

RÉGIMENTS DE RENOM

Voici la première partie de la liste d'armée provisoire des Mercenaires, destinée aux joueurs désirant aligner, dans la nouvelle édition de Warhammer, une force composée pour tout ou partie de Régiments de Renom. Ces fameuses unités d'aventuriers réputées dans tout le Vieux Monde sont prêtes à rejoindre n'importe quelle armée... ou presque.

Cet article regroupe tous les régiments spéciaux dont nous avons publié les règles de par le passé. Les Régiments de Renom se distinguent des unités normales que l'on trouve dans la liste d'armée des Mercenaires, vous pouvez bien sûr inclure leurs figurines dans votre armée pour représenter des unités normales, mais grâce aux règles de cet article, vous avez la chance de disposer de troupes particulières. Malheureusement, nous n'avions pas la place d'inclure l'historique détaillé que Nigel Stillman et d'autres ont écrit pour chaque régiment, ces histoires peuvent être trouvées dans le livre d'armée des Mercenaires de la précédente édition, les Recueils, ainsi que dans divers articles parus dans White Dwarf. Les Conseillers Hobby de la VPC se feront un devoir de vous aider à retrouver celles qui vous intéressent.

En quoi ces régiments sont-ils spéciaux? Ils ont un nom, sont menés par des personnages uniques et bénéficient souvent de règles spéciales ou d'un équipement qui les différencient des autres.

Toutes les figurines des Régiments de Renom portant un nom particulier comptent comme des personnages en termes de jeu. Ils ne peuvent pas quitter leur unité et n'utilisent pas de choix de personnages dans la liste d'armée, sauf indication contraire. Si ces personnages ont un équipement différent de celui des troupes qu'ils dirigent, ceci est clairement précisé dans la liste d'équipement. Notez que quelle que soit leur valeur de Commandement, ces personnages ne peuvent jamais devenir le Général de votre armée.

Dans le cas des certains régiments bizarres, comme les Géants d'Albion, ces troupes sont réservées aux armées de Mercenaires afin de préserver l'équilibre du jeu.

RÉGIMENTS À LOUER

Vous trouverez dans les pages suivantes les informations requises pour pouvoir utiliser les Régiments de Renom au cours de vos parties de Warhammer.

Capitaine: L'illustre commandant du régiment.

Devise: Une maxime résumant l'esprit du régiment.

Cri de Guerre: Les mots que hurle le régiment avant de se jeter dans la mêlée.

A Louer: Ce paragraphe stipule pour quelle armée ce régiment peut se battre, et son type dans la liste d'armée en question (unité de base, spéciale ou rare).

Coût: Chaque régiment a un coût de base, qui inclut son équipement, ses personnages et ses objets magiques. Ceux-ci ne peuvent en aucun cas être modifiés.

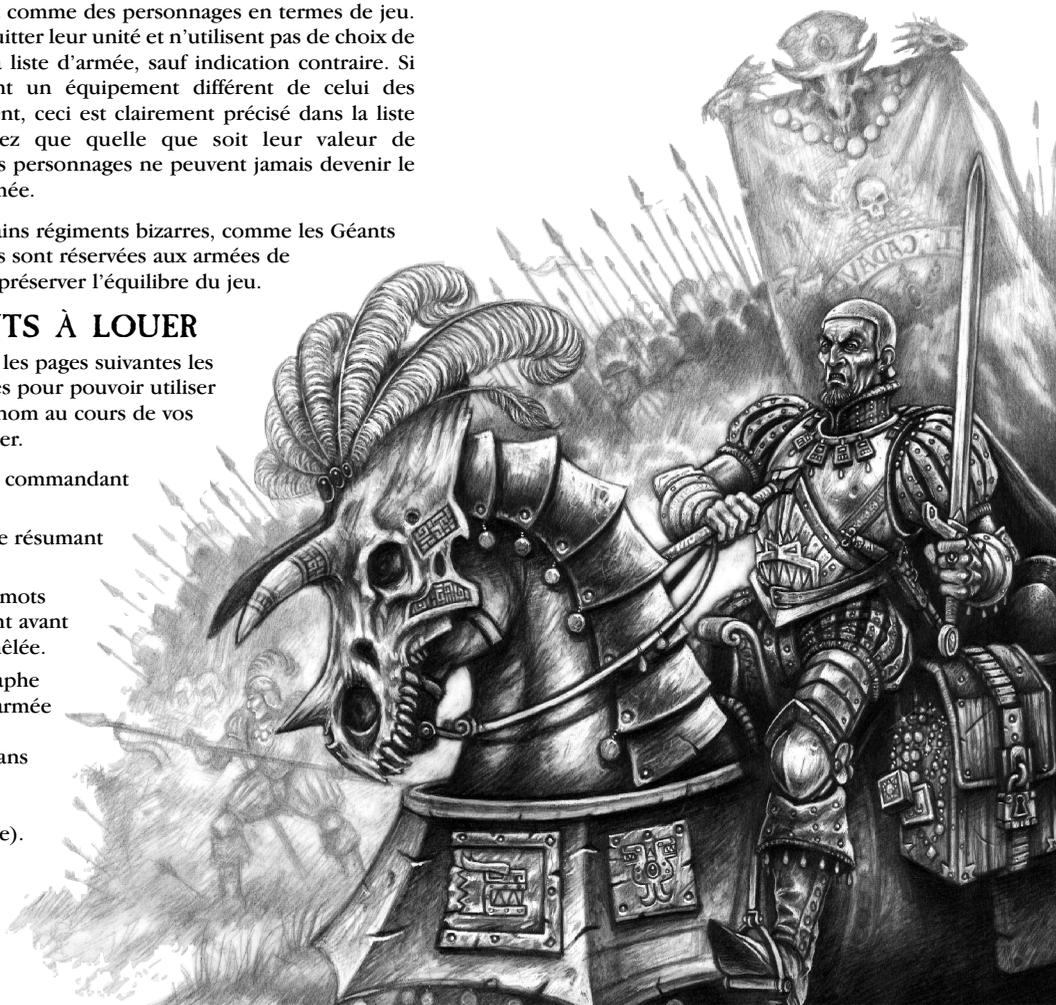
Profils: Contiennent les caractéristiques des troupes et des personnages de l'unité.

