

Traduit par Ghiznuk sur www.warhammer-forum.com

Source originelle: Site Nemesis Crown GW US

Sauvegarde de ces pages: <http://sgabetto.free.fr/Telechargements/NemesisUSPersonnae.htm>

Ces personnages sont quelques-uns des officiers, magiciens, et seigneurs qui dirigent les forces qui manoeuvrent dans la région du Talabec lors de la Guerre de la Couronne. Ces personnages sont de simples Héros ou Seigneurs, et peuvent donc être inclus dans vos parties selon les règles habituelles. Aucun équipement supplémentaire ne peut leur être fourni, et ils doivent toujours être joués de la manière indiquée ci-dessous.

Cependant ces personnages ont tous une petite règle additionnelle qui permet de donner un peu de piquant à vos parties. Ces règles sont conçues pour être jouées uniquement dans la campagne de la Couronne du Destin, mais si les joueurs sont d'accord, ils peuvent les faire participer à leurs parties amicales.

"Tranchant" Epinefer.

Même lorsqu'il était une Jeune barbe, le petit Epinefer faisait montre d'une grande capacité et d'un grand amour pour tout ce qui est mécanique. Etant une des plus jeunes recrues de la Guilde des Ingénieurs Nains, il a accès à certaines des meilleures armes d'artillerie qui aient été jamais créées.

Maître Ingénieur Nain (70)

Armure de Gromril avec Rune de Pierre (5) et Rune de Fer (15)

Pistolet Nain (10)

Coût: 100

Compétence spéciale: "Artillerie améliorée". Le joueur nain peut ajouter gratuitement une Rune d'Ingénierie d'une valeur maximum de 25pts sur une de ses machines de guerre.

Nobba Fangadoum.

Bien que tous les Chamanes peau-verte soient un peu excentriques et en général évités par leurs frères, les décharges fréquentes et incontrôlées d'énergie Waaagh! qu'émet Nobba le rendent encore plus isolé qu'aucun autre Gobelin. Il est par conséquent habitué à travailler et à combattre de son propre chef, ne tenant conseil qu'avec lui-même, et excellent en cela.

Grand Chamane Gobelin (155)

Niveau 4(35)

La Carte de Maad (25)

Le Bâton de Baduumm (40)

Coût: 255

Compétence spéciale: "Surcharge de Waaagh!" Tant que Nobba n'a pas rejoint une unité, il génère un Dé de Pouvoir de plus que la normale.

Maximilian von Schädel.

Maximilian a passé ses jeunes années en tant que mercenaire, puis pirate, avant d'être "désigné volontaire" pour servir dans la milice du Talabecland, évitant ainsi une exécution certaine pour les chefs de brigandage, piraterie, extorsion, et vol de chevaux. Bien qu'il soit un commandant rusé et plein de ressources, il garde toujours contact avec ses anciens associés.

Capitaine de l'Empire (50)

Pistolet (6)

Arc long (10)

Armure Complète (8)

Bouclier de Bronze (20)

L'Amulette Ecarlate (20)

Coût: 114

Compétence spéciale: "Amis peu recommandables" Une armée qui inclut von Schädel peut prendre une unité de Mercenaires ou un Régiment de Renom en tant qu'unité de Base (pour peu que cette unité soit autorisée dans les armées impériales).

Sylvaïn Lathauray.

Sylvaïn est un forestier expert, parmi une race de forestiers experts. Dès son plus jeune âge, Sylvaïn était capable de se déplacer silencieusement à travers les bois, et de se cacher en pleine vue, se contentant d'une seule branche ou de quelques roseaux pour devenir invisible. Sur le champ de bataille, il utilise une tactique de guérilla furtive, et combat normalement dans une unité d'Eclaireurs.

Noble Elfe Sylvain (75)

Arme de base supplémentaire (4)

Clan des Eclaireurs (15)

Etui de Bruyère (15)

Pierre de Lune des Chemins Cachés (35)

Coût: 144

Compétence spéciale : "Maître éclaireur" isUne armée qui inclut Sylvaïn peut gratuitement changer deux de ses unités de Gardes Sylvains en Eclaireurs.

