgio est connu pour son utilisation de tactiques et de troupes nouvelles et inhabituelles, qui ont souvent pris ses ennemis au dépourvu. Il a certainement eu accès aux manuscrits de Leonardo dans la bibliothèque du Palazzo princier de Miragliano. C'était un homme grand, imposant et très robuste. Lors d'un siège il mettait pied a terre pour mener en personne l'assaut des remparts et il retirait son armure pour descendre creuser avec les sapeurs. Cela lui valait un grand respect de la part de ses hommes et la loyauté de ses troupes, loyauté que lui enviaient nombre de généraux mercenaires!

Cependant cette loyauté n'était pas de mise à sa cour, parmi les intrigants et les espions à la solde de ses rivaux qui le savaient invincible au combat et utilisaient des moyens détournés. Son long règne se termina par sa mort dans son bain, une fourchette à rôti empoisonnée fichée dans le corps! Les circonstances demeurent mystérieuses, mais c'est probablement le seul endroit

où un homme tel que Borgio avait pu être pris par surprise. Beaucoup pensent que son mariage avec Dolchellata, la soeur aînée plutôt acariâtre de Lucrezia Belladonna, fut sa perte!

La mort de Borgio provoqua des combats de rue dans Miragliano entre les diverses factions qui convoitaient le pouvoir. L'excellente armée de Borgio se dispersa et de nombreux régiments illustres continuèrent leur carrière dirigés par leurs capitaines pour devenir de célèbres Régiments de Renom se louant au plus offrant.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Borgio	4	6	5	4	4	3	5	4	9
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	6

Règles Spéciales :

Borgio peut être pris en tant que Seigneur, mais il occupe également un choix de Héros. Il doit être le Général de votre armée.

Trompe-la-Mort : Borgio avait la réputation d'être très difficile à tuer, réputation qui semble justifiée vu le nombre de tentatives d'assassinat auxquelles il a réchappé, ainsi que le nombre de blessures au combat qu'il a subit.

Si son nombre de Points de Vie est réduit à 0, sa figurine n'est pas retirée du jeu mais couchée sur le côté. A la fin de la phase concernée, lancez 1D6. Sur un résultat de 1-3, il est retiré du jeu et comptabilisé comme perte. Sur 4+, il se remet debout avec 1PV.

Général Charismatique : Borgio était très populaire parmi ses hommes et le peuple de Miragliano. Toute unité amie située dans un rayon de 18ps autour de lui peut utiliser son Cd, au lieu des 12ps habituels (voir livre de règles de Warhammer, Commandement du Général).

Bannière Magique : Borgio "Casse-Murailles" était le Prince Marchand de Miragliano, cela permet à une unité de Piquiers ou de cavalerie lourde de l'armée de brandir une bannière magique d'une valeur de 50 points maximum. Cette règle ne s'applique pas aux Régiments de Renom.

Objets Magiques

Masse de Puissance : Borgio a fait fabriquer cette arme à partir d'un boulet de canon qui l'avait frappé en pleine poitrine. Il s'en était sorti vivant et considérait depuis ce projectile comme porte-bonheur. Chaque attaque au corps à corps réussie avec un jet de 6 pour toucher est résolue avec une Force de 10.

Armure de Cuivre : Armure lourde. Cette armure confère également à Borgio une sauvegarde invulnérable de 5+.

Heaume Grimaçant : Le porteur de ce heaume provoque la peur.

LORENZO LUPO

Liste Personnages Mercenaires: White Dwarf 94, Recueil 2003, site internet GW



Lorenzo est très fier de sa lignée qui remonte jusqu'aux fondateurs de sa cité : Lucan et Luccina. Il est également un antiquaire et un collectionneur d'art et d'artefacts antiques. Son palazzo, sur l'ancienne acropole de Luccini, est décoré de fresques antiques et les jardins et les colonnades sont un héritage de sa maison, dont on dit qu'elle fut celle des fondateurs de la cité. Lorenzo porte son armure de style antique et se bat à pied comme ses ancêtres. C'est là une de ses excentricités qui pourrait être considérée comme vieillotte ou même ridicule par ses rivaux s'il n'était pas un aussi bon général et ne les battait pas aussi régulièrement. En fait son courage et son habitude de combattre en première ligne avec ses troupes lui valent le respect et l'admiration de ses ennemis.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lorenzo Lupo	4	6	5	4	4	3	6	4	9

Règles Spéciales

Lorenzo Lupo peut être pris en tant que Seigneur, mais il occupe également un choix de Héros. Il doit être le Général de votre armée.

Athlète Accompli : Lorenzo s'impose de longs entraînements physiques, ce qui lui a donné une musculature hors du commun. On le voit régulièrement soulever des haltères sur les plages de Tilée, affronter à mains nues les adversaires les plus impressionnants ou traverser au pas de course la contrée entière. Jetez 1D6 en début de bataille pour déterminer l'état physique de Lorenzo durant cette partie.

D6 Entraînement Effet

- 1-2 Course de Fond +1 en Endurance
- 3-4 Lutte +1 Attaque
- 5-6 Haltérophilie +1 en Force

Combat à Pied : Lorenzo est un individu plutôt excentrique qui préfère se battre à pied, comme le faisaient ses ancêtres, et est toujours en première ligne. Ceci est assez motivant pour ses soldats qui se battent alors avec fureur pour protéger sa vie. Pour représenter ceci, lorsque Lorenzo se trouve au premier rang de n'importe quel régiment d'infanterie (y compris un Régiment de Renom) il ajoute +1 au résultat de combat de celui-ci. S'il quitte le premier rang pour quelque raison que ce soit, l'unité perd ce bonus.

Bannière Magique : Lorenzo Lupo est le Prince Marchand de Luccini, cela permet à une unité de Piquiers ou de cavalerie lourde de l'armée de brandir une bannière magique d'une valeur de 50 points maximum. Cette règle ne s'applique pas aux Régiments de Renom.

Objets Magiques

Epée de Lucan : Cette épée ignore les sauvegardes d'armures.

Bouclier de Myrmidia : Sauvegarde d'armure de 6+ pouvant être combinée avec d'autres pièces d'équipement. De plus, toute figurine ennemie en contact socle à socle avec Lorenzo perd 1 Attaque.

Anneau de Luccina : Objet de Sort, niveau de puissance 5. Ce sort ne nécessite aucun dé de pouvoir, toute la puissance requise est contenue dans l'anneau. Lorsqu'il est lancé avec succès, toutes les unités amies en fuite et situées dans un rayon de 8ps autour de Lorenzo se rallient automatiquement.



MARCO COLOMBO

White Dwarf 307 (AUST), site internet GW

Marco Colombo est surtout connu comme l'explorateur qui a découvert la Lustrie, bien que les Nordiques y soient parvenus des années auparavant. Marco fut toutefois le premier à établir des relations amicales avec les hommes lézards, ce qui n'était pas une mince affaire! Avant de voguer vers la Lustrie, Marco avait visité l'Arabie en tant que marchand et pris part à de nombreux combats navaux le long des côtes arabes et dans les parages de la forteresse pirate de Sartosa. Marco était donc déjà expérimenté et connu comme général mercenaire avant que sa découverte ne le rende célèbre.

A son retour de Lustrie avec une vaste fortune en or et en gemmes, il engagea l'armée de son commanditaire en tant que général mercenaire et devint prince de Trantio. Puis il mena l'armée de Trantio contre des cités rivales en maintes occasions, ainsi qu'au cours de plusieurs expéditions au-delà des Monts Apuccini. Il envoya aussi d'autres expéditions en Lustrie pour découvrir la légendaire colonie nordique de Skeggi, ce qui fut fait après plusieurs années de recherche. Marco est l'un des célèbres généraux mercenaires qui ne commandent pas seulement des armées en Tilée, mais aussi dans de lointaines contrées tropicales contre des adversaires étranges et inconnus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marco Colombo	4	5	4	3	3	3	5	3	9

Règles Spéciales

Dans une armée Mercenaire, Marco Colombo peut être pris en tant que choix de Seigneur. Il doit alors être le général de votre armée.

Marco Colombo peut aussi être recruté en tant que personnage mercenaire indépendant par n'importe quelle armée de Warhammer qui comporte au moins un Régiment de Renom, sauf elfes noirs, Comtes Vampires, Rois des Tombes et skavens. Il occupe alors un choix de Héros ainsi qu'un choix d'unité rare et ne peut jamais être le Général de l'armée.

Officiels

Longue-Vue de Navigateur : Marco possède une puissante longue-vue qu'il utilise en mer. Elle est si puissante qu'il peut l'utiliser pour observer les troupes ennemies dissimulées ou cachées au sein d'un régiment. Sur un 4+, il peut détecter toute

troupe considérée comme cachée ou indétectable jusqu'à ce qu'elle soit révélée, comme les gobelins fanatiques, les assassins elfes noirs ou les forestiers elfes sylvains. Lancez 1D6 au début de la bataille pour chaque unité ennemie tandis que Marco scrute les régiments. En cas de succès, votre adversaire doit révéler le nombre et le type de toutes les troupes cachées dans l'unité correspondante. De plus, aucun éclaireur ne peut être déployé à moins de 24ps de Marco, à moins qu'ils ne soient hors de vue de lui.

Explorateur Averti : Marco et toute unité qu'il commande compte comme "Homme-Lézards" pour ce qui est des effets d'événements et de rencontres du supplément Lustrie, grâce à la connaissance de la jungle qu'il a acquise auprès des natifs de Tlax.

Objets Magiques

Gemme de Lustrie : Alors qu'il était en Lustrie, Marco reçut cette étrange gemme comme partie de sa prime pour avoir servi le prêtre mage Slann en tant que mercenaire. La gemme, de couleur verte, est taillée en forme de langue de serpent, le symbole du dieu Sotek.

Tant qu'il porte ce talisman, Marco bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+.

Gourde de Vin de Lustrie : Marco garde toujours sur lui sa dernière gourde de jus de cactus, qu'il appelle vin de Lustrie! Les skinks lui en avaient donné pendant son séjour en Lustrie. Pour un homme-lézard cette boisson est aussi forte que du jus d'orange, mais pour un homme c'est un breuvage plutôt costaud!

Marco peut boire une gorgée de ce breuvage au début de l'un de ses tours, il doit alors effectuer un test d'Endurance. Si le test est réussi, il augmente la Force ou l'Endurance ou le Mouvement de Marco de +1D6 pour ce tour uniquement. Si le test est raté, il subit une blessure sans sauvegarde possible. Marco n'a plus beaucoup de vin de Lustrie, il n'en boira donc qu'une fois par partie.

Parchemin d'Arabie : Lors d'une étape à Lashiek, Marco fouina comme d'habitude le bazar à la recherche de cartes. Il en trouva une, inintéressante en elle-même, mais dessinée au dos d'un vieux parchemin couvert de symboles magiques de l'ancienne Khemri.

Ce parchemin donne à Marco et à l'unité qui l'accompagne une Résistance à la Magie (2).

Maintenant ié vais retourner en Lustria et ié l'esperanza qué il y aura molti choses à voir comme cé qué ié dit avoir vou la première fois. On dit qu'ils sont nombreux à écouter mia storia et qu'ils veulent voir les cité d'or. Mamma mia, ié souis bon pour la casseruola s'ils trouvent niente...

Nous avons fait una bella voyage sur la mare grande. Nous serons dans la ioungle avant les autres stupido qui nous souivent. La nouit dernière, nous avons vou beaucoup de voiles derrière nous. Nous né sommes pas les seuls à prendre cette route.

Enfin nous touchons la terra. Oun grande playa qui ressemble un peu à mia pays qué ié regrette déjà un peu. Mais ié né vois pas Skeggi ! Deux fois déjà qué i'essaié de trouver cette ville et qué ié me trompe. L'endroit doit être bien caché, no?

Nous voilà perdou dans la ioungle, et cé n'est pas buon. Les insectes et les bestioles nous dévorent. C'est encore pire qu'avant. Nous sommes allés loin dans la ioungle, et nous avons trouvé de l'or, les ragazzi sont contents. Ié mé demande si il grando capo des lézards est encore dans le coin. Il avait été gentil avec moi, et on pourrait refaire affaire, loui et moi...

Nous sommes tous dans lé pétrin ! I'ai vou des tas d'armées dans toute la iougle, et elles n'arrètent pas de saffronter! L'or est là, des tonnes d'or, et tout cé qu'ils font c'est se battre ! Mamma mia, où ça nous mène, la folie des hommes, on court tout droit à notre perte !

Extraits du journal de voyage de Marco Colombo

GHAZAK KHAN, LA TERREUR DE L'EST

Liste Personnages Mercenaires: White Dwarf 94, Recueil 2003, site internet GW

Dans les immensités de l'Orient lointain, là où le vent balaie perpétuellement la grande steppe, se trouve le domaine des hobgobelins. Il s'agit d'une race féroce, dont les milliers de guerriers, montés sur leurs loups sauvages, constituent les armées du grand Hobgobla Khan, qui règne sur le plus grand empire du monde. Bien peu connaissent l'existence de ces cruels peaux-vertes au sein du Vieux Monde, mais la réputation de l'un d'entre eux est tout de même arrivée jusqu'en terre de Tilée.

Il s'agit de Ghazak Khan, le Boucher des Champs de Torrico, la Terreur de l'Est, le commandant des mercenaires du Loup Noir. Ghazak est l'un des généraux mercenaires les plus talentueux de son époque. Son armée abrite une bonne partie des pires régiments de mercenaires, comme les Gobelins Mutants de Manglan, les Guerriers Orques des Longues Dagues ou les terrifiants Trolls de Guerre des Montagnes Grises. Avec l'aide de ces derniers et de nombreuses autres crapules, Ghazak s'est forgé une solide réputation de massacreur au cours des innombrables campagnes où il a passé au fil de l'épée (et parfois dévoré) les populations de cités entières. Lorsque ses bannières ornées de queues de loups noires apparaissent à l'horizon, un vent de désespoir s'abat sur la région, le terrible hobgobelin n'ayant jamais été vaincu à la bataille.

De sa jeunesse dans les steppes, nul ne sait rien (d'une part parce qu'il est pratiquement impossible de comprendre ce que baragouinent les hobgobelins, et d'autre part parce qu'on ne compte plus les têtes de ceux qui ont été trop curieux à avoir roulé dans la poussière). On raconte néanmoins qu'il fut l'un des plus puissants chefs de guerre d'Hobgobla Khan, et que celui-ci l'envoya en terre étrangère pour savoir ce qui se passait au-delà de son empire. Cette histoire a été accréditée par des marchands qui, s'étant aventurés loin à l'est, furent reçus dans la tente personnelle du Grand Khan, dont la superficie atteint celle d'un petit village. Le chef suprême des hobgobelins est toujours assoiffé de nouvelles conquêtes, et on peut craindre que Ghazak Khan ne soit que le premier de la Grande Horde qui, un jour, franchira par milliers les Montagnes du Bord du Monde et balaiera les nations humaines comme des fétus de paille.

Au combat, Ghazak chevauche Warghan, un loup des steppes aux proportions gigantesques tels que l'on n'en a jamais vu dans les terres de l'ouest. Il brandit également un énorme cimenterre, dont la lame aux reflets rougeâtres semble promettre la mort à ses

ennemis. Enfin, il porte un énorme casque cornu sous lequel disparaît son front couvert de cicatrices. Mais tout ceci n'est rien comparé au lugubre cri de guerre qui terrifie ses adversaires lorsqu'il se rue à l'assaut.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ghazak Khan	4	7	6	4	4	3	6	4	9
Warghan	9	5	0	5	5	3	4	2	5

Règles Spéciales

Ghazak Khan peut être pris en tant que Seigneur, mais il occupe également un choix de Héros. Il doit être le Général de votre armée.

Warghan : Ainsi se nomme le loup monstrueux que Ghazak Khan chevauche lorsqu'il part en guerre. Warghan provoque la peur, possède une fourrure si épaisse qu'elle lui confère une sauvegarde d'armure de 4+ et est considéré comme une monture monstrueuse.

