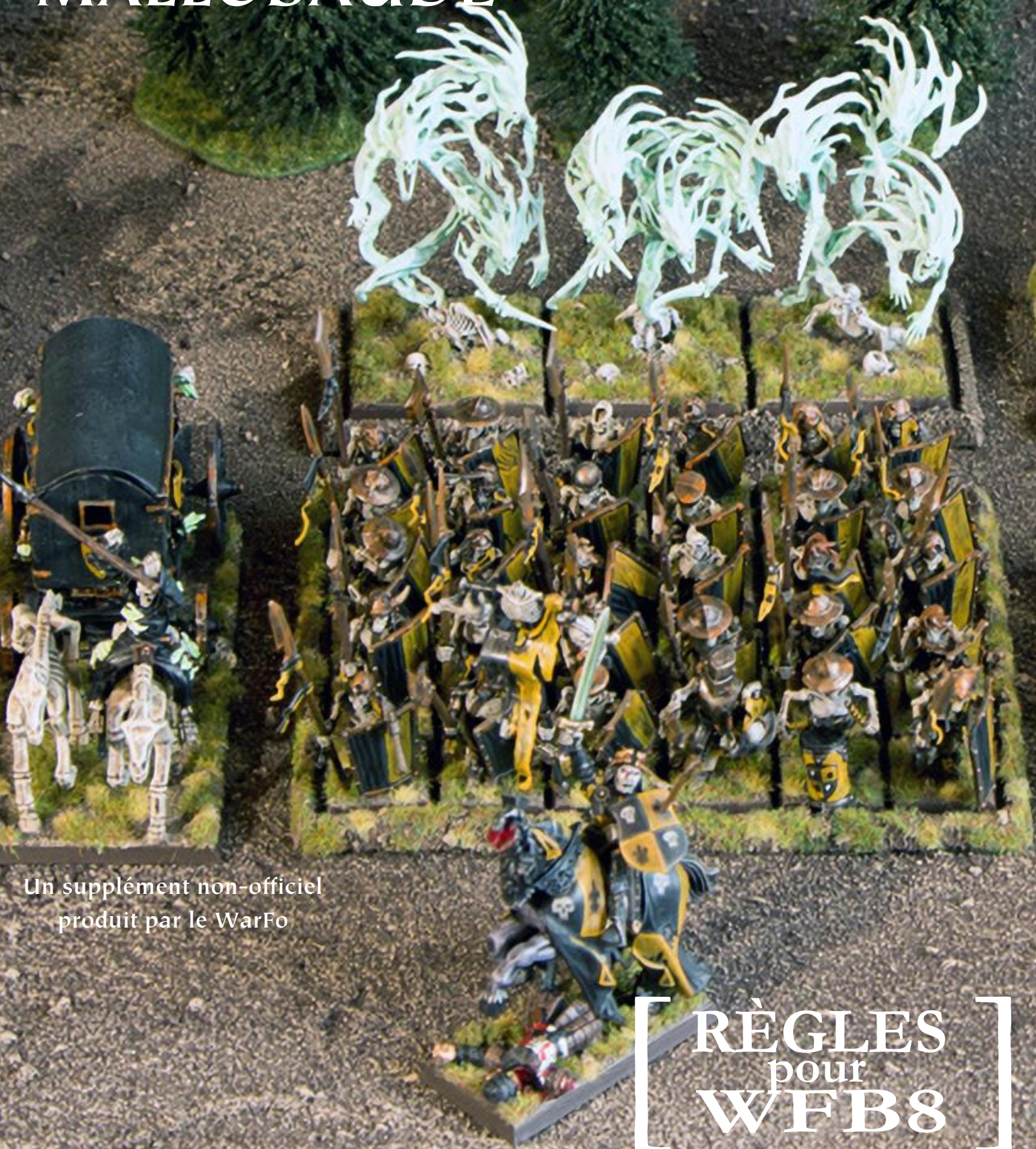


WARHAMMER®

LA FIN DES TEMPS

LA RÉVOLTE DE MALLOBAUDE



Un supplément non-officiel
produit par le WarFo

[RÈGLES
pour
WFB8]

Prélude à la Fin des Temps

LA RÉVOLTE DE MALLOBAUDE

Règles pour Warhammer 8^e édition

Un supplément proposé par les membres du WarFo



Supplément non-officiel créé par les membres du WarFo, pour la communauté de joueurs et les amateurs de l'univers Warhammer, sans autorisation de Games Workshop. Les noms et marques déposés par Games Workshop sont utilisés ici sans autorisation, dans le but de prolonger l'univers de jeu. Les illustrations sont toutes © ou ™ par Games Workshop sauf mention contraire et sont reproduites ici sans autorisation, et seulement dans le but d'inspirer les hobbyistes et stimuler l'imagination des joueurs. Si cela devait poser problème, merci de contacter les auteurs qui se chargeront de modifier le document. Si vous désirez participer à l'illustration de ce document par des œuvres originales, vous pouvez aussi contacter les auteurs.

Illustration de couverture : [armée de Moussillon](#), par PumpkinBrother. Illustration ci-dessus issue du Livre d'Armée Bretonnie pour Warhammer 6^e édition © Games Workshop. Illustration de quatrième de couverture © Games Workshop. Fond de page libre de droits par [bashcorpo](#) (licence Creative Commons).

SOMMAIRE

INTRODUCTION	4	TRAÎTRES ET ALLIÉS PEU FIABLES.....	25
CRÉDITS.....	4	OST DES BOIS SAUVAGES	25
COMMENT UTILISER CE SUPPLÉMENT	5	LE DUC ROUGE	30
RÈGLES DE LA CAMPAGNE.....	6	LE CHEVALIER SOMBRE.....	31
RÈGLES BRETONNIENNES	6	LA BANSHEE.....	31
GUERRE CIVILE.....	7	L'ALLIANCE CONTRE LA NON-VIE	32
RÉCOMPENSES DU VAINQUEUR	11	ARIEL, REINE D'ATHEL LOREN	33
LES DUCS BRETONNIENS.....	12	LES ARCHERS DE SCARLOC	35
LE DUC ARMAND D'AQUITAINE	12	SKAW LE FAUCONNIER	37
LE DUC ADÉLARD DE LYONESSE.....	12	SCEOLAN LE VIEUX	38
LE DUC TANCRED II DE QUENELLES	13	APRÈS LA CAMPAGNE.....	39
LE DUC ALBERIC DE BORDELEAUX	13	CHEVALIERS MOIRES.....	39
LE DUC HUEBALD DE CARCASSONNE	14	ARMÉE DE CROISADE.....	41
LE DUC BOHÉMOND DE BASTOGNE.....	14	LES ROYS DE BRETONNIE	42
LE DUC HAGEN DE GISOREUX	15	SCÉNARIOS.....	45
LE DUC FOLCART DE MONTFORT	15	ASSAUT DÉMONIAQUE EN MOUSSILLON	45
LE DUC TAUBERT DE L'ANGUILLE.....	16	LA BATAILLE DE CHÂLONS.....	47
LE DUC CASSYON DE PARRAVON	16	LA BATAILLE DE QUENELLES	49
LE DUC CHILFROY D'ARTOIS.....	17	LA BATAILLE DE QUENELLES – SUR LES	
LE DUC THÉODORIC DE BRIONNE.....	17	FLANCS	50
LES ENNEMIS DE LA DAME	18	LA BATAILLE DE QUENELLES – PÈRE ET FILS	
MALLOBAUDE LE SERPENT	19	51
LES REBELLES DE BRETONNIE.....	21	ATTAQUE DE LA MAISON TAAL.....	52
L'ARMÉE DU MOUSSILLON.....	22	DUEL DE NÉCROMANCIENS.....	53
ARKHAN LE NOIR.....	23	LA BATAILLE DE COURONNE	54
CHEVALIERS DU GRAAL NOIR.....	24	LE SIÈGE DU MOUSSILLON	55

Version du document : 1.5

Date : septembre 17.

Dernières modifications : correction de plusieurs points relevés par Dreadaxe.

INTRODUCTION

La Révolte de Mallobaude est un supplément de campagne pour deux joueurs se déroulant en prélude à la Fin des Temps. Cette campagne peut être jouée seule ou en conjonction avec les autres suppléments de la Fin des Temps, pour vous permettre de rejouer – et peut-être d'infléchir – le déroulement de la fin du monde de Warhammer.

Notez que ce supplément n'est pas complet. Le Guide de Jeu qui lui est associé doit être utilisé en même temps. Ce Guide de Jeu décrit le déroulement de la campagne indépendamment du système de jeu utilisé pour cela.

Le présent supplément contient quant à lui toutes les règles pour rejouer cette campagne avec *Warhammer 8^e édition*. Vous y trouverez de

nouveaux personnages, de nouvelles unités, de nouvelles listes d'armées décrivant les forces mises en présence pendant *la Révolte de Mallobaude*, afin de les utiliser dans la campagne, mais aussi dans vos autres parties de Warhammer.

En effet, la plupart des éléments du jeu peuvent tout à fait être réutilisés en dehors de la campagne, car nous avons pensé ces règles de manière modulaire pour qu'elles puissent être utilisées séparément ou toutes en même temps.

Ce supplément est au final non officiel, et vous devrez donc vous entendre avec vos adversaires pour l'utiliser. Vous êtes donc aussi libre d'en modifier des aspects à votre guise, si vous pensez que cela améliorera votre expérience de jeu.

CRÉDITS

Les textes qui ont servi à cet ouvrage sont tirés du supplément *Warhammer : Nagash*, des livres d'armée *Wood Elves* et *Brettonnie* pour Warhammer (tous © Games Workshop), des *Chevaliers du Graal* et du *Duché des Damnés* pour Warhammer JDR 2^e édition (tous © Black Industries).

Certaines règles sont tirées des Livres d'armée *Elfes Sylvains* pour WFB 5^e édition, *Brettonnie* pour WFB 6^e édition, *Comtes Vampires* et *Warhammer : Thanquol* pour WFB 8^e édition. Une partie de l'article *Guerre Civile* paru dans *White Dwarf* est aussi recopiée ici. Tous ces articles sont © Games Workshop, et reproduits ici sans autorisation.

Les illustrations sont tirées de nombreux ouvrages et sont toutes © Games Workshop sauf mention contraire. Le nom de l'auteur de chaque illustration est mentionné lorsque cela est possible. La plupart des images a été initialement publiée sur le site de son auteur ou sur le site de Games Workshop, et non scannée sur un ouvrage papier.

Les textes additionnels sont l'œuvre de (dans l'ordre alphabétique) Dreadaxe, Ilmarith, Kass-Krâne, Thindaraïel. L'élaboration du supplément s'est faite sur le WarFo (<http://warhammer-forum.com>), dans la section "Création et Développement WFB", et a mobilisé de nombreux autres participants qu'il serait long de tous citer ici, nous les remercions tous pour leur aide !

COMMENT UTILISER CE SUPPLÉMENT

Ce supplément de règles est centré sur la Révolte de Mallobaude. Vous y trouverez donc :

Les règles de Guerre Civile : Reprises du supplément officiel paru dans White Dwarf, ces règles vous permettront de jouer des batailles opposant des armées issues du même livre, ici la Bretagne et les Comtes Vampires.

De Nouvelles Unités et Personnages : Cette section vous propose les règles de Mallobaude, de la totalité des ducs bretonniens vivant à l'époque de la Fin des Temps, plusieurs morts-vivants célèbres, une poignée de héros sylvains, ainsi que des variantes pour le Chevalier de Sinople et le Roy Louen Cœur de Lion, selon leur évolution dans la campagne.

De Nouvelles Armées : Plusieurs listes vous sont proposées ici, soit des listes d'armées combinées comme l'Armée du Moussillon ou l'Alliance contre la Non-Vie, ou des listes restreintes représentant des forces spécifiques comme l'Armée de Croisade ou l'Ost des Bois Sauvages.

Scénarios Narratifs : Cette section présente plusieurs scénarios pour Warhammer basés sur les batailles les plus emblématiques de la campagne.

Comment utiliser ces règles

Comme pour les livres officiels de la fin des Temps, ce supplément est conçu comme une boîte à outils dans laquelle vous pouvez piocher des éléments utilisables dans n'importe quelle partie de Warhammer. Les Scénarios nécessitent certains personnages ou unités, mais vous pouvez aisément les transposer avec d'autres figurines ou même d'autres armées. Les Armées, Personnages et Unités représentent des forces qui se sont illustrées au cours de la Fin des Temps, mais vous pouvez tout à fait les réutiliser dans d'autres batailles, moyennant l'accord de votre adversaire.

Nous espérons que vous trouverez ce supplément utile pour agrémenter vos parties de Warhammer.

Suppléments nécessaires

Les règles ci-après ne sont pas toujours complètes. Plusieurs suppléments, officiels ou non, sont nécessaires pour les utiliser. En voici la liste.

Livres d'armée :

- Comtes Vampires 8^e éd. ;
- Rois des Tombes 8^e éd. ;
- L'Empire 8^e éd. ;
- Wood Elves 8^e éd. ;
- Hauts Elfes 8^e éd. ;
- Bretagne 6^e éd. avec FAQ de compatibilité 8^e éd.

Suppléments :

- Triomphe & Trahison ;
- Bain de Sang dans les Terres Arides ;
- La Fin des Temps – Glottkin

RÈGLES DE LA CAMPAGNE

Certaines règles sont référencées ici, pour éviter de se trouver dans le Guide de Jeu. Elles changent en effet suivant le système utilisé.

Le Royaume Sans Roy : Les Loyalistes sont démoralisés par la perte du Roy. Ils ont un malus de -1 en Cd pour tous leurs tests de Moral.

Effectifs Pléthoriques : Les légions de Mallobaude sont renforcées par les corps frais des victimes de la guerre. Toute armée du Moussillon peut ajouter 1 unité de zombies de maximum 200 points par nécromancien ou seigneur nécromancien de son armée (incluant Arkhan et Kemmler).

RÈGLES BRETONNIENNES

Voici quelques règles de décors bretonniens, qui viendront agrémenter vos tables. Ces règles sont reprises ou inspirées de celles de Tempête de Magie.

Chapelle de la Dame :

De nombreux autels et chapelles consacrés à la Dame sont construits sur les lieux d'une bataille héroïque ou la tombe d'un chevalier du Graal.

Bâtiment. Toute figurine appartenant aux alliances du Chaos ou de la Mort doit relancer ses sauvegardes invulnérables réussies tant qu'elle se trouve dans un rayon de 6" d'un Autel ou d'une Chapelle de la Dame.

De plus, toute unité de Bretonniens qui entre dans l'Autel ou la Chapelle gagne la règle indémoralisable tant qu'elle y reste.

Source d'Eau Pure :

L'énergie sacrée de la Dame du Lac se retrouve dans chaque étang ou ruisseau d'eau claire.

Rivière. Tout Sorcier dans un rayon de 6" d'une Source d'Eau Pure peut lancer jusqu'à quatre dés au lieu d'un seul lors de ses tentatives de canalisation. Cependant, s'il obtient au moins trois résultats de 6, il doit immédiatement effectuer un jet sur le tableau de Fiascos.

De plus, toute unité gagne la règle Régénération (5 +) tant qu'elle reste dans un rayon de 3" de ce point d'eau.

Dans le cadre de cette campagne, toute Demoiselle ou Prophétesse (y compris la Fée) connaît le sort suivant en plus de ses sorts habituels.

Malédiction de la Dame 12+ pour lancer

Dispersant des fragments gâchés de vertu et de noblesse, la demoiselle en appelle au plus grand courroux de la Dame sur les champions osant s'opposer à la Bretagne.

Sort de **malédiction** affectant un personnage ennemi à 12". La cible doit immédiatement réussir un test de Commandement avec un malus de -3 où se voir transformée en crapaud. Les figurines des alliances du Chaos ou de la Mort doivent relancer les tests réussis, et les figurines bretonniennes peuvent relancer les tests ratés. Tant qu'elle est transformée, une figurine ne peut pas canaliser ou lancer de sort, tous ses objets magiques et ses autres équipements (armure, armes, etc.) sont inopérants, et ses caractéristiques sont toutes réduites à 1 à l'exception de ses Points de Vie, qui ne sont pas affectés.

Au début de chacune de ses phases de Magie suivantes, un joueur peut lancer un dé pour chacune de ses figurines transformées. Sur 4+ le sort est dissipé et la figurine retourne à son état normal. Les montures ne sont pas affectées.

GUERRE CIVILE

Note : Les règles ci-dessous sont une recopie des règles de Guerre Civile parues dans les White Dwarf mensuels n°213 à 216 de janvier à avril 2012. L'article n'est pas ici recopié in extenso, seules les règles nécessaires pour jouer dans le cadre de la campagne La Révolte de Mallobaude sont reprises.

Lors d'une Guerre Civile, des armées issues d'un même peuple s'affrontent. Afin de pimenter ces affrontements qui pourraient être fades compte tenu du fait que les armées utilisent les mêmes règles, Jervis Johnson rédigea des règles simples ajoutant une part de hasard à la bataille. Ces règles sont conçues de manière à ne pas modifier la sélection d'armée, vous n'aurez donc besoin d'aucune préparation préalable.

Pour jouer une Guerre Civile, vous devrez, avant la bataille, effectuer un jet sur deux des tableaux ci-dessous. Le premier est commun à toutes les armées, les deux suivants sont spécifiques aux armées de Bretonnie et de Comtes Vampires. Selon la nature des armées mises en scène, vous devrez prendre l'un ou l'autre des tableaux, cela vous est précisé dans les règles de la campagne ou du scénario.

Dans le cadre de cette campagne, on ignore la règle de Faction de l'extension originale. Elle servait à rendre plus thématique les armées, mais cela s'accorde mal avec le thème de la campagne.



Capitol Fantastique, par John Howe

© 2004, www.john-howe.com

2D6 Tableau des Guerres Civiles

Annihilation

La seule façon de résoudre la dispute consiste à détruire complètement l'ennemi.

- 2 Toutes les unités des deux camps sont *indémoralisables*. Ignorez les règles de Durée de la Partie et de Conditions de Victoire lors de cette bataille. Au lieu de cela, la partie se termine lorsqu'un des deux camps a été exterminé. Son adversaire gagne alors la bataille.

Soif de Combat

- 3 *Les deux armées sont avides d'en découdre.*

Toutes les unités des deux camps suivent la règle *avant-garde*.

Fureur Débordante

- 4 *Les deux armées sont remontées.*

Toutes les unités des deux camps suivent la règle *charge dévastatrice*.

Imposteurs !

- 5 *Chaque camp considère que son adversaire ne mérite pas de porter ses couleurs.*

Les points de victoire octroyés pour la capture des étendards passent à 100 points par porte-étendard et à 500 points pour un porteur de la grande bannière.

Notre Peuple Vaincra !

- 6 Toutes les unités des deux camps suivent la règle *tenace*.

Inimitié

- 7 *Les deux camps ont accumulé les rancunes au cours des siècles.*

Effectuez deux jets dans ce tableau, en relaçant les résultats de 7 et les résultats identiques.