Taille de l'Unité: La taille minimum de chaque unité est spécifiée ici. Elle peut normalement être augmentée en achetant des figurines supplémentaires au coût indiqué, certaines unités ont cependant une taille maximum.

Équipement: Décrit les armes et armures de chaque régiment, dont la valeur est déjà incluse dans le coût de chaque figurine.

Règles Spéciales: De nombreuses troupes bénéficient de règles spéciales décrites dans cette section.

Objets Magiques: Certains personnages portent des objets magiques dont les règles sont spécifiées. Il est impossible de les doter d'autres objets magiques.

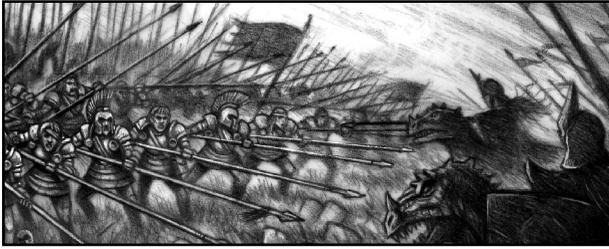


CONFRÉRIE D'ALCATANI

Capitaine : Roderigo Delmonte.

Devise : Le pouvoir de dire oui!

Cri de Guerre : Oui!



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

Points : Roderigo Delmonte et neuf piquiers, incluant un Porte-Étendard et un Musicien, coûtent un total de 125 pts. Ceci représente la taille minimum de l'unité, dont vous pouvez augmenter les effectifs pour 9 pts par piquier supplémentaire.

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

Taille de l'Unité : 10+.

Équipement : Pique et armure légère. Roderigo est équipé de deux armes de base et d'une armure lourde.

BRIGADE DE BRAGANZA

Capitaine : Luka Braganza.

Devise : Invincibilité sans supplément.

Cri de Guerre : Borgoio!

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

Points : Braganza et neuf Brigadistes, incluant un Porte-Étendard et un Musicien, coûtent un total de 195 pts. Ceci représente la taille minimum de l'unité. Vous pouvez en augmenter l'effectif pour 11 pts par figurine supplémentaire.

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

Taille de l'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base, arbalète, armure lourde et pavois. Luca Braganza est équipé d'une arme de base, d'un pistolet, d'une arbalète et d'une armure lourde.

RÈGLES SPÉCIALES

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

COMPAGNIE LÉOPARD DE LÉOPOLD

Capitaine : Léopold di Lucci.

Devise : Restaurer le temple de Luccini.

Cri de Guerre : Pour le Léopard!

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

Points : Léopold et neuf piquiers, incluant un Porte-Étendard et un Musicien, coûtent un total de 210 pts. Ceci représente la taille minimum de l'unité, dont vous pouvez augmenter les effectifs pour 12 pts par piquier supplémentaire.

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

Taille de l'Unité : 10+.

Équipement : Pique et armure légère. Léopold est équipé d'une arme de base, d'un pistolet et d'une armure lourde.

RÈGLES SPÉCIALES

Immunisés à la Psychologie : Les membres de la Compagnie Léopard de Léopold pensent devoir gagner leur salut aux yeux du Dieu Léopard de Luccini. Pour représenter leur foi, Léopold et ses hommes sont *immunisés à la psychologie*.

NEMRODS DE MIRAGLIANO

Capitaine : Maximilian Damark.

Devise : Nous faisons toujours mouche.

Cri de Guerre : Tirez!

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

Points : Maximilien et neuf Nemrods, incluant un Porte-Étendard et un Musicien, coûtent un total de 180 pts. Ceci représente la taille minimum de l'unité, dont vous pouvez augmenter les effectifs pour 11 pts par figurine supplémentaire.

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

Taille de l'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base, armure légère et arbalète.



CHIENS DU DÉSERT D'AL MUKTAR

Capitaine : Al Muktar, le fils du désert.

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

Cri de Guerre : Al Muktar!

A Louer : Les Chiens du Désert d'Al Muktar peuvent être engagés comme unité de base par une armée de Mercenaires, ou comme unité rare par toute autre armée, sauf bretonniens et Khemri.

Points : Al Muktar, le Sheik Ahmed Shufti, Ibn le Porte-Étendard, un Musicien et deux cavaliers coûtent un total de 245 pts. Ceci représente la taille minimum de l'unité, dont vous pouvez augmenter les effectifs pour 13 pts par cavalier supplémentaire.