Cri de Guerre des Fils des Steppes : Ghazak charge en poussant un terrible cri de guerre qui glace le sang de l'ennemi. Une unité objet de sa charge ne peut ni Tenir sa Position et Tirer, ni Fuir. Les unités immunisées à la psychologie ne sont pas affectées.

Calme l'Animosité : Ghazak Khan est tellement craint et respecté parmi les peaux-vertes que ceux-ci y réfléchissent à deux fois avant de se chercher des noises. Toute unité amie d'orques et gobelins située dans un rayon de 6ps autour de Ghazak peut relancer ses tests d'Animosité, à moins que Ghazak ne soit en fuite.

Objets Magiques

Cimenterre Rouge : Cette arme inflige un modificateur de -3 à la sauvegarde d'armure de toute figurine blessée et lui fait perdre 1D3 Points de Vie au lieu d'un seul.

Heaume Démoniaque : Un puissant démon a été emprisonné dans ce heaume afin de défendre son porteur en cas d'agression. Dès que Ghazak Khan a perdu son premier Point de Vie, il bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+ et une *Résistance à la Magie (1)* pour le reste de la bataille.



LUCREZZIA BELLADONNA

Liste Personnages Mercenaires: White Dwarf 94, Recueil 2003, site internet GW

Lucrezzia Belladonna est la plus belle femme de Tilée et certains diront même de tout le Vieux Monde. Mais elle est aussi la plus dangereuse à fréquenter! C'est une célèbre sorcière pour qui les poisons n'ont aucun secret, et de nombreux assassins sont à son service.

Luigi, prince de Pavona, le premier mari de Lucrezzia, fut assassiné par les hommes de main d'un prince marchand rival. Lucrezzia, alors une très jeune femme, était déterminée à conserver le trône de Pavona à tout prix. De nombreux généraux mercenaires qui commandaient les armées chargées de la défense de sa cité devinrent ses maris, et par conséquent des princes de Pavona. Tous moururent de façon mystérieuse, souvent lorsque leurs talents politiques et stratégiques laissaient à désirer!

Borso, par exemple, perdit la bataille d'Etobrutti et mourut peu après. Ses blessures avaient été soignées par erreur avec des herbes vénéneuses. Le jour suivant, le capitaine Donato prenait le commandement pour remporter une grande victoire et sauver la cité de Verezziano. Il épousa rapidement Lucrezzia et devint à son tour prince de Pavona. Quelques années plus tard Donato était sur le point de conclure une alliance désastreuse avec Trantio contre Borgio Casse Muraille, alors marié avec Dolchellata, la soeur aînée de Lucrezzia. Avant que l'armée de Pavona ne s'engage dans cette voie téméraire, Donato succomba à un repas préparé par une servante de cuisine incapable de distinguer les champignons comestibles des vénéneux. Lucrezzia fut bien sur éplorée et furieuse, mais se remaria tout de même avec le capitaine Ranuccio après un deuil si court qu'il en était indécent. Il prit immédiatement la tête de l'armée de Pavona pour attaquer l'arrière des forces Trantines, qui les attendaient en alliés, alors même qu'elles se déployaient contre Borgio! Pour cette démonstration de solidarité envers un allié de jadis, Pavona fut richement récompensée par Borgio.

Le septième mari de Lucrezzia, Poggio, sortit brusquement de la scène politique après l'ingestion de trois bouteilles d'un vin à la qualité plus que douteuse. Lucrezzia cherche à présent un nouveau mari pour régner avec elle sur Pavona et mener ses armées à la victoire à ses côtés. Êtes vous assez viril pour Lucrezzia Belladonna? Les princes mercenaires à la digestion délicate feraient mieux de s'abstenir!

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lucrezzia	4	3	3	3	4	3	3	1	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	6

Règles Spéciales

Lucrezzia Belladonna peut être prise en tant que Seigneur mais elle occupe également un choix de Héros.

Sorcière Aguerrie : Lucrezzia Belladonna est l'une des plus puissantes sorcières de Tilée. C'est un sorcier de niveau 4, qui peut choisir ses sorts dans les domaines de l'Ombre ou de la Mort.

Extrait d'une collection de lettres envoyées par Pipletta Lotta à divers princes et notables. Cette lettre fut envoyée à Lucrezzia Belladonna et fait référence à l'empoisonnement de général mercenaire engagé pour défendre la cité de Trantio contre les forces de Luccini.

Chère Lucrezzia,

Enfin cet idiot de Brazino Innuendo a fini par manger le mauvais type de champignons, celui qui lui était destiné! Evidemment, ils pensent que c'est vous. J'ai entendu dire que le cuisinier a été soumis à la question et a mentionné votre nom, comme ils le font tous. Loin de moi l'idée de pointer du doigt, mais on ne peut qu'admirer l'expertise du choix du moment et du lieu! Brazino écoutait beaucoup trop cet imbécile de Marmalodi. A présent, quelqu'un d'autre prendra en charge la défense de la cité, et y réussira probablement. Bien sûr, vous pouvez compter sur moi pour ne pas souffler un mot de mes soupçons à qui que ce soit!

Cordialement, Pipletta Lotta

Il est intéressant de noter l'emploi par Pipletta d'une succession de goûteurs halflings au cours des années qui suivirent le siège de Trantio.

Epoustouflante Beauté : La beauté de Lucrezzia Belladonna a un effet surprenant sur les combattants d'une armée de Mercenaires : tout humain situé dans un rayon de 8ps autour d'elle se rallie automatiquement, s'il est déjà en fuite et entre dans ce rayon de 8ps, il se rallie automatiquement. Ceci affecte également des troupes mises en fuite durant le tour adverse, mais pas les troupes immunisées à la psychologie.

Empoisonneuse Experte : D'après certaines rumeurs, Lucrezzia Belladonna serait une empoisonneuse de grand talent mais ceux qui auraient pu en témoigner ne sont plus en état de le faire. Elle bénéficie des règles ci-dessous :

Baiser de Lucrezzia : On dit qu'elle embrasse la lame du héros qu'elle choisit comme champion, il s'y dépose alors un peu de son rouge à lèvres très particulier... Choisissez un personnage ou Champion d'unité de votre armée, celui-ci gagne la capacité *Coup Fatal*.

Stylet : Toutes les Attaques de Lucrezzia sont empoisonnées. Elle manie de plus un stylet considéré comme une arme additionnelle et qui lui donne +1 Attaque au corps à corps.

Potion de Pavona : Au début de la bataille, Lucrezzia peut faire boire cette potion à un personnage ou Champion d'unité, elle peut aussi la boire elle-même. Jetez 1D6. Si vous obtenez 2+, le résultat est le nombre de paramètres du profil de la figurine pouvant être augmenté de +1. Par exemple, si vous obtenez 4, vous pouvez choisir d'augmenter sa CC, E, I et nombre de PV de +1. Le Cd de la figurine ne peut pas être ainsi modifié, chacun des autres paramètres ne peut pas être augmenté au-delà de +1.

Si vous obtenez 1, la figurine perd 1 Point de Vie. Si cela la tue, elle est comptabilisée comme perte.

Tourista : Lucrezzia envoie un de ses sbires avant chaque bataille dans le camp adverse afin qu'il tente d'empoisonner les dignitaires et les officiers. Au début de la partie, jetez 1D6 pour chaque personnage de l'armée adverse. Sur 4+, celui-ci souffre de désordres internes et commence la bataille avec 1 Point de Vie en moins.

Précisions données par les concepteurs pour la règle "Epoustouflante Beauté" :

Voilà comment jouer les ralliements automatiques avec Lucrezzia Belladonna et son époustouflante beauté : « Si l'unité humaine est à plus de 8 ps de Lucrezzia elle s'arrête et se rallie dès qu'elle est à 8ps d'elle. Si l'unité humaine est à moins de 8ps de Lucrezzia, elle doit effectuer une fuite d'au moins 1ps, puis se rallier. En cas de fuite suite à une démoralisation cela peut entrainer sa destruction si le jet de poursuite est supérieur à son jet de fuite. Si le jet de poursuite est inférieur, l'unité humaine fuit d'1 ps et se rallie, les poursuivants sont considérés comme la rencontrant dans le cadre d'une poursuite (considérés comme la chargeant) »

Source : Réponse directe de Marc Mann, concepteur des personnages spéciaux Mercenaires.

MYDAS LE CUPIDE

Liste Personnages Mercenaires: White Dwarf 94, Recueil 2003, site internet GW

Le plus célèbre Trésorier-Payeur de la Tilée est Mydas le Cupide, dont les origines sont obscures. Il aurait été Sheikh d'Arabie et se serait enfui après avoir dérobé une fortune au Sultan. Quoiqu'il en soit c'est à Sartosa qu'il apparut pour la première fois. Il était chargé de garder le coffre au trésor du pirate nain Gridi Barbedure. Celui-ci apprit rapidement à apprécier et à admirer l'incroyable cupidité de Mydas et sa répugnance à se séparer de la moindre pièce, au point de refuser de dire où se trouvait son propre coffre. Heureusement pour Mydas, Gridi succomba lors d'un combat contre les corsaires avant d'avoir réalisé que Mydas avait caché son coffre dans le but de le garder pour lui. Mydas réapparut au service de Groccolo, prince de Verezzo, encore une fois responsable de l'or destiné à payer une vaste armée mercenaire. Mydas défendit le coffre vaillamment au cours de plusieurs batailles avec l'aide de ses hommes de main. Au moment de payer les mercenaires, Mydas s'arrangea pour se séparer de si peu d'or qu'il déclencha une mutinerie dans le camp. Le prince fut renversé et dut s'enfuir de Verezzo. Dans la confusion, Mydas n'oublia pas son devoir et défendit le coffre durant la retraite repoussant d'entières compagnies de mercenaires enrégés à la recherche de leur créance. Le hasard fit que Mydas ait effectué une retraite dans la direction diamétralement opposée à Verezzo et ni le prince ni les mercenaires ne revirent jamais le coffre. Seul Mydas sait où il se trouve à présent.

Depuis Mydas a été vu dans plusieurs pays, assez loin des frontières de Tilée, offrant ses services comme Trésorier-Payeur à des armées de mercenaires ou comme collecteur d'impôts, comptable ou garde de trésor pour divers grands seigneurs. Bien que la plupart de ses maîtres aient subi une défaite cuisante à cause de leurs lacunes stratégiques, Mydas n'a jamais laissé un coffre au trésor tomber dans les mains de l'ennemi, ni dans celles de mercenaires en fuite qui ne méritent pas d'être payés après avoir perdu une bataille !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mydas le Cupide	4	4	4	4	4	2	4	2	8
Sheikh Yadosh	4	2	2	3	3	1	2	1	7
Garde du Corps	4	4	3	4	3	1	4	1	8
Coffre				4	4	3			
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	6

Règles Spéciales

Mydas le Cupide occupe à la fois un choix de Héros et un choix d'unité spéciale. Si vous décidez d'inclure Mydas dans votre armée, il en devient le Trésorier-Payeur.

Le Coffre : Ce coffre suit Mydas sur tous les champs de bataille afin qu'il puisse toujours avoir un œil dessus. Sheikh Yadosh, un ancien percepteur arabe qui accompagnait déjà Mydas alors qu'il vivait à Sartosa, est chargé de la sécurité du trésor durant les hostilités. Le coffre est placé sur un petit chariot conduit par Sheikh Yadosh et inspire aux Mercenaires des actes d'héroïsme rare, persuadés qu'ils sont que leur comportement leur vaudra une prime substantielle une fois les combats terminés. Le coffre est considéré comme un Char à tous les points de vue, mais avec les exceptions suivantes : lorsqu'il charge, il n'inflige qu'1D3 touches à l'impact, de plus, toute unité amie située dans un rayon de 6ps autour de lui peut relancer ses tests de psychologie ratés. Le coffre bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 5+. Le coffre peut agir indépendamment de Mydas et ses Gardes du Corps durant la bataille.

Gardes du Corps : Cette garde rapprochée, constituée d'esclaves libérés des galères et triés sur le volet, accompagne toujours Mydas le Cupide. Ce dernier a jadis acheté à prix d'or leur liberté à leurs anciens propriétaires, et tous lui en sont tellement reconnaissants qu'ils défendront sa vie au mépris de la leur. Ce sont tous des gaillards bien costauds, bronzés et endurcis pas des années passées sur les bancs de nage des navires du Vieux Monde. Ils suivent les règles ci-dessous :

L'unité doit compter au moins 9 figurines, en plus de Mydas et de Sheikh Yadosh, leur coût a déjà été inclus dans la valeur de Mydas. Vous pouvez ajouter jusqu'à 15 figurines supplémentaires pour un coût de 11 points/figurine.

Les Gardes du Corps sont équipés d'armures lourdes, de hallebardes et d'armes de base.

L'unité comprend un Porte-étendard et un Musicien.

L'unité est *tenace* tant que Mydas est en vie.

Aucun autre personnage de l'armée ne peut rejoindre cette unité.

Lors du déploiement, Mydas et ses Gardes du Corps sont placés sur la table en même temps que les autres personnages.

Objets Magiques

Carte au Trésor : Mydas a dessiné une carte indiquant l'emplacement de tous ses coffres cachés. Cette carte figure au dos d'un parchemin dont le recto est couvert d'étranges glyphes hommes-lézards. Ce parchemin est enchanté et celui qui le porte peut faire croire n'importe quoi à ceux qui l'entourent. Les effets de la carte sont différents à chaque bataille. Lancez 1D6 :

1-2 Les Gardes du Corps de Mydas ajoutent +1 à leurs résultats de combat.

3-4 Toute unité amie située dans un rayon de 18ps autour de Mydas bénéficie de la règle Trésorier-Payeur, au lieu des 12ps habituels.

5-6 Une unité amie choisie au début de la bataille bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher au corps à corps durant toute cette partie.

Couronne de Mydas : Un prêtre de Myrmidia grava jadis des runes sur un serre-tête que Mydas fit ensuite monter sur son chapeau. Nul ne sait si cela a un rapport, mais chaque fois qu'il part au combat, ses armes et celles de ses proches compagnons brillent d'une lumière dorée. Chaque attaque portée par Mydas et ses Gardes du Corps est considérée comme magique et peut donc blesser des créatures *éthérées*, etc.



