

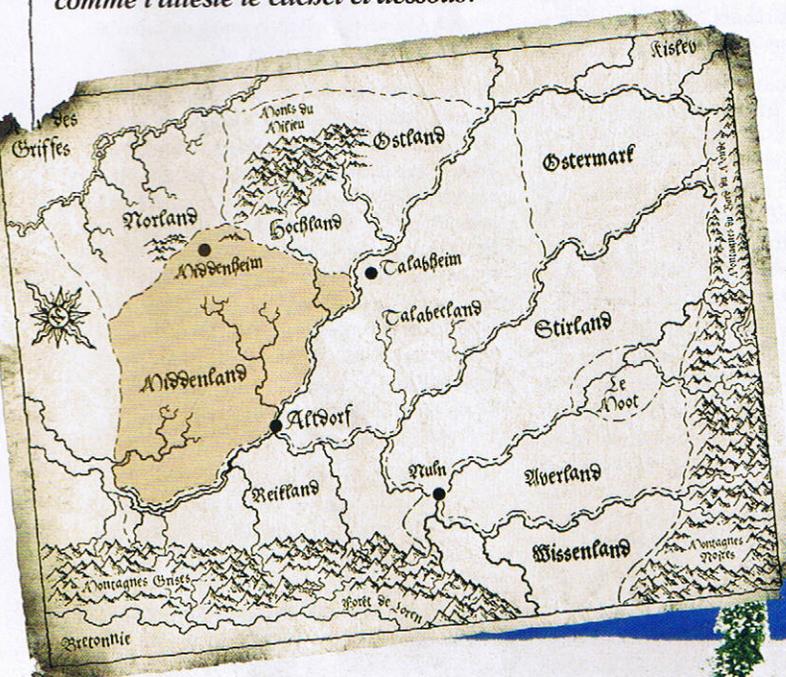
Le Chaos se fait de plus en plus menaçant et les forces impériales se rassemblent pour lui faire face. Parmi elles, les troupes du Culte d'Ulric et celles du Middenland, dont Ian Hawkes nous offre enfin les listes d'armée. Nul besoin de l'accord de votre adversaire pour les utiliser, elles sont officielles comme l'atteste le cachet ci-dessous!

Warhammer chronicles

Liste d'armée impériale officielle du Culte d'Ulric

Ulric est le dieu des batailles, des loups et de l'hiver. S'il est vénéré de par le Vieux Monde, le point focal de son culte se situe à Middenheim, la cité du Loup Blanc. Dieu pragmatique, son culte reste moins ostentatoire que celui de Sigmar: saintes croisades et prosélytisme n'y sont donc pas monnaie courante. En revanche, Ulric est le saint patron des soldats et chacun de ses initiés est un guerrier accompli. L'influence politique de son culte combinée à la nature martiale de ses membres implique qu'Ar-Ulric, son Grand Prêtre, est capable de constituer une imposante armée en cas de besoin. Lorsque les autorités ne peuvent ou ne veulent pas s'occuper d'une menace ennemie, Ar-Ulric peut rassembler ses disciples et faire jouer ses atouts politiques pour les renforcer de contingents impériaux. Les vastes armées ainsi constituées sont alors en mesure de détruire les ennemis de l'Empire.

RÈGLES OFFICIELLES



Une armée du Culte d'Ulric se rassemble sur les pentes enneigées du Fauschlag.

LE DIEU LOUP DE L'HIVER

Ulric est l'une des nombreuses divinités du Vieux Monde. Comme les autres, il fut il y a bien longtemps le dieu de l'une des peuplades humaines qui plus tard fondèrent les nations d'aujourd'hui. La tribu qui vénérât Ulric, celle des Teutogens, peuplait les terres qui occupent de nos jours le nord de l'Empire.

De même que Myrmidia, la déesse de la Guerre et Sigmar, le fondateur déifié de l'Empire, Ulric est un dieu-guerrier. Toutefois, tandis que Myrmidia prêche la science et l'art du combat et que Sigmar incarne la juste puissance qui éradique le mal, Ulric représente l'honneur, le courage et les prouesses martiales. La couardise et la faiblesse sont à ses yeux les pires défauts, lui qui attend de ses disciples droiture et indépendance en toutes choses de la vie.

Ulricans et Sigmarites

Ces divers cultes guerriers sont animés de philosophies dont les différences sont parfois à l'origine de frictions. Sans se livrer une guerre ouverte, Ulricans et Sigmarites éprouvent les uns pour les autres une suspicion évidente. Bien qu'en de nombreux points les deux cultes soient d'accords, comme en ce qui concerne la haine du mal et le respect de la force, certains différents demeurent profondément ancrés. Par exemple, Sigmar place la résolution et la force d'âme au-dessus de la force physique, tandis qu'Ulric fait confiance au courage plutôt qu'à la protection à outrance. Toutefois, il n'en demeure pas moins que c'est l'histoire davantage que les dogmes qui se trouve à l'origine de cette animosité.

Avant la venue de Sigmar, Ulric était la plus puissante divinité du Vieux Monde. Ce fut en effet son Grand Prêtre qui couronna Sigmar Premier Empereur il y a 2 500 ans, bien que le Culte d'Ulric s'obstina longtemps à nier le caractère divin de Sigmar. Aujourd'hui en revanche, ses disciples le reconnaissent comme étant l'égal des autres dieux. On raconte toutefois qu'il existe une secte secrète dérivée du Culte d'Ulric affirmant que Sigmar ne fut jamais autre qu'un puissant héros mortel, et donc implicitement que l'Empire est fondé sur une hérésie. Mais par-dessus tout, les Ulricans ont du mal à digérer le fait que les Sigmarites disposent de trois voix impériales tandis qu'ils n'en ont qu'une seule, alors qu'à leurs yeux, si un culte devait prévaloir sur les autres ce devrait sans l'ombre d'un doute être celui d'Ulric. À l'opposé, les Sigmarites les plus dévoués sont notoirement superstitieux, aussi n'accordent-ils aucune confiance en quiconque n'est pas lui-même un fervent serviteur de Sigmar. À l'encontre des Ulricans, leur suspicion est renforcée par la méfiance qu'éprouvent ces derniers envers l'Empereur-dieu. Cette animosité mutuelle demeure cependant grandement infondée et les relations entre les deux cultes sont amicales, même s'il arrive que leurs divergences d'opinions agissent comme catalyseur et transforment des simples contentieux en conflits retentissants. Ce genre d'incident se produit plutôt en période d'élections impériales, lorsque les votes du Grand Théogoniste et ceux des deux Archidiacres de Sigmar sont presque toujours attribués au comte du Reikland, tandis que le Grand Prêtre d'Ulric soutient invariablement celui de Middenheim pour marquer son désaccord.

Les relations d'Ulric avec les autres divinités sont paisibles et il trouve même un précieux allié en son frère Taal, dieu de la nature et du nord, à tel point qu'il existe de nombreux autels dédiés à eux deux en tant que dieux des quatre saisons. Ceci dit, Ulric est une divinité distante qui ne s'intéresse que de loin aux affaires de ses comparses, et ces derniers prennent à leur tour soin de ne pas entrer en conflit avec lui. Seul le Culte de Ranald provoque régulièrement le courroux d'Ulric, qui considère ses méthodes comme surnoises et déshonorantes.