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

Taille de l'Unité : 6+.

Équipement : Arme de base, bouclier et destrier.



RÈGLES SPÉCIALES

Cavalerie Légère : Voir page 117 du livre de règles de Warhammer.

OBJETS MAGIQUES

Le Sheik porte le *Cimeterre de Dakisir*, l'un des héritages de sa tribu. La *Bannière Noire* est brandie par Ibn, le jeune mendiant aveugle, qui ne voit pas le péril auquel il s'expose et se trouve donc toujours en première ligne lors des combats.

Cimeterre de Dakisir (arme magique)

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

Bannière Noire des Muktarhin (bannière magique)

Lors du calcul du résultat du combat, l'étendard ajoute +1D3 au résultat des Chiens du Désert.

LÉGION PERDUE DE PIRAZZO

Capitaine : Pirazzo.

Devise : Entraînés en Lustrie.

Cri de Guerre : Morts ou Riches!



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

Points : Pirazzo et quatre légionnaires, dont un Porte-Étendard et un Musicien (ces cinq figurines sont armées d'arbalètes), plus cinq autres légionnaires armés de piques, coûtent un total de 160 pts. Ceci est la taille minimum de l'unité, mais vous pouvez augmenter ses effectifs en ajoutant des arbalétriers au premier rang pour 9 pts par figurine, et des piquiers aux rangs arrières pour 10 pts par figurine.

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

Taille de l'Unité : 10+.

Équipement : Arbalète ou pique et armure légère. Pirazzo porte deux armes de base, une arbalète et une armure légère.

RÈGLES SPÉCIALES

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

GARDE RÉPUBLICAINE DE RICCO

Capitaine : Ricco "le chiffonnier".

Devise : La garde républicaine de Ricco, le prix de la liberté!

Cri de Guerre : Liberté! Égalité! Liquidités!

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

Points : Ricco "Le Chiffonnier" plus neuf piquiers, dont un Porte-Étendard et un Musicien, coûtent un total de 180 pts. Ceci représente la taille minimum de l'unité, que vous pouvez agrandir pour 12 pts par piquier supplémentaire.

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

Taille de l'Unité : 10+.

Équipement : Pique et armure lourde. Ricco est équipé de deux armes de base et d'une armure lourde.

VENGEURS DE VESPERO

Capitaine : Vespero.

Devise : La vengeance avec le sourire.

Cri de Guerre : Prépare-toi à mourir !

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

Points : Vespero et quatre Spadassins coûtent 125 pts au total. Ceci représente la taille minimum de l'unité, que vous pouvez agrandir pour 10 pts par figurine supplémentaire.

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

Taille de l'Unité : 5+.

Équipement : Deux armes de base, couteaux de lancer et capes.

RÈGLES SPÉCIALES

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

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



OBJETS MAGIQUES

Masque de Mort Grimaçant (objet enchanté)

Ce masque, qui représente le faciès grimaçant de la mort, est la dernière chose que voient les adversaires de Vespero avant de mourir brutalement. Pour représenter les effets effrayants du masque, Vespero inspire la *peur* à ses ennemis.

VAURIENS DE VOLAND

Capitaine : Voland.

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

Cri de Guerre : Le dernier mort paie à boire !

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

Points : Voland et quatre Vauriens, incluant un Porte-Étendard et un Musicien, coûtent un total de 195 pts. Ceci représente la taille minimum de l'unité, dont vous pouvez augmenter les effectifs pour 24 pts par figurine supplémentaire.

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

Taille de l'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base, lance de cavalerie, armure lourde, bouclier, destrier caparaçonné.



COQS DE COMBAT DE LUPIN GROUPE

Capitaine : Lupin Groupe.

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

Points : Lupin Groupe et cinq halflings, incluant Ned Hamfist le Porte-Étendard et un Musicien, coûtent un total de 90 pts. Ceci représente la taille minimum de l'unité, dont vous pouvez augmenter les effectifs pour 7 pts par halfling supplémentaire.

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

Taille de l'Unité : 6-20.

Équipement : Arme de base et arc. Lupin Groupe est équipé ainsi, mais porte aussi un bouclier et une armure légère.

RÈGLES SPÉCIALES

Tirailleurs : Voir page 115 du livre de règles de Warhammer.

PIRATES TUEURS DE LONG DRONG

Capitaine : Long Drong Silver.

Devise : Notre spécialité : récupérer les coffres.

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

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

Points : Long Drong Silver et neuf Tueurs Pirates, incluant un Porte-Étendard et un Musicien, coûtent un total de 195 pts. Ceci représente la taille minimum de l'unité, dont vous pouvez augmenter les effectifs jusqu'à un maximum de 30 pour 12 pts par figurine.

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

Taille de l'Unité : 10-30.

Équipement : Plein de pistolets!



RÈGLES SPÉCIALES

Obstinés & Implacables : Fuient et poursuivent de 2D6-1 ps. Peuvent toujours effectuer des marches forcées, même à moins de 8 ps de l'ennemi.

Indémoralisables : Comme tous les Tueurs, ces Pirates sont *indémoralisables* (voir page 112 du livre de règles de Warhammer) et, comme tous les nains, *baïssent* les peaux-vertes.