LA GALERIE DES ILLUSTRÉS



Marco Colombo



Lucrezia Belladonna



Borgio Casse-Murailles



Général Mercenaire



Prêtresse Serpent Amazone



Ghazak Khan



Mydas le Cupide et Sheikh Yadosh



Lorenzo Lupo



Emissaire Noir



Bête des Marais



Oracle



Asarnil, le Maître des Dragons



Confrérie d'Alcatani



Roderigo Delmonte



Légion Perdue de Pirazzo



Pirazzo





Compagnie Léopard



Léopold Lucci



Ricco le Chiffonier

Garde Républicaine





Brigade de Braganza



Lucas Braganza



Nemrods de Miragliano



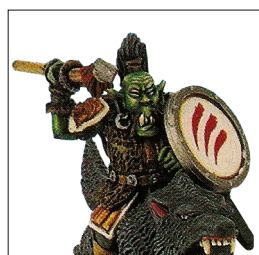
Maximilian Damark





Les Monteurs de loups d'Oglah Khan

Oglah Khan

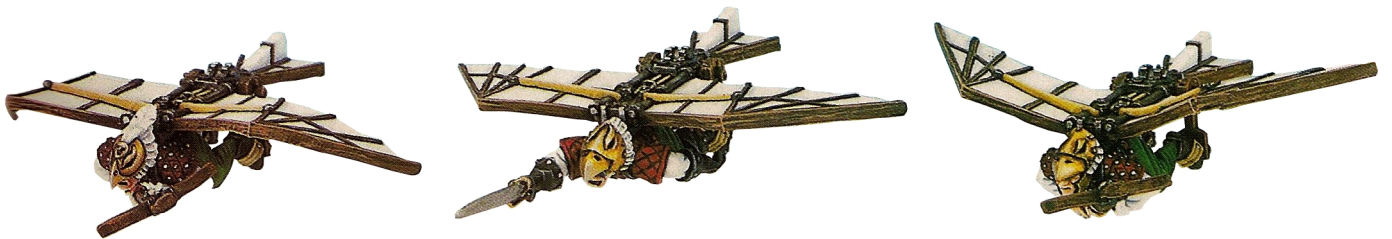




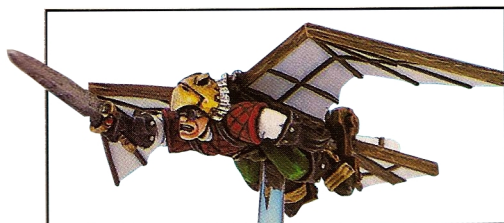
Les Chiens du Désert d'Al Muktar



Les Vengeurs de Vespero



Les Hommes-Oiseaux de Catrazza



Daddallo





Les Hommes Ours de Beorg



Beorg



Les Répurgateurs Johann et Wilhelm



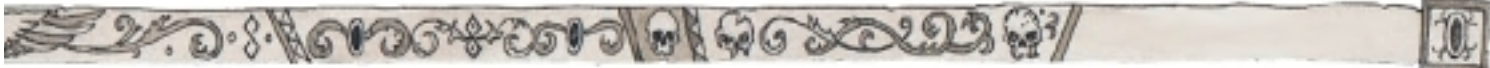
Les Coqs de Combat de Lupin Croupe



Géant Mercenaire



Géants d'Albion



Long Dron Silver



Pirates Tueurs de Long Dron



Les Rangers de Bugman



Les Haches des Mers de Torston



Mercenaires Nains avec arbalètes

Mercenaires Nains avec armes de base et boucliers





Ogres de Golgfag



Buffles



Ventres Durs



Crache-Plombs



Mangeuse d'Hommes



Mangeur d'Hommes Ninja



Mangeur d'Hommes Impérial



Mangeur d'Hommes Arabe



Mangeur d'Hommes Trésorier



Mangeur d'Hommes Pirate



Monteurs de Rhinocéros





Pirates Zombies de la Côte des Vampires



La Compagnie Maudite



Les Arbalétriers de Ruglud



Mordilleurs d'Hommes



Maraudeurs Nordiques





Les Amazones d'Anakonda



Les Dépeceurs de Mengil





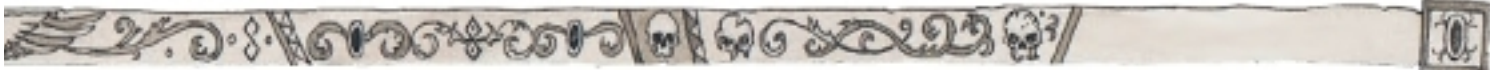
Canon Tracté de Bronzino



Catapulte à marmite Halfling

La Faucheuse de Gobelins de Malakai Malakaisson





Gilead



Félix et Gotrek



Dragon Empereur de Feu



Troll de Glace



Toxote



FIGURINES DE JOUEURS



Détail de l'armée "Mercenaires Conquistadors" de Jon Cash

Trésorier-Payeur par Justin Hill



Général Mercenaire par Justin Hill



Gardes du Corps, par Aguirre



Halflings

LA SALLE D'ARMES

Cette section vous présente d'abord les objets magiques communs (voir le livre de règles de Warhammer pour leurs descriptions et règles complètes), puis des objets magiques réservés aux armées Mercenaires, qui ne peuvent être utilisés que par les figurines de ce livre. Ces objets magiques spécifiques sont tirés du "Rogue Trader Tournament 2007 pack" publié par GW Italie sur son site. Ces objets sont ici mis à jour par rapport à leur première apparition dans le "Campaign Weekend 2005 Infopack". Ils furent créés pour être joués uniquement dans le cadre de cette campagne et sont donc de par ce fait NON-OFFICIELS. Ils constituent cependant la seule liste d'objets magiques jamais publiée par GW ou l'une de ses filiales pour les Mercenaires, ce qui leur donne une certaine valeur.

Les objets magiques sont choisis selon les limitations fixées par la liste d'armée. Notez que les règles générales des objets magiques du Livre de Règles s'appliquent également aux objets réservés aux armées Mercenaires.

OBJETS MAGIQUES COMMUNS

Lame de Morsure10 points Arme; -1 à la sauvegarde d'armure.	Talisman de Protection15 points Talisman; sauvegarde invulnérable de 6+.
Epée de Puissance20 points Arme; +1 en Force.	Parchemin de Dissipation25 points Objet cabalistique; une seule utilisation; dissipe automatiquement un sort ennemi.
Epée de Bataille25 points Arme; +1 Attaque.	Pierre de Pouvoir25 points Objet cabalistique; une seule utilisation; +2 dés pour jeter un sort.
Epée de Frappe30 points Arme; +1 pour toucher.	Bâton de Sorcellerie50 points Objet cabalistique; +1 pour dissiper les sorts.
Bouclier Enchanté10 points Armure; sauvegarde d'armure de 5+.	Bannière de Guerre25 points Bannière; +1 au résultat de combat.

OBJETS MAGIQUES MERCENAIRES

Traduit par Leonardo et Da he Di. Corrigé par JB, Dreadaxe et Da he Di.

Ces objets obéissent à la règle spéciale **Officieux** de ce livre.

ARMES MAGIQUES

Paire de Pistolets de Sartosa 25 points
Compte comme une paire de pistolets. Le porteur peut relancer les dés pour blesser. Les tirs et attaques au corps à corps sont considérés comme magiques.

Pique de Remas 25 points
Personnage à pied uniquement. Elle compte comme une pique tiléenne, conférant au porteur un bonus de +1 en Force. Les figurines montées (sur monture, char ou monstre) ne peuvent pas volontairement charger le porteur ou son unité si elles se trouvent alors en contact avec celui-ci. Ceci ne s'applique pas lors d'une rencontre suite à une *poursuite* ou à une *Charge Irrésistible*.

ARMURES MAGIQUES

Grande Armure de Miragliano 25 points
Personnage à pied uniquement. Cette armure donne une sauvegarde d'armure de 4+ que l'on peut combiner normalement avec n'importe quelle pièce d'armure, en plus d'une sauvegarde invulnérable de 5+. Elle est si lourde qu'elle entraîne un malus de -1 au mouvement et -3 en Initiative. D'autre part il est impossible au personnage de porter une arme à deux mains.

Casque Flamboyant de Myrmidia 20 points
Le casque confère une sauvegarde d'armure de 6+ pouvant être combinée avec d'autres pièces d'armure. Le porteur est sujet à la *Haine des Rois des Tombes* et toute figurine ennemie en contact avec lui souffre d'un malus de -2 à sa Capacité de Combat.



OBJET ENCHANTE

Couronne de Luccini 25 points
Personnage Général Mercenaire uniquement. Le porteur bénéficie de +1 en Commandement. Ce Commandement est utilisable par les troupes dans un rayon de 12ps. Si le général est tué, l'ennemi bénéficie de +100 Points de Victoire.

TALISMAN

Cape Estalienne 20 points
Résistance à la Magie (1) pour le porteur et son unité.

OBJETS CABALISTIQUES

Bâton Divin 25 points
Objet de Sort, Niveau de Puissance 5. Le Bâton lance un projectile magique ayant une portée de 24ps et provoquant 1D3+1 touches de Force 6, en contrepartie d'une unique touche de Force 4 au porteur, cette dernière sans sauvegarde d'armure. Après utilisation, lancez un dé. Sur un 1 l'objet est épuisé pour le reste de la partie.

Livre de Magie 20 points
Le sorcier connaît un sort de plus. Ce sort est choisi dans l'un des sept autres domaines de magie. Tandis que le domaine est choisi par le porteur, le sort est tiré au sort comme d'ordinaire.

BANNIERE MAGIQUE

Bannière d'Acier 10 points
Au début de son tour ou celui de son adversaire, le joueur déclare s'il utilise le pouvoir de la bannière. S'il l'utilise, il bénéficie d'un bonus de +1 en sauvegarde d'armure pour le tour. Une seule utilisation.

LISTE D'ARMÉE MERCENAIRE

Cette liste d'armée vous permet de faire de votre collection de figurines une armée parée au combat. Comme expliqué dans le Livre de Règles, la liste d'armée est divisée en quatre sections : les Personnages (comprenant les Héros et les Seigneurs), puis les unités de Base, Spéciales et Rares.

"Cette liste d'armée Mercenaire permet à ceux qui ont déjà une armée de l'adapter à la nouvelle version du jeu Warhammer. Cette liste n'est pas un ajout permanent à la gamme Warhammer, elle existe pour faire patienter les joueurs jusqu'à ce qu'un éventuel livre d'armée voie le jour.

C'est pour cette raison que nous parlons de liste d'armée "provisoire". Si vous êtes un nouveau joueur, cette liste vous fournira un aperçu intéressant des armées Mercenaires. N'oubliez cependant pas que tous les types de troupes décrits ne sont pas forcément disponibles actuellement, et que certains pourraient être modifiés dans l'avenir lors de la sortie d'un hypothétique livre d'armée. Nous conseillons aux nouveaux joueurs de collectionner l'une des armées décrites par l'un des nouveaux livres d'armée Warhammer, pour lesquelles toutes les figurines actualisées sont disponibles.

Nous avons conçu cette liste pour tous les joueurs de Warhammer propriétaires de grandes armées, certaines collectionnées au cours de nombreuses années de jeu. Ils peuvent ainsi continuer à utiliser leurs armées existantes. Pourtant, certaines anciennes troupes devront tôt ou tard disparaître, souvent parce qu'elles n'ont plus vraiment leur place dans les nouvelles règles..."

Alessio Cavatore, liste d'armée Mercenaire provisoire, 2002

Sélectionner son Armée

Chaque figurine se voit assigner une valeur en points reflétant ses capacités sur le champ de bataille. Par exemple, un Duelliste ne coûte que 5 points, tandis qu'un Général Mercenaire en coûte 90 ! Les deux joueurs choisissent des armées de la même valeur en points. Vous pouvez en dépenser moins, et il est même souvent impossible de dépenser tous les points jusqu'au dernier. La plupart des armées de 2000 points font en réalité 1998 ou 1999 points.

Pour rassembler une armée, regardez dans la liste le coût de l'unité que vous souhaitez ajouter. Vous trouverez le coût de chaque figurine, ainsi que les options disponibles pour l'unité. Vous pouvez ensuite passer à l'unité suivante, calculer sa valeur, et ainsi de suite jusqu'à parvenir au total convenu. En plus de la valeur de l'armée, il y a d'autres règles à respecter qui sont données dans les paragraphes Choix des Personnages et Choix des Troupes.

La Liste d'Armée

Page : Les règles complètes de l'unité se trouvent à la page indiquée.

Profils : Les caractéristiques des figurines de l'unité sont récapitulées. Tous les profils sont donnés, même si certains restent optionnels.

Taille d'Unité : Ce nombre indique le nombre minimum de figurines que doit comporter l'unité. Il arrive qu'une unité ait également une taille maximale.

Armes & Armure : Ce paragraphe indique les armes et l'armure portées par les figurines de l'unité. Leur coût est inclus dans la valeur de base de la figurine. Des armes et des armures optionnelles ont un coût supplémentaire, elles sont données dans la section Options de l'Unité.

Règles Spéciales : Beaucoup de troupes suivent des règles spéciales décrites dans ce livre. Le nom de ces règles est rappelé dans cette section.

Options : Les unités ont souvent des options d'armes, d'armures et d'équipements, qui induisent alors un coût supplémentaire. Cela inclut les objets magiques et les options des personnages. Il peut également s'agir du coût pour doter votre unité d'un champion, d'un porte-étendard ou d'un musicien. Si l'unité a des armes en option, toute l'unité doit être équipée de la même façon.

Choix des Personnages

Les Personnages sont divisés en deux grandes catégories, les Seigneurs et les Héros. Le tableau qui suit indique le nombre maximum de personnages qu'une armée peut inclure, dont un nombre limité peuvent être des Seigneurs.

Valeur en Points de l'Armée	Total de Personnages	Maximum de Seigneurs
Moins de 2000	3	0
2000 ou plus	4	1
3000 ou plus	6	2
4000 ou plus	8	3
Chaque +1000	+2	+1

Une armée Mercenaire doit toujours inclure au moins deux personnages : le général de l'armée et le Trésorier-Payeur. N'oubliez pas que le Trésorier-Payeur ne peut JAMAIS être le général de l'armée. Si vous avez plus de deux personnages autres que le Trésorier, le général sera celui disposant du plus haut commandement. Si les personnages ont la même valeur de commandement (et qu'il s'agit du plus élevé de l'armée), vous pouvez choisir lequel sera votre général au début de la partie. Vous devez préciser à votre adversaire lequel de vos personnages est le général lorsque vous vous déployez.

De nombreux personnages peuvent choisir des objets magiques. Il peut s'agir de puissantes armes, de bannières ou d'autres objets aux capacités fort utiles. Cette possibilité est alors indiquée dans leur description.

Choix des Troupes

Le nombre de chaque type d'unité dépend de la valeur en points de l'armée.

Vous devez prendre un nombre minimum d'unités de Base. Le nombre d'unités Spéciales et Rares que vous pouvez sélectionner est limité.

Valeur en Points de l'Armée	Unités de Base	Unités Spéciales	Unités Rares
Moins de 2000	2+	0-3	0-1
2000 ou plus	3+	0-4	0-2
3000 ou plus	4+	0-5	0-3
4000 ou plus	5+	0-6	0-4
Chaque +1000	+1 min	+0-1	+0-1

Comme les personnages, certaines unités peuvent être équipées d'objets magiques (souvent un étendard). Si elles en ont le droit, cela est indiqué dans leur profil.



SEIGNEURS

Borgio "Casse-Murailles" 250 Points

Page 73

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Borgio	4	6	5	4	4	3	5	4	9
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	6

Votre armée ne peut inclure qu'un seul Borgio qui occupe aussi un choix de Héros et doit être le général.

Équipement :

- Masse de Puissance
- Lance de cavalerie
- Armure de cuivre
- Bouclier
- Destrier caparaçonné
- Heaume Grimaçant

Règles Spéciales :

- Trompe-la-Mort
- Général Charismatique
- Bannière Magique

Lorenzo Lupo 300 Points

Page 74

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lorenzo Lupo	4	6	5	4	4	3	6	4	9

Votre armée ne peut inclure qu'un seul Lorenzo Lupo qui occupe aussi un choix de Héros et doit être le général.

Équipement :

- Épée de Lucan
- Armure lourde
- Bouclier de Myrmidia
- Anneau de Luccina

Règles Spéciales :

- Combat à Pied
- Athlète Accompli
- Bannière Magique

Marco Colombo 180 Points

Page 75

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marco Colombo	4	5	4	3	3	3	5	3	9

Votre armée ne peut inclure qu'un seul Marco Colombo qui doit être le général.

Marco Colombo peut aussi être recruté par d'autres armées, voir page 75 de ce livre.

Équipement :

- Arme de base
- Armure légère
- Gemme de Lustrie
- Gourde de vin de Lustrie
- Parchemin d'Arabie

Règles Spéciales :

- Longue-Vue de Navigateur
- Explorateur Averti
- Officieux

Lucrezzia Belladonna 380 Points

Page 77

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lucrezzia	4	3	3	3	4	3	3	1	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	6

Votre armée ne peut inclure qu'une seule Lucrezzia Belladonna qui occupe aussi un choix de Héros.

Sorcière Aguerrie : Lucrezzia Belladonna est une sorcière de niveau 4 qui choisit ses sorts dans les domaines de l'Ombre ou de la Mort.

Équipement :

- Arme de base
- Stylet
- Destrier caparaçonné

Règles Spéciales :

- Epoustouflante Beauté
- Empoisonneuse Experte
- Baiser de Lucrezzia
- Stylet
- Potion de Pavona
- Tourista

Ghazak Khan 350 Points

Page 76

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ghazak Khan	4	7	6	4	4	3	6	4	9
Warghan	9	5	0	5	5	3	4	2	5

Votre armée ne peut inclure qu'un seul Ghazak Khan qui occupe aussi un choix de Héros et doit être le général.