L'ULRICSBERG

Les frères Taal et Ulric étaient les plus puissants des dieux, leurs cultes étaient largement répandus parmi les hommes. Mais Ulric ressentait un trouble grandissant, car en toutes choses son frère aîné le devançait, aussi se décida-t-il à lui en parler franchement. Taal lui demanda ce qui apaiserait ses tourments, et Ulric répondit qu'il souhaitait un royaume qu'il pourrait entièrement considérer comme étant sien. Taal considéra la requête de son jeune frère et y accéda : il lui donna une imposante montagne entourée de forêts profondes fourmillant de bêtes féroces. Ulric fut ravi du présent, et tout en remerciant son frère pour sa gratitude, il frappa la montagne de son poing, aplatissant ainsi sa pointe et créant un plateau. Il ordonna alors à ses fidèles d'y construire un grand temple et une ville, où ses feux brûleraient éternellement et où les hommes viendraient de loin pour lui payer tribut. C'est pourquoi l'Ulricsberg était jadis appelée Fauschlag, ce qui dans le langage des Teutogens signifie Coup de Poing.

LE REPAIRE DU LOUP BLANC

Situé au nord de l'Empire, l'état du Middenland est l'une des contrées les plus dangereuses du Vieux Monde. Le sol y a toujours été pauvre et les conditions climatiques extrêmes, sans compter que l'essentiel des terres est recouvert d'une forêt dense et impénétrable. L'existence difficile a fait de ses habitants un peuple robuste, habitué à lutter contre la faim, le froid et les dangers des forêts. Au nord-est du Middenland se dressent les Monts du Milieu qui sont le repaire de l'une des plus importantes populations de créatures monstrueuses du Vieux Monde, et certaines mauvaises langues vont même jusqu'à affirmer qu'il y vit des horreurs comme des manticores et des jabberwocks. Au-delà de ces montagnes s'étend la Forêt des Ombres, où le nécromancien Dieter Helsnicht, le Grand Imprécateur de Middenheim, s'enfuit suite à sa défaite devant Ar-Ulric Herrsher et sa compagnie du Loup Blanc. Son armée fut battue il y a plus de mille ans à la Bataille de Beeckerhoven mais son corps ne fut jamais retrouvé, et depuis, des légendes persistent dans les contrées superstitieuses d'Ostland et du Hochland selon lesquelles le Grand Imprécateur hanterait encore les forêts, fomentant sa revanche contre la cité qui causa sa perte.

Mais le pire de tout est sans doute la Forêt de Drakwald, que peu de voyageurs osent traverser car cet endroit est bien connu pour abriter des orques, des gobelins, des hommes-bêtes et des créatures encore plus affreuses tapies dans la pénombre. Même les péages exorbitants que prélève le Nordland pour pouvoir emprunter ses routes côtières ne parviennent pas à convaincre les marchands de tenter leur chance à travers Drakwald. Quoi qu'il en soit, une fois l'obstacle de la forêt franchi, les Landes du Milieu se dressent encore entre le voyageur et Marienburg : si ces dernières sont trop dégarnies pour permettre des embuscades, nul n'ignore les contes faisant état de tertres enchantés et de marécages hantés.

Rien d'étonnant donc à ce qu'une contrée si hostile soit patronnée par une divinité aussi rude qu'Ulric. Si les habitants du Middenland vénèrent le dieu des loups, c'est certainement parce qu'il sait se montrer tout aussi impitoyable que le pays sur lequel il règne et qu'il demande à ses fidèles d'avoir la force nécessaire pour y survivre. C'est pour cela qu'Ulric n'affiche aucune sympathie pour les faibles, tandis que les plus forts gagnent son respect et ses faveurs.

Middenheim

Située à la pointe nord du Middenland se dresse la fière cité de Middenheim, construite à la cime d'un roc escarpé nommé Ulricsberg et qui surplombe la Forêt de Drakwald tel un doigt gargantuesque. Middenheim est également appelée la cité du Loup Blanc car c'est en son sein que se trouve le plus grand temple dédié à Ulric de tout le Vieux Monde. Mais le rôle d'Ulric dans cette cité va bien au-delà du simple patronage : Middenheim est son fief, car la montagne sur laquelle elle se trouve n'est autre que le cœur de son domaine. Non seulement le temple mais la ville entière est un lieu de pèlerinage pour tous les adeptes du dieu loup de par le Vieux Monde.

Middenheim n'est accessible que par quatre viaducs, tous terminés par un pont-levis de bois qui peut être aisément détruit en cas de danger, ce qui ajoute encore au caractère imprenable de l'édifice. Toutefois, un système de plateformes et de paniers attachés à des poulies permet de hisser des provisions, et à l'occasion des personnes, le long des falaises escarpées que surplombe la cité du Loup Blanc.

Middenheim a toujours été la capitale du Middenland, même s'il est arrivé par le passé que certains comtes aient dirigé leur province depuis un autre lieu, que ce fut par choix ou par nécessité. Carroburg a par exemple recueilli un temps une partie de la noblesse en exil. En deux mille ans, le siège du pouvoir n'a pourtant jamais cessé d'être Middenheim, et à l'exception d'Altdorf, aucune cité de l'Empire n'a plus d'influence en raison des voix impériales accordées au comte du Middenland et à Ar-Ulric, sans oublier les

impressionnantes ressources militaires de la province. En outre, c'est à Middenheim que se trouvent deux des plus vieux et réputés ordres de chevalerie de l'Empire : les Chevaliers du Loup Blanc, qui ne sont autres que les templiers d'Ulric, et les Chevaliers Panthères, qui ont juré de protéger la ville et son comte. Il ne fait donc aucun doute que la cité du Loup Blanc est l'une des plus puissantes de tout le Vieux Monde.

La Cité Inférieure

Sous Middenheim se trouve un ancien réseau de tunnels et de cavernes datant d'avant l'époque de Sigmar, lorsqu'Artur, le chef des Teutogens, ordonna la construction d'une forteresse au sommet de l'Ulricsberg ainsi que le forage de tunnels destinés à y transporter matériaux et nourriture. Ce n'est qu'avec la réalisation des viaducs, des moyens de transport bien plus aisés, que les tunnels furent peu à peu délaissés, de sorte que seuls quelques-uns demeurèrent accessibles.

Lors du siège de Middenheim en 1812, les derniers tunnels furent scellés, et les Chevaliers Panthère reçurent l'ordre d'interdire à quiconque l'accès aux tunnels.

Il arrive toutefois qu'un groupe d'aventuriers se voit accorder la permission d'y pénétrer à la recherche de quelque trésor nain abandonné. A leur retour (s'ils en reviennent), ils racontent souvent que les tunnels sont peuplés et plus étendus que ce qu'ils étaient autrefois. Étant donnée la propension de ce genre d'aventuriers à altérer la vérité pour se couvrir de gloire, ils ne sont de toute façon que rarement écoutés.