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

OGRES DE GOLGFAG

Capitaine : Golgfag.

Devise : Essayez les meilleurs!

Cri de Guerre : Grrreu gnn oumpf! (soit "à manger tout de suite" en Reikspeil).

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

Points : Golgfag et trois ogres, incluant Skaiff le Porte-Étendard et un Musicien, coûtent un total de 280 pts. Ceci représente la taille minimum de l'unité, dont vous pouvez augmenter les effectifs pour 45 pts par ogre supplémentaire.

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

Taille de l'Unité : 4+.

Équipement : Deux armes de base et armure lourde.

RÈGLES SPÉCIALES

Peur : Les Ogres de Golgfag provoquent la *peur*.

LA COMPAGNIE MAUDITE

Capitaine : Richter Kreugar le Damné.

Cri de Guerre : Il est depuis longtemps oublié. Le silence de la tombe plane tout autour de la Compagnie Maudite.

A Louer : Toute armée autre que celles des Bretonniens, des Comtes Vampires ou des Rois des Tombes de Khemri peut engager la Compagnie Maudite. Celle-ci compte alors comme un choix d'unité rare (Richter voue une haine farouche aux morts-vivants et ne combat jamais à leurs côtés). Les armées de Mercenaires peuvent aussi engager la Compagnie Maudite, auquel cas celle-ci compte comme un choix d'unité spéciale.

Points : Richter Kreugar et neuf Squelettes de la Compagnie Maudite, incluant un Porte-Étendard et un Musicien, coûtent un total de 305 pts. Ceci représente la taille minimum de l'unité dont vous pouvez augmenter les effectifs pour 10 pts par figurine, jusqu'à un maximum de 30.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Richter Kreugar	4	5	3	4(5)	4	2	4	3	9
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	3

Équipement : Richter Kreugar est équipé d'un bouclier, d'une armure lourde, de la *Gemme du Damné* et de *Fléau*, son épée. Les Squelettes de la Compagnie Maudite sont équipés d'un bouclier, d'une armure légère et d'une arme de base et leur porte-étendard brandit la *Bannière de Malédiction*.

Note : En dépit des armures apparaissant sur les figurines de Squelettes de la Compagnie Maudite, on suppose pour plus de simplicité que toutes portent une armure légère et un bouclier soit une sauvegarde de 5+ (4+ au corps à corps, grâce à la combinaison du bouclier avec l'arme de base).



OBJETS MAGIQUES

Fléau **Arme Magique**
La lame de *Fléau*, vieille de plusieurs siècles, est gorgée d'un sombre pouvoir et saturée de magie impie.

Fléau confère +1 en Force à toutes les Attaques portées au corps à corps par Richter (bonus entre parenthèses dans son profil). De plus, cette arme possède la règle spéciale *coup fatal* (voir p 112 du livre de règles de Warhammer).

La Gemme du Damné **Talisman**
La *Gemme du Damné* brille d'un éclat rougeâtre qui s'intensifie lorsqu'un coup est dirigé vers Richter.

Sauvegarde invulnérable à 4+.

La Bannière de Malédiction **Étendard Magique**
La sinistre bannière de la Compagnie Maudite a été brandie depuis plusieurs siècles par divers guerriers asservis à Richter.

La Compagnie Maudite subit une blessure de moins qu'elle ne le devrait lorsqu'elle est vaincue au corps à corps. Par exemple, lorsque la Compagnie Maudite perd un combat de 3 points, elle devrait perdre trois figurines mais n'en perd que deux grâce à la *Bannière de Malédiction*.

RÈGLES SPÉCIALES

“Rejoignez-nous...”: Du fait de la malédiction de Kreugar, tout adversaire tué par lui ou par un membre de sa compagnie voit sa chair flétrir comme si les décennies s'écoulaient en un clin d'œil. Le corps se relève dans l'instant pour devenir le compagnon de Richter pour l'éternité. Lorsqu'une figurine de la Compagnie Maudite (y compris Kreugar lui-même) tue une figurine n'ayant qu'un Point de Vie sur son profil de départ, un Squelette est créé. Les figurines créées de cette façon rejoignent la Compagnie Maudite et sont armées de la même manière que le reste de la Compagnie. La valeur en Points de Victoire de l'unité n'est pas affectée. Cette règle n'est valable que pour les figurines tuées au corps à corps et pas pour celles tuées d'une autre façon (comme celles rattrapées lors d'une fuite).

Indépendants: La Compagnie Maudite agit totalement indépendamment des autres unités. Richter et ses suivants n'utilisent jamais le Commandement du Général de l'armée, même si sa valeur est supérieure au leur. De plus, la Compagnie Maudite ne peut être rejointe par aucun personnage extérieur.

Haine: Richter Kreugar *hait* tous les autres morts-vivants et cette règle ne s'applique qu'à lui.

Morts-vivants: La Compagnie Maudite est composée de morts-vivants et les règles suivantes s'appliquent donc:

Meneur: Si Richter périt, les Squelettes de la Compagnie Maudite se désagrègent rapidement. A la fin de la phase durant laquelle Richter a été tué et au début de chacun des tours suivants du joueur, la Compagnie Maudite doit effectuer un test de Commandement. En cas d'échec, l'unité subit un nombre de blessures égal à la différence entre son jet de dé et son Commandement. Aucune sauvegarde d'aucune sorte n'est autorisée contre ces blessures.