Équipement :

- Cimenterre Rouge
- Arc
- Armure lourde
- Bouclier
- Heaume Démoniaque
- Warghan

Règles Spéciales :

- Warghan
- Cri de Guerre des Fils des Steppes
- Calme l'Animosité

SEIGNEURS

Général Mercenaire 90 Points

Page 27

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Général	4	6	5	4	4	3	6	4	9

Équipement :

- Arme de base

Options :

Armes de corps à corps (un seul choix)

- Morgenstern **3 pts**
- Hallebarde **6 pts**
- Lance de cavalerie (doit être monté) **6 pts**

Armes de tir (un seul choix)

- Arc long **15 pts**
- Arbalète **15 pts**
- Pistolet **10 pts** ou paire de pistolets **20 pts**

Armures

- Armure légère **3 pts**
- Armure lourde **6 pts**
- Bouclier **3 pts**

Montures (un seul choix)

- Pégase **50pts**
- Destrier **15 pts** pouvant être caparaçonné pour **+6 pts**

Objets Magiques

- Objets Communs et/ou Mercenaires jusqu'à un maximum de **100 points**

Seigneur Sorcier Mercenaire 175 Points

Page 31

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur Sorcier	4	3	3	3	4	3	3	1	8

Magie :

Un Seigneur Sorcier Mercenaire est un magicien de niveau 3 qui choisit ses sorts dans un des huit domaines du livre de règles de Warhammer.

Équipement :

- Arme de base

Options :

- Niveau 4 **35 pts**

Montures (un seul choix)

- Pégase **50 pts**

- Destrier **15 pts** pouvant être caparaçonné pour **+6 pts**

Objets Magiques

- Objets Communs et/ou Mercenaires jusqu'à un maximum de **100 points**

Généraux Mercenaires Personnalisés Coût variable

Page 28

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Général Nain	3	7	4	4	5	3	4	4	10	135 pts
Général Orque	4	6	3	4	5	3	4	4	9	110 pts
Général Haut Elfe	5	7	6	4	3	3	8	4	10	125 pts
Général Elfe Noir	5	7	6	4	3	3	8	4	10	125 pts
Général Ogre	6	6	4	5	5	5	4	5	9	200 pts

Pour le profil et les options du Général Humain personnalisé, reportez-vous au Général Mercenaire de la présente page.

Note : pour les Objets Magiques accessibles aux Généraux Personnalisés, les règles sont parues avant la publication des objets magiques par GW Italie. A moins que vous en décidiez autrement, les Généraux Personnalisés étant des Mercenaires à part entière il serait logique qu'ils aient accès aux objets magiques Mercenaires en plus de ceux auxquels ils ont déjà droit.

Équipement :

- Arme de base (pour les généraux nains et elfes)
- Kikoup' (pour les généraux orques)
- Massue Ogre (pour les généraux ogres)

Règles Spéciales :

- Officieux.

Trait de Caractère et Objets Magiques :

Voir page 28.

Options :

Général Nain :

Arme lourde **6pts** ou pistolet **10pts**, arbalète **15pts** ou arquebuse naine **21pts**. Armure légère **3pts** ou armure lourde **6pts** ou armure de gromril **12pts**, bouclier **3pts**.

Règles Spéciales : *Obstiné, Implacable, Rancune Ancestrale.*

Général Orque :

Arme de base supplémentaire **6pts** ou arme lourde **6pts** ou lance (doit être monté) **3pts**. Armure légère **3pts** ou lourde **6pts**, bouclier **3pts**. Sanglier **24pts**.

Règles Spéciales : *Ignore la panique des gobelins.*

Général Haut Elfe :

Arme de base supplémentaire ou arme lourde ou hallebarde ou lance ou lance de cavalerie (doit être monté) : **6pts**. Arc long **15pts**. Armure légère **3pts** ou armure lourde **6pts** ou armure dragon **8pts**, bouclier **3pts**. Grand aigle **50pts** ou Cousier **18pts** pouvant être caparaçonné **+8pts**.

Règles Spéciales : *Stoïcisme.*

Général Elfe Noir :

Arme de base supplémentaire ou arme lourde ou hallebarde ou lance de cavalerie (doit être monté) : **6pts**. Arbalète à répétition **15pts**. Armure légère **3pts** ou armure lourde **6pts**, cape en peau de dragon des mers **9pts**, bouclier **3pts**. Pégase noir **55pts** ou Cousier noir **18pts** ou Sang-froid **39pts**.

Règles Spéciales : *Haine des Hauts Elfes.*

Général Ogre :

Arme de base supplémentaire **10pts** ou arme lourde **14pts** ou poing d'acier **12pts** ou sabre de Cathay **10pts**, paire d'arquebuses **12pts**. Armure légère **0pt** ou armure lourde **6pts**.

Règles Spéciales : *Charge buffle, Peur.* Ne peut pas avoir de Grand Nom.

HÉROS

Mydas le Cupide 320 Points

Page 78

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mydas le Cupide	4	4	4	4	4	2	4	2	8
Sheikh Yadosh	4	2	2	3	3	1	2	1	7
Garde du Corps	4	4	3	4	3	1	4	1	8
Coffre				4	4	3			
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	6

Votre armée ne peut inclure qu'un seul Mydas le Cupide qui occupe aussi un choix d'unité spéciale et doit être le Trésorier-Payeur.

Note : Le coût indiqué comprend Mydas, 9 Gardes du Corps et le Coffre commandé par Yadosh.

Équipement : Mydas

- Armure lourde
- Bouclier
- Arme de base
- Couronne de Mydas
- Carte au Trésor

Gardes du Corps

- Armure lourde
- Arme de base
- Hallebarde
- Musicien
- Etendard

Yadosh

- Arme de base
- Coffre

Règles Spéciales :

- Le Coffre
- *Tenaces* tant que Mydas est en vie (pour les Gardes du Corps)

Options :

0-15 Gardes du Corps supplémentaires à l'unité pour +11pts/figurine

Capitaine Mercenaire 50 Points

Page 27

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Capitaine	4	5	5	4	4	2	5	3	8

Équipement :

- Arme de base

Options :

Armes de corps à corps (un seul choix)

- Arme de base additionnelle **4pts**
- Arme lourde **4 pts**
- Morgenstern **2 pts**
- Hallebarde **4 pts**
- Lance (doit être monté) **2 pts**
- Lance de cavalerie (doit être monté) **4 pts**

Armes de tir (un seul choix)

- Arc long **10 pts**
- Arbalète **10 pts**
- Pistolet **7 pts** ou paire de pistolets **14 pts**

Armures

- Armure légère **2 pts**
- Armure lourde **4 pts**
- Bouclier **2 pts**

Montures (un seul choix)

- Pégase **50pts**
- Destier **10 pts** pouvant être caparaçonné pour **+4 pts**

Objets Magiques

Objets Communs et/ou Mercenaires jusqu'à un maximum de **50 points**

1 Trésorier-Payeur 55 Points

Page 30

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Trésorier	4	4	4	4	4	2	4	2	8

Équipement :

- Arme de base

Options :

Armes de corps à corps (un seul choix)

- Arme de base additionnelle **4pts**
- Arme lourde **4 pts**
- Morgenstern **2 pts**
- Hallebarde **4 pts**
- Lance (doit être monté) **2 pts**
- Lance de cavalerie (doit être monté) **4 pts**

Armes de tir (un seul choix)

- Arc long **10 pts**
- Arbalète **10 pts**
- Pistolet **7 pts** ou paire de pistolets **14 pts**

Armures

- Armure légère **2 pts**
- Armure lourde **4 pts**
- Bouclier **2 pts**

Monture

Destier **10 pts** pouvant être caparaçonné pour **+4 pts**

Objets Magiques

Objets Communs et/ou Mercenaires jusqu'à un maximum de **50 points**

Règle Spéciale :

- Trésorier-Payeur

HÉROS

Sorcier Mercenaire 60 Points

Page 31

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

Magie :

Un Sorcier Mercenaire est un magicien de niveau 1 qui choisit ses sorts dans un des huit domaines du livre de règles de Warhammer.

Équipement :

- Arme de base

Options :

Niveau 2 **35 pts**

Monture

Destrier **10 pts** pouvant être caparaçonné pour **+4 pts**

Objets Magiques

Objets Communs et/ou Mercenaires jusqu'à un maximum de **50 points**

Émissaire Noir 265 Point

Page 30

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Émissaire Noir	4	3	3	3	3	3	3	1	8

Votre armée ne peut inclure qu'un seul Émissaire Noir qui occupe aussi un choix d'unité rare.

Magie:

Un Émissaire Noir est un sorcier de niveau 4 qui utilise exclusivement le domaine des Émissaires Noirs (voir page 32).

Équipement :

- Bâton des Ténèbres

Règles Spéciales :

- La Spirale
- À louer (voir page 30)
- Ennemi des Oracles

Oracle d'Albion 265 Points

Page 30

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Oracle d'Albion	4	4	3	4	4	3	4	2	9

Votre armée ne peut inclure qu'un seul Oracle d'Albion qui occupe aussi un choix d'unité rare.

Magie:

Un Oracle d'Albion est un sorcier de niveau 3 qui utilise exclusivement le domaine des Oracles d'Albion (voir page 33).

Équipement :

- Bâton de Lumière

Règles Spéciales :

- Le Triskèle
- À louer (voir page 30)
- Ennemi des Émissaires Noirs

Prêtresse Serpent Amazone 235 Points

Page 31

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prêtresse-serpent	4	4	3	4(5)	4	3	4	2	9

Votre armée ne peut inclure qu'une seule Prêtresse Serpent Amazone qui occupe aussi un choix d'unité rare.

Magie:

Une Prêtresse Serpent Amazone est un sorcier de niveau 3 qui utilise exclusivement le domaine du Serpent (voir page 34).

Équipement :

- Griffe des Anciens
- Amulette Lunaire

Règles Spéciales :

- Indigène
- À louer (voir page 31)
- Officieux

UNITÉS DE BASE

Piquiers 10 points par figurine

Page 35

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

Taille d'Unité : 10+
Armes & Armures :
 • Arme de base
 • Armure légère
 • Pike

Règles Spéciales :
 • À louer (page 26)

Options :

État-Major :

Promouvoir un Piquier en Champion.....10 pts
 Promouvoir un Piquier en Musicien.....10 pts
 Promouvoir un Piquier en Porte-étendard.....10 pts

Armure :

Armure lourde.....1 pt par figurine

La Confrérie d'Alcatani 125 Points

Page 35

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Piquier	4	2	2	3	3	1	3	1	7
Roderigo	4	4	4	4	3	2	4	2	8

Ce coût comprend Roderigo et 9 Piquiers, dont un Porte-étendard et un Musicien. Ceci représente la taille minimum de l'unité.

Armes & Armures :

Piquiers
 • Armure légère
 • Pike

Roderigo

• Armure lourde
 • Deux armes de base

Règles Spéciales :

• Régiment de Renom
 • À louer (page 35)

Options :

Piquier supplémentaire.....9 pts par figurine

La Légion Perdue de Pirazzo 160 Points

Page 36

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Piquier	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Arbalétrier	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Pirazzo	4	5	5	4	4	2	5	3	8

Ce coût comprend Pirazzo et 4 légionnaires dont un Porte-étendard et un Musicien (ces cinq figurines sont armées d'arbalètes), plus cinq autres légionnaires armés de piques. Ceci représente la taille minimum de l'unité.

Armes & Armures :

Légionnaires
 • Armure légère
 • Arbalète (premier rang)
 • Pike (rangs arrières)

Pirazzo

• Armure légère
 • Deux armes de base
 • Arbalète

Règles Spéciales :

• Régiment de Renom
 • À louer (page 36)
 • Formation Mixte

Options :

Arbalétrier supplémentaire (premier rang)....9 pts par figurine
 Piquier supplémentaire (rangs arrières).....10 pts par figurine

La Compagnie Léopard de Léopold 210 Points

Page 37

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Piquier	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Leopold	4	5	5	4	4	2	5	3	8

Ce coût comprend Léopold et 9 Piquiers, dont un Porte-étendard et un Musicien. Ceci représente la taille minimum de l'unité.

Armes & Armures :

Piquiers
 • Armure légère
 • Pike

Léopold

• Armure lourde
 • Arme de base
 • Pistolet

Règles Spéciales :

• Régiment de Renom
 • À louer (page 37)
 • Immunisés à la psychologie

Options :

Piquier supplémentaire.....12 pts par figurine

La Garde Républicaine de Ricco 180 Points

Page 38

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Piquier	4	4	3	3	3	1	3	1	7
Ricco	4	5	5	4	4	2	5	3	8

Ce coût comprend Ricco et 9 Piquiers, dont un Porte-étendard et un Musicien. Ceci représente la taille minimum de l'unité.

Armes & Armures :

Piquiers
 • Armure lourde
 • Pike

Ricco

• Armure lourde
 • Deux armes de base

Règles Spéciales :

• Régiment de Renom
 • À louer (page 38)

Options :

Piquier supplémentaire.....12 pts par figurine

UNITÉS DE BASE

Arbalétriers 8 points par figurine

Page 38

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arbalétrier	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Tireur	4	3	4	3	3	1	3	1	7

Taille d'Unité : 10+
Armes & Armures : • Arme de base
 • Arbalète
Règles Spéciales : • À louer (page 26)

Options :

État-Major :

Promouvoir un Arbalétrier en Tireur.....10 pts
 Promouvoir un Arbalétrier en Musicien.....10 pts
 Promouvoir un Arbalétrier en Porte-étendard.....10 pts

La Brigade de Braganza 195 Points

Page 38

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Brigadiste	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Braganza	4	5	5	4	4	2	5	3	8

Ce coût comprend Braganza et 9 Brigadistes, dont un Porte-étendard et un Musicien. Ceci représente la taille minimum de l'unité.

Armes & Armures :

Brigadistes
 • Armure lourde
 • Arme de base
 • Arbalète
 • Pavois
Braganza
 • Armure lourde

• Arme de base
 • Pistolet
 • Arbalète

Règles Spéciales :

• Régiment de Renom
 • À louer (page 39)
 • Pavois

Options :

Brigadiste supplémentaire.....11 pts par figurine

Les Nemrods de Miragliano 180 Points

Page 39

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nemrod	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Maximilian	4	5	5	4	4	2	5	3	8

Ce coût comprend Maximilian et 9 Nemrods, dont un Porte-étendard et un Musicien. Ceci représente la taille minimum de l'unité.

Armes & Armures :

• Armure légère
 • Arme de base
 • Arbalète

Règles Spéciales :

• Régiment de Renom
 • À louer (page 39)

Options :

Nemrod supplémentaire.....11 pts par figurine

Duellistes 5 points par figurine

Page 42

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

Taille d'Unité : 8+
Armes & Armures : • Arme de base
Règles Spéciales : • À louer (page 26)
 • Tirailleurs

Options :

État-Major :

Promouvoir un Duelliste en Champion.....10 pts
 Promouvoir un Duelliste en Musicien.....10 pts
 Promouvoir un Duelliste en Porte-étendard.....10 pts

Armes & Armures :

Arme de base supplémentaire.....2 pts par figurine
 Pistolet.....4 pts par figurine
 Couteaux de lancer.....2 pts par figurine
 Rondache (bouclier).....1 pt par figurine

Les Vengeurs de Vespero 125 Points

Page 42

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Spadassin	4	4	3	3	3	1	4	1	7
Vespero	4	6	5	4	4	2	6	3	8

Ce coût comprend Vespero et 4 Spadassins. Ceci représente la taille minimum de l'unité.

Armes & Armures :

• Deux armes de base
 • Couteaux de lancer
 • Capes
 • Masque de Mort Grimaçant (Vespero)

Règles Spéciales :

• Régiment de Renom
 • À louer (page 43)
 • Tirailleurs
 • Cape et Dague

Options :

Vengeur supplémentaire.....10 pts par figurine

UNITÉS DE BASE

Cavalerie lourde 19 points par figurine

Page 46

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

Taille d'Unité : 5+

Armes & Armures :
 • Arme de base
 • Lance de cavalerie
 • Armure lourde
 • Bouclier

Montures :
 • Destrier

Règles Spéciales :
 • À louer (page 26)

Options :

État-Major :

Promouvoir un Cavalier lourd en Champion.....**15 pts**
 Promouvoir un Cavalier lourd en Musicien.....**15 pts**
 Promouvoir un Cavalier lourd en Porte-étendard.....**15 pts**

Armures :

Caparaçon.....**2 pts par figurine**

Les Vauriens de Voland 195 Points

Page 47

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

Ce coût comprend Voland et 4 Vauriens, dont un Porte-étendard et un Musicien. Ceci représente la taille minimum de l'unité.