Année Impériale

-50	Artur, chef des Teutogens, découvre la montagne d'Ulricsberg et creuse jusqu'à son sommet, où il fait construire une grande forteresse.	
63	Wulcan, le Grand Prêtre d'Ulric, a une vision dans laquelle Ulric aplanit le sommet de l'Ulricsberg avec le plat de sa hache. Suite à cela, il y fait ériger un temple dédié au dieu loup.	2010
100-550	Le Culte de Sigmar en pleine expansion entre en conflit ouvert avec celui d'Ulric qui persiste à nier le caractère divin de Sigmar.	2025
1124	Le comte Mandred du Middenland rallie les citoyens de l'Empire ravagé par la peste et repousse une invasion massive de créatures du Chaos. Suite à cette campagne, il est élu Empereur et tient sa cour à Middenheim.	
1152	Assassinat de l'Empereur Mandred. Les comtes électeurs n'arrivent pas à se mettre d'accord sur un successeur et l'Empire est divisé en provinces autonomes. La guerre entre le Talabecand et le Stirland éclate pour l'accession au trône. Le baron Reinhard de Carroburg affirme être l'héritier de Mandred en tant que comte du Middenland. Le baron Eric de Middenheim conquiert Carroburg, tue Reinhard et s'empare du titre.	2100
1360	Ar-Ulric Krieger se rend à Talabheim pour soutenir la revendication au trône d'Ottilia du Talabecand suite à un désaccord avec le comte.	2198
1547	Le comte Siegfried du Middenland se proclame Empereur. Il y a dès lors trois Empereurs.	
1550	"L'Empereur" Siegfried assiège Talabheim mais ne parvient pas à prendre la cité. A son retour, les nobles du Middenland rejettent sa suzeraineté et il se trouve dans l'incapacité de reprendre Middenheim.	2302
1812	Le baron Leonhard, frère du comte Karl-Heinz du Middenland, se proclame comte légitime. Suite à un bref mais sanglant soulèvement, le comte est forcé de fuir vers Carroburg où il fonde une cour rivale et reçoit le soutien du Reikland sous forme de troupes et d'armes, en retour de son aide dans la guerre opposant son allié au Wissenland. Le comte Karl-Heinz assiège Middenheim et tente de se frayer un chemin à travers les tunnels jusqu'au sommet, mais sa tentative se solde par un échec lorsque Leonhard ordonne que les tunnels soient scellés. Suite à sa victoire, Leonhard est reconnu comme comte à l'unanimité.	2371
1865	Le comte du Middenland attaque Carroburg où Jurgen, le petit-fils de Karl-Heinz, essaie selon la rumeur de reconquérir le titre d'électeur. Mais la cité est défendue par les troupes du Reikland et l'assaut est repoussé. Les Joueurs d'Épée du Reikland jouent un rôle décisif dans la victoire et gagnent le titre honorifique de Joueurs d'Épée de Carroburg ainsi que leur célèbre uniforme rouge. Le comte du Middenland perd la vie lors d'un duel avec Jurgen, qui récupère ainsi le titre de son grand-père. Il offre au comte du Reikland les coffres de son prédécesseur en paiement de son aide.	2502
1979	Agée de trois ans, Magritta de Marienburg est élue Impératrice par les comtes électeurs. La comtesse du Stirland, Ottilia du Talabecand et le	2515
	comte du Middenland refusent de confirmer son avènement, de même que le Grand Théogoniste en personne. C'est la fin du système impérial qui surviva tant bien que mal jusqu'à l'époque de Magnus le Pieux, près de quatre cents ans plus tard. Les cités créent leur propre gouvernement et les bourgmestres marchands gagnent en notoriété.	
	Suite à sa quasi destruction sous les coups de Vlad von Carstein de Sylvania, le Stirland, pourtant sérieux prétendant au trône, perd toute chance d'accession à la couronne impériale.	
	Le vampire Vlad von Carstein est tué par Kruger, le Grand Maître des Chevaliers du Loup Blanc. Pourtant, l'année suivante, von Carstein réapparaît à la tête d'une nouvelle armée et le corps de Kruger est retrouvé exsangue au pied de l'Ulricsberg.	
	La Bataille des Quatre Armées. Konrad von Carstein est tenu en échec par une alliance de forces du Middenland, du Talabecand et de Marienburg. Le comte du Middenland et Ottilia du Talabecand ordonnent cependant mutuellement l'assassinat de leur rival, de sorte qu'Helmut de Marienburg aurait certainement été couronné Empereur s'il n'avait pas été tué au cours du combat par Konrad.	
	Giger, le Grand Maître des Chevaliers du Loup Blanc, et Sechse, celui des Chevaliers Panthères mènent une guerre victorieuse contre les tribus barbares de Thialfi Grande Hache. Mais l'un et l'autre tentent de s'approprier la totalité du mérite.	
	La Grande Guerre contre le Chaos. Magnus le Pieux de Nuln se rend à Middenheim pour demander de l'aide. Poussé par une vieille animosité, Ar-Ulric Kriestov tente tout d'abord de faire condamner Magnus comme hérétique, mais il se ravise et accepte de conduire une imposante armée jusqu'au nord pour combattre les barbares.	
	Mariage de la comtesse von Bildhofen à Boris Todbringer de Middenheim. Leur fils Bertholdt devient le premier comte du Middenland issu de la lignée des Todbringer (son arrière petit-fils étant l'actuel comte).	
	Le comte Boris Todbringer prend pour seconde femme Anika-Elise Nikse du Nordland seulement quinze jours après l'avoir rencontrée.	
	Bataille d'Osterwald. Une imposante armée d'orques et gobelins menée par Azhag le Massacreur est arrêtée lorsque le sénéchal Kessler des Chevaliers Panthères tue Azhag en combat singulier. La couronne magique de ce dernier est récupérée puis devient un sujet de discorde entre le Grand Théogoniste, qui souhaite la conserver à l'abri des convoitises, et Ar-Ulric, qui préfère la détruire. L'Empereur tranche en faveur du Grand Théogoniste et la couronne est placée en lieu sûr à Altdorf.	
	Boris Todbringer lance une purge d'envergure de la Forêt de Drakwald, crevant lui-même l'œil du redoutable Khazrak, qui se fait depuis lors appeler le Borgne. L'année suivante, la créature lui rend la pareille en arrachant l'œil droit de Todbringer. A ce jour, la guerre du comte se poursuit et une prime de 10 000 couronnes est promise à quiconque lui ramènera la tête de Khazrak.	

GUERRIERS DU DIEU LOUP

PRÊTRES D'ULRIC

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ar-Ulric	4	5	3	4	4	3	5	3	9
Prêtre-Guerrier	4	4	3	4	4	2	4	2	8

Règles Spéciales :

Bénédiction d'Ulric : Chaque Prêtre-Guerrier d'Ulric ajoute un dé de Dissipation à la réserve de l'armée tant qu'il est présent sur la table. Ar-Ulric en ajoute deux.

Mépris des Lâches : Ulric a la faiblesse et la couardise en horreur. Un Prêtre-Guerrier d'Ulric et l'unité qu'il mène, même si elle est normalement *immunisée à la psychologie*, *baissent* les figurines ayant un Commandement de base inférieur ou égal à 6. Cette règle n'a pas d'effet sur les autres personnages présents dans l'unité ou sur des montures.