Rivalité

- 8 *Les deux généraux se détestent. Chaque général hait le général adverse, et gagne immédiatement la bataille si son rival est tué. Si les deux généraux meurent en même temps, la partie se termine sur une égalité.*

Vendetta

- 9 *Les deux camps se disputent depuis des années.*

Toutes les unités des deux armées *haïssent* toutes les unités de l'armée adverse.

Haine irraisonnée

- 10 *Les deux camps sont si aveuglés par la haine qu'ils en perdent toute raison.*

Toutes les unités des deux armées sont sujettes à la *frénésie*.

Nous ne faiblirons pas

- 11 *Les deux armées croient chacune en la justesse de leur cause.*

Toutes les unités des deux armées sont *immunisées à la psychologie*.

Guérilla

- 12 *Les deux camps ravagent les territoires de leur ennemi et lancent sans cesse des raids. Jusqu'à trois unités de chaque armée peuvent avoir la règle spéciale de déploiement *embuscade* si leur général le désire.*

2D6 Tableau des Guerres Civiles Bretonniennes

- 2 **Les Faveurs de la Dame :** *La Dame favorisera-t-elle ses fils ?*
La première fois qu'une unité effectue un jet de sauvegarde dû à la *Bénédictio de la Dame*, elle effectue aussi un test de Cd. Si elle le réussit, ses sauvegardes invulnérables dues à la *bénédictio de la Dame* sont améliorées de +1.
- 3 **Pur-sang :** Tous les destriers, pégases et pégases royaux ont un bonus de +1 en Force.
- 4 **Comme preuve de mon estime :** *Un mouchoir, une écharpe ou un ruban noué autour de la lance ou à l'armure d'un chevalier peut avoir des effets miraculeux.*
Chaque joueur peut choisir un objet magique de la liste des objets magiques bretonniens pour le donner à un Héros ou un Seigneur de son armée, en respectant les règles normales des objets magiques. Si la figurine est tuée au corps à corps par un autre personnage, celui-ci gagne automatiquement l'objet magique.
- 5 **Le Véritable Roy :** *Les prétendants au trône sont malheureusement très communs, et seule la Grande Bannière de l'armée prouve le droit du Général à commander.*
Si le porteur de la Grande Bannière est tué, toutes les unités de l'armée doivent passer un test de *panique*.
- 6 **Duel à Mort :** *Avant la bataille, un héros de chaque armée est choisi pour représenter son camp dans un duel d'honneur.*
Avant le début de la partie, chaque joueur doit désigner un Seigneur ou un Héros de sa force. Les deux personnages commencent au milieu de la table, au contact l'un de l'autre, et combattront normalement dès la phase de Corps à Corps suivante. Aucune autre figurine ne peut interférer dans ce duel, et les deux figurines sont *indémoralisables*. Le vainqueur du duel provoque ensuite la *terreur* jusqu'à la fin de la partie.
- 7 **Inimitié :** *Les deux camps ont accumulé les rancunes au cours des siècles.*
Effectuez deux jets dans ce tableau, en relaçant les résultats de 7 et les résultats identiques.
- 8 **Bravoure :** *Chaque chevalier est décidé à entrer dans la légende.*
À chaque fois qu'un personnage tue un ennemi en duel, comparez la valeur en points des deux protagonistes. Si la figurine tuée valait plus de points que le vainqueur, le camp de ce dernier marque 100 points de victoire. Si la partie n'utilise pas les points de victoire, consolez-vous en vous disant que les faits d'arme de votre héros seront loués dans le pays !
- 9 **Jacquerie :** *Les paysans se sentent pousser des ailes et refusent de se plier à la volonté de la noblesse.*
Les unités qui ont la règle *devoir du paysan* ne peuvent pas utiliser le Cd d'un chevalier proche, mais elles gagnent les règles *frénésie* et *tenace*.
- 10 **Pour la Gloire des Damoiselles :** *La magie envahit le royaume et revigore le pouvoir des damoiselles et des prophétesses.* Lorsqu'une d'entre elles lance un sort, ajoutez 1D6 à la valeur de lancement. Ce dé supplémentaire peut provoquer normalement un fiasco.
- 11 **Les Lances des Héros :** *Le sang de Gilles le Breton coule dans les veines de ses fils !*
Tous les jets pour blesser de 1 obtenus par des chevaliers (de tout type) qui chargent doivent être relancés.
- 12 **Le Graal :** Placez un pion le représentant au centre de la table. Toute unité (ou personnage) de chevaliers ayant un serment autre que celui du Graal qui se place au contact du pion doit s'arrêter et boire à la coupe. L'unité effectue alors un test de Cd. En cas d'échec, elle suit la règle *stupidité* jusqu'à la fin de la partie, sinon elle remplace son serment par celui du Graal. Une seule unité par tour peut boire au Graal. Si une unité ennemie est à son contact, elle doit être détruite ou mise en fuite avant qu'une autre unité puisse tenter de boire au Graal.

2D6 Tableau des Guerres Civiles Vampiriques

- 2 **La Nuit des Fantômes** : *La mythique Geisnacht ne survient qu'une fois tous les sept ans. Lorsqu'elle se produit, les esprits des morts s'éveillent pour revivre une éternelle bataille.*
Lancez 1D6 pour chacune de vos unités et chacun de vos personnages ayant la règle Mort-Vivant. Sur un 6, le personnage/unité suit la règle *éthéré*. Si une unité *éthérée* obtient un résultat de 6, elle perd la règle *éthéré*, car les spectres deviennent des ectoplasmes solides le temps de la nuit !
- 3 **Tombes Gémissantes** : *La concentration de magie noire pousse les morts enterrés à tenter d'attraper tous ceux qui arpentent le sol.*
À la fin de chaque phase de Magie, le joueur dont c'est le tour peut désigner une unité ennemie. Chaque figurine de l'unité doit réussir un test de Force ou être éliminée sans aucune sauvegarde d'aucune sorte. Une unité ne peut être désignée de la sorte qu'une seule fois par partie.
- 4 **Seigneurs des Ossements** : *Les squelettes de ces terres sont fossilisés ou ont été pétrifiés, ce qui les rend d'autant plus résistants.*
Les unités de guerriers squelettes, de chevaliers noirs, de gardes des cryptes et les rois revenants des deux armées ont un bonus de +1 en Endurance.
- 5 **Chasseurs de Reliques Nécrarques** : *L'ancienne confrérie des Nécrarques a envoyé des agents récupérer des artefacts détenus par ses rivaux.* Tous les sorciers gagnent un niveau de magie, jusqu'à un maximum de 4. Si un personnage tue un personnage ennemi en défi, il peut lancer 1D6 pour chacun des objets magiques que celui-ci détenait. Sur un résultat de 4+, il s'empare de l'objet et peut l'utiliser pour le restant de la bataille (à condition que l'objet soit toujours utilisable et que le personnage puisse utiliser un objet de ce type).
- 6 **La Grande Chasse de Strigos** : *Le clan Strigoi tente une nouvelle fois de rétablir sa prééminence d'antan.*
Les goules et les horreurs des cryptes suivent la règle spéciale haine.
- 7 **Inimitié** : *Les deux camps ont accumulé les rancunes au cours des siècles.*
Effectuez deux jets dans ce tableau, en relaçant les résultats de 7 et les résultats identiques.
- 8 **La Poigne de Fer des Von Carstein** : *Les von Carstein exercent leur influence sur tous ceux qui tentent de contester leur hégémonie.* Tous les von Carstein, les vargheists, les chauves-souris vampires, les nuées de chauves-souris et les carrosses noirs ont +1 en Force.
- 9 **Le Pouvoir de Lahmia** : *À travers tout le pays, la sororité des Lahmianes s'attaque aux armées des autres vampires.* Toutes les vampires femelles de votre armée gagnent les pouvoirs réflexes prodigieux et séduction. De plus, les courtisanes ont +1 en Force.
- 10 **Fils d'Abhorash** : *Les Dragons de Sang sont prêts à éliminer les lignées de vampires impures.*
Chaque joueur peut aligner jusqu'à 5 Chevaliers de Sang gratuits dans son armée, du moment qu'il dispose des figurines adéquates. Ces figurines doivent former une unité séparée. De plus, lancez 1D6 par vampire mâle de votre armée. Sur un 4+, il appartient à l'Ordo Draconis et gagne les pouvoirs *frappe fatale* et *chevalier des ténèbres*.
- 11 **Animus Morti** : *L'air vibre sous l'effet du pouvoir nécromantique, ce qui revigore les morts.*
Toutes les unités de morts-vivants peuvent effectuer une marche forcée, quelle que soit la distance à laquelle se trouve le général. De plus, tous les sorciers connaissent le sort danse macabre de Vanhel en plus des autres. S'ils obtiennent ce sort lors de la détermination des sorts, considérez qu'ils l'ont obtenu en double.
- 12 **La Nuit des Ailes Noires** : *Les nuages sont chargés de magie noire, et les morts-vivants capables d'en aspirer l'énergie n'en sont que plus puissants.*
Toutes les unités de volants gagnent +1 en Force et +1 en Initiative (cela inclut les cavaliers de créatures volantes).

RÉCOMPENSES DU VAINQUEUR

Le vainqueur de chaque bataille remporte l'un de ces avantages, au choix du vainqueur. Les récompenses peuvent se cumuler, vous pouvez par exemple utiliser deux Reliques Antiques lors de la même bataille. Toute récompense utilisée est dépensée et ne peut plus être réutilisée lors des batailles suivantes.

Ordre venu d'en Haut (Commun) : *Le général suprême (Louen ou Mallobaunde) ordonne d'ignorer une bataille inutile. Son adversaire trouve un champ de bataille vide.* Vous pouvez utiliser cette récompense pour éviter une des batailles des étapes 2, 6, 8, 10. Votre adversaire est considéré comme vainqueur du champ de bataille (il gagne donc une récompense), mais vous ne pouvez subir aucune pénalité liée à la perte d'un duc.

Défi d'Autorité (Commun) : Vous pouvez jouer ce stratagème dès que l'un de vos personnages se trouve à moins de 8" d'un personnage ennemi possédant une Vertu Chevaleresque ou un Pouvoir Vampirique. Votre personnage lance un défi sonore à son adversaire, qui se doit de le relever. À partir de ce moment, les deux personnages désignés ne peuvent effectuer un mouvement en phase de mouvement que si cela les rapproche l'un de l'autre. Tout mouvement qui augmente leur distance est interdit. Les mouvements aléatoires ne sont pas concernés par cette règle. Une fois au contact, lors de la phase de corps à corps les deux personnages sont automatiquement placés en Défi, aucun des deux ne pourra s'y soustraire. Le personnage qui a lancé le Défi d'Autorité bénéficie d'un bonus de +2 au résultat de combat s'il vainc son adversaire.

Renforts inespérés (Bretonnie) : Vous pouvez faire entrer en cours de bataille une unité supplémentaire de 150 points maximum (préparez l'unité avant la bataille, mais gardez la secrète). Elle ne peut entrer en jeu qu'à partir du 3^e tour. Elle entre par un côté de table touchant votre zone de déploiement initiale (si votre zone de déploiement ne touche aucun côté, par exemple lors d'un dernier carré, elle entre par n'importe quel côté), après la déclaration des charges, et peut effectuer un mouvement complet.

Faveur de la Dame (Bretonnie) : Vous disposez pour cette bataille de 1+1D3 relances à utiliser lorsque vous le souhaitez. Il s'agit de relances sur n'importe quel jet de dé (test de moral, jet pour toucher, sauvegarde, lancer de sort, etc...).

Relique antique (Commun) : Vous pouvez attribuer gratuitement un objet magique de 75 points maximum à un de vos personnages avant le déploiement.

Baiser de Sang (Moussillon) : *Un nobliau a reçu le Baiser de Sang et vient grossir les rangs des maudits.* Choisissez un champion ou un personnage ennemi portant le Serment du Chevalier au début de la bataille (pas un personnage célèbre). Si c'est un champion, sur 4+, il est transformé en champion Chevalier de Sang. Si c'est un héros, sur 5+ il est transformé en Vampire Nouveau-né. Si c'est un Seigneur, sur 6+ il est transformé en Seigneur Vampire. En cas d'échec, il résiste au Baiser (ou se débarrasse de son agresseur). Le personnage conserve tout son équipement magique, et reçoit une monture mort-vivante correspondant à sa monture initiale. Il rejoint l'armée du Moussillon comme personnage indépendant (même un champion).

Invocation Nocturne (Moussillon) : *Les nécromanciens ont travaillé toute la nuit pour sortir des cadavres supplémentaires des tombes des environs.* Juste avant la bataille, ajoutez gratuitement 2+1D6 squelettes ou zombies, ou 1+1D3 cavaliers à une unité existante.

Focus de Mort (Moussillon) : *Le général Mort-Vivant a réussi à manœuvrer l'adversaire pour que la bataille ait lieu près d'un site attirant la magie de la mort.* Le joueur Rebelle peut placer gratuitement deux décors Sylvaniens (Voir Warhammer : Nagash – Livre I) dans sa moitié de table avant le déploiement.

LES DUCS BRETONNIENS

Le Duc Armand d'Aquitaine

Le Duc Armand d'Aquitaine était l'un des frères puînés du précédent Duc et il ne s'attendait pas à hériter. En tant que Chevalier Errant, il était réputé à la fois pour son imprudence et pour sa chance, et il refusa toutes les offres de fief jusqu'à ce que le Roy Louen en personne lui propose une place au sein de la maison royale. Une fois encore, Armand se distingua par ses prouesses, tout particulièrement en abattant le Bestigor Darmal le Crochu en combat singulier. Beaucoup s'attendaient à ce qu'il reçoive une Baronnie et soit nommé Marquis.

Au lieu de cela, au bout de deux ans seulement, il s'en fut en Quête du Graal. Il partit incognito, et ne parla de ses activités après son retour. Quelques ménestrels tentèrent de rassembler des informations sur ses faits et gestes, mais ce n'était pas le seul Chevalier de la Quête à avoir dissimulé son identité. À son retour, en tant que Chevalier du Graal, il fut nommé porte-étendard de Bretagne, un poste qui lui seyait à merveille.

Le Duc Adélarde de Lyonesse

Le Duc Adélarde de Lyonesse était un homme simple. Il excellait sur le champ de bataille, et en dehors, il aimait festoyer, jouer et se livrer à d'autres loisirs de guerrier. Certains observateurs ont suggéré d'après son style que sa véritable loyauté allait à Ulric, et non à la Dame du Lac. Ils mettaient ce fait sur le compte du sang Norse qui coule dans les veines des Lyonnais du nord.

Le Duc se tenait à l'écart de la politique du duché autant que faire se peut. Si un conflit s'étendait trop pour qu'il ne puisse continuer à l'ignorer, il faisait intervenir ses troupes, écrasait tous les partis antagonistes, s'emparait de leurs terres et déclarait l'affaire résolue. Cette méthode

En 2519, le vieux duc d'Aquitaine mourut au combat alors qu'il intervenait dans l'une des interminables vendettas du duché. Quatre de ses fils étaient morts avant lui, et le cadet était simple d'esprit et on le gardait enfermé. Toutefois, il avait aussi deux filles et elles auraient normalement dû hériter de lui. Le Roy choisit de les ignorer et de transmettre le duché à Armand. Celui-ci dut trouver ses marques en tant qu'administrateur ; il désirait vivement résoudre les problèmes personnellement et par la force.

Reconnaissant envers le Roy, à qui il vouait une fidélité absolue, Armand restait guidé par son impulsivité et par un sens de l'honneur exacerbé. Ce sont ces qualités et ces défauts qui le menèrent à affronter Mallobaude, et à rencontrer sur le champ de bataille le destin de tout imprudent.

Armand d'Aquitaine est un Seigneur Bretonnien, ayant prononcé le Serment du Graal, doté de la Vertu du Tempérament Chevaleresque et chevauchant un Destrier caparaçonné. Vous pouvez choisir ses autres options.

s'est avérée efficace à chaque fois qu'il l'a utilisée, et les nobles s'efforçaient de comploter sans attirer l'attention de leur suzerain.

Après la disparition de la Fée Enchanteresse, les émissaires de Mallobaude eurent tôt fait de convaincre Adélarde que le Graal n'était que mensonge. Le Duc rejoignit alors les insurgés, et ne reconnut son erreur qu'au cours de son agonie, après que le Roy Louen l'eut mortellement blessé sur le champ de bataille.

Adélarde de Lyonesse est un Seigneur Bretonnien, ayant prononcé le Serment du Chevalier. Son sang Norse lui confère +1 en Capacité de Combat, pour un surcoût de +10 points. Vous pouvez choisir ses autres options.

Le Duc Tancred II de Quenelles

Le Duc Tancred II s'est montré un excellent seigneur pour le Quenelles. Il a connu son heure de gloire en l'emportant sur le Nécromancien Heinrich Kemmler et le Champion du Chaos Mort-Vivant Krell, qui s'étaient alliés aux Skavens et avaient attaqué l'Abbaye de Maisontaal. Mais c'était en 1513 (2491 C.I.) et le Duc était lors de la révolte de Mallobaude un vieillard, voûté et amoindri, bien qu'il ait encore de bons restes de sa vigueur d'antan.

Tancred, bien conscient qu'il allait mourir, s'inquiétait de l'avenir du duché. Il avait eu quatre fils, tous morts ou disparus, et l'héritage de Quenelles semblait bien compromis. La décision finale revenait au Roy, mais le Duc Tancred espérait désigner un successeur de son vivant.

S'il avait fait attention à son entourage, peut-être aurait-il remarqué la valeur de son jeune cousin Jerrod. L'histoire prouva plus tard que le jeune homme deviendrait, bien plus que l'héritier de Tancred, un véritable guide pour les derniers Bretonniens luttant encore pour éviter la Fin des Temps.

Tancred II de Quenelles est un Seigneur Bretonnien ayant prononcé le Serment du Graal, et doté de la Vertu de Pureté. Il chevauche toujours un destrier caparaçonné et porte une lance de cavalerie. Il porte toujours les objets magiques suivants, pour un surcoût de +55 points. Il ne peut choisir aucune autre option.

Lame de Couronne : Arme Magique. Contre les Morts-Vivants, blesse automatiquement et annule les sauvegardes d'armure.

Bouclier du Graal : Armure Magique. Bouclier. Tout mort-vivant ou démon en contact socle à socle perd une Attaque.

Le Duc Alberic de Bordeleaux

Le Duc Alberic de Bordeleaux était célèbre pour son courage personnel et son incroyable autodiscipline. On sait également qu'il attendait des Chevaliers de sa maisonnée qu'ils s'astreignent à la même rigueur et qu'il renvoyait ceux qui ne le faisaient pas. Par conséquent, les effectifs de sa maison furent les plus réduits parmi tous les Ducs, mais ses Chevaliers comptaient parmi les meilleurs de tout le royaume.

Le Duc voulut toujours partir en Quête du Graal, mais son père était mort quand il était en pleine errance et Alberic ne se sentit jamais capable de confier la responsabilité du duché à qui que ce soit d'autre. Mais son fils aîné, Frermund, ayant lui-même entrepris sa propre Quête du Graal, Alberic vieillissant commençait à chercher un intendant pour gérer le duché en son absence lorsque la Guerre Civile éclata.