Armes & Armures :

• Armure lourde
 • Bouclier
 • Arme de base
 • Lance de cavalerie

Règles Spéciales :

• Régiment de Renom
 • À louer (page 47)

Montures :

Destriers caparaçonnés

Options :

Vaurien supplémentaire.....**24 pts par figurine**

Cavalerie légère 11 points par figurine

Page 49

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Champion	4	3	3	3	3	1	3	2	7
Tireur	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Taille d'Unité : 5+

Armes & Armures :
 • Arme de base

Montures :
 • Destrier

Règles Spéciales :
 • À louer (page 26)
 • Cavalerie légère

Options :

État-Major :

Promouvoir un Cavalier léger en Champion (si l'unité n'est pas équipée d'arcs).....**15 pts**
 Promouvoir un Cavalier léger en Tireur (si l'unité est équipée d'arcs).....**15 pts**
 Promouvoir un Cavalier léger en Musicien.....**15 pts**
 Promouvoir un Cavalier léger en Porte-étendard.....**15 pts**

Armes & Armures :

Lance.....**1 pt par figurine**
 Arc.....**4 pts par figurine**
 Bouclier.....**2 pts par figurine**

Les Chiens du Désert d'Al Muktar 245 Points

Page 49

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien du Désert	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Ibn	4	3	3	3	3	1	3	0	7
Sheikh Shufti	4	4	4	4	3	2	4	2	8
Al Muktar	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Ce coût comprend Al Muktar, le Sheik Ahmed Shufti, Ibn le Porte-étendard, un Musicien et 2 Chiens du Désert. Ceci représente la taille minimum de l'unité.

Armes & Armures :

• Arme de base
 • Bouclier
 • Cimeterre de Dakisir (Sheik Shufti)
 • Bannière Noire des Muktarhin (Ibn)

Règles Spéciales :

• Régiment de Renom
 • À louer (page 50)
 • Cavalerie légère

Montures :

Destriers

Options :

Chien du Désert supplémentaire.....**13 pts par figurine**

UNITÉS SPÉCIALES

Les Arbalétriers de Ruglud 190 Points

Page 40

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arbalétrier	4	3	3	3	4	1	2	1	7
L'Astiko	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Ruglud	4	5	3	4	5	2	3	3	8

Ce coût comprend Ruglud, l'Astiko, un Musicien et 7 Arbalétriers. Ceci représente la taille minimum de l'unité.

Note : les Arbalétriers de Ruglud sont des "peaux vertes".

Armes & Armures :

- Kikoup'
- Arbalète
- Armure lourde

Règles Spéciales :

- Régiment de Renom
- À louer (page 40)
- L'Astiko
- Kikoup'
- Ignorent la Panique des Peaux-Vertes
- Animosité

Options :

Arbalétrier supplémentaire.....**12 pts par figurine**

Les Dépeceurs de Mengil 287 Points

Page 41

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Dépeceur	5	4	5	3	3	1	5	1	8
Mengil	5	6	6	4	3	2	7	3	9

Ce coût comprend Mengil et 5 Dépeceurs, dont un Porte-étendard et un Musicien. Ceci représente la taille minimum de l'unité, qui peut recevoir jusqu'à un maximum de 9 figurines supplémentaires.

Note : les Dépeceurs de Mengil sont des Elfes Noirs.

Armes & Armures :

- Arme de base
- Arme lourde
- Arbalète à répétition
- Armure lourde

Mengil porte une arbalète de poing à répétition à la place d'une arbalète à répétition

Règles Spéciales :

- Régiment de Renom
- À louer (page 42)
- Haine des Hauts Elfes
- Tirailleurs
- Eclaireurs (bannière)
- Dépeceurs
- Venin Noir

Options :

Dépeceur supplémentaire.....**19 pts par figurine**

Les Chevaucheurs de loups d'Oglah Khan 190 Points

Page 51

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	1	6
Oglah Khan	4	5	4	4	4	2	3	3	7
Loup Géant	9	3	0	3	3	1	3	1	3

Ce coût comprend Oglah Khan et 5 Monteurs de loups hobgobelins, dont un Porte-étendard et un Musicien. Ceci représente la taille minimum de l'unité, qui peut recevoir jusqu'à un maximum de 14 figurines supplémentaires.

Armes & Armures :

- Arme de base
- Lance
- Arc
- Armure légère
- Bouclier

Oglah Khan porte la Fourrure de Wulfag

Règles Spéciales :

- Régiment de Renom
- À louer (page 51)
- Cavalerie légère

Note : les chevaucheurs de loups sont des "peaux vertes".

Options :

Monteur de loup supplémentaire.....**15 pts par figurine**

Ogres Mercenaires 35 points par figurine

Page 50

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ogre	6	3	2	4	4	3	2	3	7
Champion	6	3	2	4	4	3	2	4	7

Taille

3+

Armes & Armures :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- À louer (page 26)
- Peur

Options :

État-Major :

Promouvoir un Ogre en Champion.....**10 pts**
 Promouvoir un Ogre en Musicien.....**10 pts**
 Promouvoir un Ogre en Porte-étendard.....**10 pts**

Armes (un seul choix) :

Arme de base supplémentaire.....**6 pts par figurine**
 Arme lourde.....**6 pts par figurine**

Armure :

Armure légère.....**3 pts par figurine**

0-2 Mordilleurs d'Hommes 5 Points par figurine

Page 57

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mordilleur	4	2	3	3	3	1	3	1	6
Grands-Chicots	4	2	3	3	3	1	3	2	6

Taille

20+

Armes & Armures :

- Armure légère
- Arme de base
- Fléau

Règles Spéciales :

- Mercenaires (page 53)
- Peaux-vertes
- Chamalleries
- Complètement insignifiants

Options :

État-Major :

Promouvoir un Mordilleur en Grands-Chicots.....**5 pts**
 Promouvoir un Mordilleur en Musicien.....**5 pts**
 Promouvoir un Mordilleur en Porte-étendard.....**10 pts**
 Le Porte-étendard peut porter une bannière magique des objets communs ou Royaumes Ogres d'une valeur de 50 pts maximum.

Armes & Armures :

Bouclier.....**1 pt par figurine**

UNITÉS SPÉCIALES

Les Ogres de Golgfag 280 Points

Page 52

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ogre	6	3	2	4	4	3	2	3	7
Skaff	6	3	2	4	4	3	2	4	7
Golgfag	6	5	2	5	5	4	3	5	8

Ce coût comprend Golgfag, Skaff le Porte-étendard, un Musicien et un Ogre. Ceci représente la taille minimum de l'unité.

Armes & Armures :

- Deux armes de base
- Armure lourde

Règles Spéciales :

- Régiment de Renom
- À louer (page 52)
- Peur

Options :

Ogre supplémentaire.....45 pts par figurine

Buffles 35 points par figurine

Page 53

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Buffle	6	3	2	4	4	3	2	3	7
Broyeur	6	3	2	4	4	3	2	4	7

Taille d'Unité : 3+
Armes & Armures : • Massue Ogre

Règles Spéciales :

- Peur
- Charge Buffle
- Mercenaire (page 53)

Options :

État-Major :

Promouvoir un Buffle en Broyeur.....20 pts
Promouvoir un Buffle en Beugleur.....10 pts
Promouvoir un Buffle en Porte-étendard.....20 pts
L'étendard peut recevoir un gnoblar longue-vue.....5 pts

Armes (un seul choix):

Arme de base supplémentaire.....4 pts par figurine
Poing d'Acier.....5 pts par figurine

Armures :

Armure légère.....3 pts par figurine

Ventre-Durs 48 points par figurine

Page 54

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ventre-Dur	6	3	2	4	4	3	2	3	8
Ventre de Fer	6	3	2	4	4	3	2	4	8

Taille d'Unité : 3-16
Armes & Armures : • Arme lourde
• Armure lourde

Règles Spéciales :

- Peur
- Charge Buffle
- Mercenaire (page 53)

Options :

État-Major :

Promouvoir un Ventre-Dur en Ventre de Fer.....20 pts
Promouvoir un Ventre-Dur en Beugleur.....10 pts
Promouvoir un Ventre-Dur en Porte-étendard.....20 pts
L'étendard peut recevoir un gnoblar longue-vue.....5 pts
Une seule unité de Ventre-Durs de l'armée peut brandir une bannière magique des Objets Communs ou des Royaumes Ogres d'une valeur maximale de 50 pts

Crache-Plombs 55 points par figurine

Page 54

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Crache-plomb	6	3	3	4	4	3	2	3	7
Crache-tonnerre	6	3	3	4	4	3	2	4	7

Taille d'Unité : 2-5
Armes & Armures : • Canon crache-plombs
• Armure légère

Règles Spéciales :

- Peur
- Charge Buffle
- Mercenaire (page 53)

Options :

État-Major :

Promouvoir un Crache-Plomb en Crache-Tonnerre.....20 pts
Promouvoir un Ventre-Dur en Beugleur.....10 pts

Mangeurs d'Hommes 80 points par figurine

Page 55

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mangeur	6	4	4	5	4	3	3	4	8

Taille d'Unité : 1+
Armes & Armures : • Massue Ogre
• Armure légère

Règles Spéciales :

- Peur
- Charge Buffle
- Mercenaire (page 53)
- Tenaces
- Immunisés à la Psychologie

Options :

Chaque Mangeur d'Hommes peut remplacer sa massue ogre par une option d'arme au choix :

Sabre de Catahy.....6 pts
Arme lourde.....6 pts
Paire d'arquebuses.....6 pts

Il est possible de mélanger les options d'armes au sein d'une même unité.

Armures :

Armure lourde.....4 pts par figurine

UNITÉS SPÉCIALES

Nains 7 points par figurine

Page 58

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Champion	3	4	3	3	4	1	2	2	9
Tireur	3	4	4	3	4	1	2	1	9

Taille d'Unité : 10+

Armes & Armures :
 • Arme de base
 • Armure légère

Règles Spéciales :
 • À louer (page 26)
 • Obstinés
 • Implacables
 • Haine des peaux-vertes

Options :

État-Major :

Promouvoir un Nain en Champion (si l'unité n'est pas équipée d'arbalètes).....**10 pts**
 Promouvoir un Nain en Tireur (si l'unité est équipée d'arbalètes).....**10 pts**
 Promouvoir un Nain en Musicien.....**10 pts**
 Promouvoir un Nain en Porte-étendard.....**10 pts**

Armes & Armures :

Arbalète.....**5 pts par figurine**
 Arme lourde.....**2 pts par figurine**
 Armure lourde.....**1 pt par figurine**
 Bouclier.....**1 pt par figurine**



Les Pirates Tueurs de Long Drong 195 Points

Page 58

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Pirates	3	4	3	3	4	1	2	1(2)	9
Drong	3	6	5	4	5	2	4	3(4)	10

Ce coût comprend Long Drong Silver et 9 Tueurs Pirates, dont un Porte-étendard et un Musicien. Ceci représente la taille minimum de l'unité, qui peut recevoir jusqu'à un maximum de 20 figurines supplémentaires.

Armes & Armures :

• Plein de pistolets!

Règles Spéciales :

• Régiment de Renom
 • À louer (page 58)
 • Obstinés
 • Implacables
 • Haine des peaux-vertes
 • Indémoralisables
 • Bardés de pistolets

Options :

Pirate Tueur supplémentaire.....**12 pts par figurine**



Les Haches des Mers de Torston 145 Points

Page 59

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Haches des Mers	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Torston	3	4	3	3	4	1	2	2	9

Ce coût comprend Torston et 9 Haches des Mers, dont un Porte-étendard et un Musicien. Ceci représente la taille minimum de l'unité.

Armes & Armures :

• Arme de base
 • Arme lourde
 • Hache de lancer
 • Armure légère

Règles Spéciales :

• Régiment de Renom
 • À louer (page 59)
 • Obstinés
 • Implacables
 • Rancune Ancestrale

Options :

Hache des Mers supplémentaire.....**12 pts par figurine**



La Compagnie Maudite 305 Points

Page 68

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	3
Richter	4	5	3	4(5)	4	2	4	3	9

Ce coût comprend Richter Kreugar et 9 Squelettes de la Compagnie Maudite, dont un Porte-étendard et un Musicien. Ceci représente la taille minimum de l'unité qui peut recevoir jusqu'à un maximum de 20 figurines supplémentaires.

Armes & Armures :

Richter Kreugar
 • "Fléau" (épée magique)
 • Gemme du Damné
 • Armure lourde
 • Bouclier

Règles Spéciales :

• Régiment de Renom
 • À louer (page 68)
 • "Rejoignez nous..."
 • Indépendants
 • Haine des Morts-Vivants (Richter seulement)
 • Morts-Vivants (voir page 68)
 • Peur

Squelettes

• Arme de base
 • Armure légère
 • Bouclier
 • Bannière de Malédiction

Options :

Squelette supplémentaire.....**10 pts par figurine**

UNITÉS SPÉCIALES

Maraudeurs Nordiques 7 points par figurine

Page 61

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

Taille 10+ **Armes & Armures :**
d'Unité : • Arme de base
 • Armure légère

Règles Spéciales :
 • À louer (page 26)
 • Frénétiques

Options :

État-Major :

Promouvoir un Maraudeur en Champion.....10 pts
 Promouvoir un Maraudeur en Musicien.....10 pts
 Promouvoir un Maraudeur en Porte-étendard.....10 pts

Armes (un seul choix) et Armures :

Arme de base supplémentaire.....2 pts par figurine
 Arme lourde.....2 pts par figurine
 Fléau.....1 pt par figurine
 Bouclier.....1 pt par figurine

Hommes Ours d'Urslo 255 Points

Page 60

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Homme ours	4	4	3	3	3	1	4	1	7
Oerl	4	4	3	3	3	1	4	2	7
Beorg	4	5	0	5	5	3	3	4	8

Ce coût comprend Beorg, Oerl le Porte-étendard, un Musicien et 7 Hommes Ours. Ceci représente la taille minimum de l'unité.

Armes & Armures :

Oerl et les Hommes Ours

• Arme de base
 • Armure légère
 • Bouclier
 • Bannière de l'Ours (Oerl)

Beorg

• Croc d'Ours

Règles Spéciales :

• Régiment de Renom
 • À louer (page 60)
 • Frénétiques

Options :

Homme Ours supplémentaire.....8 pts par figurine

0-1 Gardes du Corps du Trésorier-Payeur 9 points par figurine

Page 61

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde du Corps	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Champion	4	4	3	3	3	1	3	2	8

Taille 10+ **Armes & Armures :**
d'Unité : • Arme de base
 • Hallebarde
 • Armure légère

Règles Spéciales :
 • À louer (page 26)
 • Tenaces (tant que le Trésorier-Payeur est en vie et dirige l'unité)

Options :

État-Major :

Promouvoir un Garde du Corps en Champion.....10 pts
 Promouvoir un Garde du Corps en Musicien.....10 pts
 Promouvoir un Garde du Corps en Porte-étendard.....10 pts
 Le Porte-étendard peut brandir une bannière magique de 50 pts maximum.

Armures :

Armure lourde.....1 pt par figurine

0-1 Unité de Halflings 6 points par figurine

Page 61

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Halfling	4	2	4	2	2	1	5	1	8
Champion	4	2	4	2	2	1	5	2	8
Tireur	4	2	5	2	2	1	5	1	8

Taille 10+ **Armes & Armures :**
d'Unité : • Arme de base
 • Arc

Règles Spéciales :
 • À louer (page 26)
 • Forestiers

Options :

État-Major :

Promouvoir un lancier Halfling en Champion.....10 pts
 Promouvoir un archer Halfling en Tireur.....10 pts
 Promouvoir un Halfling en Musicien.....10 pts
 Promouvoir un Halfling en Porte-étendard.....10 pts

Armes & Armures :

Peuvent échanger gratuitement leur arc contre une lance, une armure légère et un bouclier.