PRIÈRES D'ULRIC

Une fois par phase de magie, un Prêtre-Guerrier d'Ulric peut utiliser une des prières suivantes, qui compte comme un objet de sort ayant un Niveau de Puissance de 3. La ferveur d'Ar-Ulric est telle qu'il peut utiliser deux prières au lieu d'une seule par phase de magie, bien qu'il ne puisse utiliser la même prière avec succès qu'une seule fois par phase.

Hurlement : Reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que le Prêtre-Guerrier tente d'utiliser une autre prière. Tant que cette prière est en jeu, le Prêtre-Guerrier et l'unité qu'il mène ajoutent +1D3 ps à leurs mouvements de charge. Si la charge est malgré tout ratée, n'effectuez vers l'ennemi qu'un mouvement normal.

Destruction : Chaque figurine ennemie en contact avec le Prêtre-Guerrier subit une touche de Force 4.

Froid Mordant : Toutes les unités engagées au corps à corps contre le Prêtre-Guerrier ou son unité doivent effectuer un test de Cd. En cas d'échec, elles subiront une pénalité de -1 pour toucher lors de la phase de corps à corps suivante. Notez qu'il ne s'agit pas d'un test de *psychologie*.

Fureur d'Ulric : Reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit dissipée ou que le Prêtre-Guerrier tente d'utiliser une autre prière. Son unité et lui sont immunisés à la *peur*, la *terreur* et la *panique*.



RÈGLES SPÉCIALES DES ARMÉES DU CULTE D'ULRIC

Champions d'Ulric : Toute unité de Guerriers d'Ulric, de Lanciers ou de Hallebardiers appartenant à une armée du Culte d'Ulric peut élever un de ses membres au rang de Prêtre-Guerrier. Ceux-ci parcourent le Middenland dans le but de rassembler les fidèles et les inciter à rejoindre les campagnes menées par leur Grand Prêtre. Cette option coûte +75 points et les Prêtres-Guerriers ne comptent pas dans le nombre maximum de personnages que peut contenir l'armée. Ils n'ont pas l'équipement du reste de leur unité, mais vous pouvez leur en acheter normalement. Les Prêtres-Guerriers enrôlés de cette manière ne peuvent pas quitter leur unité bien qu'ils comptent comme des personnages à part entière. Un Prêtre-Guerrier rattaché à une unité se situe plus bas dans la hiérarchie du culte qu'un autre choisi en tant que Héros. Il ne peut donc recevoir d'objet magique, bien qu'il puisse tout de même

être doté d'objets issus de la liste des Reliques d'Ulric. Notez que vous pouvez inclure à la fois un Prêtre-Guerrier et un Champion dans une même unité.

Force d'Âme : Le rassemblement de tant de fidèles dévoués à Ulric est une vision pleine d'inspiration pour ses Prêtres-Guerriers. Lorsque l'un d'entre eux utilise une prière, le Niveau de Puissance de celle-ci augmente de 1D3, ce qui fait un total de 3+1D3. En ce qui concerne la dissipation ultérieure des prières restant en jeu, celles-ci n'ont plus qu'un Niveau de Puissance de 3. Notez que cette règle ne concerne que les armées du Culte d'Ulric.

Culte : Les armées du Culte d'Ulric sont davantage soudées par leur foi commune que par leur entraînement, elles n'ont donc pas la cohésion habituelle des forces impériales, dont chaque régiment est habitué à agir main dans la main avec le reste de l'armée. Pour cette raison, les règles de *Détachements* ne s'appliquent pas aux armées du Culte d'Ulric.

GUERRIERS D'ULRIC

Dieu guerrier, Ulric attend des initiés de son culte qu'ils fassent preuve de droiture et de courage en plus de posséder un certain talent martial. Bon nombre d'entre eux voient leur vocation naître alors qu'ils servent dans l'armée impériale ou dans un régiment de mercenaires, même si l'Empire regorge de combattants errants à la recherche d'aventures, de trésors ou encore dont le but est tout simplement d'honorer leur dieu. Lorsqu'Ar-Ulric lance une sainte campagne, la plupart de ces guerriers n'hésitent pas à répondre à son appel et rejoignent Middenheim au plus vite. Ils se rassemblent alors en bandes en fonction de leurs affinités, la loi du plus fort servant le plus souvent à déterminer qui en sera le chef et le porte-étendard.

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

Règle Spéciale :

Individualistes : Les Guerriers d'Ulric ne constituent pas des régiments habituels, ce sont des serviteurs du dieu loup issus de professions guerrières aussi diverses que variées s'étant réunis pour servir Ar-Ulric. Ils portent donc toute une variété d'armes et d'équipements, mais pour les besoins du jeu, ils comptent tous comme étant équipés de la même façon. Assurez-vous simplement que la majorité des figurines de l'unité porte l'équipement correct, et informez votre adversaire de la façon dont est équipée l'unité avant le début de la partie. Note: les figurines de Mordheim, et en particulier les Middenheimers, sont parfaites pour représenter des Guerriers d'Ulric.

FRÈRES-LOUPS

Les frères-loups sont des guerriers qui ont été amenés aux portes de la folie par la rudesse de leur existence et le désespoir. Plutôt que de s'abaisser à se lamenter en prêchant la punition des pêcheurs ou la fin du monde, ils suivent une voix plus en relation avec le caractère pragmatique et vengeur de leur dieu. Ils se rassemblent en bandes pour écumer routes et forêts à la recherche d'hommes-bêtes, d'orques ou autres engeances du même acabit. Leur rage et leur haine leur confèrent une force inouïe les poussant à se jeter avec fureur sur ces ennemis, tant ils sont enclins à détruire les responsables des malheurs du monde.

Bien que taciturnes et prompts à l'agressivité, les frères-loups sont les bienvenus dans les armées du Middenland car leur courage et leur force compensent plus que largement leur impétuosité. Plus d'une horde de bandits ou d'hommes-bêtes en maraude a surgi d'un bois dans le but de raser un village et s'est retrouvée mise en déroute par des frères-loups fous furieux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Frère-Loup	4	4	3	4	3	1	3	1	8
Père-Loup	4	4	3	4	3	1	3	2	8

Règles Spéciales :

Tenaces, Tirailleurs. Dès que l'unité est engagée au corps à corps, son état-major et tout personnage en faisant partie sont placés au centre du rang engagé.



Des Chiens de Chasse menés par un Maître de Meute.

CHIENS DE CHASSE

La Forêt de Drakwald est aussi vaste que dangereuse, elle est le repaire de monstruosité comme les hommes-bêtes, les orques et même les minotaures. Ces dangereuses créatures doivent être régulièrement éradiquées afin d'éviter que leur nombre ne devienne trop important et impossible à gérer. Trouver leurs repaires n'est pas chose aisée, les habitants du Middenland dressent donc des meutes de chiens de chasse pour les aider dans leur tâche.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien de Chasse	7	3	3	3	3	1	3	1	5
Maître de Meute	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Règles Spéciales :

Cavalerie Légère : Les Chiens de Chasse forment des meutes rapides et sont considérés comme de la cavalerie légère, voir page 117 du livre de règles de Warhammer. Cela implique que chaque Chien de Chasse a une Puissance d'Unité de 2.