Alberic de Bordeleaux est un Seigneur Bretonnien ayant prononcé le Serment du Chevalier et doté de la Vertu de Discipline. Il possède aussi la règle spéciale Autodiscipline, le tout pour un surcoût de +25 points. Vous pouvez choisir ses autres options.

Vertu de Discipline : Le personnage et son unité ne sont jamais désorganisés lorsqu'ils sont chargés de flanc ou de dos.

Autodiscipline : Les unités de Chevaliers du Royaume doivent être promues en Chevaliers d'Alberic pour +3 points par figurine (+1 en Force, soit F4).

Le Duc Huebald de Carcassonne

Le Duc Huebald de Carcassonne était relativement petit, maigre et vif plutôt que puissant. Il ne parlait que quand c'était indispensable, et même alors, restait le plus concis possible. Personne parmi son entourage ne l'avait jamais vu sourire et encore moins rire. Son union avec sa femme Schermilde fut un mariage politique et le fait que le couple ait quatre enfants, qui tenaient tous du Duc, fut un sujet d'étonnement. Toutefois, le Duc était respecté par tous ses hommes. Il était le meilleur chef de guerre que les Gasconnais aient eu depuis des générations et un courageux guerrier de surcroît. Contrairement à bien des Chevaliers Bretonniens, il était prêt à user d'embuscades et de feintes pour vaincre ses monstrueux adversaires. Il affirmait que les Peaux-Vertes qui descendaient des montagnes pour incendier des villages ne méritaient pas qu'on les combatte honorablement.

Le Duc Bohémond de Bastogne

Le Duc Bohémond de Bastogne était un Chevalier du Graal particulièrement célèbre pour avoir combattu des monstres, à tel point qu'on le surnommait "le Fléau des Bêtes". Il était également connu pour refuser de combattre des adversaires inférieurs, même s'ils l'attaquaient. Il se contentait de les assommer pour tourner son attention ailleurs. Quand sa renommée eut grandi, il se rendit en bien des lieux de Bretonnie et d'ailleurs pour trouver des adversaires à sa mesure.

Bien que Bohémond fût un descendant de la lignée de Gilles le Breton, il fit preuve d'une loyauté absolue envers le Roy Louen et n'avait aucun désir de s'emparer de la couronne. En fait, il affectait si peu le pouvoir qu'il déléguait l'administration de son duché à son Intendant, et les affaires de justice à son Grand Justicier. Hélas, il n'était guère capable de juger la personnalité d'autrui et il dut remplacer ces hommes à un rythme alarmant.

Bien qu'usant de tromperie, Huebald ne supportait pas que l'on en use sur lui. Aussi lorsque Mallobaude lui énonça sa "vérité" sur la Dame du Lac, Huebald entra dans une colère noire, égalant la fureur de Mallobaude lorsque ce dernier eut sa révélation. Les deux hommes furent par la suite très liés, jusqu'à la mort prématurée du Duc au cours de la bataille qui l'opposait aux forces du Roy.

Huebald de Carcassonne est un Seigneur Bretonnien ayant prononcé le Serment du Chevalier. Vif et Rapide, il possède bonus de +1 sur sa caractéristique d'Initiative. Il possède aussi la règle spéciale Stratège. L'ensemble de ces améliorations a un surcoût de +15 points. Vous pouvez choisir ses autres options.

Stratège : Un régiment de l'armée de 200 points maximum peut bénéficier de la règle spéciale *Embuscade*.

Bobémond de Bastogne est un Seigneur Bretonnien ayant prononcé le Serment du Graal, et doté de la Vertu du Chevalier Impétueux. Il chevauche toujours un destrier caparaçonné, et porte toujours les objets magiques suivants, pour un surcoût de +95 points. Il ne peut choisir aucune autre option.

Masse Bestiale de Bastogne : Arme Magique. +2 en F, *blessures multiples (1D3)*.

Bouclier de Bohémond : Armure Magique. Bouclier. Si Bohémond subit au moins une touche d'une figurine possédant une arme magique, cette dernière est détruite sur un jet de 4+ sur 1D6 (effectuez un seul jet, quel que soit le nombre de touches). Un ennemi dont l'arme magique est détruite compte comme ayant une arme de base. Si l'ennemi a plus d'une arme magique (une paire d'arme compte comme une seule arme), jetez 1D6 pour savoir laquelle est détruite.

Le Duc Hagen de Gisoreux

Le Duc Hagen de Gisoreux était un Chevalier du Graal, proche compagnon du Roy Louen. Le Duc était entièrement dévoué à la cause de la chevalerie, plus encore que la plupart des Chevaliers du Graal, et le Roy savait qu'il pouvait se fier à ses conseils en matière de chevalerie. Quand il prenait une décision, le Duc Hagen ne s'encomrait pas des conséquences et le Roy ne suivait pas toujours ses conseils à la lettre : il savait qu'il vaut mieux parfois oublier la chevalerie quand il s'agit d'épargner des centaines de vies.

Le Duc avait parfois du mal à accepter ces décisions. Il savait bien que le Roy avait des responsabilités plus vastes et avait toujours confiance en l'attachement de son ami aux idéaux de la chevalerie. Toutefois, à chaque fois que le Roy Louen mettait de côté ces idéaux pour le bien commun, le Duc craignait qu'il ne puisse être corrompu.

Il s'installa en Couronne pour y passer la majeure partie du temps et pouvait désormais

Le Duc Folcart de Montfort

Le Duc Folcart de Montfort était une sorte d'anomalie parmi les Ducs de Bretagne. C'était un redoutable guerrier, mais il ne combattait presque jamais à cheval. Les montagnes qui recouvrent son duché handicapent gravement les combattants montés, et le Duc ne pouvait se permettre aucun frein dans sa lutte contre les Peaux-Vertes dont ses terres étaient infestées avant l'arrivée du Chaos.

Le Duc Folcart était peut-être le noble Bretonnien le plus aimé de ses sujets. Il semblait sincèrement se soucier des villages de paysans et tentait de les secourir quand ils subissaient une attaque de pillards. Il mit sur pied un réseau de fanaux pour communiquer dans les montagnes, ce qui permettait aux troupes de secours d'arriver à temps dans la plupart des cas, et il

aisément gérer le Gisoreux du nord.

L'intransigeance du Duc en matière de vertu personnelle n'arrangeait rien : il continuait à s'insurger contre des pratiques qu'il jugeait inacceptables, mais que les habitants du Gisoreux du nord perpétuaient depuis des générations. Le Duc Hagen s'éloignait rarement du Roy. Ce dernier aimait avoir le Duc à portée de main pour bénéficier de ses conseils, et le duc, bien qu'il ne se l'avoua pas, voulait garder un œil sur son suzerain.

Après la défaite de Louen et la débâcle de Quenelles, Hagen affronta Mallobaude en combat singulier, mais le vampire était trop puissant, et le chevalier exemplaire fut occis.

Hagen de Gisoreux est un Seigneur Bretonnien ayant prononcé le Serment du Graal, et doté de la Vertu du Tempérament Chevaleresque. Il possède la règle spéciale Esprit Chevaleresque, pour un surcoût de +30 points. Vous pouvez choisir ses autres options.

Esprit Chevaleresque : Hagen est *Tenace* tant qu'il bénéficie de la *Bénédition de la Dame*.

intervenait en personne s'il le pouvait. Une fois un village libéré, il tenait une cour improvisée sur place pour entendre les doléances concernant les injustices et rétablir le bon droit.

Folcart était un homme de haute taille, aux cheveux sombres coupés très courts, et au regard féroce et intense. Bien des jeunes paysannes rêvaient de leur Duc, comme la plupart des nobles dames. Toutes furent endeuillées lorsqu'il fut terrassé par Mallobaude en personne en défendant son duché.

Folcart de Montfort est un Seigneur Bretonnien ayant prononcé le Serment du Chevalier, et doté de la Vertu de Sollicitude. Vous pouvez choisir ses autres options.

Le Duc Taubert de L'Anguille

Le Duc Taubert de L'Anguille était marin dans sa jeunesse, mais il ne mit plus le pied sur un navire ni ne vécut à portée de vue de la mer pendant plus de quinze ans après sa dernière expédition en mer. Il n'en confia les raisons à personne. Après son retour, le Duc Taubert s'installa au Château de Grasgar, à l'orée de la Forêt d'Arden, un château que les Ducs utilisaient comme pavillon de chasse depuis des générations, mais le Duc Taubert le fit agrandir et s'en servit de base pour ses expéditions au cœur de la forêt. Il affirmait que son but était de vaincre les Hommes-Bêtes, mais beaucoup pensaient qu'il voulait simplement rester aussi loin que possible de la mer.

À cause de son absence, le Duc était inconnu de la plupart des citadins du port de L'Anguille. Chez les paysans de la campagne, les choses étaient bien différentes. Pour eux, le Duc était un héros qui combattait les Hommes-Bêtes en personne. Il fit bâtir une série de tours de guet tout autour de la forêt, lesquelles donnaient l'alarme au Château de Grasgar quand des bandes de pillards étaient repérées. Des troupes armées étaient alors envoyées, souvent menées

Le Duc Cassyon de Parravon

Le Duc Cassyon de Parravon était le plus jeune Duc de Bretagne à l'époque de la Guerre Civile, n'ayant guère plus de vingt ans. Quoiqu'il en soit, c'était un Chevalier du Graal et il chevauchait un Pégase Royal. Son père mourut pendant que Cassyon était en Quête du Graal et le jeune Duc n'eut pas la moindre idée de son statut avant de retourner en Parravon.

Les conseillers du Duc le trouvaient exaspérant. C'était un jeune homme ouvert et enthousiaste, qui n'avait de malveillance envers personne, ce qui le rendait impossible à détester. D'un autre côté, il pensait qu'il pouvait remplir son devoir de Duc en se contentant de chevaucher dans le ciel au-dessus de son duché et en abattant des monstres. Il était tout à fait doué dans ce

par le Duc en personne. Plus d'un village fut sauvé de la destruction absolue par l'arrivée opportune des hommes du Duc, et il sauva lui-même la vie de certains de ses sujets, ce qui améliorerait considérablement l'opinion qu'ils avaient de lui.

Dans les années qui précédèrent la Fin des Temps, les Hommes-Bêtes devinrent de plus en plus rusés et les plus brutaux ont tourné leur attention vers le Lyonesse, l'Artois et la Couronne. Cela provoquait des tensions avec les duchés environnants et certains nobles marmonnaient que le Duc Taubert eut mieux fait de vaincre les Hommes-Bêtes plutôt que de les refouler vers les terres d'autres seigneurs.

Taubert de L'Anguille est un Seigneur Bretonnien ayant prononcé le Serment du Chevalier. Il est sujet à la règle spéciale ci-dessous, ce qui diminue son coût de -10 points. Vous pouvez choisir ses autres options.

Phobie de la Mer : Taubert doit effectuer un test de terreur à la fin de sa phase de mouvement s'il se trouve à 12" ou moins d'un décor de type aquatique.

domaine, mais il aurait fallu qu'il se soucie également des impôts, de la justice et de l'administration, car la négligence du Duc vis-à-vis des responsabilités diplomatiques de sa fonction suscitait un ressentiment larvé et grandissant.

Les prouesses du Duc Cassyon n'avaient pas échappé aux Parravonais et les rumeurs prétendaient qu'il était la réincarnation du Duc Agilgar.

Cassyon de Parravon est un Seigneur Bretonnien ayant prononcé le Serment du Graal, et doté de la Vertu de Pureté. Il chevauche toujours un Pégase Royal. Vous pouvez choisir ses autres options.

Le Duc Chilfroy d'Artois

Le Duc Chilfroy d'Artois était un homme immense, plus fort et robuste que n'importe lequel de ses Chevaliers ou de ses nobles. Il était également célèbre pour son austérité : nul ne l'a jamais entendu rire et on prétendait qu'il ne souriait que devant la dévastation qu'il semait chez ses ennemis. S'il n'était pas très subtil, il était un grand chef de guerre quand les stratégies étaient simples et que ceux qui le suivaient n'avaient besoin que d'un peu de motivation.

Le Duc passait le plus clair de son temps à chasser les monstres, les Hommes-Bêtes et autres créatures des profondeurs de la Forêt d'Arden. Le grand hall du château d'Artois était orné des têtes empaillées et des fourrures issues de ses plus grandes victoires. C'est là qu'il tenait sa cour de justice. Il était connu pour régler les affaires rapidement en déclarant le plaignant de plus haut rang dans son bon droit et en infligeant une punition brutale au perdant. Par

Le Duc Théodoric de Brionne

Le Duc Théodoric de Brionne semblait parfois posséder une double personnalité. Au combat, c'était une véritable terreur, balançant sa grande hache de guerre avec une efficacité mortelle. Il abattait des ennemis terrifiants, abandonnant leur cadavre à la terre froide. Il était toujours en première ligne pour guider ses troupes et il revenait rarement sans blessure. Parmi ses Chevaliers, le bruit courait qu'un esprit de la guerre s'était emparé de lui, car il semblait prendre beaucoup de plaisir aux massacres.

Loin du champ de bataille, le Duc était un protecteur des arts, connaisseur en matière de musique et de chant. Il était le plus grand mécène des ménestrels de Bretonnie et il prêtait une oreille attentive à leurs histoires d'amour. La

conséquent, les gens faisaient de leur mieux pour éviter d'avoir à porter une affaire devant le Duc, ce qui convenait tout à fait à Chilfroy.

Le Duc passait beaucoup de temps à chevaucher au plus profond de la forêt, et certaines rumeurs affirmaient qu'il ne combattait pas les Hommes-Bêtes mais pactisait avec eux. Cependant, c'est bien chez Mallobaude qu'il trouva un écho à sa justice expéditive, aussi il rejoignit les insurgés après la Bataille de Châlons, pensant trouver chez ce puissant duc toute la justification à l'autorité des forts sur les faibles.

Chilfroy d'Artois est un Seigneur Bretonnien, ayant prononcé le Serment du Chevalier. Robuste et fort, il possède un bonus de +1 sur sa caractéristique de Force mais cet homme simple et peu charismatique a aussi un malus de -1 en Commandement, le tout pour un surcoût de +10 points. Vous pouvez choisir ses autres options.

rumeur voulait également que le Duc pratiquait avec enthousiasme l'amour adultère chanté par les ménestrels. Au moment de la révolte de Mallobaude, et pendant les mois qui suivirent, Théodoric resta mystérieusement absent. En réalité, il résidait en pénitence au Monastère de la Maisontaal, après qu'une Demoiselle de la Dame lui eut reproché sa conduite avec l'épouse d'un de ses vassaux. C'est en protégeant ce monastère qu'il trouva la mort des mains de Krell le Revenant.

Théodoric de Brionne est un Seigneur Bretonnien ayant prononcé le Serment du Chevalier et portant une arme lourde. Il possède aussi la règle spéciale Frénésie, ce qui lui vaut un surcoût de +10 points. Vous pouvez choisir ses autres options.

Auteurs : Ilmarith, avec l'aide du Warfo

Sources : Livre d'armée Bretonnie pour Warhammer 5^e et 6^e éditions, Supplément *Les Chevaliers du Graal* pour Warhammer Jeu de Rôle 2^e édition.

LES ENNEMIS DE LA DAME

Mallobaude a un jour eu une vision de la Dame qui a changé sa vie. De chevalier de la Quête, cherchant pieusement sur les chemins la voie qui le mènerait à la Dame du Lac, il devint le plus farouche de ses adversaires, déterminé à exterminer le culte de la Dame.

L'armée qu'il rassemble est disparate, et le sera plus encore après la révélation qu'il est devenu un vampire, mais certaines règles sont communes à ces deux armées et à divers personnages. Vous les trouverez ici rassemblées pour plus de simplicité.

Le Serment du Graal Noir

Les individus les plus proches de Mallobaude sont appelés les Chevaliers du Graal Noir, obnubilés par le Graal Noir que Mallobaude leur a présenté. Par la suite, Mallobaude les emmènera avec lui dans la non-vie.

Ce serment remplace le *Serment du Graal*. Le *Serment du Graal Noir*, confère une sauvegarde invulnérable de 6+, ainsi que la règle *peur*.

Le résultat *Le Graal* du tableau de Guerre Civile est considéré comme le Graal Noir pour les Rebelles qui y boivent, et qui leur confère le *Serment du Graal Noir*.



Mort à la Dame ! Toute figurine dans une armée de Rebelle, une armée de Moussillon ou une armée menée par Mallobaude, et possédant la règle *Bénédiction de la Dame* doit l'échanger contre la règle *Ennemi juré de la Dame*.

Ennemi juré de la Dame

Haine (Serviteurs de la Dame). Les Serviteurs de la Dame sont les Prophétesses (dont Morgiana) et Demoiselles, les chevaliers portant le Serment du Graal et les Pèlerins du Graal.

Étendard du Moussillon

Dans une armée du Moussillon, de Comtes Vampires ou de Légion de la Non-Vie qui inclut les Chevaliers du Graal Noir, ceux-ci peuvent porter le Pennon Maudit du Moussillon sans surcoût, vous auriez tort de vous en priver ! Sinon, dans une armée de Rebelles, du Moussillon, ou de la Légion de la Non-Vie incluant Mallobaude, le Porteur de la Grande Bannière (qu'il soit un Paladin ou un Roi Revenant) peut porter le Pennon Maudit du Moussillon pour +10 points.

Pennon Maudit de Moussillon

Cette bannière a été prise par les morts-vivants au donjon du Duc Maldred de Moussillon. La légende veut qu'elle porte en elle la malédiction de la ville et que tous ceux qui l'arborent souffrent de malchance.

Si l'ennemi capture cet étendard, il subit immédiatement 1D6 touches de Force 4, réparties comme des touches de tir. L'unité subit en plus 1D6 touches de Force 3 au début de chacun de ses tours. Elle peut abandonner la bannière à tout moment, auquel cas elle cesse de subir des touches, mais l'étendard est perdu et sa capture ne rapporte aucun point de victoire.

MALLOBAUDE LE SERPENT

Mallobaude le Chevalier Noir 260 points

Mallobaude le Chevalier Noir est un personnage non officiel. Il peut être ajouté, après accord de votre adversaire, à toute armée de Bretagne et compte comme un choix de Seigneur. Il doit être pris tel que présenté ici, n'ayant aucune option à proposer.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Mallobaude le Chevalier Noir	4	6	5	4	4	3	6	4	9	Cavalerie
Rage	8	3	0	3	3	1	3	1	5	(personnage spécial)

Équipement

Lance de cavalerie, armure lourde, caparaçon, Lame Noire de Maldred, Bouclier Maudit de Moussillon, Calice de Malfleur.

Monture

Rage est un destrier bretonnien et ne subit pas le malus habituel de mouvement pour le port d'un caparaçon.

Règles Spéciales : Ennemi juré de la Dame (voir page 18)

Vertu du tempérament Chevaleresque

Beren se tenait la tête haute, le cœur ferme comme le granit, et pour chaque revers de son épée, la terre accueillait le sang de ses ennemis abhorrés.

Pour chaque attaque en charge ayant touché et blessé (avant toute sauvegarde), celui-ci bénéficie d'une attaque supplémentaire. Celle-ci ne peut pas cependant en générer d'autres.

