

GÉNÉRAUX MERCENAIRES

Article original par Nigel Stillman, actualisation par Guillaume Vanot

Nigel Stillman explique comment personnaliser vos généraux mercenaires. Vous n'êtes pas limités aux profils de base des généraux humains, il est possible de faire commander vos soldats de fortune par des personnages issus d'autres races, pour peu que vous ayez l'accord de votre adversaire. En effet, ces règles ne sont pas officielles.

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 décrites au coût indiqué (Il vous faudra parfois vous référer au livre d'armée idoine 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 pts.

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

GÉNÉRAL MERCENAIRE HUMAIN

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.



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 aussi 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.

Règles

Référez-vous à la description du Seigneur mercenaire de la liste d'armée disponible en téléchargement sur notre site :

games-workshop-fr.com/telechargement



GÉNÉRAL 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.

Profil du Général Nain

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Pts
Nain	3	7	4	4	5	3	4	4	10	135

Équipement : Arme de base.

Options :

arme lourde (+6 pts) ou pistolet (+10 pts), arbalète (+15 pts) ou arquebuse naine (+21 pts).

Armure légère (+3 pts) ou armure lourde (+6 pts) ou armure de gromril (+12 pts), bouclier (+3 pts).

Règles Spéciales (voir page 6 du livre d'armée Nains) :

Obstiné, Implacable, Rancune Ancestrale : un général nain *bait* les peaux-vertes, il ne peut donc en aucun cas avoir de régiments de ce type dans son armée.

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



GÉNÉRAL 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, les cris des 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.

Profils du Général Orque

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Pts
Orque	4	6	3	4	5	3	4	4	9	110
Sanglier	7	3	0	3	4	1	3	1	3	24

Équipement : Kikoup'.

Options :

arme de base additionnelle (+6 pts) ou arme lourde (+6 pts) ou lance s'il est monté (+3 pts).

Armure légère (+3 pts) ou armure lourde (+6 pts), bouclier (+3 pts).

Règles Spéciales (voir page 6 du livre d'armée Orques & Gobelins) :

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

GÉNÉRAL 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 des 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 que l'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.

Profils du Général Haut Elfe

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Pts
Haut Elfe	5	7	6	4	3	3	8	4	10	125
Coursier	9	3	0	3	3	1	4	1	5	18
Grand Aigle	2	5	0	4	4	3	4	2	8	50

Équipement : Arme de base.

Options :

arme de base additionnelle (+6 pts) ou lance (+6 pts) ou lance de cavalerie s'il est monté (+6 pts) ou arme lourde (+6 pts) ou hallebarde (+6 pts), arc long (+15 pts).

Armure légère (+3 pts) ou armure lourde (+6 pts) ou armure dragon (+8 pts), bouclier (+3 pts), caparaçon en ithilmar pour le coursier (+8 pts).

Règles Spéciales (voir page 6 du livre d'armée Hauts Elfes) :

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.

Profils du Général Elfe Noir

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Pts
Elfe Noir	5	7	6	4	3	3	8	4	10	125
Coursier Noir	9	3	0	3	3	1	4	1	5	18
Sang Froid	7	3	0	4	4	1	3	1	3	39
Pégase Noir	8	3	0	4	4	3	4	2	6	55

Équipement : Arme de base.

Options :

arme de base additionnelle (+6 pts) ou lance de cavalerie s'il est monté (+6 pts) ou arme lourde (+6 pts) ou hallebarde (+6 pts), arbalète à répétition (+15 pts).

Armure légère (+3 pts) ou armure lourde (+6 pts), cape en peau de dragon des mers (+9 pts), bouclier (+3 pts).

Règles Spéciales :

Un général elfe noir *bait* les hauts elfes, il ne peut donc en aucun cas avoir de régiments mercenaires hauts elfes dans son armée.



GÉNÉRAL 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.



Profil du Général Ogre

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Pts
Ogre	6	6	4	5	5	5	4	5	9	200

Équipement : Massue Ogre.

Options :Équipement :

arme de base additionnelle (+10 pts) ou arme lourde (+14 pts) ou poing d'acier (+12 pts) ou sabre de Cathay (+10 pts), paire d'arquebuses (+12 pts).

Armure légère (+0 pts) ou armure lourde (+6 pts).

Règles Spéciales (voir page 16 du livre d'armée Royaumes Ogres) :

Charge buffle. Un général ogre est énorme, violent et sent 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 CARACTÈRE

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 pts)

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 leur général est bien plus grande. Pour représenter ceci, vous pouvez relancer tout test de moral raté dans un rayon de 16 ps autour du Trésorier-Payeur au lieu des 12 ps normaux.

Endurci (+20 pts)

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 pts)

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 pts)

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 pts)

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 haut elfe exilé *hait* les hauts elfes. L'armée du général ne peut inclure aucun régiment de sa propre race.

Rancune (+30 pts)

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.