Battue : Les Chiens de Chasse sont dressés pour traquer les hommes-bêtes et les orques jusqu'au plus profond de la Forêt de Drakwald. Ils ne subissent donc pas de pénalité de mouvement lorsqu'ils se déplacent dans les bois, mais sont normalement ralentis par les autres types de terrains. Les Chiens de Chasse ne peuvent pas être rejoints par d'autres personnages que leur Maître de Meute et n'obligent pas les unités amies à effectuer de tests de panique (à l'exception des autres meutes de Chiens). Ils bénéficient cependant des avantages apportés par le Général et la Grande-Bannière.

Maître de Meute : Les Chiens de Chasse sont souvent conduits par un Maître de Meute, un guerrier chevauchant un destrier autour duquel ils se rassemblent. Le Maître de Meute est une option au même titre qu'un Champion et il est traité comme tel à tous les égards (il ne peut pas être pris pour cible par des tirs, peut lancer et relever des défis...) Notez que tant qu'il reste au moins un Chien en vie, le mouvement du Maître de Meute est de 7ps, même si son destrier peut potentiellement lui permettre d'aller plus vite. En contrepartie, il bénéficie de la règle Battue.



MAÎTRES DES CHEVALIERS DU LOUP BLANC

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grand Maître	4	6	3	4	4	3	6	4	9
Sénéchal	4	5	3	4	4	2	5	3	8

Règles Spéciales :

Mépris des Lâches : Ulric a la faiblesse et la couardise en horreur. Un Grand Maître ou un Sénéchal et l'unité qu'il mène, même si elle est normalement *immunisée à la psychologie*, *baissent* les figurines ayant un Commandement de base inférieur ou égal à 6. Cette règle n'a pas d'effet sur les autres personnages présents dans l'unité ou sur des montures.

Grand Maître :

Le Grand Maître : Le Grand Maître ne peut rejoindre qu'une unité de Chevaliers du Loup Blanc. C'est un vétéran de centaines de batailles et sa foi est si forte qu'il est *immunisé à la psychologie*. De plus, tant qu'il fait partie d'une unité de Chevaliers du Loup Blanc, ceux-ci sont galvanisés par sa présence et également *immunisés à la psychologie*.

Sénéchal :

Présence Autoritaire : Le Sénéchal est un guerrier endurci *immunisé à la panique*. Sa présence autoritaire et rassurante lui permet de conférer cette capacité à toute unité qu'il commande. Notez que le Sénéchal peut rejoindre n'importe quelle unité comme un personnage normal, son rôle est moins spécifique que celui du Grand Maître.

LA GARDE TEUTOGEN

La Garde Teutogen est composée des gardes du corps personnels d'Ar-Ulric, Électeur Impérial. Elle l'accompagne partout, que ce soit dans ses missions politiques ou sur le champ de bataille. Elle tire son nom de la grande tribu des Teutogens qui au temps de Sigmar chassa les envahisseurs orques et gobelins. Toutefois, à la différence des Joueurs d'Épée qui sont triés sur le volet parmi les hommes du contingent, les membres de la Garde Teutogens sont issus des rangs des templiers d'Ulric, les Chevaliers du Loup Blanc.

Chaque année, la Garde Teutogen est renouvelée, ses membres étant choisis par le Grand Maître et Ar-Ulric en personne. Ce sont bien souvent des membres du Cercle Intérieur, bien que le processus de sélection ne tienne compte que de leur mérite et non de leur grade, de sorte que même un simple templier peut être choisi. Avoir la chance d'intégrer pour un an la Garde Teutogen est l'un des plus grands honneurs que puisse recevoir un Chevalier du Loup Blanc, qui voit sa résolution déjà impressionnante s'affermir encore davantage sous le poids de sa nouvelle responsabilité.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde Teutogen	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Premier Chevalier	4	4	3	3	3	1	3	2	8

Règles Spéciales :

Tenaces.



Des Chevaliers du Loup Blanc accompagnés par leur Grand Maître percutent une bande d'hommes-bêtes.

ARMURERIE

MARTEAU DU LOUP BLANC

Il s'agit de l'arme décrite dans le livre d'armée de l'Empire sous le nom de marteau de cavalerie. Certaines figurines à pied peuvent maintenant le manier, ce qui nous a amenés à compléter sa description et à réviser le terme employé! Une figurine montée armée d'un marteau du Loup Blanc utilise les règles habituelles des marteaux de cavalerie, elle bénéficie donc d'un bonus de +2 en Force lors du tour où elle charge et de +1 en Force le reste du temps. En revanche, les figurines à pied ainsi équipées comptent comme maniant une hallebarde. Dans tous les cas, l'arme nécessite l'usage des deux mains.

OBJETS MAGIQUES

OBJETS MAGIQUES COMMUNS

Épée de Frappe	30 points
Arme magique; +1 pour toucher.	
Épée de Bataille	25 points
Arme magique; +1 Attaque.	
Épée de Puissance	20 points
Arme magique; +1 en Force.	
Lame de Morsure	10 points
Arme magique; -1 à la sauvegarde d'armure.	
Bouclier Enchanté	10 points
Armure magique; sauvegarde de 5+.	
Talisman de Protection	15 points
Talisman; sauvegarde invulnérable de 6+.	
Bâton de Sorcellerie	50 points
Objet cabalistique; +1 pour dissiper les sorts.	
Parchemin de Dissipation (Une seule utilisation)	25 points
Objet cabalistique; dissipe automatiquement un sort ennemi.	
Pierre de Pouvoir (Une seule utilisation)	25 points
Objet cabalistique; +2 dés pour lancer un sort.	
Bannière de Guerre	25 points
Bannière magique; +1 au résultat de combat.	

OBJETS MAGIQUES INTERDITS

Les objets magiques suivants ne peuvent être utilisés dans une armée d'Ulric, soit parce qu'ils ont été consacrés à Sigmar plutôt qu'à Ulric, soit parce qu'ils sont conservés dans les cryptes impériales d'Altdorf.

Masse d'Helstrum	Symbole de Sigmar
Épée d'Acier Béni	 Icône de Magnus
Armure Dorée	Bannière Impériale
Armure de Fer Météorique	Bannière de Sigismund
Suaire de Magnus	Bannière du Griffon
Amulette de Jade	Étendard d'Acier

Note: Les armées du Culte d'Ulric ne disposent pas de sorciers, elles n'ont donc pas accès aux objets cabalistiques, à la différence des armées du Middenland (voir plus loin pour plus de détails).

NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

Les nouveaux objets magiques suivants sont réservés aux armées du Culte d'Ulric.

ARMES MAGIQUES

Blitzbeil

60 points

Ar-Ulric uniquement

Nommée d'après la hache d'Ulric, Blitzbeil est par tradition portée par Ar-Ulric. Elle s'abat avec la force de la foudre, tandis que son aura glace le sang de ses ennemis et engourdit leurs membres, ralentissant leurs mouvements.