Sens de l'Honneur

En dépit de sa haine pour la Dame du Lac, Mallobaude reste un chevalier façonné par le Code de l'Honneur. Dans sa guerre sans merci contre les armées loyalistes du Roy il s'efforcera de toujours respecter ses ennemis courageux et même de leur proposer de rejoindre ses rangs plutôt que de les tuer.

Mallobaude est obligé de relever tout défi lancé par l'ennemi et se doit de lancer un défi s'il le peut. De plus s'il remporte un défi il peut décider d'épargner son adversaire et de lui proposer de le rejoindre dans sa lutte contre Louen. Ce dernier doit alors effectuer un jet de Cd avec un malus équivalent à 1D6. S'il échoue, il passe sous contrôle du joueur incarnant Mallobaude. Mallobaude peut effectuer ce genre de pacte une fois par bataille.

Objets magiques

Lame Noire de Maldred (Arme magique)

Cette épée à l'acier aussi noir que les ténèbres appartenait au Duc Maldred le Félon lors de la Guerre du Faux Graal, une substance noirâtre visqueuse semble s'écouler en permanence de l'arme. Elle fait partie des trois reliques de Maldred et Malfleur qu'Arkehan récupéra à la mort de ses pantins pour les donner à Mallobaude.

La Lame Noire de Maldred dispose de la règle spéciale Attaque Empoisonnée.

Bouclier Maudit de Moussillon (Armure magique)

Les légendes bretonniennes évoquent ces boucliers ensorcelés arborant le symbole du Graal Noir et jadis portés par les Chevaliers Maudits à la Bataille de Moussillon.

Sauvegarde d'armure de 6+, peut être combiné avec d'autres pièces d'équipement. Un ennemi en contact socle à socle et choisi par le porteur perd 1 Attaque. Tous les personnages et chevaliers bretonniens haïssent Mallobaude pour le port de ce bouclier.

Calice de Malfleur (Objet cabalistique)

Ce calice serti de joyaux a été sculpté en forme de crâne et appartenait à la Dame de Moussillon, la magicienne Malfleur. Il n'offre que deux choses à celui qui boit à sa coupe, le pouvoir ou la mort.

Au début de la phase de magie adverse, le porteur peut boire au Calice de Malfleur. Lancez un dé : sur un résultat de 1, le porteur subit une blessure sans sauvegarde autorisée, y compris une éventuelle sauvegarde invulnérable. Sur un résultat de 2-6, un dé de dissipation supplémentaire est ajouté à la réserve du joueur.

Mallobaude le Serpent, Duc Vampire 440 points

Mallobaude le Serpent, Duc Vampire est un personnage non officiel. Il peut être ajouté, après accord de votre adversaire, à toute armée de Moussillon, de Comtes Vampires ou de Légions de la Non-Vie et compte comme un choix de Seigneur. Il doit être pris tel que présenté ici, n'ayant aucune option à proposer.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Mallobaude le Duc Vampire	6	9	5	5	5	3	7	5	10	Cavalerie
Rage	8	3	0	4	4	1	2	1	3	(personnage spécial)

Équipement

Lance de cavalerie, armure lourde, Lame Noire de Maldred, Bouclier Maudit de Moussillon, Calice de Mal fleur (voir page 40).

Monture

Rage est un destrier infernal bénéficiant des règles spéciales Mort-vivant et Vol.

Magie

Mallobaude est un sorcier de niveau 1 pouvant utiliser l'un des domaines suivants : Arcanes Vampiriques, Mort, Ombre et Non-Vie.

Règles Spéciales : Ennemi juré de la Dame (voir page 18).

Seigneur de la Mort

Afin de mener sa vengeance à bien Mallobaude était prêt à tous les sacrifices y compris à vendre son âme pour plus de pouvoirs. C'est Arkhan la Liche qui répondit à ce souhait en lui offrant l'opportunité de dépasser sa condition de mortel en rejoignant les rangs des seigneurs vampires, maîtres de la non-vie.

Soif Rouge, Mort-vivant, Vampirique.

Vampire de la lignée du Dragon de Sang

Mallobaude était un chevalier bretonnien attaché aux prouesses martiales et au code de l'Honneur. C'est ainsi que son profil attira tout particulièrement l'attention des vampires de la lignée du Dragon de Sang, ces guerriers mort-vivants ne jurant que par les défis martiaux et les duels au clair de lune.

Mallobaude dispose des pouvoirs vampiriques suivants : *Furie Rouge, Frappe Fatale.*

L'Honneur ou la Mort

Mallobaude est obligé de relever tout défi lancé par l'ennemi et se doit de lancer un défi s'il le peut. De plus au début du défi, avant que les Attaques ne soient résolues, le personnage ennemi doit réussir un test Commandement (sauf s'il est immunisé à la psychologie). Si le test échoue, le personnage prend peur et se cache au dernier rang de son unité, se couvrant de honte. Un chevalier bretonnien qui se cache ainsi perd la Faveur de la Dame.

Aucun Fils Mortel

Lorsqu'il s'arrangea pour qu'il reçoive le Baiser de Sang, Arkhan promit à Mallobaude qu'aucun fils mortel de Bretonnie ne pourrait le vaincre.

Mallobaude dispose d'une sauvegarde invulnérable de 2+ contre les attaques de corps à corps. Cette sauvegarde diminue à 3+ si l'adversaire de Mallobaude dispose d'Attaques Magiques ou s'il porte le Serment du Graal. Cette sauvegarde diminue à 6+ si l'adversaire de Mallobaude n'est pas un mortel (Sacremor, le Nain Blanc, figurines portant l'une des règles Esprit de la Forêt, Démon, ou Mort-Vivant).

Auteurs : Amendil, avec l'aide du Warfo

Sources

Les sources suivantes ont été utilisées pour l'ensemble des versions de Mallobaude : Livre d'armée Bretonnie pour Warhammer 5^e et 6^e éditions, Livre d'armée Bretonnie non-officiel de Mathias "m4cr1iü3n" Eliasson pour Warhammer 8^e édition, Livre d'armée Comtes Vampires pour Warhammer 5^e, 6^e, 7^e et 8^e éditions, Suppléments *Les Chevaliers du Graal* et *Les Maîtres de la Nuit* pour Warhammer Jeu de Rôle 2^e édition.

LES REBELLES DE BRETONNIE

Vous trouverez les règles des différentes unités dans les livres suivants : Bretonnie (Br), Nains (N), Empire (Em), La Révolte de Mallobaude (RM).

La liste d'armée est considérée à tous points de vue comme une liste de Bretonnie.

Seigneurs

- Mallobaude le Chevalier Noir (RM)
- Seigneur Bretonnien (Br)
- Maître Ensorceleur (RM)

Héros

- Paladin (Br)
- Ensorceleurs (RM)

Unités de Base

- Chevalier Errants (Br)
- Chevaliers du royaume (Br)
- Archers (Br)
- Hommes d'armes (Br)

Unités Spéciales

- Chevaliers pégases (Br)
- Sergents montés (Br)
- Malandrins (RM)
- Arbalétriers (Em)
- Arquebusiers (Em)

Unités Rares

- Chevaliers du Graal Noir (RM)
- Trébuchet (Br)
- Canon (Em)
- Baliste (N)

Notez que l'armée ne contient pas de Demoiselle ou de Prophétesse de la Dame. En conséquence, elle n'est pas affectée par le résultat *Pour la Gloire des Demoiselles*. Elle ne peut contenir aucun Chevalier de la Quête (que pourraient-ils chercher ?).

Notez que la Baliste suit les règles des balistes naines, mais ses servants sont des humains ayant le profil et les règles des servants de canon impérial.

Notez enfin que plusieurs unités provenant de la liste de l'Empire (Arquebusiers, Arbalétriers, Pèlerins Dévoiyés / Milices) ne peuvent pas utiliser la règle spéciale de Détachement.

Règles d'armée : Mort à la Dame, le Serment du Graal Noir, Étendard du Moussillon (voir page 18).

ENSORCELEURS

*L'armée de Mallobaude ne contient aucune des sorcières de la Dame, mais attire les Ensorceleurs, des autodidactes qui manipulent des énergies instables. Utilisez les coûts et profils des Sorciers et Seigneurs Sorciers du *Warhammer Armées L'Empire*, mais notez qu'ils ne peuvent avoir aucune monture à part un destrier. Ces sorciers utilisent la magie de l'Ombre, du Feu, de la Mort ou de la Bête, et gagnent un dé de pouvoir gratuit au moment du lancer du sort. En revanche, ils lancent un dé de plus et gardent les deux plus bas lorsqu'ils tirent sur le tableau des fascos.*

CHEVALIERS DU GRAAL NOIR

Il s'agit de Chevaliers du Graal ayant prononcé le Serment du Graal Noir. Notez qu'après la révélation de Mallobaude comme vampire, les Chevaliers du Graal Noir qui forment l'élite de l'armée de Moussillon sont représentés par d'autres règles (voir page 23).

MALANDRINS

Bien sûr, aucun Pèlerin du Graal ne peut rejoindre l'armée de Mallobaude, mais celle-ci est pleine d'individus peu recommandables, pèlerins dévoyés ou brigands généralement.

Ces individus sont représentés par les Miliciens de la liste de L'Empire.

L'ARMÉE DU MOUSSILLON

Vous trouverez les règles des différentes unités dans les livres suivants : Comtes Vampires (CV), Rois des Tombes (RdT), Bretonnie (Br), La Révolte de Mallobaude (RM), L'Empire (Em).

Seigneurs

- Mallobaude le Duc Vampire (RM) ou Mallobaude le Roy Vampire (RM) ⁽¹⁾
- Arkhan le Noir (RdT)
- Heinrich Kemmler (CV)
- Le Duc Rouge (RM)
- Maître nécromant (CV)
- Seigneur Bretonnien (Br)
- Duc Vampire (CV) ^(1,2)

Héros

- Krell (CV)
- Le Chevalier Sombre (RM)
- La Banshee (RM)
- Roi revenant (CV)
- Vampire (CV) ⁽²⁾
- Nécromant (CV)
- Spectre (CV)
- Banshee (CV)
- Paladin (Br)

Unités de Base

- Guerriers squelettes (CV)
(peuvent prendre des arcs à la place des armes de base pour +2 points par fig)
- Cavaliers noirs (CV)
- Zombies (CV)
- Loups funestes (CV)
- Chevaliers du royaume (Br)
- Archers (Br)
- Hommes d'arme (Br)

Unités Spéciales

- Gardes des cryptes (CV)
- Chevaliers du Graal Noir (RM) ⁽³⁾
- Goules (CV)
- Chauves-souris géantes (CV)
- Nuée de chauves-souris (CV)
- Chevaliers pégages (Br)
- Sergents montés (Br)
- Arbalétriers (Em)
- Arquebusiers (Em)

Unités Rares

- Émissaires d'outre-tombe (CV)
- Horreurs des cryptes (CV)
- Nuée de spectres (CV)
- Nuée d'esprits (CV)
- Terreur des Abysses (CV)
- Trébuchet (Br)
- Canon (Em)
- Mortier (Em)

Règles d'armée : *Mort à la Dame, le Serment du Graal Noir, Étendard du Moussillon* (voir page 18).

Les Morts marcheront dans les Vivants :

Lorsque le sort *Invocation de Nebek* est lancé avec succès par un sorcier de l'armée du Moussillon, il bénéficie d'effets supplémentaires. Le jet de détermination du nombre de figurines invoquées reçoit un bonus de +1 par unité "vivante" engagée au corps à corps dans un rayon de 12". Ce bonus passe à +2 pour les unités de 30 figurines et plus.

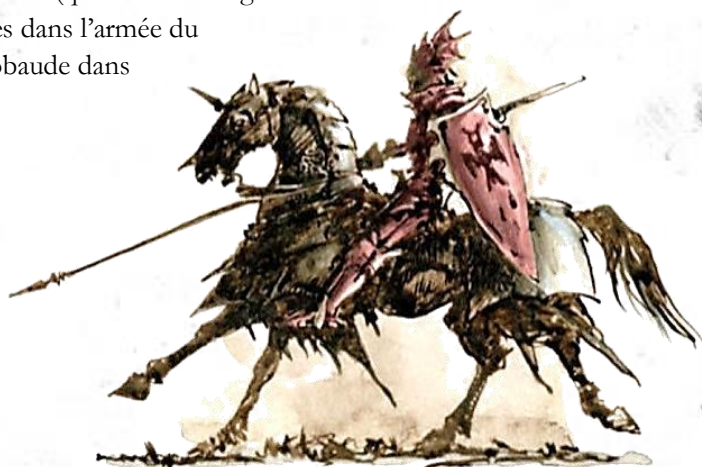
Les unités "vivantes" sont celles qui ne possèdent aucune des règles suivantes : Mort--Vivant, Démon, Esprit des Forêts.

⁽¹⁾ Mallobaude le Roy Vampire et les Ducs Vampires (qui sont des Seigneurs Vampires dans le livre CV) ne sont disponibles dans l'armée du Moussillon qu'après la victoire finale de Mallobaude dans la conclusion

II – le Roy Vampire.

⁽²⁾ Les montures suivantes ne sont PAS accessibles aux vampires : Trône de Sabbat, Terreur des Abîmes, Dragon Zombie.

⁽³⁾ Toutes les unités de Chevaliers de Sang de l'armée doivent être améliorées en Chevaliers du Graal Noir et comptent pour choix d'unités spéciales. Une seule unité peut porter le Pennon Maudit du Moussillon.





ARKHAN LE NOIR

Au cours de la Révolte de Mallobaude, Arkhan le Noir fut présent, au départ caché dans l'ombre du renégat qu'il conseillait, puis ouvertement en tant que lieutenant du vampire Mallobaude.

En réalité, Arkhan manipulait Mallobaude. Peu lui importait que le fils de Cœur de Lion montât sur le trône, seules lui importaient la ruine et la dévastation de la guerre civile, qui lui offrirait l'opportunité d'attaquer la Maisontaal et de s'emparer de l'artefact qui y était conservé.

Arkhan le Noir

(pendant la *Révolte de Mallobaude*)

Utilisez les règles d'Arkhan le Noir tel que dans le Livre d'Armée *Rois des Tombes* (n'utilisez pas la version "Mortarch" de *Warhammer : Nagash – Livre II*), aux exceptions suivantes près :

- Arkhan ne peut pas prendre de Char Squelette pendant cette campagne.
- Remplacez sa règle *Mort-Vivant de Nebekhara* par la règle *Mort-Vivant* du livre d'armée Comtes Vampires.
- Ignorez les types d'unité *Grand-Prêtre Liche* et *Roi des Tombes*. Arkhan ne compte pas comme hiérophante, puisqu'il n'est pas ici utilisé dans une armée de Rois des Tombes. En revanche, il compte comme un *Maître Nécromant*.
- Arkhan peut utiliser les Arcanes Vampiriques et les sorts du Domaine de la Non-Vie au lieu du Domaine de la Mort.
- Il possède gratuitement l'option *Maître des Morts* des nécromants.

CHEVALIERS DU GRAAL NOIR

Ce régiment est constitué de Chevaliers du Graal Bretonniens réanimés. Ce sont des combattants extrêmement puissants et qui se battent sans rémission, de vraies machines à tuer qui ne connaissant ni pitié ni compassion. Même après leur mort leurs montures ne les ont pas quittés et leur âme est coincée entre le monde des morts et le monde matériel. Leurs montures peuvent se désincarner pour traverser les murs ou autres objets solides, devenant temporairement immatérielles.

Un épais mystère entoure ces chevaliers, on raconte qu'ils étaient des chevaliers de la cour du Duc Maldred de Moussillon lors de l'affaire du Faux Graal, qu'ils auraient bu au calice maudit, combattu lors de la bataille de Moussillon et que la Dame du Lac les aurait maudits à jamais. La Dame du Lac continue de persécuter leur l'âme, les empêchant parfois d'agir comme ils le souhaiteraient.

Des rumeurs prétendent que l'ordre aurait récemment rejoint l'armée du mystérieux chevalier qui s'est autoproclamé duc de Moussillon...



Chevalier du Graal Noir, illustration tirée du jeu vidéo Dark Omen

AMÉLIORATION – CHEVALIER MAUDIT DU GRAAL NOIR + 3 pts / fig.

Une seule unité de Chevalier de Sang de l'armée peut recevoir cette amélioration qui rajoute à l'unité les règles suivantes :

Stupidité, *Coursiers Spectraux* (voir page 51 du Livre d'Armée Comtes Vampires), *Formation Fer de Lance* (voir page 40-41 du Livre d'Armée Bretonnie).

Malédiction de la Dame du Lac

Pour avoir bu dans le Graal Noir, les Chevaliers du Graal Noir furent banni par la déesse tutélaire de Bretonnie.

Les effets de la malédiction sont les suivants :

- Les Chevaliers du Graal Noir réussissant leur sauvegarde doivent relancer un dé. Sur un 6+ (ou 5+ contre les attaques de Force 5 et plus), ils meurent.
- Les Chevaliers du Graal Noir effectuent tous leurs tests de Commandement (et donc le test de Stupidité) en lançant 3D6 et en gardant les deux plus élevés.

Bouclier Maudit de Moussillon

Les légendes bretonniennes évoquent ces boucliers ensorcelés arborant le symbole du Graal Noir et jadis portés par les Chevaliers Maudits à la Bataille de Moussillon.

Chaque ennemi en contact socle à socle avec l'unité perd 1 Attaque. Tous les personnages et les chevaliers bretonniens *baissent* l'unité.

Porteurs de l'Étendard du Moussillon

Si l'unité comprend un porte-étendard, elle reçoit automatiquement et sans surcoût le *Pennon Maudit du Moussillon* (voir page 18). Elle ne peut pas l'échanger contre un autre étendard, et aucune autre figurine de l'armée ne peut le posséder.

Auteurs : Dreadaxe, avec les conseils de Mím, Thaindor et Khaelon.

Versión : février 2016.

Sources : Jeu Vidéo Warhammer – Dark Omen.

Règles des Black Grail Knight de The Old Sage pour Warhammer 6^e édition ; Livre d'armée Comtes Vampires pour Warhammer 6^e, 7^e et 8^e éditions, Livre d'armée Bretonnie pour Warhammer 6^e édition.

TRAÎTRES ET ALLIÉS PEU FIABLES

Parmi les protagonistes de cette guerre, certains eurent un rôle trouble. On eut pu penser au départ qu'ils prendraient partie pour l'un ou l'autre camp, mais ils suivirent en fait leurs propres plans, et ajoutèrent encore au chaos de cet affrontement. Dans l'idéal, ces armées devraient être jouées par un troisième joueur neutre, qui ne pourra pas ainsi favoriser le scénario dans un sens ou dans un autre.

OST DES BOIS SAUVAGES

Drycha lutte pendant des siècles pour que soit délivré son seigneur Coeddil, l'un des derniers Aîeux parmi les Hommes-Arbres Vénérables, ayant assisté à la naissance du monde. Coeddil, enfermé par Ariel au fond des Bois Sauvages, était devenu fou et haïssait les Asrai. Sa servante Drycha et tous les esprits qui l'accompagnaient, partageaient la même haine. Drycha mena une armée d'esprits vengeurs pour capturer la Fée Enchanteresse, fille de Corrygil la déesse elfe des Brumes. Cette idée lui avait été susurrée par une voix au fond de son esprit, un cauchemar au milieu de ses rêves de vengeance : Be'lakor, le Maître Ténébreux, avançait ses pions.