Les Coqs de Combat de Lupin Croupe 90 Points

Page 62

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Halfling	4	2	4	2	2	1	5	1	8
Ned Hamfist	4	2	5	2	2	1	5	1	8
Lupin Croupe	4	3	5	3	3	2	6	2	9

Ce coût comprend Lupin Croupe, Ned Hamfist le Porte-étendard, un Musicien et 3 Halflings. Ceci représente la taille minimum de l'unité qui peut recevoir jusqu'à un maximum de 14 figurines supplémentaires.

Armes & Armures :

• Arme de base
 • Arc
 Lupin porte aussi une armure légère et un bouclier

Règles Spéciales :

• Régiment de Renom
 • À louer (page 62)
 • Tirailleurs

Options :

Halfling supplémentaire.....7 pts par figurine

UNITÉS RARES

Canon Mercenaire 85 Points

Page 63

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Canon	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant	4	3	3	3	3	1	3	1	7

3 Servants avec arme de base.

Règles Spéciales :
• À louer (page 26)

Canon Tracté de Bronzino 165 Points

Page 63

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Servant	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Bronzino	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Canon	8	-	-	-	6	2	-	-	-

Armes & Armures :

Les servants ont des armes de base.
Bronzino monte un destrier, porte une armure lourde et une arme de base.

Règles Spéciales :

- Régiment de Renom
- À louer (page 63)
- Les Canons
- Petit Calibre
- Mobilité
- Corps à corps
- Déploiement

Ce coût comprend Bronzino, 1 servant monté et 2 servants à pied.

Options :

Canon tracté supplémentaire.....100 pts

Chaque canon arrive avec 1 servant monté et 2 servants à pied, et constitue une unité indépendante occupant un choix d'unité rare.

Catapulte à Marmite Halfling 50 Points

Page 64

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Servant	4	2	4	2	2	1	5	1	8
Catapulte	-	-	-	-	4	2	-	-	-

3 Servants avec arme de base.

Règles Spéciales :
• À louer (page 26)

La Faucheuse de Gobelins de Malakaï Malakaïsson 130 Points

Page 64

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Servant	3	4	3	3	4	1	2	1	10
Malakai	3	5	5	4	4	2	3	3	10
Faucheuse	-	-	-	-	7	3	-	-	-

Armes & Armures :

Les servants portent une arme de base et une arme lourde.
Malakaï porte une arme lourde et une arquebuse naine à répétition (arquebuse naine normale, avec tir multiple x3)

Règles Spéciales :

- Régiment de Renom
- À louer (page 64)
- Tueurs
- Ingénieur (Malakaï)
- Implacables
- Obstinés
- Haine des peaux-vertes

Ce coût comprend Malakaï et 2 servants Tueurs. La Faucheuse, Malakaï et les deux servants occupent un choix d'unité rare et un choix de héros.

Géant Mercenaire 205 Points

Page 65

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Géant	6	3	3	6	5	6	3	spécial	10

Taille d'unité : 1

Équipement : Gros rocher, arbre ou toute arme similaire

Règles Spéciales : À louer (page 65), Grande Cible, Terreur, Ignore la panique des minis, Tenace, Mouvement, Chute, Attaques spéciales.

Les Géants d'Albion 450 Points

Page 66

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bologs	6	3	3	6	5	5	3	spécial	6
Cachtorr	6	3	3	6	5	5	3	spécial	6
Hengus	4	3	3	3	3	2	3	1	7

Équipement :

Les géants sont armés d'un gros rocher, d'un arbre ou de toute arme similaire.

Hengus est équipé d'une arme de base et porte le Bâton d'Oggum.

Ce coût comprend Hengus le Duide et les deux Géants Cachtorr et Bologs. Chacun des trois est une unité indépendante. Ce régiment occupe deux choix d'unités rares.

Magie :

Hengus est un sorcier de niveau 1 utilisant le Domaine de la Bête du livre de règles de Warhammer.

Note : Les deux Géants ne sont pas des personnages.

Règles Spéciales : Régiment de Renom, Géants d'Albion (page 67)

UNITÉS RARES

Les Cavaliers sur Sang-froids de Tichi-Huichi 250 Points

Page 48

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Skink	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Tichi-Huichi	6	4	4	4	3	2	5	3	7
Sang-Froid	8	3	0	4	4	1	1	2	3

Ce coût comprend Tichi-Huichi et 5 skinks, dont un Porte-étendard et un Musicien. Ceci représente la taille minimum de l'unité qui peut recevoir jusqu'à un maximum de 14 figurines supplémentaires.

Armes & Armures :

- Arme de base
- Lance
- Bouclier
- Peau écailleuse 6+

Règles Spéciales :

- Régiment de Renom
- À louer (page 49)
- Flegme
- Sang-froid
- Bénédiction des Anciens

Options :

Chevauteur supplémentaire.....**22 pts par figurine**

0-1 Monteurs de Rhinox 100 Points par figurine

Page 55

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Monteur de Rhinox	6	3	2	4	5	5	2	3	7
Chevauche Tonnerre	6	3	2	4	5	5	2	4	7
Rhinox	7	3	0	5	-	-	2	3	5
Rhinox Tonnerre	7	4	0	6	-	-	2	4	5

Taille Armes & Armures :

d'Unité : • Armure légère
1-3 • Massue ogre

Règles Spéciales :

- Mercenaire (page 55)

- Peur
- Sale caractère
- Charge tonnerre
- Monomaniaque
- Rhinox-Tonnerre
- Occupe 2 choix d'unité rare

Options :

État-Major :

Promouvoir un Monteur en Chevauche Tonnerre.....**24 pts**
Promouvoir un Monteur en Musicien.....**12 pts**
Promouvoir un Monteur en Porte-étendard.....**24 pts**
Le Porte-étendard peut porter une bannière magique des objets communs ou Royaumes Ogres d'une valeur de 50 pts maximum.

Armes, Armures & Montures :

Poings d'acier (seulement comme bouclier)...**10 pts par figurine**
Armures lourdes.....**6 pts par figurine**
Tout Rhinox peut être promu Rhinox-Tonnerre pour **+45 pts**. Si l'unité comporte un Chevauche-Tonnerre, et que cette option est choisie, son Rhinox doit être promu le premier.

Gilead et Fithvael 411 Points

Page 71

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gilead	5	7	6	4	3	3	8	4	10
Fithvael	5	6	6	4	3	2	7	3	9

Ce coût comprend Gilead et Fithvael (Gilead coûte 256 pts et Fithvael 155 pts). Ils occupent un choix d'unité rare mais aussi un choix de héros.

Note : Gilead et Fithvael sont des Hauts Elfes.

Armes & Armures :

- Gilead**
- Arme de base
 - Arc long
 - Armure légère
 - Bouclier
- Fithvael**
- Arme de base
 - Arbalète
 - Arc long
 - Armure légère
 - Bouclier

Règles Spéciales :

- Officieux
 - Régiment de Renom
 - À louer (page 71)
- Gilead**
- Ombre Vive
 - Épée de Galeth
 - La Saga de Destruction
 - Sombres Pensées
- Fithvael**
- Éclaireur
 - Maître archer

Bêtes des Marais d'Albion 85 points par figurine

Page 57

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bête des Marais	6	3	0	5	5	4	2	3	10

Si l'armée inclut un Émissaire Noir ou un Oracle d'Albion, vous pouvez inclure jusqu'à 3 Bêtes des Marais qui comptent pour un seul choix d'unité rare.

Règles Spéciales :

- Figurine individuelle
- Indémoralisable
- Peur
- Créatures des Marais
- Sans Volonté
- Régénération Spéciale
- Pouvoir élémentaire

Dragon Empereur de Feu 960 Points

Page 72

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Dragon Empereur de Feu	6	8	0	8	8	10	6	8	10

Un Dragon Empereur de Feu occupe 3 choix d'unités rares.

Règles Spéciales :

- À louer (page 72)
- Puissance d'unité 30
- Vol
- Terreur

- Grande cible
- Souffle de feu
- Peau écailleuse 2+
- Immunisé à la panique

UNITÉS RARES

Trolls de glace 55 points par figurine

Page 71

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Troll de Glace	6	3	1	5	4	3	1	3	4

Taille
d'Unité :
3+

Armes & Armures :
• Armes de glace

Règles Spéciales :
• Officieux
• À louer (page 71)
• Peur
• Stupidité
• Régénération
• Inflammables
• Vomi de Troll
• Armes de glace

Les Hommes-Oiseaux de Catrazza 150 Points

Page 70

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Homme Oiseau	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Daddallo	4	4	4	3	3	2	3	1	8

Ce coût comprend Daddallo et quatre Hommes-Oiseaux. Ceci représente la taille minimum de l'unité qui peut recevoir jusqu'à un maximum de 5 figurines supplémentaires.

Armes & Armures :
• Arme de base
• Arbalète légère (compte comme un arc)

Règles Spéciales :
• Régiment de Renom
• À louer (page 70)
• Unité volante
• Tir en vol

Options :

Homme-Oiseau supplémentaire.....**25 pts par figurine**

Les Amazones d'Anakonda 125 Points

Page 43

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Amazone	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Pirrana	4	4	3	3	3	1	3	1	7
Colibri	4	4	3	3	3	1	3	1	7
Anakonda	4	5	5	3	3	2	5	3	8

Ce coût comprend Anakonda, Colibri la porte-étendard, Pirrana la musicienne, et 2 Amazones. Ceci représente la taille minimum de l'unité qui peut recevoir jusqu'à un maximum de 15 figurines supplémentaires.

Armes & Armures :
• Lames des Anciens
• Peaux de Skink (armures légères)

Règles Spéciales :
• Régiment de Renom
• À louer (page 44)
• Officieux
• Lames des Anciens
• Tirailleuses
• Indigènes

Options :

Amazone supplémentaire.....**11 pts par figurine**

Les Répurgateurs 350 Points

Page 44

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Wilhelm	4	4	3	4	4	2	4	2	8
Johann	4	5	5	4	4	2	5	3	9

Ce coût comprend Johan Van Hal (200pts) et Wilhelm Hasburg (150pts).

Armes & Armures :

Johan
• Deux pistolets
• Le Pieu de Sigmar

Wilhelm
• Bâton Béni

Règles Spéciales :
• Régiment de Renom
• À louer (page 44)
• Formation
• Psychologie
• Armes de Répurgateur
• Prêtre guerrier (Wilhelm, page 45)

Félix et Gotrek 475 Points

Page 45

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gotrek	3	7	2	4	5	3	5	4	10
Félix	4	5	5	4	4	2	5	3	8

Ce coût comprend Félix Jaeger (162pts) et Gotrek Gurnisson (313pts).

Armes & Armures :

Gotrek
• Hache de Gotrek

Félix
• Lame Tueuse de Wyrms
• Armure légère

Règles Spéciales :
• Régiment de Renom
• À louer (page 45)
• Tirailleurs
• Destin de Gotrek
• Gotrek (page 45)

UNITÉS RARES

Asarnil, le Maître des Dragons 460 Points

Page 69

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Asarnil	5	7	4	4	3	2	7	4	9
Croc de Mort	6	6	0	6	6	6	3	5	8

Ce coût comprend Asarnil (130pts) et son dragon Croc de Mort (330pts). Ils occupent un choix d'unité rare et un choix de héros.

Note : Asarnil est un Haut Elfe.

Armes & Armures :

Asarnil

- Arme de base
- Lance de cavalerie
- Armure lourde
- Bouclier
- Amulette du Coeur de Dragon

Règles Spéciales :

- Régiment de Renom
- À louer (page 69)
- Vol
- Terreur
- Grande cible
- Croc de Mort

Les Rangers de Bugman 243 Points

Page 59

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ranger	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Vétéran	3	4	3	3	4	1	2	2	9
Josef Bugman	3	6	4	4	4	2	4	3	10

Ce coût comprend Bugman et 5 Rangers, dont un Porte-étendard et un Musicien. Ceci représente la taille minimum de l'unité qui peut recevoir jusqu'à un maximum de 14 figurines supplémentaires.

Note : L'adaptation V6 de ce Régiment de Renom est sortie en 2001 au moment du premier livre d'armée nain de la V6. Puis en 2005, le second livre d'armée nain V6 (surnommé V6,5) est sorti, incluant en personnage spécial Josef Bugman, et les règles du Régiment de Renom ont été retirées du site internet GW. Nous avons néanmoins choisi de vous proposer ici les règles de 2001, car elles sont contemporaines de la plupart des unités mercenaires de ce livre. Elles ont cependant été dotées de la règle **officieux**. Reporter ici ces règles (qui diffèrent grandement de celles du personnage spécial Nain) permet aux joueurs non nains de continuer à jouer leur Régiment de Renom.

Armes & Armures :

Bugman

- Hache de Josef
- Chope de Bugman
- Arbalète
- Armure légère
- Bouclier

Rangers

- Arme de base
- Arme lourde
- Armure légère

Options :

Ranger supplémentaire.....12 pts par figurine

État-Major :

Promouvoir un Ranger en Vétéran.....12 pts

Armes (un seul choix) & Armures :

Hache de jet.....3 pts par figurine
 Arbalète.....5 pts par figurine
 Bouclier.....1 pt par figurine

0-1 Les Pirates Zombies de la Côte des Vampires 150 Points

Page 73

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Pirate Zombie	4	3	0	3	3	1	0	1	2

Ce coût comprend 20 Pirates Zombies.

Note : Les Pirates Zombies de la Côte des Vampires ne peuvent être inclus dans une armée Mercenaire que dans le cadre des règles de Lustrie.

Armes & Armures :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- À louer (page 73)
- Ne peuvent jamais être rejoints par un Personnage
- Les Crânes d'ébènes
- Aquatiques
- Décérébrés
- Morts-Vivants

Les Cavaliers Infernaux de Toxote 450 Points

Page 72

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Buck	8	3	2	3	4	1	3	2	5
Kylist	8	4	2	4	4	1	3	2	7
Toxote	8	5	2	4	4	2	5	4	8

Ce coût comprend Toxote et 5 Centaures (4 Bucks et 1 Kylist). Ceci représente la taille minimum de l'unité.

Note : Bien qu'ils soient des Mercenaires, les Cavaliers Infernaux de Toxote ne peuvent pas être joués dans une armée Mercenaire. Ils ne peuvent être inclus que dans les armées mentionnées dans leur paragraphe "À louer".

Armes & Armures :

Bucks

- Arme lourde
- Armure légère

Kylists

- Hallebarde
- Armure légère

Toxote

- Hallebarde
- Armure légère

Options :

Buck supplémentaire.....35 pts par figurine

Kylist supplémentaire.....45 pts par figurine

Vous ne pouvez avoir qu'un Kylist pour 3 Bucks

QUESTIONS & REPONSES, ERRATA et ERREURS DE TRADUCTION

Sont regroupées ci dessous toutes les réponses données par les concepteurs sur les mercenaires, toutes leurs règles erratées et corrigées, ainsi que toutes leurs erreurs de traduction détectées. Le présent ouvrage intègre au maximum les corrections et errata. Cependant elles sont toutes redonnées ici pour les anciens joueurs mercenaires, afin qu'ils en aient une compilation complète quelqu'endroit.

Q&R parues dans White Dwarf

Question : Les nouvelles Règles sur les nains s'appliquent-elles aussi aux nains mercenaires?

Réponse : Toute les règles spéciales des nains (Rancune Anectrale, Obtinés et Implacables)s'appliquent aux mercenaires nains.)

Source : Warhammer Chronicles, White Dwarf 87 - Premier Q&R V6

Question : Le dragon D'Asarnil possède-t-il une sauvegarde d'armure?

Réponse : Oui, une sauvegarde d'armure de 3+ pour sa peau écaillée comme tous les Dragons.

Source : Warhammer Chronicles, White Dwarf 87 - Premier Q&R V6

Question : Combien de points de victoire rapportent Asarnil et son dragon ?

Réponse : Asarnil vaut 130 points de victoires, et son dragon 330.

Source : Warhammer Chronicles, White Dwarf 87 - Premier Q&R V6

Question : Est-ce que toutes le figurines possédant un nom (par exemple, le dragon d'Asarnil, les géants d'albion) sont considérées comme des personnages pour ce qui est des défis etc... ?