Le porteur gagne +1 en Force et ses victimes n'ont pas droit aux sauvegardes d'armures. De plus, toutes les figurines ennemies en contact avec lui frappent en dernier, même si elles ont chargé.

Marteau des Tempêtes

30 points

Grand Maître ou Sénéchal uniquement

Le Marteau des Tempêtes fut forgé dans un métal météorique très dense puis enchanté pour lui permettre d'être manié aussi facilement qu'une arme ordinaire.

Compte comme un marteau du Loup Blanc. Les figurines blessées par le porteur lors du tour où il charge ne peuvent pas attaquer durant ce tour.

Morsure d'Hiver

30 points

Cette hache a été enterrée sous l'Ulricsberg pendant un hiver entier et a absorbé l'essence même des pouvoirs d'Ulric.

Tous les jets pour toucher donnant un résultat de 6 blessent automatiquement et annulent les sauvegardes d'armures.

ARMURES MAGIQUES

Armure de Skoll

40 points

Cette lourde armure est gravée d'une hache d'or et de têtes de loups. Elle a le pouvoir d'absorber la lumière et la chaleur, tandis que les coups qu'elle arrête perdent leur puissance.

Compte comme une armure lourde. Au corps à corps, les attaques dirigées contre le porteur subissent une pénalité de -1 en Force, ce qui affecte également le modificateur à la sauvegarde. De plus, son porteur est immunisé aux effets des sorts du Domaine de la Lumière.

Heaume Loup des Teutogens

35 points

Ce heaume d'acier, façonné pour représenter le visage bestial d'un loup, date d'avant l'arrivée de Sigmar mais étincelle comme au premier jour. Il est dit qu'Ulric accorde une immense force à son porteur, pour peu qu'il sache se montrer vaillant.

Svg d'armure de 6+ pouvant être combinée normalement avec d'autres équipements conférant une svg d'armure. De plus, le porteur peut tenter un test de Commandement au début de chaque phase de corps à corps. S'il réussit le test, il bénéficie d'un bonus de +1 en Force pour la durée de la phase.

TALISMANS

Cœur de Middenheim

40 points

Cette pierre sphérique enchâssée dans une amulette d'or est façonnée à partir d'un des blocs qui constituent la clef de voûte de l'entrée du temple d'Ulric à Middenheim, et a depuis été portée par quelques-uns des meilleurs guerriers ayant jamais vécu dans la cité du Loup Blanc.

Sauvegarde invulnérable de 5+. Le porteur bénéficie également d'un bonus de +1 en CC.

Cape d'Anraheir

25 points

Le sorcier d'Ambre Anraheir créa cette cape pour se défendre contre les hommes-bêtes de la forêt de Drakwald, à partir de la peau d'un minotaure qu'il tua grâce à une lance faite d'énergie magique pure.

Résistance à la Magie (1). Le porteur cause de plus la peur aux hommes-bêtes et aux minotaures.

OBJETS ENCHANTÉS

Fléau des Lâches

30 points

Le pouvoir de cette amulette envahit tous ceux qui le ressentent d'une irrésistible envie de se battre, les faisant oublier toute velléité de repli.

Une unité accompagnée par le porteur du *Fléau des Lâches*, de même que toute unité chargée par lui ou par l'unité qu'il a rejointe, ne peut choisir de fuir volontairement en réaction une charge. Elle peut en revanche choisir n'importe quelle autre réaction à une charge ennemie.

Pelisse de Horros

20 points

Il y a fort longtemps, les villages environnants Middenheim étaient en proie à un énorme loup appelé Horros. Un chevalier inconnu parvint finalement à le tuer, et l'esprit du loup se retrouva prisonnier de sa propre peau qui, transformée en cape, prête à son porteur la force primale de la bête.

Le porteur peut relancer un jet pour blesser raté lors de chaque phase de corps à corps.

Griffe du Loup

15 points

Taillé dans un os de loup en forme de croc, les symboles magiques inscrits sur ce totem donnent à leur porteur une vitesse surnaturelle.

Le personnage et toute unité qu'il rejoint jettent un dé de plus que la normale pour déterminer leurs distances de poursuite, et ignorent le résultat le plus bas.

BANNIÈRES MAGIQUES

Bannière de Middenheim

40 points

Les origines de cet étendard sont voilées de mystère, mais cela fait des siècles qu'il fait office de Grande Bannière de la cité du Loup Blanc. Sa puissance emplit les troupes qui se battent sous ses couleurs d'un courage inouï et les pousse à défier les adversaires les plus redoutables.

L'unité est immunisée à la peur et à la terreur.

Étendard du Loup Blanc

40 points

Cet étendard est découpé dans la fourrure d'un grand loup de la forêt de Drakwald. Il a la faculté de protéger les guerriers qui le brandissent des flèches et des balles ennemies.

Tous les tirs dirigés sur l'unité (y compris les projectiles magiques) subissent une pénalité de -1 en Force. Les autres types d'attaques, comme les sorts n'entrant pas dans la catégorie des projectiles magiques, ne sont pas affectés.

Bannière des Vrais Guerriers

35 points

Cet étendard finement brodé a été béni par Ar-Ulric Sehrbart, qui tua trente orques de sa main à la bataille de Kleindorf.

Lorsque l'unité portant cette bannière doit effectuer un test de moral, elle compte comme ayant perdu le combat de 1D3 points de moins que prévu. Si l'écart après réduction est de 0 ou moins, elle compte quand même comme ayant perdu le combat mais effectuera son test en utilisant son Cd non modifié. Cette bannière n'a aucun effet sur les autres unités amies engagées dans le même combat, celles-ci doivent tester normalement.

RELIQUES D'ULRIC

Les objets suivants ne peuvent être choisis que par des Prêtres-Guerriers d'Ulric et Ar-Ulric. Leur valeur est prise en compte dans le total dépensé en objets magiques, bien qu'il ne s'agisse pas d'objets magiques. Ils ne sont donc pas affectés par les objets et sorts tels qu'*Anathème de Vault* qui ont des effets particuliers sur les objets magiques. A la différence de ces derniers, chaque talisman peut être pris en plusieurs exemplaires, même pour une seule et même figurine.

Croc d'Ambre

35 points

Seuls les prêtres-guerriers qui se sont distingués par leur foi et leur bravoure se voient accorder un croc de loup blanc enchâssé dans un médaillon d'ambre.

Le Prêtre-Guerrier peut utiliser une prière de plus par phase de magie. En revanche, il ne peut utiliser une prière dont il s'est déjà servi avec succès lors de cette même phase. Un Prêtre-Guerrier ne peut jamais utiliser qu'une seule prière supplémentaire, quel que soit le nombre de *Crocs d'Ambre* qu'il porte.

Dague de Glace

30 points

La Dague de Glace n'est pas une arme mais un symbole d'Ulric sous son aspect de dieu de l'hiver et du froid. Elle est généralement portée en médaillon.

La *Dague de Glace* permet au Prêtre-Guerrier de puiser davantage de force dans la foi et le courage de ses frères d'armes. Il peut ajouter le bonus de rangs actuel de l'unité dans laquelle il se trouve au Niveau de Puissance de ses prières. Ce bonus ne peut être ajouté qu'une fois par prière, rien ne sert de porter plusieurs *Dagues de Glace*.