Vous trouverez les règles des différentes unités dans les livres suivants : Elfes Sylvains (ES), La Révolte de Mallobaude (RM).

Seigneurs

- Coeddil (RM)
- Homme Arbre Vénérable (ES)

Héros

- Drycha (ES)
- Hamadryade (ES)
- Ancien Lémure (RM)

Unités de Base

- Fiel-follets (RM)
- Dryades (ES)

Unités Spéciales

- Lémures (ES)

Unités Rares

- Homme-Arbre (ES)

Règles Spéciales : *Haine (Elfes).*

Réveil Furibond : Même si Drycha n'est pas présente, l'armée peut utiliser sa règle de *Réveil Furibond* pour apparaître sur le champ de bataille.

Esprits du Bois Sauvage : Les Hamadryades et les Hommes-Arbres Vénérables peuvent choisir le domaine de l'Ombre au lieu du domaine de la Vie.

Auteur : Thindaraïel, avec l'aide de Dreadaxe, Ilmarith.

Sources : BattleTome Sylvaneth pour Age of Sigmar, © Games Workshop

HOMME-ARBRE ET HOMME-ARBRE VÉNÉRABLE

- Un Homme-Arbre Vénérable peut être un *Onagre Sylvestre* pour +25 points.
- Un Homme-Arbre peut être un *Onagre Sylvestre* pour +25 points, mais il ne peut pas avoir simultanément l'amélioration *Racines Étranglées*

Onagre Sylvestre : *Certains homme-arbres préfèrent lancer des rochers sur leurs ennemis*

Un Homme-Arbre utilisant la technique de l'*Onagre Sylvestre* peut effectuer des tirs de catapulte à portée 36", utilisant le petit gabarit, et infligeant des touches de F10 (5 hors centre). Cette arme utilise la règle Mouvement ou Tir, et l'homme-arbre perd 1D3 Pv en cas d'Incident de tir. Un homme-arbre vénérable possédant des *Racines Étranglées* peut tirer avec ses deux armes au cours de la même phase.

COEDDIL

Homme Arbre Vénérable possédant un niveau 4 de magie de l'Ombre, ainsi que les améliorations *Onagre Sylvestre* et *Racines Étranglées*. Jaloux de Durthu, il a la *Haine (Durthu)*.

ANCIEN LÉMURE

Un Ancien Lémure possède le profil et le coût d'un Lémure Aîné mais agit comme un personnage. Il possède gratuitement une *Peau Écailluse* (3+). Il peut porter une arme lourde (+6 points), une faux (hallebarde, +6 points) ou un arc long (+6 points). Il peut avoir des Archerots (+6 points).

CHASSEURS DU KURNIOUS

Kurnious représente la sauvagerie et l'appétit de la nature. Les Chasseurs du Kurnious sont les incarnations de sa colère. Presque deux fois plus grands qu'une Dryade, maîtres de l'épée, de l'arc et de la faux, ils sont assez forts pour briser un guerrier du Chaos en deux et assez solides pour endurer les pires horions. Agiles, gracieux et stoïques, ils ne partagent pas le caractère versatile de leurs proches ; ils se focalisent sur leur tâche, calmes comme des vieux chênes, et profondément investis dans leur combat. Les Chasseurs du Kurnious sont l'Élite des Sylves de Guerre, des Esprits Libres qui luttent sous les ordres directs du chef de leur parenté. Forts, agiles et extraordinairement doués pour le combat, ces esprits guerriers personnifient la puissance de Kurnious, le dieu chasseur, à chaque flèche et chaque revers d'épée, abattant leurs ennemis avec une effrayante efficacité.

- Une unité de Lémures peut être améliorée en Chasseurs de Kurnious pour +3 points par figurine. Vous ne pouvez pas avoir plus d'unités de Chasseurs de Kurnious que de Lémures.

Les Chasseurs de Kurnious portent une arme lourde, une faux (hallebarde), ou un arc long.

- Une unité de Chasseurs de Kurnious équipée d'arcs peut avoir des Archerots pour +3 points par figurine.

Archerots

La figurine gagne Attaques Multiples (1D3) avec une Initiative de 4 et une Force de 2.



Kurnioth Hunters, © Games Workshop

DRYADES

- Une unité de Dryades peut revêtir un Aspect Sylvestre.
 - Aspect du Bouleau : +1 pt / fig.
 - Aspect du Chêne : +2 pts / fig.
 - Aspect du Saule : +2 pts / fig.
- Si elle ne revêt pas un Aspect, une unité de Dryades peut être promue Dryades Spirités pour +5 points / figurine.

Aspect Sylvestre

Une Hamadryade possédant un *Aspect* ne peut rejoindre qu'une unité possédant le même *Aspect*.

Aspect du Bouleau : Charge Dévastatrice.

Aspect du Chêne : Peau Écailleuse (5+).

Aspect du Saule : Les unités ennemies ont -1 pour toucher la dryade au corps à corps.

DRYADES SPIRITES

Les esprits des bois les plus malfaisants forment la garde privilégiée de Drycha. Leur forme spirituelle semble émerger de leur enveloppe sylvestre, leur simple contact glaçant le sang des vivants.

Noir reflet des nobles maisonnées, le gros des effectifs des Bois Sauvages se compose de Dryades Spirités qui hurlent constamment leur cacophonie à rendre fou, se couvrent du sang de leurs ennemis et commettent des actes d'une sauvagerie sans nom. Leur regard brûle d'une démence absolue et d'une haine indicible, tandis qu'ils dansent, crocs dénudés, en tailladant l'ennemi de leurs serres cruelles. Alors que les autres esprits de la forêt sont gracieux et imprégnés de magie de vie, les Dryades Spirités sont des terreurs sorties des profondeurs d'un cauchemar. Ombre et lumière clignotent autour de ces créatures fantomatiques tandis qu'elles mordent et griffent leurs victimes, taillant en pièce ceux qui ne tombent pas les armes et fuient à leur vie.

Les Dryades Spirités possèdent la règle *Haine Éternelle* et infligent un malus de -1 au Cd des ennemis au contact.



*Spirit-Revenants vs FleshEaters Courts,
par Maria Trepalina, © Games Workshop.*

HAMADRYADE

- Une Hamadryade peut revêtir un Aspect Sylvestre.
 - Aspect du Bouleau : +5 points
 - Aspect du Chêne : +10 points
 - Aspect du Saule : +10 points
- Une Hamadryade peut être promue en Branchorceleuse pour +40 points
- Une Hamadryade ou une Branchorceleuse peut avoir une Âprelarve pour +10 points

Âprelarve

Le personnage gagne 1 Attaque suivant la règle *Perforante* au corps à corps, résolue avec sa CC mais avec une I de 4 et une F de 2.

BRANCHORCELEUSE

Praticiennes druidiques de la magie vitale sacrée, protectrices des clairières à graines-âmes de leur clan, les Branchorceleuses sont tenues en haute estime pour leurs capacités de générales et de conseillères en sorcellerie. C'est à elles qu'incombe la funèbre tâche de récolter la graine de leurs camarades tombés au combat, ce qui renforce leur propension à la colère, et leur étonnante férocité quand elles sont courroucées.

Les Branchorceleuses sont accompagnées de leurs âprelarves, des créatures voraces dont les mandibules déchirent sans peine la chair et les os.

Redoutables matriarches guerrières des Maisonnées sylvaneths, les Branchorceleuses guident les leurs à la bataille avec les explosions de leur magie et les sifflements de leur faux. À l'issue des combats, ces mêmes armes servent à récolter les lamentini de ceux qui sont tombés, préservant ainsi les souvenirs et les âmes des esprits de la forêt.

Une Branchorceleuse est un sorcier de niveau 2, équipée d'une Faux de Bois-vert (hallebarde).



Branchnych, © Games Workshop

FIEL-FOLLETS

Les Fiel-Follets sont des esprits du Bois Sauvage plutôt agressifs, c'est pourquoi ils rejoignent facilement un Ost d'Esprits

Utilisez les règles des Nuées d'Esprits du livre Comtes Vampires, en remplaçant la règle *Mort-Vivant* par la règle *Esprits de la Forêt*.



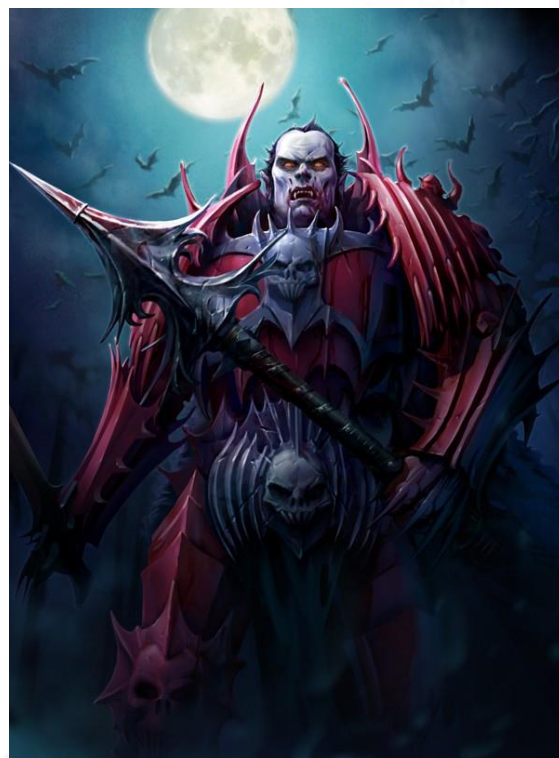
Nuée d'esprits, par Baardab

LE DUC ROUGE

En 1454 CI (ou en 476 selon le Calendrier Bretonnien) le Duc d'Aquitaine revint des croisades, transformé en Vampire. Rebaptisé le Duc Rouge, il se lança dans une campagne de conquête à travers les provinces de l'ouest de la Bretagne. Sa réputation grandit, à la fois comme tueur impitoyable et comme épéiste incomparable. Tandis que de nombreux Bretonniens le maudissaient pour la première raison, beaucoup se ralliaient à ses couleurs à cause de la seconde. Sa campagne de destruction trouva son terme lorsqu'il fut tué par le Roy de Bretagne, également duc d'Aquitaine, à la Bataille de Ceren. Presque cinq cents ans plus tard, en 1932, le Duc Rouge ressortit de sa tombe. Aussitôt, une ombre sanglante s'étendit sur l'Aquitaine tandis qu'il brûlait les villages et exterminait ses habitants par milliers, traçant un sanglant sillage jusqu'au Duc de l'époque afin d'exercer contre lui sa revanche meurtrière. Les Chevaliers de Bretagne se rassemblèrent à nouveau pour repousser la terrible menace, mais cette fois-ci ils ne réussirent pas à le tuer. Avec ce qui lui restait de ses troupes, il se réfugia dans la Forêt de Chalons, s'attaquant à tous les voyageurs et préparant leur prochaine attaque.

Personne ne sait pour quelle raison le Duc Rouge semblait si acharné à massacrer les Bretonniens, mais on put entendre de nombreuses hypothèses. Selon certains, il s'agirait d'un ancien chevalier qui aurait été victime d'une grande injustice et déshérité à tort, il y a bien longtemps. D'autres affirmaient qu'il était l'alter ego maléfique du Chevalier de Sinople, le grand champion de la Dame, et qu'il était là pour éprouver les armes et le cœur des chevaliers du Graal. Quelle que fut la vérité, de nombreux chevaliers entreprirent leur quête dans le but de le débusquer et de mettre fin une bonne fois pour toutes à ses agissements néfastes. Rares furent ceux qui parvinrent à le trouver, et parmi ceux qui réussirent, aucun n'en revint.

Lors de la Révolte de Mallobaude, le Duc Rouge fut contrarié par l'apparition de ce nouveau vampire, qui mettait en péril les plans qu'il ourdissait depuis longtemps. Le Duc Rouge fut une telle gêne pour Arkhan que celui-ci prit les armes contre lui. Après sa défaite, le Duc s'enfuit en Sylvanie où l'on perdit sa trace quelques temps.



Le Duc Rouge, © Black Library

*Le Duc Rouge est un Seigneur Vampire, portant la **Lame d'Or Bondissant** (Voir Livre d'Armée Hauts Elfes), une armure lourde, chevauchant un cauchemar caparaçonné, et utilisant les **Arcanes Vampiriques**. Il possède les pouvoirs vampiriques **Chevalier des Ténèbres et Furie Rouge**. De plus, il suit la règle suivante pour un surcoût de +50 points :*

Ancien Duc d'Aquitaine

Le Duc Rouge était autrefois un preux chevalier bretonnien. Il utilise encore les tactiques martiales qu'il affectionnait de son vivant.

Toute unité de Cavalerie ou Cavalerie Monstrueuse rejointe par le Duc Rouge peut adopter la *Formation en Fer de Lance*.

LE CHEVALIER SOMBRE

Sire Falk du Château Reces était autrefois un puissant chevalier au service du Roy Louis, jusqu'à ce qu'il assassine par jalousie une Demoiselle de la Dame. Ses féaux brûlèrent son château jusqu'aux fondations, mais son armure survécut, horriblement noircie, et animée par sa volonté féroce. Désormais le Chevalier Sombre devint le capitaine est le héraut de l'Ost mort-vivant au service du Duc Rouge, condamné à combattre éternellement dans les rangs des morts. Bien plus puissant que la plupart des Revenants qui infestaient le monde, il était surtout aussi arrogant et confiant en lui-même dans la mort qu'il le fut dans la vie.

Le Chevalier Sombre est un Roi Revenant, dont il suit toutes les règles, portant une armure lourde et un bouclier, et chevauchant un coursier squelette caparaçonné. Il possède aussi des capacités spéciales, représentées par les pouvoirs vampiriques Chevalier des Ténèbres et Furie Rouge. Il possède de plus les règles suivantes pour un total de 260 points :

Lame Fantôme

La Lame Fantôme que porte le Chevalier Sombre est une arme ancienne et mortelle.

Arme magique. La Lame Fantôme possède la règle Blessures Multiples (1D3) et ignore les sauvegardes d'armure.

Chevalier Seigneur des Morts

Le Chevalier Sombre est le capitaine de l'Ost du Duc Rouge. Sa seule présence revigore les morts-vivants. Le Chevalier Sombre et toute unité qu'il rejoint peuvent faire des marches forcées.

LA BANSHEE

La Banshee était un puissant spectre, une créature malveillante qui infesta les terres de Bretonnie pendant des siècles. Sa seule présence infligeait la terreur dans les cœurs des mortels qui osaient lui faire face, et son cri déchirant, tirant son pouvoir des plus sombres magies, amenait seulement la mort et le désespoir à ceux qui l'entendaient. Lorsque le Duc Rouge se leva pour la première fois, les vents de magie attirèrent la Banshee au service du seigneur vampire.

La Banshee suit les règles habituelles des Banshees. Mais elle bénéficie aussi des règles suivantes, pour un surcoût de +50 points :

Flottant

La Banshee flotte au-dessus du sol, portée par les vents noirs de la magie nécromantique.

Elle possède la règle *Planneur*.

Sorcière Blanche

La Banshee a la capacité unique de lancer des sorts.

La Banshee est un sorcier de niveau 1 utilisant la Magie de la Mort ou la Nécromancie.

Auteurs : Thindaraïel, avec l'aide du WarFo.

Sources

Les sources suivantes ont été utilisées pour le Duc Rouge et ses lieutenants : Livre d'armée Bretonnie pour Warhammer 5^e et 6^e éditions, Livre d'armée Comtes Vampires pour Warhammer 5^e, 6^e, 7^e et 8^e éditions, campagne *Le Cercle de Sang* pour Warhammer 5^e édition, Supplément *Les Maîtres de la Nuit* pour Warhammer Jeu de Rôle 2^e édition.

L'ALLIANCE CONTRE LA NON-VIE

L'armée de coalition contre Mallobaude comprenait les forces fidèles à Louen et les Asrai menés par Ariel, consciente que la présence d'un royaume mort-vivant aux portes d'Athel Loren serait un danger pour la Trame. Les émissaires d'Ariel avaient rencontré Louen et ses conseillers quelques semaines avant la grande bataille de Quenelles afin de proposer l'aide du peuple Fée et convenir d'une stratégie commune.

Vous trouverez les règles des différentes unités dans les livres suivants : Elfes Sylvains (ES), Bretonnie (Br), La Révolte de Mallobaude (RM).

Seigneurs

- Ariel, Reine d'Athel Loren (RM)
- Orion, le Roi de la Forêt (ES)
- Araloth, Seigneur de Talsyn (ES)
- Durthu le Vénérable (ES)
- Seigneur Sylvain (ES)
- Tisse-Charme (ES)
- Homme-Arbre vénérable (ES)
- Louen, Roy de Bretonnie (Br)
- Tancred II, Duc de Quenelles (RM)
- Morgiana la Fée (**)
- Seigneur Bretonnien (Br) (*)
- Prophétesse (Br)

Héros

- Naestra et Araham (ES)
- Sceolan (RM)
- Skaw le Fauconnier (RM)
- Scarloc (RM)
- Capitaine Sylvestre (ES)
- Chantelame (ES)
- Enchanteur (ES)
- Hamadryade (ES)
- Rôdeur Fantôme (ES)
- Paladin (Br)
- Damoselle du Lac (Br)

Unités de Base

- Gardes Sylvains (ES)
- Chevaliers Sylvains (ES)
- Garde Éternelle (ES)
- Dryades (ES)
- Chevaliers Errants (Br)
- Chevaliers du Royaume (Br)
- Archers Bretonniens (Br)
- Hommes d'Armes (Br)

Unités Spéciales

- Danseurs de Guerre (ES)
- Guerriers Faucons (ES)
- Sœurs des Épines (ES)
- Cavaliers de Kurnous (ES)
- Rangers du Bois Sauvage (ES)
- Éclaireurs des Bois Profonds (ES)
- Lémures (ES)
- Chevaliers de la Quête (Br)
- Pèlerins du Graal (Br)
- Chevaliers Pégase (Br)
- Écuyers Montés (Br)

Unités Spéciales

- Homme-Arbre (ES)
- Forestiers (ES)
- Aigles Géants (ES)
- Trébuchet (Br)
- Chevaliers du Graal (Br)

(*) Y compris les ducs nommés qui seraient encore loyaux et en vie.

(**) Si celle-ci n'a pas été capturée par Drycha.

ARIEL, REINE D'ATHEL LOREN

Ariel est la Reine d'AtHEL Loren et préside au royaume avec Orion. Ariel acquit les Aspects d'Isha, l'ancienne déesse elfique de la nature, grâce à l'étrange magie du Chêne des Âges, au moment où Orion était investi des Aspects de Kurnous. Ainsi, la force magique de la nature coule à travers Ariel comme si elle était la déesse Isha elle-même.