Réponse : Non. Seuls les chefs comptent (Asarnil et Hengist) dans les exemples que vous avez mentionnés.

Source : Warhammer Chronicles, White Dwarf 87 - Premier Q&R V6

Question : Un Emissaire Noir peut-il lancer le sort Brouillard Mortel si des unités ennemies sont engagées au corps à corps?

Réponse : Oui.

Source : Warhammer Chronicles, White Dwarf 103 - Clarification des règles de Warhammer

Note : Lors de la reprise de cette R dans le recueil 2004, une erreur de traduction a placé un "Non" à la place du "Oui" original

Q&R et précisions parues sur le site internet GW

Question : Deux adversaires peuvent ils enrôler le même régiment de renom?

Réponse : Techniquement c'est possible, mais pour sûr c'est pas chouette.

Source : Page Q&R Regiments of Renowm 2001

Question : Il y a eu une clarification dans un White Dwarf récent qui expliquait que les nains mercenaires suivent dorénavant les règles spéciales générales des nains. Mais les fichiers pdf des mercenaires et Régiments de Renom n'ont pas encore été mis à jour pour intégrer ceci (car il n'y a rien d'autre à faire...). Cela peut il être rappelé dans le Q&R?

Réponse : Le recueil 2002 règle ce problème (donc assurez vous d'acheter

vosre exemplaire)

Source : Page Q&R Regiments of Renowm 2001

Question : Dans une armée 100% mercenaires, peut on enrôler deux unités mercenaires qui se haïssent comme des Nains et les Chevaucheurs Hobgobelins d'Oglah Khan par exemple?

Réponse : Oui

Source : Page Q&R Regiments of Renowm 2001

Question : Est-ce que Skarloc et le reste de sa bande bénéficiera de nouvelles règles et figurines, car ils sont mentionnés dans les pages des Régiments de Renom?

Réponse : Ceci n'est pas prévu pour le moment.

Source : Page Q&R Regiments of Renowm 2001

Question : En ce qui concerne l'amulette d'Asarnil le maître des dragons, quand des objets magiques donnent une sauvegarde ou des modificateurs contre "tous les tirs", l'intention est elle littéralement que tous les types de projectiles sont affectés que ce soient flèches, carreaux d'arbalètes, étoiles/ couteaux/ haches de lancer, boulets de canon, munition de mortier, souffles, pierres et rochers, carreaux de balistes, plongeurs de la mort gobelin, tir de jezzails, et autres sortes de projectiles ordinaires, et même de projectiles magiques?

Réponse : Toute arme/ machine de guerre/ quoi que ce soit de tir qui nécessite un jet pour toucher (comment appliquez vous -1 pour toucher à des boulets de canon ou des projectiles magiques de toute façon?)

Source : Page Q&R Regiments of Renowm 2001

Question : La compagnie maudite est-elle affectée par le Poison?

Réponse : Bien sûr (eau bénite, etc...)!

Source : Page Q&R Regiments of Renowm 2001

Question : Les personnages mercenaires peuvent ils être dans d'autres armées? Par exemple, si j'ai une armée Orques et Gobelins, puis-je utiliser un général Ogre? Si oui, quels choix occupe-t-il?

Réponse : Pas encore.

Source : Page Q&R Regiments of Renowm 2001

Question : Est-il prévu de mettre à jour les règles des généraux "non-humain" pour la 6ème édition?

Réponse : C'est possible

Source : Page Q&R Regiments of Renowm 2001

Question : A propos des Géants d'albion, y a-t-il une chance que leurs règles soient mise à jour? Peuvent ils suivent les règles publiées dans White Dwarf

(Géants), ou resteront ils limités aux seules règles de la liste d'armée Régiments de Renom?

Réponse : Ils ne changeront pas.

Source : Page Q&R Regiments of Renowm 2001

Question : Si le trésorier payeur est tué au tir, on peut présumer que l'unité/le personnage qui a tué le trésorier payeur n'est pas en mesure de capturer la clé. On peut alors aussi présumer que l'armée Mercenaires ne hait pas l'unité/le personnage qui a tué le trésorier payeur?

Réponse : Excet

Source : Page Q&R Regiments of Renowm 2001

Question : Les Pirates tueurs de Long Drong. Ont ils la capacité "Tueur" que possèdent les Tueurs Nains, et cela fonctionne-t-il avec des pistolets?

Réponse : Ils ne l'ont pas.

Source : Page Q&R Regiments of Renowm 2001

Question : Les Unités Mercenaires ou les Régiments de Renom peuvent ils être rejoints par un personnage non Mercenaire?

Réponse : Non.

Source : Page Q&R Regiments of Renowm 2001

Question : Est-il possible d'avoir plus d'un Emissaire Noir/Oracle dans une même armée?

Réponse : Non.

Source : Anthony Reynolds - Q&A Updated mars 2004 - Forum GW UK

Question : Si des Rois des Tombes engagent un Emissaire Noir ou un Oracle, à quel moment ceux-ci lancent-ils leurs sorts?

Réponse : Avant ou après le déroulement normal de la Hiérarchie Hiératique, mais jamais pendant.

Source : Q&R Roi des Tombes Juillet 2006 - Sanctuaire du savoir

Question : Lorsqu'une unité de Mangeurs d'Hommes inclut des figurines armées différemment, ses membres peuvent-ils utiliser des armes différentes au combat?

Réponse : Oui.

Source : Q&R Royaumes Ogres Janvier 2007 - Sanctuaire du savoir

Question : Selon la réponse précédente, on peut aboutir à une unité avec des Mangeurs d'Hommes ayant des Initiatives et des Capacités de Combat différentes. Doit-on les considérer comme des champions en ce sens que les attaques contre eux au corps à corps doivent leur être allouées individuellement, et que les blessures excédentaires ne sont pas reportées d'un membre de l'unité à l'autre (décompte des Points de Vie séparé)?

Faut-il aussi décompter séparément les Points de Vie perdus au tir et à la magie, ou le joueur ogre doit-il toujours retirer une figurine complète chaque fois que c'est possible?

Réponse : Non, les Points de Vie sont perdus comme dans une unité normale de figurines à plusieurs Points de Vie et le joueur ogre doit retirer un Mangeur d'Hommes de son choix dès que possible. Les pertes de Points de Vie ne peuvent pas être réparties dans l'unité.

Source : Q&R Royaumes Ogres Janvier 2007 - Sanctuaire du savoir

Question : Lorsqu'une unité de Buffles ogres est équipée d'armes de base et de poings d'acier, les ogres perdent-ils leurs massues ogres?

Réponse : Non ils les conservent, mais leurs capacités ne s'additionnent pas. Les ogres choisissent de combattre soit avec leur nombre normal d'Attaques et un modificateur de -1 à la sauvegarde d'armure adverse, soit avec +1 Attaque, sans modificateur.

Source : Q&R Royaumes Janvier 2007 - Sanctuaire du savoir

Question : Les poings d'acier peuvent-ils servir de bouclier contre les attaques à distance ?

Réponse : Non, ils ne servent qu'au corps à corps.

Source : Q&R Royaumes Ogres Janvier 2007 - Sanctuaire du savoir

Question : Les notes du chapitre Hordes Destructrices stipulent qu'il "est nécessaire de noter séparément les Points de Vie des différentes figurines pour les unités comprenant des champions et de personnages, car les blessures ne sont pas reportées". Cela s'applique-t-il aussi lorsque des blessures excédentaires sont infligées aux ogres de base de l'unité? Dans ce cas, le champion doit-il perdre des Points de Vie (est-il alors considéré comme une ogre de base)?

Réponse : Cette note cesse de s'appliquer dans ce cas et les Points de Vie excédentaires sont bien perdus par le champion comme d'ordinaire.

Source : Q&R Royaumes Ogres Janvier 2007 - Sanctuaire du savoir

Question : Si une unité de Ventres-durs est recrutée comme Mercenaires, peut-elle avoir une bannière magique ? Si oui, peuvent-ils la choisir dans la liste de l'armée qui les emploie?

Réponse : Une seule unité de Ventres-durs Mercenaires peut choisir une bannière magique, dans les listes des Royaumes Ogres ou des objets magiques communs, comme indiqué dans leur description.

Source : Q&R Royaumes Ogres Janvier 2007 - Sanctuaire du savoir

Question : L'entrée des Buffles ogres dans les Royaumes Ogres remplace-t-elle celle des ogres dans la liste d'armée Mercenaires? Si non, les ogres mercenaires peuvent-ils utiliser la règle spéciale Charge Buffle?

Réponse : Non et non. Les joueurs Mercenaires peuvent utiliser soit des ogres mercenaires de leur liste, soit ceux

des Royaumes Ogres ayant la règle spéciale Mercenaires.

Source : Q&R Royaumes Ogres Janvier 2007 - Sanctuaire du savoir

Note de Gavin Thorpe sur les Mercenaires

Il y a diverses raisons pour retirer les références aux Mercenaires dans les prochains Livres d'armée et voici les principales :

1. Les règles détaillant comment inclure des Mercenaires dans une armée sont contenues dans la liste/les articles Mercenaires. Par conséquent si vous avez accès à ces règles, vous avez accès à comment ils peuvent être ajoutés à votre armée.

2. Il se peut que nous souhaitions dans le futur revoir la façon dont fonctionnent les Mercenaires, et il sera très difficile de le faire si dans le même temps nous continuons à perpétuer leurs règles actuelles dans les livres d'armées. Notre intention est que les règles des Mercenaires seront entièrement contenues dans un supplément dédié, et ne demanderont aucune référence dans les livres d'armée. Rien de tout cela ne se veut un signal comme quoi nous n'allons jamais/allons refaire immédiatement (effacer la mention nécessaire) un supplément Mercenaires. Il s'agit juste d'une procédure de nettoyage interne qui nous laisse le champ libre pour étudier et poursuivre la suite des opérations futures à propos des Mercenaires.

Source : Page Dogs Of War - Mai 2008

Réponses directes de concepteurs à la communauté

Question : J'avais juste une rapide question pour vous. Dans le White Dwarf 251, l'article sur les mercenaires donne à la confrérie d'Alcatani CC et CT 2. Est-ce correct?

Réponse : Oui, mais c'est pourquoi ils sont si bon-marché.

Source : WHFB Q&A From the E-Desks of The Studio - Février 2001

Les Listes d'armées alternatives V6 n'ont droit d'intégrer des mercenaires que si elles ont l'entrée « mercenaires » en leur sein (en général en choix rare). Ou bien si le régiment de renom est partie intégrante de la liste.

Source : Anthony Reynolds, Mat Ward & Kevin J Coleman - the direwolf FAQ warhammer compilation

Les autres armées ne peuvent pas enrôler des personnages de la liste d'armée de mercenaires (général mercenaire, seigneur sorcier mercenaires, trésorier payeur, capitaine mercenaires & sorcier mercenaires).

Source : Ian Hawkes - the direwolf FAQ warhammer compilation

Émissaire Noir et Oracle : un personnage vivant ne peut pas rejoindre une unité morte vivante, et vice versa.

Source : Anthony Reynolds - the direwolf FAQ warhammer compilation

Question : L'Oracle et l'Émissaire Noir sont ils considéré comme des personnages

(par exemple peuvent ils rejoindre des unités amis, participer à des défis...)

Réponse : Oui

Source : Gavin Thorpe - the direwolf FAQ warhammer compilation

L'Oracle peut aussi être recruté par l'armée des Royaumes Ogres

Source : Gav Thorpe - GD France 06

Le règles Mercenaires des Mordilleurs d'hommes est la même que celle qu'on trouve dans le livre Royaumes Ogres, ce qui veut dire que les Mordilleurs d'hommes sont un choix spécial dans les armées Mercenaires.

Source : Réponse directe de Kevin J Coleman, concepteur de la liste Horde de Gnoblars

Les Mordilleurs d'Hommes (et pas seulement les guerriers Gnoblars comme marqué) sont bien affectés par la règle "chamaillerie".

Source : Réponse directe de Kevin J Coleman, concepteur de la liste Horde de Gnoblars

Errata : Long Drong passe de e4 et ct4, à e5 et ct5. Ses pirates passent de i3 à i2

Source : White Dwarf 145

Erreurs de traduction :

Les duellistes ont cc4 et i4 en VO, et non cc3 et i3

Source : Liste Mercenaires VO

Lucrezia Belladonna, Tourista ; «AU DEBUT de la bataille» en VO et pas «Avant le début de la partie». Ainsi les personnages perdent leur éventuel point de vie APRES le déploiement.

Source : Recueil 2003 VO

Carte au trésor de Mydas le cupide VO : 3-4 «dans un rayon de 18ps autour de MYDAS» et pas «du coffre» comme en VF

Source : Recueil 2003 VO

Un Géant qui se relève ne «PEUT PAS BOUGER CE TOUR» en VO, et non pas «sans faire aucun AUTRE déplacement lors du même tour». En VO se relever n'est PAS un déplacement du géant, et ne peut donc pas être empêché par des sorts bloquant le mouvement par exemple

Source : White Dwarf UK 316 ou Site GW UK

Légion Perdue de Pirazzo et Chevaucheurs de Sang-froids : les modifications suivantes ne concernent que les parties suivant les règles de la Campagne Lustrie.

-Modification du profil de Pirazzo : cc4 ct4 f4 e3 pv1 i4 a2, pas de modification du coût de l'unité.

-Règle de cavalerie légère pour les Chevaucheurs de Sang-froids, les sang-froids ne sont pas stupides et ont i3, tous les membres de l'unité ont +1 attaque en charge, 1 skink de moins mais pas de modification du coût de l'unité.