Tests de Moral: La Compagnie Maudite est *indémoralisable*, mais si elle est battue au corps à corps, elle subit une blessure pour chaque point de différence entre les résultats de combat sans aucune sauvegarde autorisée (toutefois, la *Bannière de Malédiction* réduit ce nombre de 1).

Immunité à la Psychologie: La Compagnie maudite est *immunisée à la psychologie*, à l'exception de la *haine* de Kreugar pour tous les morts-vivants.

Résponses à une Charge: La Compagnie Maudite ne peut que *maintenir sa position* en réponse à une charge.

Marches Forcées: La Compagnie Maudite peut effectuer des *marches forcées* tant que Richter est “en vie”. Si Richter est détruit, elle ne le peut plus.

Peur: Richter et la Compagnie Maudite provoquent la *peur*.

MONTEURS DE LOUP
D'OGLAH KHAN

Capitaine: Oglah Khan.

A Louer: Les Monteurs de Loup d'Oglah Khan peuvent être engagés comme unité spéciale par une armée de Mercenaires, ou comme unité rare par les autres armées, sauf les bretonniens, l'Empire, les nains, les hauts elfes et les elfes sylvains.

Points: Oglah Khan et cinq monteurs de loup hobgobelins, incluant un Porte-Étendard et un Musicien, coûtent un total de 190 pts. Cela représente la taille minimum de l'unité, dont vous pouvez augmenter les effectifs pour 15 pts par figurine.



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

Taille de l'Unité: 6-20.

Équipement: Arme de base, lance, arc, armure légère et bouclier. Les chevaucheurs montent des Loups Géants.

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalerie Légère: Voir page 117 du livre de règles de Warhammer.

OBJETS MAGIQUES

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



LES ARBALÉTRIERS DE RUGLUD

Capitaine: Ruglud Mâch'-Krân'.

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

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

Points: Ruglud, L'Astiko, un musicien et sept Arbalétriers coûtent un total de 190 points. Ceci représente la taille minimum de l'unité, les figurines supplémentaires coûtant 12 points.

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

Équipement: Kikoup', arbalète et Armure lourde.

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

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

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

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

Animosité: Les Arbalétriers de Ruglud souffrent de l'*Animosité* comme toute autre unité peau-verte et doivent effectuer un test à chaque tour tant que l'unité n'est pas engagée au corps à corps, en fuite, et qu'elle compte au moins cinq figurines. Jetez 1D6 au début du tour: sur 2+, l'unité réussit son test et peut se déplacer et combattre normalement ce tour-ci. Sur un résultat de 1, l'unité rate son test. Pour déterminer ce qui se produit alors, jetez à nouveau 1D6 et consultez le tableau ci-dessous (qui diffère de celui utilisé pour les autres unités de peaux-vertes).

Tableau d'Animosité des Arbalétriers de Ruglud

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

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

HOMMES-OURS D'URSLO

Capitaine: Beorg Patte d'Ours.

Devise: Que les Dieux Noirs soient avec nous.

Cri de Guerre: Beorg et ses hommes se jettent au combat en grognant comme des ours.

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

Points: Beorg et neuf Hommes-ours, incluant Oerl le Jeune (le Porte-Étendard) et un Musicien, coûtent un total de 255 pts. Ceci représente la taille minimum de l'unité, que vous pouvez agrandir pour 8 pts par figurine supplémentaire.

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

Taille de l'Unité: 10+.

Équipement: Arme de base, armure légère et bouclier. Beorg est un ours-garou, il ne porte pas d'armure et se bat avec ses crocs et ses griffes!



RÈGLES SPÉCIALES

Frénésie: Comme tous les maraudeurs nordiques, Beorg et ses hommes sont sujets à la *frénésie*.

OBJETS MAGIQUES

Croc d'Ours (talisman)
 Cette énorme canine jaunie est le talisman sacré du seigneur de la tribu des Hommes-ours, et Beorg le porte autour de son cou. Cet objet détourne les coups qui pourraient blesser son porteur et lui confère une sauvegarde invulnérable de 4+.

Bannière de l'Ours (bannière magique)
 Oerl porte la bannière de la tribu au combat, une peau d'ours entière dont les yeux jettent un regard mauvais. Le pouvoir de la peau est immense et insuffle une rage incontrôlable aux guerriers. Pour représenter ceci, l'unité entière bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher lors du premier round de tout corps à corps.

GÉANTS D'ALBION

A Louer: Hengus et les Géants d'Albion peuvent être engagés par les armées de Mercenaires et comptent comme DEUX choix d'unités rares. Aucune autre armée ne peut les engager, désolé!

Points: Hengus, Cachtorr et Bologs coûtent un total de 450 pts.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hengus	4	3	3	3	3	2	3	1	7
Bologs	6	3	3	6	5	5	3	S	6
Cachtorr	6	3	3	6	5	5	3	S	6

Taille de l'Unité: Énorme!

Équipement: Les géants et Hengus portent une arme de base.

Hengus le Druide est un sorcier de niveau 1 utilisant le Domaine de la Bête.