Croc du Loup de Givre (Une seule utilisation)

25 points

Un Croc du Loup de Givre est une dent arrachée à l'un des plus grands loups de la Forêt de Drakwald et bénie par Ar-Ulric. On raconte qu'il s'agit d'un puissant talisman et qu'un prêtre-guerrier qui en possède un voit ses pouvoirs s'affermir.

Avant de lancer une prière, un Prêtre-Guerrier peut déclarer qu'il va utiliser son *Croc du Loup de Givre*. La prière compte alors comme si elle avait été lancée avec Pouvoir Irrésistible, à l'instar d'un sort ayant obtenu deux 6 sur ses dés de Pouvoir.

Relique de Skoll

15 points

Dans la mythologie Teutogen, Skoll est un loup gigantesque, compagnon d'Ulric, qui chaque année chasse le soleil pour permettre à l'hiver de s'installer. Les Reliques de Skoll sont enchâssées dans des amulettes de bronze ou d'acier, et l'on prétend qu'il s'agit de fragments de ses crocs et de ses griffes.

La relique ajoute +1 au résultat de chaque dé utilisé lors d'une dissipation, jusqu'à un maximum de 6. Notez qu'il est du coup impossible de rater automatiquement une dissipation, et que les chances de dissipation automatique sont plus élevées. Une seule *Relique de Skoll* peut être utilisée contre un sort donné. Si la dissipation est réussie, la relique est détruite par la magie qu'elle a absorbée. Dans le cas contraire, elle pourra de nouveau être utilisée.

Tête de Loup (Une seule utilisation)

10 points

La Tête de Loup est le symbole d'Ulric par excellence. Avant une campagne, ses prêtres-guerriers bénissent de nombreux emblèmes de ce type, leur insufflant le pouvoir de contrer les sortilèges ennemis.

Avant de tenter de dissiper un sort, le joueur peut déclarer qu'il souhaite utiliser une *Tête de Loup*, ce qui lui permet de bénéficier d'un dé de Dissipation supplémentaire. Notez que vous n'êtes pas obligé d'utiliser des dés de Dissipation de votre réserve mais pouvez vous contenter de celui accordé par la *Tête de Loup*. Du reste, plusieurs *Têtes de Loup* peuvent être utilisées pour contrer un même sort.



LISTES D'ARMÉE

PERSONNAGES

SEIGNEURS

0-1 GRAND MAÎTRE DES CHEVALIERS

DU LOUP BLANC 166 pts/figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grand Maître	4	6	3	4	4	3	6	4	9
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Armes & Armure : Marteau du Loup Blanc, armure de plates complète.

Monture : Destrier caparaçonné.

Options :

- Peut choisir des objets magiques dans la liste des objets communs ou dans celle de l'Empire jusqu'à une valeur de 100 points maximum.

Règles Spéciales : *Le Grand Maître, Mépris des Lâches.*

0-1 GRAND PRÊTRE D'ULRIC 145 pts/figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ar-Ulric	4	5	3	4	4	3	5	3	9
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Armes & Armure : Arme de base.

Options :

- Peut porter une armure légère (+3 pts) ou une armure lourde (+6 pts), ainsi qu'un bouclier (+3 pts).
- Peut porter une arme de base additionnelle (+6 pts) ou une arme lourde (+6 pts).
- Peut chevaucher un destrier (+15 pts) qui peut être caparaçonné (+6 pts).
- Peut choisir des objets magiques dans la liste des objets communs, dans celle de l'Empire et/ou dans celle des Reliques d'Ulric jusqu'à une valeur de 100 points maximum.

Règles Spéciales : *Bénédition d'Ulric, Mépris des Lâches, Prières d'Ulric.* Un Grand Prêtre ajoute deux dés de Dissipation au lieu d'un et peut utiliser deux prières différentes par tour.



Les nouveaux Prêtres-Guerriers d'Ulric, peints par Darren Lathem et Kirsten Mickleburgh.

HÉROS

SÉNÉCHAL DU LOUP BLANC 62 pts/figurine

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

Armes & Armure : Marteau du Loup Blanc, armure de plates complète.

Options :

- Peut chevaucher un destrier caparaçonné (+20 pts).
- Peut choisir des objets magiques dans la liste des objets communs ou dans celle de l'Empire jusqu'à une valeur de 50 points maximum.

Règles Spéciales : *Présence Autoritaire, Mépris des Lâches.*

PRÊTRE D'ULRIC 95 pts/figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prêtre d'Ulric	4	4	3	4	4	2	4	2	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Armes & Armure : Arme de base.

Options :

- Peut porter une armure légère (+2 pts) ou une armure lourde (+4 pts), ainsi qu'un bouclier (+2 pts).
- Peut porter une arme de base additionnelle (+4 pts) ou une arme lourde (+4 pts).
- Peut chevaucher un destrier (+10 pts) qui peut être caparaçonné (+4 pts).
- Peut choisir des objets magiques dans la liste des objets communs, dans celle de l'Empire et/ou dans celle des Reliques d'Ulric jusqu'à une valeur de 50 points maximum.
- Un Prêtre d'Ulric peut porter la Grande Bannière pour +25 points, auquel cas il ne peut pas être le général de l'armée. Il ne peut pas non plus porter d'autres armes ni de bouclier. Il peut brandir une bannière magique (sans limite de coût), mais il ne peut alors pas avoir d'autres objets magiques ni de Reliques d'Ulric.

Règles Spéciales : *Bénédition d'Ulric, Mépris des Lâches, Prières d'Ulric.*



Grand Maître et Sénéchal du Loup Blanc, peints par Dale Allen.



Des chasseurs de Middenheim traquent leur proie dans les Monts du Milieu.

UNITÉS DE BASE

CHEVALIERS DU LOUP BLANC 23 pts/figurine

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

Taille d'Unité: 5+.

Armes & Armure: Marteau du Loup Blanc, armure de plates complète.

Montures: Destrier caparaçonné.

Options:

- Un Chevalier peut devenir Musicien pour +8 points.
- Un Chevalier peut devenir Porte-étendard pour +16pts. Le Porte-étendard peut brandir une bannière magique d'une valeur de 50 points maximum.
- Un Chevalier peut devenir Premier Chevalier pour +16 points.
- Chevaliers du Cercle Intérieur: Une unité peut appartenir au Cercle Intérieur pour +3pts/figurine. La Force des Chevaliers et du Premier Chevalier passe alors à 4.

GUERRIERS D'ULRIC 3 pts/figurine

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

Taille d'Unité: 10+.

Armes & Armure: Arme de base.

Options:

- Toute unité peut être équipée d'armures légères (+1pt/figurine) et porter des boucliers (+1pt/figurine).
- Toute unité peut être équipée d'armes de base additionnelles (+2pts/figurine) ou d'armes lourdes (+2pts/figurine).
- Un Guerrier peut devenir Musicien pour +5 points.
- Un Guerrier peut devenir Porte-étendard pour +10 points.
- Un Guerrier peut devenir Champion pour +13 points.

