

Les bandes de mercenaires ont au moins deux points en commun avec leurs commandants hors normes et audacieux : le manque de pitié au combat et un amour insensé pour les espèces sonnantes et trébuchantes...

Vous trouverez l'historique de tous ces personnages dans le livre d'armée *Mercenaires de l'édition précédente*. La liste d'armée des *Mercenaires* et la description des Régiments de Renom figurent dans le *Recueil 2004* et sur le site Internet de Games Workshop :

www.games-workshop-fr.com/telechargement/



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.

Il doit être pris tel qu'il est décrit ici et ne peut recevoir aucun équipement ou objet magique supplémentaire.



CHIENS DE GUERRE

Les personnages spéciaux mercenaires

MYDAS LE CUPIDE

	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	-	3	3	1	3	1	6

Points : 320.

Armes & Armure : Arme de base, bouclier, armure lourde.

RÈGLES SPÉCIALES

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'un 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 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 6 ps 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 leur ancien propriétaire, 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 par 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 l'unité donnée ci-dessus. 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 18 ps autour du coffre bénéficie de la règle *Trésorier-Payeur*, au lieu des 12 ps 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.

LUCREZZIA BELLADONNA

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lucrezia Belladonna	4	3	3	3	4	3	3	1	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	6

Points : 380.

Armes : Épée et stylet.

Monture : Destrier caparaçonné.

RÈGLES SPÉCIALES

Sorcière Aguerrie : Lucrezia 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.

Époustouflante Beauté : La beauté de Lucrezia Belladonna a un effet surprenant sur les combattants d'une armée de Mercenaires : tout humain situé dans un rayon de 8 ps autour d'elle se rallie automatiquement, s'il est déjà en fuite et entre dans ce rayon de 8 ps, il se rallie immédiatement. 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, Lucrezia 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 :

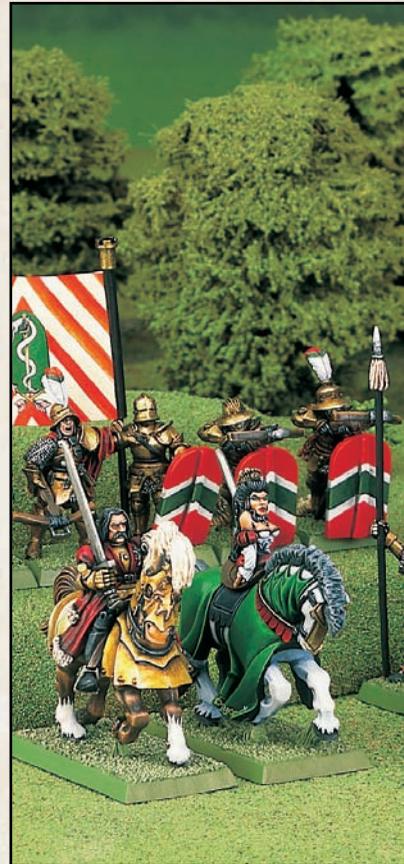
Baiser de Lucrezia : On dit qu'elle embrasse la lame du héros qu'elle choisit comme champion, il s'y dépose alors un peu de son rouge à lèvres très particulier... Choisissez un personnage ou Champion d'unité de votre armée, celui-ci gagne la capacité *Coup Fatal*.

Stylet : Toutes les Attaques de Lucrezia 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, Lucrezia 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 : Lucrezia envoie un de ses sbires avant chaque bataille dans le camp adverse afin qu'il tente d'empoisonner les dignitaires et les officiers. Avant le 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.

Lucrezia Belladonna peut être prise en tant que Seigneur mais elle occupe également un choix de Héros. Elle doit être prise telle qu'elle est décrite ici et ne peut recevoir aucun équipement ou objet magique supplémentaire.



Extrait d'une collection de lettres envoyées par Pipletta Lotta à divers princes et notables. Cette lettre fut envoyée à Lucrezia Belladonna et fait référence à l'empoisonnement du général mercenaire engagé pour défendre la cité de Trantio contre les forces de Luccini.