Ariel manie les immenses forces de la nature et les dirige selon sa volonté. Elle commande aux arbres de la forêt de grandir, et à la végétation de jaillir du sol. C'est Ariel qui lance des enchantements tout autour de la Forêt de Loren pour retarder et perdre les intrus, ou les diriger droit vers leur fin ! Si Ariel périt au combat, les elfes la transporteront et la déposeront dans le Chêne des Âges où elle renaîtra au printemps.

Quand des ennemis entrent dans la Forêt de Loren, Ariel prend l'Aspect Guerrier d'une sylphide. Elle grandit jusqu'à atteindre deux fois la taille d'une elfe ordinaire, et déploie d'immenses ailes semblables à celles d'un papillon, couvertes de minuscules écailles de couleurs iridescentes. Sur ses ailes apparaissent les étranges marques connues sous le nom des Yeux d'Isha, et les Spirales d'Isha peuvent aussi être vues dans les motifs de ses ailes. Parfois, les ailes d'Ariel affichent les marques du bombyx mortel pour indiquer qu'elle est furieuse et d'humeur vengeresse. Des antennes émergent de la tête d'Ariel, mais son visage reste celui d'une belle elfe aux yeux perçants. La partie supérieure de son corps est entouré d'écailles scintillantes d'un vert incandescent, tandis que la partie inférieure se perd dans l'infini – tel un être éthéré ou élémentaire. Elle semble briller d'une



leur intérieure comme la lune et laisse derrière elle une trainée de pure magie suspendue dans l'air comme une pluie de poussière d'étoile. Sous cette forme, Ariel peut voler au-dessus du champ de bataille pour y user de sa magie. Le bruit des battements de ses ailes immenses au-dessus de leur tête emplît ses ennemis d'une crainte révérencieuse.

Auteur : Dreadaxe, avec l'aide du WarFo

Sources :

Livre d'armée Elfes Sylvains pour Warhammer 4^e édition, Mise à jour du site Games Workshop pour Warhammer 6^e édition. Illustration de Mark Gibbons, © Games Workshop.

Ariel, la Reine d'Athel Loren 600 points

Ariel est un personnage non officiel. Elle peut être ajoutée, après accord de votre adversaire, à toute armée d'Elfes Sylvains ou d'Alliance contre la Non-Vie. Elle occupe un choix de Seigneur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Ariel	5	4	4	4	4	4	9	2	10	Infanterie Monstrueuse (personnage spécial)

Cycle de Vie : *Selon les périodes de sa vie, Ariel a incarné la générosité et la vitalité de la forêt, ou au contraire ses aspects les plus sombres et destructeurs, tout comme la vie est un cycle de création et de destruction.*

Vous devez choisir pour Ariel soit son aspect créateur, soit son aspect destructeur. Les objets magiques, règles spéciales et le domaine de magie qu'elle utilise dépendent de ce choix.

Magie : Sorcier de niveau 4. Elle ne génère pas ses sorts normalement, et est Maître du Savoir du domaine correspondant à son cycle de Vie : Haute Magie (cycle créateur) ou Magie Noire (cycle destructeur).

Règles Spéciales

Frappe toujours en premier, Vol, Bienfaits des Aïeux, Indémoralisable, Terreur (cycle destructeur), Rôdeur des Forêts (cycle créateur).

Attaque de Sylphe : *Ariel sous sa forme de Sylphe n'utilise pas d'arme mais porte ses attaques avec sa voix !*

Ariel peut utiliser l'Attaque de Sylphe contre une seule unité pendant la phase de tir, même si elle a effectué une marche forcée ou une charge, ou se trouve au corps à corps. Cette attaque à une portée de 12". Ariel n'a pas besoin de voir sa cible. Si elle est engagée au corps à corps, elle doit viser une unité en contact.

Pour résoudre l'attaque, jetez 2D6+2. Si le résultat est supérieur au Commandement de la cible, celle-ci perd 1 PV par point d'écart entre le résultat et son Cd. Les blessures sont réparties comme si elles avaient été causées par des tirs. Il s'agit d'une attaque magique contre laquelle aucune sauvegarde d'armure n'est permise.

Aura de la Reine Fée : *Ariel est l'un des individus vraiment légendaires du monde de Warhammer.*

Elle et toutes les unités amies à 12" possèdent une sauvegarde invulnérable de 5+ et sont *Immunités à la Peur* et à la *Terreur*.

Objets Magiques

Liqueur de Baie (Objet Enchanté) :

Cycle créateur. Usage unique. Au début de votre tour, vous pouvez désigner un *personnage* ami en contact avec Ariel, ou Ariel elle-même. Cette figurine récupère immédiatement 1D6 PV perdu précédemment au cours de la bataille.

Glands des Âges (Objet Enchanté) :

Cycle créateur Voir Livre d'Armée Wood Elves page 63.

Le Trait du Destin (Arme Magique) :

Cycle créateur. Usage unique. Le Trait du Destin est une arme de tir ayant une portée de 12". Si le tir touche sa cible, le tir blesse automatiquement et annule les sauvegardes. De plus la cible perd 1D6 en Force (jusqu'à un minimum de 1) pour le restant de la partie.

Baguette d'Orme Blanc (Objet Cabalistique) :

Un long bâton tiré de l'orme blanc féérique est un objet très convoité par les Chanteurs d'Arbres qui l'emploient pour modeler plus aisément les vents magiques selon leurs désirs.
Cycle créateur. Ariel peut relancer ses tentatives de dissipation ratée.

Le Cœur d'Athel Loren (Objet Enchanté) :

Représentation physique des nombreux liens qui attachent Ariel à la Forêt de Loren, cette pierre précieuse la protège des effets des magies hostiles.

Cycle destructeur. Cet objet offre à Ariel une *Résistance à la Magie* (2). De plus, si elle résiste à un sort lancé contre elle, le sorcier lanceur du sort doit immédiatement passer un test de Cd. S'il échoue, il perd immédiatement un niveau de magie et ne peut plus lancer ce sort pour le reste de la partie.

Baguette d'Orme Noir (Objet Cabalistique) :

Cycle destructeur. Objet de sort (niveau de puissance variable). Au début de la partie, choisissez un sort soit dans le domaine de la Magie Noire, soit dans l'un des huit domaines de Magie du livre de règles de Warhammer, soit le sort *Lien Terrestre* ci-dessous. Il s'agit du sort que contient la baguette, qui peut être lancé comme pour n'importe quel objet de sort, avec un niveau de puissance égal à la valeur de lancement du sort.

Lien Terrestre (valeur de lancement 5+) : *Ariel n'est plus une simple elfe mortelle et est liée au monde de la nature par d'anciens et indestructibles liens. Si Ariel est en danger, la terre elle-même se soulèvera pour la protéger en entravant ceux qui veulent la menacer.*

Lien Terrestre est un sort de **malédiction** visant toutes les unités ennemies du champ de bataille. Pendant toute la durée du sort, lorsqu'une unité affectée charge le lanceur, elle doit effectuer un test de Terrain Dangereux. De plus, toute unité affectée qui poursuit le lanceur déduit 1D6 de sa distance de poursuite (déduisez ce dé après avoir déterminé la distance de poursuite). Le sorcier peut décider de renforcer la puissance de son sort, les unités affectées rateront leurs tests de Terrain Dangereux sur 1-2 au lieu de 1, la valeur de lancement passe alors à 8+. Le sort *Reste en Jeu*.

LES ARCHERS DE SKARLOC

Skarloc l'Encapuchonné est connu jusque bien au-delà de la forêt de Loren. Il est originaire de Laurelorn que lui et sa bande d'éclaireurs, nommée les Archers de Skarloc, quittèrent pour d'obscures raisons. On sait peu de chose de ces archers. Leur commandant, Skarloc, est un personnage mystérieux qui attire beaucoup d'elfes jeunes et idéalistes sous sa bannière. Depuis son arrivée en Loren, il semble jouir des grâces du Roi et de la Reine des Forêts, qui lui offrirent la Grêle de Mort et lui donnèrent le titre honorifique d'Arpenteur des Brumes d'Athel Loren. Depuis lors on l'appelle aussi parfois Scarloc même si seul le Roi et la Reine connaissent les véritables raisons. En elfique ce changement orthographique a pour conséquence de rendre la prononciation de son nom bien plus strident qu'avant.

À la tête des archers, il lui arrive souvent de s'aventurer loin dans les terres entourant Athel Loren afin de tenter de prévenir à l'avance toute menace éventuelle contre les royaumes des elfes sylvains. Les Archers de Skarloc se sont aussi imposé la tâche de défendre la forêt et les animaux contre les déprédations des autres races. Même si les cibles principales de leurs attaques de guérilla sont les goblinoïdes, il est arrivé qu'ils chassent des colons humains qui s'étaient aventurés trop profondément dans la forêt. Les exploits des Archers de Skarloc restent légendaires, comme par exemple en 2007 du Calendrier Impérial, où une fois de plus le monstrueux Cyanathair mourut percé de centaines de flèches tirées par Skarloc et ses habiles éclaireurs, ou bien une légende laurêlornalim qui prétend que grâce à lui sur deux cent orques de la tribu des Crânes Fendus qui entrèrent dans la forêt, aucun ne ressortit jamais !

Skarloc sait interpréter les pistes, les traces et tous les signes de la nature et il lui arrive parfois d'avertir les bretonniens s'il relève des signes de leurs ennemis communs. Il est ainsi devenu ami avec de nombreux barons bretonniens et est toujours le bienvenu dans leurs châteaux, surtout s'il apporte avec lui l'excellente venaison de Loren ! C'est généralement Skarloc qui sert d'émissaire au Roi et à la Reine des Forêts et c'est lui qui escorte les amis au plus profond de la forêt jusqu'à la Clairière Royale.

Skarloc connaît non seulement les moindres détails de chaque arbre et de chaque sentier de la forêt de Loren, mais également de toutes les autres forêts du Vieux Monde qu'il a déjà parcourues maintes et maintes fois en mission de reconnaissance. On prétend même que

de petites bandes des siens sont basées dans beaucoup de ces forêts et cela à l'insu même des gens possédant des droits sur les terres où elles se trouvent. Il y a de grandes chances que cela soit vrai, non seulement afin de servir de guetteurs mais aussi pour protéger les dryades et les hommes-arbres qui peuvent vivre là. Ou bien la véritable raison est qu'ils ne sont pas là pour protéger les esprits de la forêt mais plutôt pour surveiller les agissements de Drycha et de ses suivants.

Quoi qu'il en soit, les hommes de Skarloc sont réputés pour avoir changé de façon inattendue le sort de bien des batailles, même en des contrées très éloignées, sortant des bois en vociférant comme de beaux diables pour traquer et exterminer les orques ou les autres créatures maléfiques.

Mis à part Skarloc, la compagnie regroupe trois autres personnalités dont l'histoire est fabuleuse. Glam est le Chantelame du régiment, un intrépide gardien des sentiers forestiers. Il est réputé pour être l'un des plus grands danseurs de guerre et l'on dit que seul Skarloc peut le contrôler. On raconte beaucoup d'histoires sur sa folle jeunesse : la rumeur dit qu'il a rejoint les archers après avoir été chassé par sa famille qui ne pouvait plus supporter sa férocité. Il arbore une immense crête de cheveux rouge enduite de graisse qui fait sa fierté et intimide l'adversaire. Il est connu aussi bien par ses amis et ses ennemis comme "le Ricur", car au cœur de la bataille, tout en bondissant et traversant le champ de bataille, il rit de joie et d'ivresse des combats, en tuant presque dédaigneusement ses opposants. Son hurlement sauvage est souvent la dernière chose que les ennemis de Loren entendent quand ils sont pris par surprise par la compagnie de Skarloc, leur reste rejoignant alors ceux d'innombrable autres.

Kaia est une jeune elfe magnifique, fille d'un puissant mage. En quête d'aventure et malgré le désaccord de son père elle rejoint la compagnie errante de Skarloc. Elle porte haut l'Étendard du Cœur Vaillant. Cet archaïque et très respecté totem est une sainte relique contenant les cendres du Cœur de Kern, le patron et l'inspirateur des Archers de Skarloc. À la fois mage et porte-étendard du régiment, elle est connue comme la "Sorcière des Tempêtes" ou simplement Kaia des Tempêtes, apportant mort et destruction sur les ennemis des elfes sylvains.

Enfin Araflame le Skalde possède une grande trompe de guerre de bronze, Carynx, dont le son frappe de stupeur le cœur des ennemis.

Scarloc 205 points

Scarloc est un personnage non officiel. Il peut être ajouté, après accord de votre adversaire, à toute armée d'Elves Sylvains ou d'Alliance contre la Non-Vie. Il occupe un choix de Héros.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Scarloc	5	6	6	4	3	2	7	3	9	Infanterie (personnage spécial)

Équipement

Scarloc porte un arc Asrai, les flèches de la Grêle de Mort et l'Épée Runique des Bois Sombres.

Règles Spéciales : *Frappe Toujours en Premier, Rôdeur des Forêts, Les Archers de Scarloc.*

Les Archers de Scarloc : Si vous sélectionnez Scarloc, vous devez également inclure une unité d'Éclaireurs des Bois Profonds (Deepwood Scouts) dans votre armée, en payant le coût indiqué dans la section Unités Spéciales. Cette unité doit être désignée comme les Archers de Scarloc, le coût de cette amélioration est inclus dans celui de Scarloc et ils possèdent les règles spéciales suivantes :

État-Major : L'unité possède d'office un état-major spécial et aucune autre option n'est possible et aucun autre personnage ne peut les rejoindre :

- Glam le Rieur officie comme champion d'unité. Glam est un Chantelame (Bladesinger) et possède deux armes de base au lieu de l'arc Asrai. Il suit toutes les règles des Chantelames.
- Kaïa Stormwitch officie comme porte-étendard. Kaïa porte toujours l'Étendard du Cœur Vaillant, et possède la règle spéciale *Sorcière des Tempêtes*. Si le porte-étendard est retiré comme perte, cette règle spéciale est donc perdue.
- Araflame Skaldeguerre officie comme musicien. Araflame possède le Cor Carynx. Contrairement aux autres musiciens, Araflame est considéré comme perte si le régiment fuit (au même titre qu'un porte-étendard).

Sorcière des Tempêtes : Kaïa peut lancer le sort Foudre d'Uranon comme un objet de sort (pouvoir 3).

Objets Magiques

Flèches de la Grêle de Mort (Scarloc)

Ce puissant artefact a été obtenu en liant par magie plusieurs traits enchantés qui se séparent en vol, formant un nuage mortel. Scarloc obtient ses flèches à son arrivée en Athel Loren ce qui correspond à l'époque de son changement de nom. Un voile mystérieux entoure cette histoire.

Voir les règles dans le livre d'armée Wood Elves page 63.

Épée Runique des Bois Sombres (Scarloc)

Scarloc trouva cette épée dans les profondeurs de la Laurelorn. Les runes qui y sont gravées, inconnues même au plus âgé des mages elfes, pourraient laisser penser que l'arme fut forgée par les Zoats.

Arme magique. Confère la règle *Perforante*.

Étendard du Cœur Vaillant (Kaïa Stormwitch)

Ce dernier est incorporé d'une châsse en forme de cœur contenant les cendres du cœur de Kern, héros légendaire des elfes, qui galvanise les archers au combat.

Étendard Magique. Permet à l'unité de jouir d'un bonus de rang, d'être indomptable et de désorganiser un ennemi par une attaque de flanc ou de dos même s'ils sont tirailleurs.

Carynx, le Cor des Bêtes (Araflame Skaldeguerre)

Cette trompe de guerre frappe de stupeur le cœur des ennemis des elfes.

Provoque la Peur chez les non-elfes.

Auteurs : Dreadaxe, avec l'aide du WarFo.

Sources : Boîte du Régiment de Renom, White Dwarf UK n°92 ; Livres d'armée Elfes Sylvains pour Warhammer 5^e, 6^e et 8^e édition ; Citadel Journal n°28 ; Adaptation non-officielle par Raza Decon, The Elves of Laurelorn par Tim Eccles, Alfred Nuñez Jr et Marin Oliver.

SKAW LE FAUCONNIER

On dit que le Fauconnier vit dans une aire au sommet d'un vieux pin en compagnie de ses faucons. Là, il parle aux aigles et aux oiseaux de proie. Il évite la compagnie des autres elfes mais combat à leurs côtés si la forêt est menacée par des ennemis. A ces moments, les éclaireurs et les clans se donnent toutes les peines pour l'inciter à les rejoindre. Il commande ses faucons eu vol, les dirigeant par des appels, s'en servant comme des armes redoutables tombant du ciel. Ces

missiles aux yeux perçants sont plus dangereux que des projectiles et reviennent toujours à leur maître avec du sang coulant de leur bec et de leurs serres. Une fois l'ennemi vaincu, Skaw retourne toujours dans ses montagnes sans dire mot. De fait, beaucoup d'Asrai croient qu'il a oublié le langage des elfes, car cela fait longtemps qu'on l'a entendu prononcer un mot dans une langue autre que celle des oiseaux de proie.

Skaw 110 points

Skaw est un personnage non officiel. Il peut être ajouté, après accord de votre adversaire, à toute armée d'Elfes Sylvains ou d'Alliance contre la Non-Vie. Il occupe un choix de Héros.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Skaw	5	6	6	4	3	2	7	3	9	Infanterie (personnage spécial)

Règles Spéciales : *Frappe Toujours en Premier, Rôdeur des Forêts*

Le Fauconnier

Skaw est un solitaire et ne peut jamais rejoindre d'unité. De plus, il est si distant avec la société Asrai qu'il ne peut pas utiliser le Cd du Général ni ne peut devenir le général.

Objets magiques

Le Fouet de Serres

Chacune des trois lanières de ce fouet se termine par une serre de gigantesques oiseaux de proie désormais éteints. Plus léger qu'un fouet ordinaire, cette arme est un outil mortel entre les mains de Skaw, qui est capable de lacérer la chair d'un ennemi avec même un léger coup. Toute figurine touchée par le fouet perd 1 attaque (jusqu'à un minimum de 1) pour le reste de ce tour.

La Cape de Plumes

Assemblée par Skaw lui-même à partir de centaines de plumes d'aigles, la densité de cette cape la rend incroyablement résistante aux flèches et autres projectiles.

Confère une sauvegarde d'armure de 4+ contre les attaques à distance.

Faucons

Skaw a trois oiseaux de proie qu'il utilise comme des armes de tir et comme armes au corps à corps.

Skaw peut effectuer 3 attaques de tir, qui touchent toujours sur 2+ avec une portée de 24" et une Force de 4. Skaw ne peut désigner qu'une seule cible pour les 3 tirs.

De plus, au corps à corps, les faucons confèrent 1D3 attaques additionnelles.

Auteurs : Jalikoud, avec l'aide du WarFo.

Sources : Livre d'Armée Elfes Sylvains pour Warhammer 5^e édition ; Mise à jour sur le site Games Workshop pour la 6^e édition.

SCEOLAN LE VIEUX

Sceolan est le plus vieux et le plus rusé des guerriers Elfes Sylvains. Il combat à pied et mènera habituellement des guerriers de sa propre parentèle du Bois de Chêne. Non seulement il utilise l'arc long, mais il est un expert au combat rapproché et aime organiser des embuscades dans les profondeurs de la forêt.