RÈGLES SPÉCIALES

Bâton d'Oggum : Hengus détient un objet magique fabriqué par les druides d'Albion : le *Bâton d'Oggum*, qui permet au druide d'imposer sa volonté aux géants et possède également des vertus protectrices. Les géants peuvent utiliser le Cd de Hengus tant qu'ils se trouvent dans un rayon de 6 ps autour de lui. De plus, Hengus dispose d'une sauvegarde invulnérable de 4+.

Figurines Indépendantes : Hengus, Cachtorr et Bologs sont des figurines individuelles qui peuvent agir indépendamment les unes des autres, bien qu'elles ne puissent pas rejoindre de régiment. L'ennemi gagne des Points de Victoire séparément pour chaque figurine tuée : 100 pts pour Hengus, 175 pts pour chaque géant. Les deux géants ne sont pas des personnages.

Géants d'Albion : Cachtorr et Bologs sont des *grandes cibles* et provoquent la *terreur*. Les géants traitent les obstacles comme du terrain découvert, mais peuvent trébucher : lancez 1D6 s'ils enjambent un obstacle ou perdent un round de corps à corps. Sur un 1, le géant tombe, subit automatiquement une blessure sans sauvegarde et écrase les figurines se trouvant sous lui. Utilisez le dé de dispersion pour déterminer la direction de la chute, et la figurine elle-même comme gabarit. Les figurines situées en dessous subissent une touche de Force 5 causant 1D3 blessures. Les géants ne peuvent pas attaquer et sont touchés automatiquement au corps à corps lorsqu'ils sont à terre, et ils sont automatiquement tués s'ils fuient le combat. Il faut un tour au géant pour se relever. Les géants tombent également lorsqu'ils meurent.

Au corps à corps, lancez un dé à chaque tour pour savoir ce que fait le géant. Contre d'autres grandes cibles : sur 1-3, le géant pousse son Cri qui Tue (le géant ne porte pas d'attaques, mais l'ennemi perd automatiquement le combat de 2), sur 4-6, il assène un Coup de Massue (1D6 touches de Force 6, réparties comme des tirs pour les monstres montés). Contre des adversaires plus petits : le géant pousse son Cri qui Tue sur 1-2, fait un Saut à Pieds Jointés sur 3-4 (2D6 touches de Force 6 sur l'unité, réparties comme des tirs, mais le géant doit d'abord tester pour savoir s'il trébuché, comme décrit ci-dessus), et met un Coup de Massue sur l'unité sur 5-6 (1D6 touches de Force 6 sur l'unité, réparties comme des tirs).



ASARNIL, LE MAÎTRE DES DRAGONS

Capitaine : Asarnil.

Devise : La victoire est inéluctable.

Cri de Guerre : Wahnil, wahnil! (le cri de guerre de Caledor, réclamant vengeance et mort).

A Louer : Asarnil, le Maître des Dragons, peut être engagé comme unité rare par une armée de Mercenaires, mais notez qu'il utilise un choix de Héros en plus du choix d'unité rare. Il peut aussi être engagé comme unité rare (et il utilise dans ce cas DEUX choix de Héros!), uniquement par les armées suivantes : hauts elfes, elfes sylvaains, Empire, hommes-lézards.

Points : Asarnil coûte 130 pts, alors que son dragon Croc de Mort totalise 330 pts.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Asarnil	5	7	4	4	3	2	7	4	9
Croc de Mort	6	6	0	6	6	6	3	5	8

Taille de l'Unité : Impressionnante!

Équipement : Arme de base, lance de cavalerie, armure lourde et bouclier. Asarnil monte Croc de Mort le dragon.

RÈGLES SPÉCIALES

Croc de Mort : Le dragon est une *grande cible*, vole, provoque la *terreur*, et dispose d'une *attaque de souffle* de Force 4. Sa sauvegarde d'armure est de 3+, et il n'est pas un personnage.

De plus, si vous jetez un dé sur le Tableau de Réaction des Monstres pour Croc de Mort, ajoutez +1 au résultat obtenu. Si le dé donne 6, choisissez le résultat que vous voulez.

OBJETS MAGIQUES

Amulette du Cœur de Dragon (objet enchanté)

Cette amulette est l'un des puissants artefacts fabriqués par Caledor lui-même pour les Princes Dragons elfiques. On dit que la gemme luisante qui pend au cou d'Asarnil fut trouvée au cœur de la montagne et bénie par Caledor en personne. La lumière éblouissante émise par l'*Amulette du Cœur de Dragon* rend la silhouette d'Asarnil et de sa monture nébuleuse et confuse, comme vue à travers un voile. Tous les tirs visant Asarnil et son dragon subissent une pénalité de -1 pour toucher.

CANONS TRACTÉS DE BRONZINO

Capitaine : Bronzino.

Devise : Un gros bruit pour un peu d'or.

Cri de Guerre : Feu à volonté!

A Louer : Les Canons Tractés de Bronzino peuvent être engagés comme unité rare par une armée de Mercenaires. Ils peuvent également rejoindre, toujours en tant qu'unité rare, d'autres armées, bretonniens exceptés.

Points : Le Maître Artilleur Bronzino, un canon tracté et ses servants coûtent un total de 165 pts. Ceci représente la taille minimum de l'unité. Vous pouvez engager d'autres canons tractés avec leurs servants pour 100 pts par canon, mais ils comptent chacun comme un choix d'unité rare supplémentaire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bronzino	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Servant	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Canon	8	-	-	-	6	2	-	-	-

Taille de l'Unité : Chaque canon est manœuvré par trois servants, dont un chevauche un destrier.