Site compilant les Q&R et Errata : <http://www.warhammer-tournois.com>

RÉFÉRENCES

PERSONNAGES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Règles Spéciales	Page
Borgio "Casse-Murailles"	4	6	5	4	4	3	5	4	9	Voir bestiaire	73
Lorenzo Lupo	4	6	5	4	4	3	6	4	9	Voir bestiaire	74
Marco Colombo	4	5	4	3	3	3	5	3	9	Voir bestiaire, officieux	75
Lucrezia Belladonna	4	3	3	3	4	3	3	1	8	Voir bestiaire	76
Ghazak Khan	4	7	6	4	4	3	6	4	9	Voir bestiaire	77
Warghan	9	5	0	5	5	3	4	2	5		
Midas le Cupide	4	4	4	4	4	2	4	2	8	Voir bestiaire	78
Sheik Yadosh	4	2	2	3	3	1	2	1	7		
Général Mercenaire	4	6	5	4	4	3	6	4	9		27
Seigneur Sorcier Mercenaire	4	3	3	3	4	3	3	1	8		31
Général Nain	3	7	4	4	5	3	4	4	10	Obstiné, implacable, haine des peaux-vertes	28
Général Orque	4	6	3	4	5	3	4	4	9	Ignore la panique des gobelins, officieux	28
Général Haut Elfe	5	7	6	4	3	3	8	4	10	Stoïcisme, officieux	28
Général Elfe Noir	5	7	6	4	3	3	8	4	10	Haine des hauts elfes, officieux	28
Général Ogre	6	6	4	5	5	5	4	5	9	Charge buffle, peur, officieux	28
Capitaine Mercenaire	4	5	5	4	4	2	5	3	8		27
Trésorier-Payeur	4	4	4	4	4	2	4	2	8	Trésorier-payeur	30
Sorcier Mercenaire	4	3	3	3	3	2	3	1	7		31
Emissaire Noir	4	3	3	3	3	3	3	1	8	À louer, ennemi des Oracles	30
Oracle d'Albion	4	4	3	4	4	3	4	2	9	À louer, ennemi des Émissaires Noirs	30
Prêtresse-Serpent	4	4	3	4	4	3	4	2	9	À louer, indigène, officieux	31
INFANTERIE	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Règles Spéciales	Page
Piquier, Arbalétrier	4	3	3	3	3	1	3	1	7	A louer	35-38
Champion piquier	4	3	3	3	3	1	3	2	7		
Duelliste	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Tirailleur, à louer	42
Champion	4	4	3	3	3	1	4	2	7		
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Obstiné, implacable, haine des peaux-vertes	58
Champion	3	4	3	3	4	1	2	2	9	A louer	
Tireur	3	4	4	3	4	1	2	1	9		
Maraudeur Nordique	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Frénétique, à louer	61
Champion	4	4	3	3	3	1	4	2	7		
Garde du Corps	4	4	3	3	3	1	3	1	8	Tenace (si le Trésorier-payeur est en vie et dirige l'unité), à louer	61
Champion	4	4	3	3	3	1	3	2	8		
Halfling	4	2	4	2	2	1	5	1	8	Forestier, à louer	61
Champion	4	2	4	2	2	1	5	2	8		
Tireur	4	2	5	2	2	1	5	1	8		
Ogre Mercenaire	6	3	2	4	4	3	2	3	7	Peur, à louer	50
Champion Ogre Mercenaire	6	3	2	4	4	3	2	4	7		
Buffle	6	3	2	4	4	3	2	3	7	Peur, charge buffle, mercenaire	53
Broyeur	6	3	2	4	4	3	2	4	7		
Ventre-Dur	6	3	2	4	4	3	2	3	8	Peur, charge buffle, mercenaire.	54
Ventre de fer	6	3	2	4	4	3	2	4	8		
Crache-Plomb	6	3	3	4	4	3	2	3	7	Peur, charge buffle, mercenaire.	54
Crache-Tonnerre	6	3	3	4	4	3	2	4	7		
Mangeur d'Hommes	6	4	4	5	4	3	3	4	8	Peur, ch. buffle, merco., tenace, im. psycho.	55
Troll de glace	6	3	1	5	4	3	1	3	4	Peur, stup., régén., inflam., vomit, officieux, à louer	71
CAVALERIE	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Règles Spéciales	Page
Cavalier léger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Cavalerie légère, à louer	49
Champion	4	3	3	3	3	1	3	2	7		
Tireur	4	3	4	3	3	1	3	1	7		
Cavalier lourd	4	4	3	3	3	1	3	1	8	A louer	46
Champion	4	4	3	3	3	1	3	2	8		
Monteur de Rhinox	6	3	2	4	5	5	2	3	7	Peur, sale caractère, charge tonnerre,	55
Chevauche Tonnerre	6	3	2	4	5	5	2	4	7	monomaniacque, rhinox-tonnerre, mercenaire.	
Rhinox	7	3	0	5	-	-	2	3	5		
Rhinox-Tonnerre	7	4	0	6	-	-	2	4	5		
MONSTRES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Règles Spéciales	Page
Bête des Marais	6	3	0	5	5	4	2	3	10	P., indémoral., sans volonté, créature des marais	57
Géant Mercenaire	6	3	3	6	5	6	3	S	10	Terreur, grande cible, à louer, voir bestiaire	65
Dragon Empereur de Feu	6	8	0	8	8	10	6	8	10	Voir bestiaire	72
MACHINES DE GUERRE	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Règles Spéciales	Page
Canon Mercenaire					7	3				A louer	63
Servant	4	3	3	3	3	1	3	1	7		
Catapulte à Marmite					4	2				A louer	64
Servant	4	2	4	2	2	1	5	1	8		
MONTURES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Règles Spéciales	Page
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5		27
Pégase	8	3	0	4	4	3	4	2	6	Vol	27
Sanglier	7	3	0	3	4	1	3	1	3	Empalement, cuir épais	29
Coursier et Coursier Noir	9	3	0	3	3	1	4	1	5		29
Sang-froid	7	3	0	4	4	1	3	1	3	Peur, stupidité, peau épaisse	29
Pégase Noir	8	3	0	4	4	3	4	2	6	Vol, empalement	29
Grand Aigle	2	5	0	4	4	3	4	2	8	Vol	29

TAILLES, SOCLES, PU

UNITE	TYPE	SOCLE	PU
Personnage à pied, Piquier, Arbalétrier, Duelliste, Nain, Halfling, Garde du Corps du Trésorier-Payeur, Maraudeur Nordique, Mordilleur d'homme, Dépeceurs de Mengil, Confrérie d'Alcatani, Légion Perdue, Compagnie Léopard, Garde Républicaine, Brigade de Braganza, Nemrods de Miragliano, Vengeurs de Vespero, Pirates Tueurs, Haches des Mers, Compagnie Maudite, Hommes-ours d'Urslo, Coqs de Combat, servants d'artillerie, Amazones d'Anakonda, Répurgateurs, Félix et Gotrek, Gilead et Fithvael, Rangers de Bugman, Pirates Zombies, Lorenzo Lupo, Marco Colombo, Mydas et ses Gardes	Infanterie	20x20	1
Arbalétriers de Ruglud	Infanterie	25x25	1
Ogres (de tout type), Trolls de Glace	Infanterie	40x40	3
Homme-oiseau de Catrazza	Infanterie	40x40	1
Bête des Marais	Monstre	40x40	4
Personnage sur Pégase	Monstre	40x40	3+1
Asarnil le Maître des Dragons	Monstre	50x50	6+1
Cavalerie lourde, cavalerie légère, Vauriens de Voland, Chiens du Désert, Chevaucheurs de Loups, Chevaucheurs de Sang-froids, Borgio, Lucrezzia, Ghazak Khan	Cavalerie	25x50	2
Cheik Yadosh	Char	50x100	4
Canon	Machine de Guerre	50x50	3
La Faucheuse de Gobelins	Machine de Guerre	50x100	3
Catapulte à Marmite	Machine de Guerre	20x20	3
Géant d'Albion	Monstre	50x50	6
Géant Mercenaire	Monstre	50x75	6

UNE ARMÉE MERCENNAIRE

Les armées Mercenaires ont de nombreux types d'unités et de personnages, il est donc facile de rassembler une force qui correspond à une stratégie précise ou à l'idée que vous vous faites d'une armée Mercenaire. Vous pouvez recruter une armée constituée entièrement d'unités de cavaleries, monter une milice citoyenne "à la suisse" constituée de régiments de piquiers, ou encore lever une force excellent dans la guérilla avec de nombreuses unités de maniables tirailleurs épaulés d'unités rapides. Quel que soit votre choix, il est important de vous rappeler que les armées Mercenaires comptent sur l'interaction des troupes pour remporter la victoire.

Nombre d'armées de Warhammer comptent grandement sur leurs personnages pour remporter la bataille, ceux-ci étant optimisés au maximum (et coûtant un nombre de points astronomique). Chez les Mercenaires, oubliez immédiatement ce genre de pratique. Nos personnages ne sont que des humains et leur équipement magique assez réduit. Aucun personnage Mercenaire n'est en mesure de vaincre une armée à lui seul, mais une unité Mercenaire menée par un personnage est largement capable d'affronter les plus puissantes unités adverses. Plus que dans toute autre armée, ce sont les unités la clé de la victoire, ou plutôt l'interaction des unités entre elles ainsi qu'avec les personnages. Un petit conseil concernant les personnages : donnez les meilleures protections possibles à votre Trésorier-Payeur, car s'il venait à mourir vous risqueriez de perdre une bonne partie de vos troupes !

L'armée de Cesare di Lucci

L'armée ci-dessous est un exemple de force équilibrée capable d'affronter n'importe quel type d'adversaire. La magie est réduite à sa plus simple expression avec un simple sorcier assurant la défense contre les sorts hostiles. Crassus le Trésorier-Payeur est protégé de façon simple et efficace. Cesare lui-même dispose d'une sauvegarde tout à fait décente et permet de fiabiliser le commandement des unités proches. Ces deux personnages sont équipés d'armes magiques pour pouvoir affronter d'éventuels adversaires éthérés.

Concernant les unités, cette armée dispose de tirs de couverture efficaces avec ses arbalétriers et ses halflings. Le canon permet de détruire d'éventuels chars ou de gérer les monstres et unités blindées. Cette base de tirs est renforcée à courte portée par les unités de duellistes, qui excellent dans le harcèlement, la menace des flancs et la capture de décors. Ils servent aussi à protéger les flancs de l'unité de piquiers qui constitue le poit d'ancrage de la ligne de bataille. Les cavaliers légers sont parfaits pour les charges de flanc, provoquer les charges adverses ou encore aller chasser l'artillerie et empêcher les marches forcées. La force d'impact de l'armée est constituée des Vauriens de Voland et des Ogres. Les Maraudeurs servent au choix de troisième unité d'impact ou de protection sur les flancs des piquiers. Leur frénésie les rend hautement fiables en psychologie mais sans unité écran ils risquent de charger tout et n'importe quoi !

PERSONNAGES

Capitaine Mercenaire.....90
Armure lourde, bouclier, épée de puissance, destrier caparaçonné

Trésorier-Payeur.....93
Armure lourde, bouclier enchanté, lame de morsure, destrier caparaçonné

Sorcier Mercenaire.....110
2 Parchemins de dissipation, arme de base

UNITES DE BASE
10 Duellistes.....100
Armes de base, pistolets, musicien

10 Duellistes.....100
Armes de base, pistolets, musicien

20 Piquiers.....230
Armures légères, piques, musicien, porte-étendard et champion

10 Arbalétriers.....80
Arbalètes et armes de base

5 Cavaliers légers.....75
Destriers, lances, musicien

Les Vauriens de Voland.....219
Armures lourdes, boucliers, lances de cavalerie, destriers caparaçonnés, musicien, porte-étendard, Voland, 1 Vaurien supplémentaire

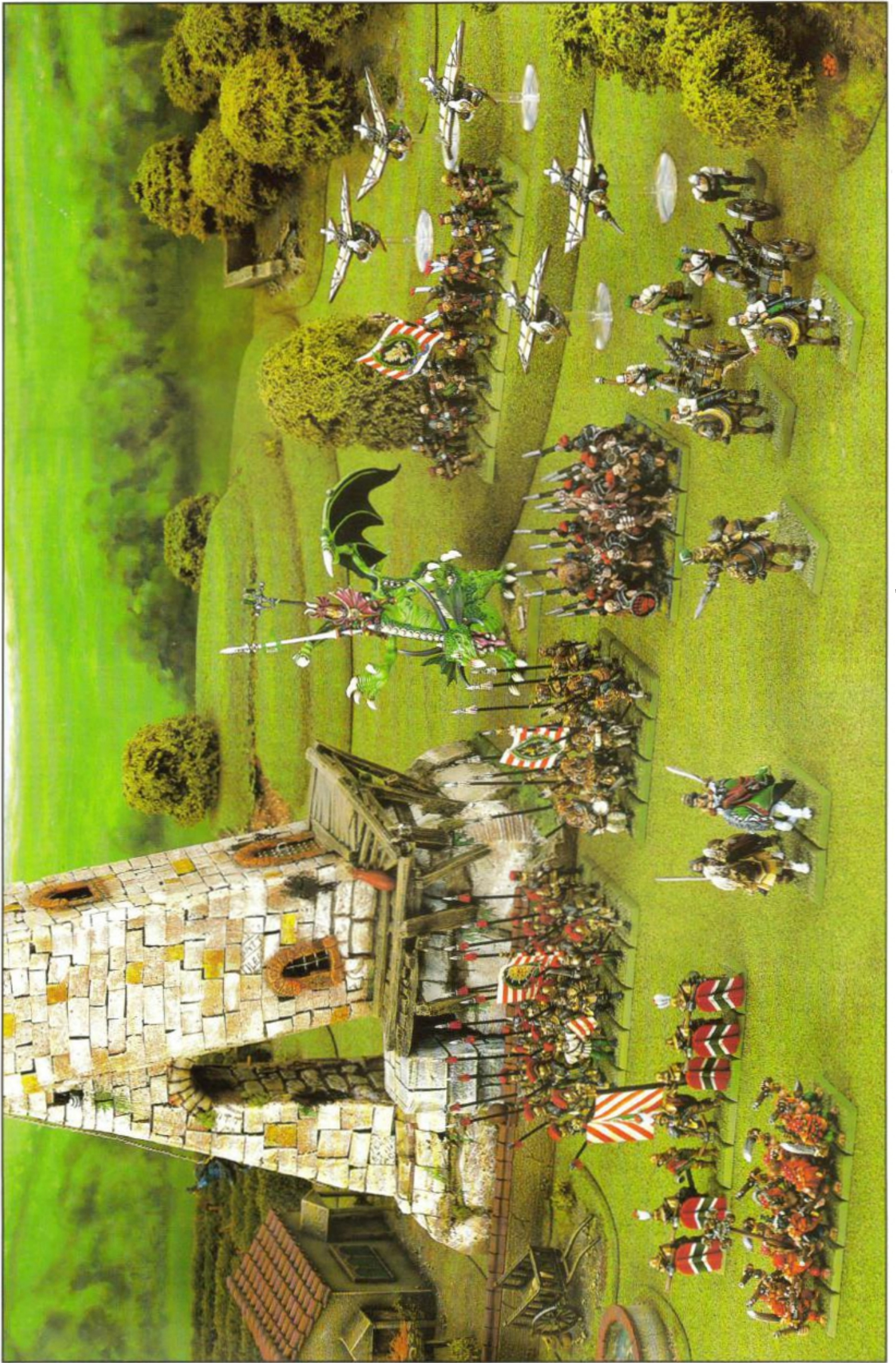
UNITES SPECIALES
10 Halflings.....60
Arcs et armes de base

10 Maraudeurs Nordiques.....80
Armures légères, fléaux

4 Ogres Mercenaires.....174
Armes lourdes, musicien

UNITE RARE
Canon Mercenaire.....85
3 Servants avec armes de base

TOTAL.....1496



Les Mercenaires prêts au combat

WARHAMMER

MERCENAIRES

Les Mercenaires parcourent le monde pour louer leurs épées lorsqu'ils ne font pas partie de l'armée "régulière" d'un puissant Prince Marchand tiléen. Toutes les armées ont plus ou moins recours à eux pour grossir leurs effectifs et obtenir un avantage décisif lors des combats, la plupart des mercenaires étant d'excellents guerriers, vétérans de nombreuses batailles.

Warhammer Armées : Mercenaires est un supplément pour Warhammer qui décrit en détail toutes les ressources dont disposent les Mercenaires. Il est le fruit du travail de joueurs passionnés qui ont compilé tous les PDF et unités mercenaires publiés par Games Workshop et ses filiales pour Warhammer V6 et toujours jouables en V7. Tous ces PDF étaient disponibles gratuitement sur les sites nationaux GW jusqu'au récent remaniement de ces sites. Les PDF n'ayant pas été remis en ligne, c'est maintenant à la communauté des joueurs de continuer à faire vivre cette armée pour éviter de la voir sombrer dans l'oubli. Tout comme les PDF originaux, ce livre est en libre téléchargement gratuit. Si vous avez payé pour le télécharger, vous vous êtes fait avoir!

Contenu :

DE FUREUR ET DE SANG

Une section qui décrit l'histoire de la Tilée et permet de mieux cerner le fonctionnement de la société tiléenne.

NOTRE SANG POUR LEUR OR

Ces pages renferment la description des différentes unités mercenaires qui forment les armées Mercenaires et peuvent aussi être engagées par les autres armées de Warhammer.

LA GALERIE DES ILLUSTRÉS

Un florilège non exhaustif des figurines citadel classiques de la gamme mercenaire, ainsi que des conversions de joueurs à base de figurines citadel. Cette galerie vous aidera à trouver l'inspiration pour votre propre armée Mercenaire.

LISTE D'ARMÉE MERCENAIRE

Des instructions complètes sur la façon de faire de votre collection de figurines une armée de Mercenaires pour Warhammer, ou sur la façon d'intégrer des unités mercenaires à une autre armée de Warhammer.



Ce livre a été fait parce que tout joueur qui a investi du temps et de l'argent dans son armée doit pouvoir avoir les moyens de continuer à la jouer.

UN LIVRE D'ARMÉE
POUR
WARHAMMER
LE JEU DES BATAILLES
FANTASTIQUES

GAMES
WORKSHOP

«_Nous, nobles chevaliers de Bretonnie, nous nous battons pour l'Honneur! Vous, vils mercenaires, vous ne vous battez que pour l'or!

_En bref, nous nous battons tous pour ce qu'on a pas! »

Voland à un Baron Bretonnien durant le Grand Tournoi de Couronne.