Le Baron Philippe d'Artaud

. AsLorsqu'il était jeune chevalier, d'Artaud abandonna le fort et les terres qui lui étaient dues pour affronter la Quête du Graal. Maintenant, presque 20 ans plus tard, ce vétéran endurci n'a toujours pas accompli sa Quête. Il y a longtemps que la fidèle monture d'Artaud est morte sur le

champ de bataille, et donc ce brave chevliar combat à pied, protégeant la veuve et l'orphelin, sans cesse cherchant le Graal.

Paladin (60)

Serment de la Quête (8)

Arme Lourde (4)

Vertu d'Empathie (10)

Andouillers de la Grande Chasse (25)

Coût: 107

Compétence spéciale : "Défenseur du peuple" D'Artaud est un tel modèle pour les paysans qui le suivent, que lorsque ceux-ci se servent de son Commandement (dans un rayon de 12", grâce à la Vertu d'Empathie) pour effectuer un test (y compris un test de Moral), ils peuvent relancer les dés en cas d'échec.

Comte Rabe von Stahl.

L'homme qui deviendrait un jour le vampire connu sous le nom de Rabe von Stahl a d'abord vécu en tant que jeune gentilhomme et chevalier de l'Empire, parmi les rangs d'un Ordre Chevaleresque respecté. Il y a bien longtemps, le régiment de von Stahl fut envoyé en mission en Sylvanie. Là, von Stahl et ces compagnons d'armes eurent à se battre contre les forces du Chaos, aux côtés de miliciens sylvaniens et d'un mystérieux groupe de nobles sylvaniens qui se battaient comme des Démons. Rabe tomba au combat, et fut laissé pour mort. Cependant, bien des années plus tard, von Stahl réapparut sur les champs de bataille, dirigeant cette fois une armée de morts-vivants.

Comte Vampire Dragon de Sang (205)

Cauchemar (12)

Caparaçon (6)

Bouclier (3)

Epée de Bataille (25)

Anneau de Nuit (30)

L'Honneur ou la Mort (10)

Coût: 291

Compétence spéciale : "Esprit chevaleresque" Une armée dirigée par von Stahl peut comporter une unité de Chevaliers Noirs en tant que choix d'unité de Base. De plus, Von Stahl doit toujours être le Général de l'armée.

Ratnash le Leste.

Bien que tous les Skavens, et en particulier ceux du Clan Eshin, possèdent une sorte de ruse animale diabolique, Ratnash le Leste est expert des tactiques furtives et trompeuses, et du meurtre silencieux. Ratnash est un maître assassin personnellement responsable de la mort d'au moins trois douzaines de gentilshommes du Talabecland. Avec toutes les intrigues qui se tissent autour

de la quête de la Couronne du Destin, ce n'est plus qu'une question de temps avant que Ratnash ne reprenne à nouveau son sinistre commerce.

Assassin (105)

Bombes Fumigènes (20)

Lame de Morsure (10)

Manteau des Ténèbres (30)

Coût: 165

Compétence spéciale : "Fourberie" Ratnash peut forcer les unités ennemies qui désirent le poursuivre à relancer leur test de Bombes Fumigènes. De plus, une armée incluant Ratnash peut améliorer gratuitement une de ses unités de Coureurs d'Egout en Tunneliers (bien que les restrictions de taille d'unité de Tunneliers restent d'application).

Panyque le Maniaque.

Cela fait longtemps que les Hommes-Bêtes se sont installés sur les rives de la Talabec. Toutefois, avec la reprise des hostilités dans la région, dans la recherche de la Couronne du Destin, certaines hardes de guerre opportunistes se sont faites plus déterminées, et ont commencé à attaquer ouvertement les villages des Humains civilisés. Panyque le Maniaque, un Chamane au service de Slaanesh, est le meneur d'une de ces hardes de guerre... une harde qui est devenue particulièrement agressive et victorieuse.

Chamane Homme-Bête (75)

Sorcier niveau 2 (35)

Marque de Slaanesh (20)

Sceptre de Darkoth (25)

Coût: 155

Compétence spéciale : "Maître de la Chasse" Panyque peut utiliser le Sceptre de Darkoth comme un objet de sort de niveau 5 ; en plus de cela, Panyque peut toujours lancer ce sort lui-même, comme prévu par les règles de cet objet magique. Après chaque utilisation du Sceptre en tant qu'objet de sort, lancez un dé : sur un 1, le pouvoir du Sceptre disparaît : il compte alors comme un simple Bâton de Chamane.