Sceolan le Vieux 110 points

Sceolan est un choix de Héros dans une armée d'Elfes Sylvains (Wood Elves). Il doit être pris tel que décrit ci-dessous, sans aucune autre option.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Sceolan	5	6	6	4	3	2	7	3	9	Infanterie (personnage Spécial)



Elfe Sylvain, © Games Workshop

Équipement : Arme de base, armure légère, Arc de Loren, Bocle de Bronze.

Règles spéciales : *Frappe toujours en premier, Rôdeur des forêts, Serre de Kurnous.*

Arc de Loren : voir le Livre d'Armée Wood Elves pour Warhammer 8^e édition, page 62.

Bocle de Bronze (armure magique) : *Sceolan porte un bocle à la place d'un bouclier ordinaire. Il s'agit d'un petit bouclier avec une bosse de bronze pointue, et de nombreux clous de bronze organisés en motifs arcaniques. Non seulement il permet de parer les coups de l'ennemi, mais peut être utilisé pour riposter.*

Bouclier. Pour chaque Attaque au corps à corps ayant obtenu un résultat de 1 pour toucher contre Sceolan, ce dernier bénéficie d'une Attaque de Piétinement.

Sources : Livre d'Armée Elfes Sylvains pour Warhammer 4^e édition.

Mise à jour : Ilmarith.

APRÈS LA CAMPAGNE

Les règles qui suivent ne concernent pas directement la campagne de la *Révolte de Mallobaude*, car elles concernent des modifications qui ont lieu après la campagne. Mais vous pouvez les utiliser dans vos batailles qui se déroulent après celle-ci, et pendant tout le reste de la Fin des Temps (conformément à ce qui est indiqué dans les Conclusions du *Guide de Jeu*).

CHEVALIERS MOIRES

Les Chevaliers-Moires sont les gardiens du Havre, ce monde créé par Lileath avec l'aide d'Eldyra, l'héritière d'Ereth Kial, pour protéger sa précieuse fille lors de la Fin des Temps.

Depuis la fondation de la Bretonnie, la Dame du Lac avait recueilli les âmes des chevaliers qui périrent à son service, et dissimulé ces esprits sous la surface des lacs-miroirs, là où l'esprit de la Dame était le plus puissant. Aux côtés de ces chevaliers, elle plaça aussi les esprits des enfants volés de Bretonnie qui furent pris par la Dame au cours de leur jeunesse car possédant des pouvoirs magiques latents.

Lors de sa Quête du Graal, le jeune Louen traversa un lac-miroir et se retrouva sous sa surface, envahi par la bonté de la Dame. Il en rejaillit à la tête d'une armée de Chevaliers-Moires afin de détruire ses ennemis. Une fois la bataille terminée, les esprits s'évaporèrent.

Il est dit que le premier de tous ces Chevaliers-Moires est Sacremor, le Chevalier de Sinople lui-même, en réalité l'esprit de Gilles le Breton que la Dame a élu en premier pour être son héraut et son gardien. Quand Gilles revint sur le trône lors de la Fin des Temps, et que la fine fleur de la Bretonnie partit aider l'Empire, ne laissant que les Chevaliers du Graal pour protéger ses lieux saints, une armée entière de chevaliers-esprits se matérialisait lors de chacune des batailles de Gilles afin qu'il dirige la fureur de la Dame contre le Chaos.

Lorsque Lileath avoua qu'elle était la Dame du Lac, les derniers preux de Bretonnie se détournèrent d'elle, mais les Chevaliers-Moires, fidèles à leur serment pour l'éternité, continuèrent à combattre le Chaos qui assaillait le Havre et à lutter auprès de Gilles pour sauver ce qu'il restait de Bretonnie.



Esprit de chevalier du Graal, par KingArttu

Chevaliers Moires 60 points par figurine

Toute armée de Bretonnie peut inclure des Chevaliers Moires en tant que choix d'unité Rare.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Chevalier Moire	4	5	3	4	4	1	5	2	9	Cavalerie
Destrier féérique	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

Taille d'unité : 3+.

Équipement

Arme de base, Lance de cavalerie, Armure lourde, Bouclier, Caparaçon.

Monture

Les Destriers féériques sont des montures enchantées provenant comme le Coursier d'Ombres du Sacremor du monde des brumes de la Dame, par conséquent ils ne sont pas sujets aux pénalités de mouvement dues au port d'un caparaçon.

Options

- Améliorer un Chevalier Moire en Musicien pour +10 points
- Améliorer un Chevalier Moire en Porte-étendard pour +10 points
- L'unité peut porter une bannière magique jusqu'à 50 points

Règles Spéciales

Chevalier du Havre

Éthéré, Peur, Indémoralisable, Instable.

Serment du Graal

Les Chevaliers Moires ont prêté le *Serment du Graal*.

Gardiens du Havre

L'unité compte comme un sorcier de niveau 2 qui connaît les sorts Vigueur du Printemps (Domaine de la Vie) et Foudre d'Urannon (Domaine des Cieus). Cela n'empêche pas les autres sorciers de connaître ces mêmes sorts. L'unité reçoit un bonus de +1 sur ses jets de lancement pour chaque rang d'au moins 3 figurines au-delà du premier, jusqu'à un maximum de +3. Chaque fois que l'unité lance un sort, vous devez désigner un chevalier Moire comme étant le lanceur du sort afin de déterminer la ligne de vue et la portée. Si l'unité provoque un fiasco, n'effectuez aucun jet dans le tableau des Fiascos, à la place, elle perd 1 PV sans sauvegarde d'armure. Si elle est affectée par une capacité visant un sorcier, l'adversaire désigne un chevalier-moire comme cible.

Aura féérique

Tout comme le Sacremor, les Chevaliers Moires ne peuvent plus mourir, et leur disparition que peut être que temporaire.

Si une unité de Chevaliers Moires est exterminée, elle disparaît. Au début de la phase de mouvement suivante, lancez 1D6 pour chaque figurine de l'unité. Sur 3+, la figurine réapparaît. La première figurine à réapparaître est le Musicien ; le Porte-Étendard quant à lui ne peut jamais réapparaître (lancez donc un dé de moins que le nombre de figurines initial de l'unité lors de la première réapparition). Si l'unité disparaît à nouveau au cours de la bataille, la difficulté du dé est augmentée de 1 à chaque nouvelle disparition. Toute figurine qui échoue à revenir une fois ne pourra plus le faire pour cette bataille.

Garde du Corps Royaux

Si votre armée inclut, en plus d'une unité de Chevaliers Moires, Gilles le Roy de Bretonnie ou Sacremor le Chevalier de Sinople, alors ce personnage doit être déployé dans l'unité et ne peut la quitter. Si l'unité est exterminée, elle peut réapparaître comme indiqué dans la règle *Aura Féérique* ; dans ce cas, Gilles / Sacremor est la première figurine à rejoindre le champ de bataille (le musicien étant la deuxième).

Auteur : DaKatarn, avec l'aide de Dreadaxe, Ilmarith et Thindaraïel.

Sources :

Biographie de Louen Cœur de Lion (White Dwarf) ; Livre d'armée Bretonnie pour Warhammer 5^e et 6^e éditions ; Livre d'armée Bretonnie non-officiel de Mathias Eliasson pour Warhammer 8^e édition ; Unité de lanceur de sort elfe noire Conjurateur du Feu Maudit pour Warhammer 8^e édition.

ARMÉE DE CROISADE

Vous trouverez les règles des différentes unités dans les livres suivants : Bretonnie (Br), La Révolte de Mallobaude (RM).

Seigneurs

- Louen le Haut Paladin (RM)
- Seigneur Bretonnien (Br)

Héros

- Demoiselle (Br)
- Paladin (Br)

Unités de Base

- Chevaliers Errants (Br)
- Chevaliers du Royaume (Br)
- Hommes d'Armes (Br)
- Archers Bretonniens (Br)

Unités Spéciales

- Chevaliers de la Quête (Br)
- Sergents Montés (Br)
- Chevaliers Pégase (Br)

Unités Rares

- Trébuchet (Br)
- Pèlerins du Graal (Br)

Sources :

Tempête du Chaos pour Warhammer
6^e édition.

Règles Spéciales

Guerre de l'Errance :

Sans surprise, une armée de Croisade est composée de jeunes Chevaliers Errants.

C'est la seule unité qui compte dans le pourcentage de base, vous devrez donc avoir 25% de Chevaliers Errants.

Chef Expérimenté :

Des Chevaliers du Graal rejoignent souvent les rangs des jeunes chevaliers pour les guider.

Au lieu de prendre un champion normal, les unités de Chevaliers Errants peuvent prendre un Chevalier du Graal comme Champion pour +22 points.

Ferveur de l'Errance : Toutes les unités de Chevaliers Errants doivent porter une bannière, qui aura gratuitement les effets de la Bannière de l'Errance (ils ne peuvent pas en choisir une autre).

La Gloire ou la Mort :

La Croisade exalte encore plus les Chevaliers Errants déjà habituellement enthousiastes à l'idée de la gloire qui les attend.

Les Chevaliers Errants souffrent de malus supplémentaires sur leurs tests d'Impétuosité :

- -1 si au moins une créature causant la peur est à distance de charge.
- -1 si au moins une créature causant la terreur est à distance de charge.
- -1 si au moins un dragon est à distance de charge.
- -1 si au moins une Demoiselle est à moins de 6" (ils aiment rouler des mécaniques devant les demoiselles).
- -1 si au moins une horde ennemie est à distance de charge.

De plus, les Chevaliers Errants doivent toujours poursuivre. Ils jettent un dé de plus pour ne garder que les meilleurs lorsqu'ils déterminent leur distance de poursuite.

LES ROYS DE BRETONNIE

Suivant la conclusion de la campagne, les personnages spéciaux Louen, Mallobaude ou Sacremor peuvent être modifiés. Vous trouverez ci-dessous les profils correspondant à ces évolutions.

Louen de Couronne, le Haut Paladin

Louen le Haut Paladin représente l'ex-roy tel qu'il revient de la Cime Argentée pour trouver son royaume dirigé par le Roy Gilles.

Louen, le Haut Paladin, utilise les mêmes règles que Louen, Roy de Bretonnie, aux exceptions suivantes :

- Il ne porte plus la Couronne de Bretonnie, et ne peut donc plus bénéficier de ses avantages. Pour cela, il bénéficie d'une réduction de coût de -25 points.
- N'étant plus Roy, il ne peut plus utiliser la liste de l'Armée du Roy.
- En revanche, il devient le commandant en chef des armées de croisade ordonnées par Gilles, et de nombreux chevaliers du Graal qui lui sont fidèles le rejoignent. S'il est présent dans une armée de Croisade, les Chevaliers du Graal pris comme champions de Chevaliers Errants coûtent seulement +12 points au lieu du surcoût habituel.

Louen le Dépossédé, Paladin Errant

Louen le Dépossédé représente l'ex-roy Louen, tel qu'il revient de la Cime Argentée pour trouver son royaume conquis par Mallobaude le Roy Vampire.

Louen, le Paladin Errant, utilise les mêmes règles que Louen, Roy de Bretonnie, aux exceptions suivantes :

- Il ne porte plus la Couronne de Bretonnie, et ne peut donc plus bénéficier de ses avantages. Pour cela, il bénéficie d'une réduction de coût de -25 points.
- Comme tous les chevaliers errants désormais orphelins de leur pays devenu un royaume mort-vivant, il ne peut plus rejoindre d'armée de Bretonnie (ni de Croisade), celle-ci n'existant plus. Il compte comme un Allié des armées de l'Ordre.
- Le choc de la découverte de son royaume transformé en territoire de mort l'affecte profondément, aussi il possède gratuitement la règle *Haine (Morts-vivants)*.

Auteurs : Thindaraïel, avec l'aide de Dreadaxe et Ilmarith.

Gilles le Breton, Roy de Bretonnie 500 points

Gilles le Breton, Roy de Bretonnie, est un personnage non officiel, représentant Gilles ressuscité par la Dame et ayant abandonné son rôle de Chevalier de Sinople. Il peut être ajouté, après accord de votre adversaire, à toute armée de Bretonnie et compte comme un choix de Seigneur. Il doit être pris tel que présenté ici, n'ayant aucune option à proposer.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe
Gilles le Breton	4	8	3	4	4	3	7	5	10	Cavalerie
Coursier d'Ombres	9	4	0	4	3	1	4	2	6	(personnage spécial)

Équipement

La Lame de Douleur, La Sainte Lance d'Argent, Armure de Sinople, Bouclier, la Couronne de Bretonnie, caparaçon.

Monture

Le Coursier d'Ombres provient du monde des brumes de la Dame, par conséquent il n'est pas sujet aux pénalités de mouvement dû au port d'un caparaçon.

La Couronne de Bretonnie (Objet enchanté)

Nul ne connaît le forgeron ayant réalisé la Couronne de Bretonnie puisque cette dernière fut offerte par la Dame elle-même à Gilles il y a de cela des millénaires. Cet antique symbole d'autorité fut transmis à travers le temps de manière ininterrompue à chaque nouveau Roy jusqu'à revenir à Gilles lui-même en 2522.

Les troupes alliées peuvent utiliser le commandement du Roy dans un rayon de 18". Une unité ayant ligne de vue sur le Roy est de plus *immunisée à la Panique*.

L'Épée de Douleur (Arme magique)

L'Épée de Douleur est une lame unique ornée de motifs floraux scintillant d'une aura féérique. Cette épée n'est pas de notre monde.

L'épée de Douleur peut être utilisée de deux façons.

Chaque tour de corps à corps, Gilles peut utiliser l'épée pour gagner +D6 Attaques ou bien + 2 en Force.

La Sainte Lance d'Argent (Arme magique)

Forgée par Gilles en personne, la Sainte Lance d'Argent ne peut être maniée que par un chevalier au cœur pur. Se saisir de cette arme revient à éprouver son courage et sa droiture spirituelle.

Toutes les attaques portées avec la Sainte Lance touchent automatiquement. De plus les jets de sauvegardes d'armure et sauvegardes invulnérables des ennemis doivent être relancés en cas de première réussite.

Armure de Sinople (Armure magique)

L'armure de Gilles semble forgée par les fées et protège le Roy de tous les maléfices comme si la Dame elle-même y avait placé une partie de son pouvoir.

Gilles le Roy bénéficie d'une *résistance à la Magie* (2).

Règles Spéciales

Chevalier du Havre

En tant qu'ancien Chevalier de Sinople, le Roy Gilles conserve une essence féérique surnaturelle. C'est ainsi qu'au combat, le Roy semble imprégné d'une antique magie et ne pas craindre les lames des mortels

Éthéré, Terreur, Indémoralisable, Instable. Gilles est capable de joindre/ quitter n'importe quel unité bretonnienne malgré la règle *Éthéré*.

Serment du Graal

Gilles le Breton a prêté le *Serment du Graal*.

Vertu du Pourfendeur de Monstres

Connu sous le nom de Pourfendeur de Monstres, Gilles combattit et vainquit un grand nombre de bêtes qui hantaient Orquemont dont un grand Drake. Leurs têtes servaient de trophées prestigieux accrochés aux murs de sa forteresse. Gilles bénéficie de la règle spéciale *Coup Fatal Héroïque*.

Bénédictio de la Dame

Gilles le Breton bénéficie toujours de la *Bénédictio de la Dame*, ce qui se traduit par une sauvegarde invulnérable de 5+ que l'armée ait prié ou pas.

Aura Féérique

Le Roy Gilles est bien plus qu'un simple mortel, son âme reste liée au Havre de la Dame transcendant les notions mortelles de vie et de mort.

Si les PV de Gilles le Breton sont réduits à zéro, il disparaît instantanément. Le joueur bretonnien doit alors réussir un 3+. En cas de succès, Gilles réapparaît à proximité d'une forêt ou d'un terrain naturel au cours de la phase de mouvement suivante des bretonniens. La seconde fois il ne réapparaît que sur 4+ puis 5+ et 6+. En cas d'échec, le Roy est considéré comme mort pour le reste de cette partie.

Roy Bien-Aimé de Bretonnie

En tant que fondateur légendaire de la Bretonnie, Gilles doit être le général de l'armée. Si Gilles est tué (en échouant à réapparaître) toutes les unités bretonniennes effectuent un test de *panique* et deviennent *tenaves*.

Auteur : DaKatarn, avec l'aide de Dreadaxe, Ilmarith et Thindaraïel.

Sources : Livre d'armée Bretonnie pour Warhammer 5^e et 6^e éditions ; Livre d'armée Bretonnie non-officiel de Mathias Eliasson pour Warhammer 8^e édition ; Supplément *Les Chevaliers du Graal* pour Warhammer Jeu de Rôle 2^e édition.

Mallobaude le Dragon, Roy Vampire de Bretonnie 750 points

Mallobaude le Dragon, Roy Vampire de Bretonnie est un personnage non-officiel, représentant Mallobaude devenu Roy. Il peut être ajouté, après accord de votre adversaire, à toute armée de Moussillon, de Comtes Vampires ou de Légions de la Non-Vie et compte comme un choix de Seigneur. Il doit être pris tel que présenté ici, n'ayant aucune option à proposer.

Mallobaude était déjà intransigeant de son vivant, et cruel après avoir reçu le Baiser de Sang. Après son couronnement, il devint despotique. Les derniers ducs et barons encore loyaux aux idéaux de la chevalerie furent impitoyablement pourchassés et tués par les séides du Roy Vampire, et les faibles tentatives des alliés historiques de la Bretonnie – les Asrai ainsi que quelques menues forces armées en provenance de l'Empire et de l'Estalie – déjà durement éprouvés par la guerre, systématiquement repoussées. Mallobaude asservit immédiatement toute la population, installa sa propre dynastie de vampires sur les trônes ducaux, réprima violemment toute révolte, y compris celles de ses propres rejetons, et baigna son règne dans le sang.

Modifiant son blason avec l'image d'un des derniers dragons de Bretonnie qu'il tua et fit animer par ses nécromanciens pour en faire sa monture, il devint Mallobaude le Dragon, le premier Roy Vampire de Bretonnie, pourfendeur du Chaos. Les navires nordiques qui débarquèrent dans les années qui suivirent furent rejetées à la mer ; les hardes d'hommes-bêtes qui sortaient toujours plus nombreuses des bois furent exterminées et réanimées afin de mieux contrer les suivantes ; les failles dans la réalité qui vomissaient des démons sur les terres noircies de Bretonnie furent refermées par les nécromanciens grâce à des rituels sanglants. Par sa poigne de fer, Mallobaude réussit là où Vlad et Mannfred échouèrent à créer un royaume de non-vie.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Mallobaude le Roy Vampire	6	9	5	5	5	3	7	5	10	Monstre (personnage spécial)
Dragmor	6	4	0	6	6	6	2	5	4	

Équipement

Lance de cavalerie, armure lourde, Lame Noire de Maldred, Bouclier Maudit de Moussillon, Calice de Malfleur (voir Livre d'armée Comtes Vampires pour Warhammer 8^e édition, page 40).