Règles Spéciales: Individualistes.

CHIENS DE CHASSE 7 pts/figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien de Chasse	7	3	3	3	3	1	3	1	5
Maître de Meute	4	4	3	3	3	1	3	1	7
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Taille d'Unité: 5-20.

Armes & Armure: Aucune.

Options:

- Vous pouvez remplacer un Chien de Chasse par un Maître de Meute pour +15 points. Ce dernier chevauche un destrier et porte une armure légère ainsi qu'une lance.

Règles Spéciales: *Cavalerie Légère, Battue.* Les Chiens de Chasse ne comptent pas dans le nombre d'unités de base que vous devez inclure dans votre armée. Vous devez donc avoir des Chevaliers du Loup Blanc, des Gardes Teutogens et/ou des Guerriers d'Ulric.

0-1 GARDES TEUTOGENS 11 pts/figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde Teutogen	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Premier Chevalier	4	4	3	3	3	1	3	2	8

Taille d'Unité: 10+.

Armes & Armure: Marteau du Loup Blanc, armure de plates complète.

Options:

- Un Garde Teutogen peut devenir Musicien pour +6 points.
- Un Garde Teutogen peut devenir Porte-étendard pour +12 points. Un Porte-étendard peut brandir une bannière magique d'une valeur de 50 points maximum.
- Un Garde Teutogen peut devenir Premier Chevalier pour +12 points.
- Chevaliers du Cercle Intérieur: La Garde Teutogens peut appartenir au Cercle Intérieur pour +2pts/figurine. La Force des Gardes et du Premier Chevalier passe alors à 4. Notez que vous pouvez faire accéder au Cercle Intérieur à la fois une unité de Chevaliers du Loup Blanc et la Garde Teutogens.

Règles Spéciales: Tenaces.

UNITÉS SPÉCIALES

ARCHERS 7 pts/figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Archer	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Tireur d'Élite	4	3	4	3	3	1	3	1	7

Taille d'Unité: 10-20.

Armes & Armure: Arc et arme de base.

Options:

- Un Archer peut devenir Tireur d'Élite pour +5 points.

Règles Spéciales: *Tirailleurs*, *Chasseurs* (n'importe quel nombre d'unités d'Archers peut devenir Chasseurs pour +2 points par figurine, voir ci-dessous).

CHASSEURS

Taille d'Unité: 5-10

Armes & Armure: Arc long et arme de base.

Options:

- Un Chasseur peut devenir Tireur d'Élite pour +6 pts.

Règles Spéciales: *Éclaireurs*, *Tirailleurs*.

LANCIERS 5 pts/figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lancier	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Sergent	4	3	3	3	3	1	3	2	7

Taille d'Unité: 10+.

Armes & Armure: Arme de base, lance et armure légère.

Options:

- Toute unité peut être équipée de boucliers (+1 pt/figurine).
- Un Lancier peut devenir Musicien pour +5 points.
- Un Lancier peut devenir Porte-étendard pour +10 points.
- Un Lancier peut devenir Sergent pour +10 points.

HALLEBARDIERS 5 pts/figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hallebardier	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Sergent	4	3	3	3	3	1	3	2	7

Taille d'Unité: 10+.

Armes & Armure: Arme de base, hallebarde et armure légère.

Options:

- Toute unité peut être équipée de boucliers (+1 pt/figurine).
- Un Hallebardier peut devenir Musicien pour +5 points.
- Un Hallebardier peut devenir Porte-étendard pour +10 points.
- Un Hallebardier peut devenir Sergent pour +10 points.

UNITÉS RARES

FRÈRES-LOUPS 8 pts/figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Frère-Loup	4	4	3	4	3	1	3	1	8
Père-Loup	4	4	3	4	3	1	3	2	8

Taille d'Unité: 5-15.

Armes & Armure: Arme de base.

Options:

- Toute unité peut être équipée d'armures légères (+1 pt/figurine) ainsi que de boucliers (+1 pt/figurine).
- Toute unité peut être équipée d'armes de base additionnelles (+2 pts/figurine) ou d'armes lourdes (+2 pts/figurine).
- Un Frère-Loup peut devenir Musicien pour +5 points.
- Un Frère-Loup peut devenir Porte-étendard pour +10 points.
- Un Frère-Loup peut devenir Père-Loup pour +10 points.

Règles Spéciales: *Tenaces*, *Tirailleurs*.

MERCENAIRES Pts/figurine: Variable.

Les armées du Culte d'Ulric sont traitées comme des armées de l'Empire pour ce qui est de l'engagement de Mercenaires.



HAUT PRÊTRE AR-ULRIC EMIL VALGEIR

Toute armée de l'Empire ou du Culte d'Ulric peut inclure Ar-Ulric Valgeir comme personnage spécial. Si vous décidez de le prendre, il occupera un choix de seigneur et doit être utilisé tel que décrit ci-dessous. Il ne peut recevoir aucun équipement ou objets magiques supplémentaires.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ar-Ulric	4	5	3	4	4	3	5	4	9

Coût: 325 points.

Équipement: *Armure du Loup*, *Hache-marteau de Skoll*, *Dague de Glace*, *Croc du Loup de Givre* (voir page 49 de ce livre pour les règles sur ces deux derniers objets magiques).

Armure du Loup

L'*Armure du Loup* confère une sauvegarde d'armure de 4+, une sauvegarde invulnérable de 5+ et une *résistance à la magie (1)*.

De plus, Ar-Ulric et toute unité l'accompagnant sont immunisés à toutes les attaques basées sur le feu, magiques ou non.

Hache-marteau de Skoll

Avant le début de la bataille, lancez 1D6 et consultez le tableau qui suit pour voir quels pouvoirs le Dieu des Loups a conférés à la *Hache-marteau le Skoll*. Quel que soit le résultat, l'arme est toujours considérée comme magique.

D6 Résultat

- 1-3 *La Hache-marteau* ajoute +2 à la Force de son porteur.
- 4-5 *La Hache-marteau* donne à Ar-Ulric la capacité spéciale *coup fatal*.
- 6 *La Hache-marteau* ajoute +2 à la Force et +3 Attaques à Ar-Ulric lors de chaque tour où il charge.



RÈGLES SPÉCIALES

Mépris des Lâches.

Prières d'Ulric: Voir page 47 de ce livre.

Faveur du Dieu Loup: Les pouvoirs d'Ar-Ulric sont bien plus grands que ceux des autres prêtres du culte, il ajoute deux dés de dissipation à la réserve de son armée au lieu d'un seul. Il peut utiliser deux Prières à chaque phase de magie, bien qu'il ne puisse utiliser chacune avec succès qu'une seule fois par phase de magie. Ses Prières restant en jeu ne sont pas annulées lorsqu'il tente d'en lancer une autre. Une Prière restant en jeu cesse quand elle est dissipée, qu'Ar-Ulric tente de la lancer à nouveau, qu'il meure ou qu'il décide de l'arrêter (ce qu'il peut faire à n'importe quel moment). Cela signifie qu'Ar-Ulric peut maintenir plusieurs Prières en jeu en même temps.