Angara le Yussaque.

La rumeur dit d'Angara qu'il provient des régions orientales des Royaumes du Chaos; quoi qu'il en soit, ce Champion du Chaos a activement mené campagne le long des rives du Talabec, sous la bannière de Vrathtar, un des Seigneurs du Chaos qui se sont lancés à la recherche de la Couronne du Destin. Angara est un guerrier redoutable et un sorcier accompli; il a fait vœu de retrouver la Couronne au nom du Grand Comploteur.

Champion Exalté du Chaos (100)

Marque de Tzeentch (70)

Disque de Tzeentch (45)

Parchemin de Dissipation (25)

Miroir de la Connaissance (20)

Coût: 260

Compétence Spéciale : "Savoir Impie" Angara connaît un sort de plus que la normale : il connaît ainsi trois sorts au lieu de deux.

Illiam Trouveur-de-Rimes.

Résident en la cité de Marienburg, Illiam est un Haut Elfe inhabituel, qui a accumulé une imposante flotte de vaisseaux commerçants. Ces vaisseaux naviguent sur toutes les mers du monde, acheminant des marchandises, et recherchant la chose la plus précieuse aux yeux d'Illiam : les paroles de la Chanson de Cothique, une geste épique perdue depuis longtemps, qui raconte l'histoire des ancêtres d'Illiam. Dans sa quête, Illiam s'est profondément impliqué - du moins, selon les critères des Hauts Elfes - dans les affaires des Humains. De récentes rumeurs ont amené Illiam et une petite armée de ses disciples sur les rives du Talabec, où il espère découvrir un trésor caché contenant d'antiques volumes, lesquels contiendraient certainement des fragments de la Chanson de Cothique. Assurément, ce n'est plus qu'une question de temps avant qu'Illiam ne se retrouve mêlé à la quête de la Couronne du Destin...

Prince (125)

Maître du Savoir (40)

Maître Epéiste (40)

Baguette d'Argent (10)

Arc Long (15)

Coût: 230

Compétence spéciale : "Autorité naturelle" Un joueur Haut Elfe qui inclut Illiam dans son armée peut décider d'ignorer la règle d'Intrigue à la Cour et de le désigner comme Général.

Vykiel le Monstrueux.

Dès son plus jeune âge, Vykiel a été réputé pour sa cruauté, laquelle était exceptionnelle, même selon les normes de la culture Druchiie. Pendant l'adolescence, Vykiel fut grièvement blessé par un jeune Sang Froid qu'il était en train de torturer - un incident qui lui laissa une vilaine cicatrice sur le visage. Dès cet instant, Vykiel jura qu'il dominerait toutes les bêtes, qu'elles qu'elles soient. Il est depuis devenu un dominateur cruel, mais efficace, pour tous les monstres et les animaux. La rumeur court maintenant que sa flotte a été perçue traversant la Mer des Griffes, en route vers le Vieux Monde.

Maître des Bêtes (40)

Manticore (190)

Epée de Puissance (20)

Coût: 250

Compétence spéciale : "Terreur des Bêtes" Une armée qui inclut Vykiel peut choisir ses Hydres de Guerre en tant qu'unités Spéciales ou Rares, ou les deux.

Vazgrat le Chanceux.

Bien que Vazgrat soit un guerrier redoutable, sa prospérité est plus due à sa chance qu'à ses compétences. Il y a des années, Vazgrat évita de justesse d'être mangé par son père, qui tomba d'une falaise alors qu'il allait "donner une bonne leçon à son avorton". Vazgrat parvint à asservir un Géant qui fut pris par hasard dans une avalanche que Vazgrat avait déclenchée en "balançant des trucs" sur le flanc de la montagne. Il battit en duel de bourrage de panse le meilleur guerrier de sa tribu, après que le champion ait trébuché juste après le début du duel, et se soit éclaté le crâne sur un rocher. Enfin, Vazgrat a obtenu sa position de Tyran actuelle, en voulant écraser un taon sur le Gnoblar préféré du tyran précédent, broyant par la même occasion le dit Gnoblar. Comme chacun le sait, si on ne cherche pas d'ennuis, on ne s'amuse pas à frapper le Gnoblar du chef. Mais la chance de Vazgrat joua une fois de plus, le Tyran fit une charge-buffle dans une des cornes de Rhinocéros qui entouraient la fosse de combat, s'empalant dessus, et faisant de Vazgrat le nouveau Tyran de la tribu. Avec la chance qu'il a, il est certain que Vazgrat jouera un rôle très important dans la quête de la Couronne du Destin.