Équipement : Arme de base. Bronzino est équipé d'une arme de base et d'une armure lourde, il chevauche un destrier.

RÈGLES SPÉCIALES

Les Canons : Les canons légers de Bronzino suivent les règles des canons (le plus petit modèle page 122-123 du livre de règles de Warhammer) ainsi que les suivantes :

Petit Calibre : La portée maximale d'estimation est de 24 ps. Les tirs causent 1D3 blessures de Force 7, sans sauvegarde d'armure.

Mobilité : Le canon tracté est attaché au cheval monté par l'un des servants. Ceci permet au canon et à ses servants de bouger de 8 ps (les servants grimpent sur le châssis et se font transporter).

Les canons tractés peuvent faire des *marches forcées*.

Si un canon tracté se fait charger, les servants peuvent recevoir la charge ou fuir, auquel cas le canon est attelé rapidement sans pénalité de mouvement. Si le canon et ses servants sont rattrapés, ils sont détruits.

Corps à Corps : Les servants se battent normalement au corps à corps, et le servant monté se bat comme une figurine de cavalerie.

Déploiement : Les canons sont déployés séparément, chacun accompagné de ses servants et opérant alors comme une unité indépendante. Bronzino doit être déployé avec un des canons, mais il peut passer de l'un à l'autre, ou opérer seul comme un personnage indépendant. Lorsqu'il rejoint un canon, il suit les règles normales des personnages rejoignant une machine de guerre (voir page 118 du livre de règles de Warhammer).

HOMMES-OISEAUX DE CATRAZZA

Capitaine : Daddallo.

Devise : Ces dôles de fous dans leur machines volantes.

Cri de Guerre : Tâiaut !

Points : Daddallo et quatre Hommes-oiseaux coûtent un total de 150 pts. Ceci représente la taille minimum de l'unité, les figurines supplémentaires coûtent 25 pts chacune.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Daddallo	4	4	4	3	3	2	3	1	8
Homme-oiseau	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Taille de l'Unité : 5-10.

Équipement : Arme de base et arbalète légère (compte comme un arc normal).



RÈGLES SPÉCIALES

Unité Volante : Les Hommes-oiseaux sont considérés comme des créatures volantes. En conséquence, ils bénéficient des règles de vol et sont toujours en *tirailleurs*, comme décrit page 106 du livre de règles de Warhammer.

Tir en Vol : Les ailes des Hommes-oiseaux sont actionnées avec les pieds, ce qui leur laisse les mains libres pour tirer avec leurs arbalètes et les recharger. Les Hommes-oiseaux ne subissent pas de malus lorsqu'ils tirent après s'être déplacés, à moins qu'ils ne se soient déplacés à pied (ce qui ne doit pas être très facile...).

GOTREK & FELIX

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

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

Points : 475 (162 pts pour Felix, 313 pts pour Gotrek).

Équipement : Gotrek est armé d'une hache runique, Felix porte la *Lame Tueuse de Wyrms* et une armure légère.

RÈGLES SPÉCIALES & OBJETS MAGIQUES

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

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

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

Lame Tueuse de Wyrms : Cette épée enchantée assoiffée de sang de dragon pousse son porteur à affronter ces bêtes monstrueuses et lui accorde une vitesse surnaturelle. La *Lame Tueuse de Wyrms* accorde +2 Attaques à Felix. Si un Dragon se trouve à portée de charge, Felix est obligé de déclarer une charge contre lui. Contre les Dragons, la *Lame Tueuse de Wyrms* permet à Felix de relancer ses jets pour toucher et pour blesser.

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

JOHAN ET WILHELM, RÉPURGATEURS

Capitaine : Johann van Hal.

Devise : Au Bûcher!

Cri du Guerre : "Hérétique!" est souvent la dernière chose qu'entendent ses adversaires.

A Louer : Les armées suivantes peuvent engager Johann et Wilhelm en tant que choix d'unité rare : l'Empire, les nains, les hauts elfes, les elfes sylvains, les hommes-lézards et les Mercenaires.

Points : Johann van Hal coûte 200 pts et Wilhelm Hasburg coûte 150 pts, soit un total de 350 pts. Ces deux personnages doivent toujours être achetés ensemble.

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

Équipement : Johann porte deux pistolets et le *Pieu de Sigmar* qu'il devra toujours utiliser s'il est au corps à corps contre des morts-vivants ou des démons. Wilhelm est équipé du *Bâton Béni*.



OBJETS MAGIQUES

Pieu de Sigmar

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

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

Bâton Béni

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

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

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

Wilhelm Hasburg : Wilhelm est un prêtre fanatique de Sigmar, il suit donc les mêmes règles que les Prêtres-Guerriers, page 16 du livre d'armée de l'Empire.

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

FAUCHEUSE DE GOBELINS

Capitaine : Malakai Makaisson.

A Louer : Malakai Makaisson, la Faucheuse de Gobelins et ses servants peuvent être pris dans une armée de Tueurs et occupent un choix d'unité rare. Ils peuvent aussi être utilisés dans une armée de Nains, de l'Empire, ou Mercenaire, auquel cas ils comptent comme un choix d'unité rare et un choix de Héros.