Chère Lucrezia,

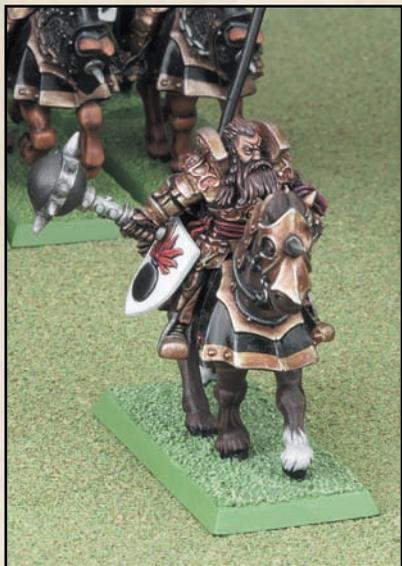
Enfin cet idiot de Brazino Innuendo a fini par manger le mauvais type de champignons, celui qui lui était destiné! Évidemment, ils pensent que c'est vous. J'ai entendu dire que le cuisinier a été soumis à la question et a mentionné votre nom, comme ils le font tous. Loin de moi l'idée de pointer du doigt, 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.

Chacun des personnages célèbres décrits ici conduit sa propre armée, vous ne pouvez donc en aligner qu'un seul sur le champ de bataille.

Borgio "Casse-Murailles" peut être pris en tant que Seigneur, mais il occupe également un choix de Héros. Il doit être pris tel qu'il est décrit ici et ne peut recevoir aucun équipement ou objet magique supplémentaire. Il doit être le Général de votre armée.



BORGIO "CASSE-MURAILLES", PRINCE MARCHAND DE MIRAGLIANO

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Borgio "Casse-Murailles"	4	6	5	4	4	3	5	4	9
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	6

Points : 250.

Armes : Masse de Puissance, lance de cavalerie.

Armure : Armure de Cuivre, bouclier.

Monture : Destrier caparaçonné.

RÈGLES SPÉCIALES

Trompe-la-Mort : Borgio a la réputation d'être très difficile à tuer, réputation qui semble justifiée puisque personne n'y est encore arrivé. 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 est 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, cette règle remplace la règle courante décrite page 102 du livre de Warhammer.

Bannière Magique : Borgio "Casse-Murailles" est 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 considère 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. Confère également à Borgio une sauvegarde invulnérable de 5+.

Heaume Grimaçant

Le porteur de ce heaume provoque la peur.

Ghazak Khan peut être pris en tant que Seigneur, mais il occupe également un choix de Héros. Il doit être pris tel qu'il est décrit ici et ne peut recevoir aucun équipement ou objet magique supplémentaire. Il doit être le Général de votre armée.



GHAZAK KHAN, LA TERREUR DE L'EST

	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

Points : 350 (305 pts pour Ghazak Khan, 45 pts pour Warghan)

Armes : Cimenterre Rouge et arc.

Armure : Armure lourde et bouclier.

Monture : Ghazak Khan chevauche un loup géant nommé Warghan.

RÈGLES SPÉCIALES

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 & 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 d'une Résistance à la Magie (1) pour le reste de la bataille.



LORENZO LUPO, PRINCE MARCHAND DE LUCCINI

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lorenzo Lupo	4	6	5	4	4	3	6	4	9

Points : 300.

Armes : Épée de Lucan.

Armure : Armure lourde, Bouclier de Myrmidia.

RÈGLES SPÉCIALES

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.

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

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

Épée 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 8 ps autour de Lorenzo se rallient automatiquement.

Lorenzo Lupo peut être pris en tant que Seigneur, mais il occupe également un choix de Héros. Il doit être pris tel qu'il est décrit ici et ne peut recevoir aucun équipement ou objet magique supplémentaire. Il doit être le Général de votre armée.