Tyran (200)

Poing de Fer (12)

Paire de Pistolets (12)

Squeaky, Gnoblar Porte-Bonheur (5)

Trompe-la-Mort (20)

Poignée de Lauriers (15)

Armure Lourde (6)

Coût: 270

Compétence spéciale : "Trop d'bol" Une armée incluant Vazgrat peut relancer un dé (et un seul), n'importe quand au cours de la bataille.

Zlatgar.

Ce brillant tacticien a été envoyé en mission par les Slanns pour retrouver la Couronne du Destin. Zlatgar est un guerrier féroce, qui excelle à la survie en climat hostile, à la découverte de sentiers cachés, et aux manoeuvres secrètes. La Couronne du Destin est un artefact magique dont le pouvoir est proche de celui des reliques des Anciens, et les Slanns craignent ce qui pourrait se produire si les races plus jeunes devaient mettre la main dessus.

Kuraq-Kaq Saurus (145)

Marque Sacrée de Huanchi (20)

Marque Sacrée des Anciens (35)

Armure Légère (3)

bouclier (3)

Coût: 206

Compétence spéciale : "Esprit du Jaguar" Toute unité de Guerriers Saurus qui est rejointe par Zlatgar bénéficie automatiquement des effets de la Marque Sacrée de Huanchi, tant que Zlatgar reste dans cette unité.

Nyletoth l'Aurige.

Lorsqu'il était vivant, Nyletoth n'aimait rien plus que les chevaux et les promenades en char. Il devint un maître du char, et remporta de nombreuses victoires, combattant à partir de son superbe véhicule doré, tiré par les meilleurs étalons Khemriens. Maintenant qu'il est mort, il reste un aurige hors-pair, et dirige souvent de grandes formations de chars.

Prince des Tombes (100)

Fléau de Radiance (50)

Armure légère (2)

Char (45)

Coût: 197

Compétence spéciale : "Aurige hors-pair" Une armée de Khemri qui inclut Nyletoth peut choisir ses unités de Chars en tant que choix de Base, exactement comme si l'armée était dirigée par un Roi des Tombes.

Aeolus l'Astromancien.

Ce pratiquant de la Science des Cieux a souvent loué ses services à des capitaines de navires, à la marine de l'Empire, et à d'autres marins, pourvu qu'ils puissent le payer. Il excelle à prédire l'avenir, à naviguer par les étoiles, à éviter les tempêtes et les bourrasques, et, lorsque les circonstances le demandent, à détruire les vaisseaux ennemis par les éclairs et les comètes.

Sorcier Mercenaire (60)

Sorcier de niveau 2 (35)

Bâton de Sorcellerie (50)

Coût: 145

Compétence spéciale : "Grand Navigateur" Aeolus est habitué à voyager sur l'eau et aux coutumes des marins. Aeolus est donc aquatique, comme les Skinks des Hommes-Lézards, et donc peut se déplacer dans l'eau sans pénalité, et bénéficier d'un couvert léger lorsqu'il est dans l'eau. Cette compétence ne s'étend PAS aux unités qu'Aeolus rejoint.

Rykarth l'Incassable.

Célèbre pour son endurance, on dit de Rykarth qu'il est un des individus les plus courageux de sa race. Il a fait face à maints adversaires rusés et puissants, et a toujours triomphé. Parmi ceux de cette race de guerriers vaillants et disciplinés, Rykarth est perçu comme le parangon de l'endurance, de l'astuce et de la détermination Naines.

Héros Nains du Chaos (60)

Arme Lourde (4)

Armure de Gazrakh (30)

Coût: 94

Compétence spéciale : "Héros national" Rykarth est tellement respecté et écouté parmi les siens,

qu'il compte comme la Grande Bannière de son armée. NB: son armée ne peut donc pas avoir d'autre Grande Bannière.