Points : Malakai, deux servants et la Faucheuse de Gobelins coûtent 130 pts.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Malakai	3	5	5	4	4	2	3	3	10
Servant	3	4	3	3	4	1	2	1	10
Faucheuse					7	3			

Équipement : Les servants portent une arme de base et une arme lourde. Malakai est équipé d'une arme lourde et d'une arqubuse naine à répétition (arqubuse naine ordinaire avec *tir multiple x 3*).

RÈGLES SPÉCIALES

Tueurs : Malakai et ses compagnons sont des Tueurs et suivent toutes les règles habituelles des Tueurs, mais ne sont pas affectés par la règle "*Eh, Snorri, des Trolls!*".

Ingénieur : Bien que passablement dérangé et ayant prêté le Serment du Tueur, Malakai reste un expert en mécanismes et en poudre noire. Il suit toutes les règles des Ingénieurs Nains. En revanche, il fait partie de l'équipage de la Faucheuse et ne peut pas la quitter.

Faucheuse de Gobelins : Il s'agit à tous points de vue d'une machine de guerre. Lorsqu'elle tire, désignez une cible à portée et en ligne de vue, puis effectuez un jet pour toucher ordinaire, en utilisant la CT de Malakai (s'il est encore en vie et n'utilise pas son arqubuse).

Les haches expédiées causent un nombre de touches qui dépend du nombre de rangs de l'unité visée. Jetez 1D3 par rang que compte la cible, le total indiquant le nombre de jets pour blesser à effectuer. Si la Faucheuse de Gobelins se trouve sur le flanc d'une unité, le nombre de figurines de son rang le plus large est considéré comme étant son nombre de rangs pour ce qui est de la quantité de touches causées. Par exemple, une unité sur quatre rangs touchée par la Faucheuse de Gobelins subit 4D3 touches. Si elle fait six figurines de large et que le tir provient de son flanc, 6D3 touches sont infligées.

Les pertes sont réparties comme pour un tir ordinaire. Lorsqu'elle tire sur des figurines isolées, des tirailleurs ou d'autres cibles n'ayant pas de rangs, elle inflige 1D3 touches.

La perte de servants affecte la Faucheuse de Gobelins comme s'il s'agissait d'une baliste.

Faucheuse de Gobelins : **Portée :** 48 ps, **Force :** 4, **Svg. :** -2.



LES DÉPECEURS DE MENGIL

Capitaine : Mengil l'écorcheur.

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

Points : Mengil et 5 Dépeceurs (dont un porte-étendard et un musicien) coûtent un total de 287 pts. Ceci représente la taille minimum de l'unité, que vous pouvez agrandir pour +19 pts par figurine, jusqu'à un maximum de 9 Dépeceurs supplémentaires.

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

Équipement: Arme de base, arbalète à répétition, arme lourde et armure lourde. Mengil porte une arbalète de poing à répétition à la place de son arbalète à répétition ordinaire. Toutes les armes de l'unité (y compris les munitions des arbalètes à répétition et de l'arbalète de poing à répétition) sont couvertes de *Venin Noir* (voir le livre d'armée Elfes Noirs, page 22).



RÈGLES SPÉCIALES

Haine des Hauts Elfes, Tirailleurs, Dépeceurs, Arbalète de Poing à Répétition, Bannière de Kalad.

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

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

Portée: 8ps **Force:** 3

Règles Spéciales: 3 x tirs multiples. Ignore les pénalités pour toucher dues à la portée longue et au tir en mouvement.

OBJETS MAGIQUES

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

La Bannière de Kalad permet aux Dépeceurs et à Mengil d'être

déployés comme des *éclaireurs*. De plus, toute unité désirant les prendre pour cible au tir subit une pénalité de -1 sur ses jets pour toucher, qui passe à -2 si les Dépeceurs sont à plus de 12 ps des tireurs.

CAVALIERS DE TICHI-HUICHI

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

Points: Tichi-Huichi et cinq skinks montés sur des sang-froids, incluant un Porte-Étendard et un Musicien, coûtent 250 pts. Ceci représente la taille minimum de l'unité, dont vous pouvez augmenter les effectifs pour 22 pts par figurine supplémentaire.

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

Taille de l'Unité: 6-20.

Équipement: Les Cavaliers sur Sang-froid de Tichi-Huich portent une arme de base, une lance et un bouclier. Ils bénéficient aussi d'une sauvegarde de peau écailleuse (6+).

RÈGLES SPÉCIALES

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

Sang-froid: Les sang-froid causent la *peur* et sont sujets à la *stupidité*. Ils font bénéficier leur cavalier d'un bonus de +2 en sauvegarde, au lieu du +1 habituel pour les troupes montées.

Notez que les règles et les profils des Cavaliers de Tichi-Huichi diffèrent de ceux du livre d'armée des Hommes-lézards, car ce sont des skinks à grande crête qui montent des Sang-froid particuliers appelés Sang-froid Cornus.

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



NOTE: Dans le supplément *Conquête du Nouveau Monde*, vous trouverez des règles légèrement différentes pour les Cavaliers de Tichi-Huichi et la Légion Perdue de Pirazzo. Elles sont destinées à n'être utilisées que dans le cadre dudit supplément.