Monture

Dragmor est un Dragon Zombie (voir Livre d'Armée Comtes Vampires 8^e édition) possédant les règles *Grande Cible*, *Mort-Vivant*, *Nuage de Mouches*, *Peau Écailleuse (5+)*, *Souffle Pestilentiel*, *Terreur*, *Vol*.

Règles Spéciales : *Ennemi juré de la Dame* (voir page 18), *Seigneur de la Mort*, *Vampire de la Lignée du Dragon de Sang*, *l'Honneur ou la Mort*, *Aucun Fils Mortel* (voir Livre d'Armée Comtes Vampires 8^e édition, page 41).

Roy Honni de Bretonnie

En tant que Roy de Bretonnie, Mallobaude doit être le général de l'armée. Si Mallobaude est tué toutes les unités bretonniennes effectuent un test de panique.

Magie

Mallobaude est un sorcier de niveau 1 pouvant utiliser l'un des domaines suivants : Arcanes Vampiriques, Mort, Ombre et Non-Vie.

Objets magiques

La Couronne de Bretonnie (Objet enchanté)

Nul ne connaît le forgeron ayant réalisé la Couronne de Bretonnie puisque cette dernière fut offerte par la Dame elle-même à Gilles il y a de cela des millénaires. Cet antique symbole d'autorité fut transmis à travers le temps de manière ininterrompue à chaque nouveau Roy jusqu'à être portée par le Roy Vampire en 2522.

Devenue un symbole de tyrannie, même sa magie sacrée sembla être flétrie par son nouveau propriétaire.

Les troupes alliées peuvent utiliser le commandement du Roy dans un rayon de 18". Une unité de Morts-vivants ayant ligne de vue sur le Roy subit la perte d'un Point de Vie de moins lorsqu'on résout la règle Instable.

SCÉNARIOS

Les pages suivantes vous présentent les règles des différents scénarios propres à la campagne. Notez que vous pouvez aussi les réutiliser en dehors de cette campagne, en réadaptant les armées en présence, par exemple.

ASSAUT DÉMONIAQUE EN MOUSSILLON

L'ultime bataille de l'Année du Malheur fut le Siège de Moussillon. Les Démon de Tzeentch de Kairos étaient à la recherche de la dernière relique située dans le château. Ceux de Nurgle menés par Ku'gath n'avaient pour but que d'empêcher la destruction de la cité fortifiée. Enfin, Arkhan croyant que les démons voulaient entraver ses plans pour ressusciter Nagash, ordonna à Mallobaude que les démons soient repoussés à tout prix sans les laisser entrer dans le donjon.

Au plus fort de l'assaut, l'armée bretonnienne tenta une sortie désespérée, juste au moment où Ku'gath fit intervenir ses troupes. Une bataille complexe commença alors.

ARMÉES

Les joueurs s'accordent à l'avance sur la valeur des armées.

L'une des armées est tirée du livre d'armée Bretonnie. Elle doit contenir Mallobaude, Chevalier Noir de Moussillon (voir page 6). Elle représente seulement 50% de la valeur choisie.

La deuxième armée est une armée de Démons du Chaos. Elle doit contenir Kairos le Tisseur de Destins, et ne peut contenir aucune figurine portant les règles Démon de Khorne, Démon de Slaanesh, ou Démon de Nurgle.

La troisième armée est une armée de Démons du Chaos. Elle doit contenir Ku'gath, Père des Épidémies, et ne peut contenir aucune figurine portant les règles Démon de Khorne, Démon de Slaanesh, ou Démon de Tzeentch.

MISE EN PLACE

La table de jeu est mise en place selon le schéma ci-contre.

Placez les décors à l'extérieur de la forteresse en suivant les règles habituelles, sauf que la zone de déploiement Bretonnienne ne peut contenir aucun décor (il s'agit d'un espace dégagé devant le château).

L'armée de Mallobaude est déployée en premier. Les machines de guerre doivent être déployées dans la forteresse, les unités de tir peuvent être déployées dans la forteresse. Toutes les autres unités, ainsi que Mallobaude, doivent être déployées en dehors de la forteresse.

Une fois l'armée de Mallobaude déployée, placez l'armée de Kairos puis celle de Ku'gath.

PREMIER TOUR

Le premier tour est joué dans cet ordre :

1. Armée de Kairos
2. Armée de Ku'gath
3. Armée de Mallobaude

L'ordre de jeu lors des tours suivants est déterminé selon les règles du supplément *Triomphe & Trahison*.

Auteurs :

Ilmarith, avec l'aide de Dreadaxe et Thindaraïel.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure 6 tours.

RÈGLES SPÉCIALES

Bataille Multi-joueurs

(Voir *Triomphe & Trahison*),

Nul n'est Fiable

(Voir *Triomphe & Trahison*, p. 16), **Chaos**

Ascendant : Tzeentch

(Voir *La Fin des Temps : Glottkin*).

Forteresse : Si vous utilisez la forteresse, utilisez aussi les règles **Partage des Unités de Défense** (Voir *Bain de Sang dans les Terres Arides*, p. 89), **Se Déplacer dans la Forteresse**, **Tirer depuis la Forteresse** et **Attaquer la Forteresse** (p. 90).

Dernier Espoir : Il s'agit du dernier espoir de victoire pour l'armée de Mallobaude, celle-ci fait une sortie désespérée en laissant les portes de la forteresse ouvertes, elles ne peuvent pas être refermées.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le vainqueur est désigné en fonction des Généraux adverses tués.

- L'armée de Kairos remporte 3 points si elle tue Mallobaude et 1 point si elle tue Ku'gath.
- L'armée de Ku'gath remporte 3 points si elle tue Kairos et 1 point si elle tue Mallobaude.
- L'armée de Mallobaude remporte 1 point si Kairos est tué, ainsi que 1 point supplémentaire si c'est elle qui le tue. De même pour Ku'gath.

Le vainqueur est l'armée obtenant le plus de points (chaque armée peut donc récolter de 0 à 4 points).

En cas d'égalité, utilisez le calcul des points de victoire pour départager les ex-aequo.

DÉPLOIEMENT



Notez que la forteresse placée dans la zone Bretonnienne est optionnelle. Si vous ne disposez pas de la forteresse, vous pouvez l'ignorer.

LA BATAILLE DE CHÂLONS

C'est aux abords de la Forêt de Châlons que le Duc Armand d'Aquitaine, soutenu par la magie de la Fée Morgiana elle-même, affronta les forces de Mallobaude.

Au cours de la bataille, la fée Morgiana disparut mystérieusement. Ce n'est que bien plus tard qu'on découvrit qu'elle avait été enlevée par Drycha l'Hamadryade. La disparition de la Fée provoqua la défaite du duc d'Aquitaine.

ARMÉES

Les joueurs s'accordent à l'avance sur la valeur des armées.

L'Armée Rebelle est tirée du livre d'armée Bretonnie. Elle doit contenir Mallobaude, Chevalier Noir de Moussillon (voir page 6).

L'Armée Loyaliste ne représente que 75% de la valeur fixée en points. Elle doit inclure Armand le Duc d'Aquitaine (voir page 21). Elle contient de plus, gratuitement, Morgiana la Fée. Elle ne peut contenir aucun autre duc ni aucun autre personnage spécial.

En revanche, le joueur loyaliste met aussi sur pied un Ost des Bois Sauvages (voir page 38) de 50% de cette valeur. Cette armée doit contenir Drycha et ne peut pas contenir Coeddil.

MISE EN PLACE

La table de jeu est mise en place selon le schéma ci-contre.

La table doit contenir de nombreux éléments de bois représentant la Forêt de Châlons.

Seules les armées de Mallobaude et d'Armand sont déployées. L'Ost des Bois Sauvages n'est pas déployé (Voir la règle *Ronce de Malheur*).

PREMIER TOUR

Le joueur Rebelle joue en premier.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure 6 tours.

Auteurs :

Ilmarith et Thindaraïel, avec l'aide de Dreadaxe.

RÈGLES SPÉCIALES

Guerre Civile (Bretonnie seulement. Les Esprits ne sont pas affectés).

La Ronce de Malheur

Au début du 3^e tour de jeu, l'Ost des Bois Sauvages entre sur la table par l'intermédiaire des bois. Déployez chaque unité à 3" maximum d'un bois, et à plus de 6" d'une unité ennemie. Les unités de l'Ost peuvent agir normalement. Pour représenter le fait que l'Ost est venu dans le but de trahir, le joueur Rebelle lance 1D6 au début de chacun de ses tours, sur 5+ il peut faire jouer les Esprits non engagés comme s'ils faisaient partie de son armée. Les Esprits engagés ne sont pas affectés et continuent le combat, quel que soit leur ennemi.

Le Butin de Manfred

Si une unité de l'Ost s'approche à moins de 3" de Morgiana, elle enlève la Fée. Celle-ci est retirée de la table. Tout l'Ost est alors placé sous le contrôle du joueur Rebelle.

Les unités de l'Ost engagées contre des Rebelles cessent immédiatement le combat, et sont séparées de l'ennemi de 1". Si l'unité de l'Ost qui a enlevé Morgiana parvient à rejoindre un bord de table ou à entrer dans une Forêt, elle parvient à s'enfuir, et la Fée est définitivement capturée. Si cette unité est détruite avant de fuir, Morgiana est replacée sur la table à moins de 3" du dernier emplacement de l'unité.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le vainqueur est désigné dans les conditions habituelles de bataille rangée.

Vous noterez que la trahison de Drycha et l'enlèvement de Morgiana ne changent rien aux conditions de victoire. Mais cela influe terriblement sur l'équilibre des forces en présence.

DÉPLOIEMENT



LA BATAILLE DE QUENELLES

Mallobaude se révéla comme vampire, et Arkhan leva le voile sur les légions de morts-vivants qu'il rassemblait à partir des nombreuses victimes de la guerre civile.

Louen de son côté fit le tri entre ses alliés véritables et les félons qu'il dut châtier. Il rassembla lui aussi son armée, aux portes de Quenelles, et c'est ainsi que père et fils se firent face, dans la bataille qui décida du tournant de la guerre.

BATAILLE MULTIPLE

La Bataille de Quenelles est une bataille multiple. Jouez deux batailles représentant les affrontements sur les flancs de la bataille principale. Ces batailles influenceront le déroulement d'une troisième bataille sise au centre du champ.

ARMÉES

Les joueurs s'accordent à l'avance sur la valeur des armées. Choisissez des valeurs élevées, car les armées seront de toute façon séparées en plusieurs parties.

L'Armée Rebelle est tirée de la liste du Moussillon.

L'Armée Loyaliste est tirée de la liste Alliance contre la Non-Vie.

Chacune de ces deux armées doit être séparée en 3 forces. Aucune de ces forces ne doit dépasser en points la somme des deux autres.

Les personnages nommés ne peuvent apparaître que dans une seule des trois forces.

Voyez les deux scénarios pour les contraintes liées à la composition des forces spécifiques à chaque bataille.

Auteurs :

Ilmarith et Thindaraïel, avec l'aide de Dreadaxe.

LA BATAILLE DE QUENELLES – SUR LES FLANCS

Alors que Louen affrontait son fils rebelle au centre de la bataille, les alliés de Louen affrontaient les plus proches serviteurs de Mallobaude.

Ainsi les ducs loyalistes et rebelles réglèrent leurs comptes tandis que les fées de la forêt combattaient les nécromanciens.

ARMÉES

Voir les règles de La Bataille de Quenelles pour la composition d'armée.

Vous jouerez le scénario deux fois, avec deux armées Rebelles et deux armées Loyalistes différentes.

L'une des armées Rebelles doit contenir Arkhan le Noir, l'autre doit contenir Heinrich Kemmler et Krell. Il est conseillé d'y ajouter des ducs rebelles.

L'une des armées Loyalistes doit inclure Orion, l'autre doit contenir Ariel (voir page 33).

MISE EN PLACE

Chacune des batailles se déroule sur une table identique. La mise en place est celle d'une bataille rangée.

L'armée d'Ariel se trouve à proximité d'Athel Loren. Mettez en place d'avantage de forêts sur la moitié de table où se déploie l'armée d'Ariel.

PREMIER TOUR

Le joueur Loyaliste joue en premier dans la bataille où se trouve Orion.

Le joueur Rebelle joue en premier dans les deux autres batailles.

DURÉE DE LA PARTIE

Chaque bataille dure 6 tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le vainqueur est désigné dans les conditions habituelles de bataille rangée.

RÈGLES SPÉCIALES

Batailles de flanc

À la fin des deux premières batailles, déterminez le vainqueur. Celui-ci a le droit de sélectionner 50% des unités restant sur sa table, afin de les envoyer en renfort lors de la 3^e bataille.

En particulier, il sera intéressant pour le joueur Loyaliste d'envoyer en renfort Orion ou Ariel qui, par leur puissance et leur règle *Esprit de la Forêt*, neutralisent pratiquement la règle *Aucun Fils Mortel* de Mallobaude.

Auteurs :

Ilmarith et Thindaraïel, avec l'aide de Dreadaxe.

LA BATAILLE DE QUENELLES – PÈRE ET FILS

Au centre du champ de bataille, se firent enfin face le père et le fils illégitime. Le Lion et le Serpent s'affrontaient enfin pour régler leur différend.

Note : Si Mallobaude ne s'est pas révélé, alors

- *Utilisez les règles de Mallobaude le Chevalier Noir au lieu de Mallobaude Comte Vampire.*
- *Utilisez la liste de Bretonnie au lieu de celle du Moussillon.*
- *Si Mallobaude est vaincu, son armée subit un test de panique de la même façon que les Loyalistes si Louen est vaincu.*
- *Utilisez la liste de Bretonnie au lieu de l'Alliance contre la Non-Vie.*
- *La bataille Sur les Flancs n'est pas jouée, ignorez la règle de Bataille centrale.*

ARMÉES

Les joueurs s'accordent à l'avance sur la valeur des armées.

L'Armée Rebelle est tirée de la liste du Moussillon. Elle doit contenir Mallobaude le Vampire, Duc de Moussillon (voir page 19).

L'Armée Loyaliste est tirée de la liste Alliance contre la Non-Vie. Elle doit inclure le Roy Louen et le duc Tancred (voir page 13).

MISE EN PLACE

La mise en place est celle d'une bataille rangée.

PREMIER TOUR

Le joueur Rebelle joue en premier.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure 6 tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le vainqueur est désigné dans les conditions habituelles de bataille rangée.

RÈGLES SPÉCIALES

Guerre Civile (Bretonnie).

Le Trône est en Jeu : Si Louen est vaincu au combat, les bretonniens perdent courage, et doivent immédiatement faire un test de panique. Ils doivent ensuite faire un test de panique au début de chacun de leurs tours jusqu'à la fin de la bataille.

Si Mallobaude est vaincu, l'armée de morts-vivants perd de sa cohésion, et doit faire un test d'instabilité immédiatement, puis au début de chacun de ses tours.

Le Combat des Chefs : Louen et Mallobaude veulent en découdre. Ils bénéficient tous deux d'un bonus d'un Pas de mouvement supplémentaire s'ils se déplacent l'un vers l'autre par le chemin le plus direct.

Bataille centrale : La troisième bataille commence normalement, puis les renforts en provenance des deux autres champs de bataille entrent en jeu.

À partir du 3^e tour, si le joueur actif dispose d'unités de renfort, il jette un dé par unité de renfort lors de la phase des autres mouvements. Sur un résultat de 5+, l'unité peut entrer sur la table en suivant la règle Renfort.

Si c'est la première unité qui entre, le joueur choisit l'un des deux petits côtés de la table. Toutes les unités en provenance de cette bataille entreront par ce côté. Les unités en provenance de l'autre bataille entreront par le côté opposé.

Les unités qui ont perdu des effectifs ne peuvent pas les récupérer, elles sont envoyées telles quelles. De même, les personnages blessés ne récupèrent pas de point de vie. Seules les capacités et règles spéciales qui s'utilisent une fois par bataille (par exemple le Souffle de Dragon) sont "rechargées" et peuvent être utilisés au cours de la 3^e partie.

Auteurs :

Ilmarith et Thindaraïel, avec l'aide de Dreadaxe.

ATTAQUE DE LA MAISONTAAL

Arkhan guide les troupes de Mallobaude dans l'assaut de la Maisontaal. En réalité, c'est son objectif depuis plus de deux siècles, et les succès de son protégé lui permettent enfin de s'attaquer au monastère fortifié. La crypte qu'il protège contient un artefact antique qu'il recherche depuis longtemps.

Jouez le double scénario **La Bataille de Maisontaal** et **La Dernière Charge de Théodoric** tel que décrit dans Nagash – livre II, avec les modifications suivantes :

Dans la **Bataille de Maisontaal**

- Remplacez l'armée de Comtes Vampires par l'Armée du Moussillon. Arkhan et Heinrich Kemmler doivent faire partie de l'armée.

Dans la **Dernière Charge de Théodoric**

- Remplacez l'armée de Comtes Vampires par l'Armée du Moussillon. Mallobaude le Duc Vampire et Krell doivent faire partie de l'armée.
- Utilisez les règles de Théodoric page 17.

DUEL DE NÉCROMANCIENS

Heinrich Kemmler prêta allégeance au Chaos il y a bien longtemps. Tzeentch pressant le retour de Nagash lui ordonna de dérober Alakanash, le sceptre de Nagash, afin de bloquer le retour du Grand Nécromancien. Mais Arkhan le fidèle vizir de Nagash n'allait pas le laisser faire.

ARMÉES

Les joueurs s'accordent à l'avance sur la valeur des armées, qui ne doivent pas dépasser les 500 points.

La première armée est tirée de la liste d'armée Comtes Vampires. Heinrich Kemmler y est ajouté gratuitement.

La deuxième armée est tirée de la liste d'armée Comtes Vampires. Arkhan le Noir y est ajouté gratuitement.

MISE EN PLACE

La table est très réduite, représentant la crypte de l'abbaye. Il s'agit d'une table de 60x60 cm, au sol plat, encombrée de débris (la maçonnerie du toit écroulée suite à l'attaque sur l'abbaye).

Sur un côté, il y a la porte de l'escalier qui mène à la crypte. Au milieu des 3 autres côtés, il y a un coffre.

L'armée de Kemmler est déployée en premier, au centre de la table. Elle ne peut pas se trouver à moins de 5" d'un coffre.

L'armée d'Arkhan est déployée à partir de la porte. Elle ne peut pas être plus près d'un coffre que l'armée de Kemmler. Elle ne peut pas s'approcher à moins de 4" de l'armée de Kemmler (L'armée de Kemmler doit s'avancer pour laisser la place. Le scénario commence lorsque les deux armées sont entièrement déployées).

PREMIER TOUR

Le joueur incarnant Kemmler joue en premier.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure 5 tours.

RÈGLES SPÉCIALES

Guerre Civile (Comtes Vampires).

Vous pouvez aussi (mais ce n'est pas obligatoire) utiliser les règles de **Patrouilles**.

La Crypte des Secrets : Si une unité atteint un coffre, elle l'ouvre. Jetez 1D6, sur 5+, il contient Alakanash, sinon il contient un Anneau de Feu Maudit. Lorsqu'une unité atteint le 2^e coffre, il contient Alakanash sur 4+, sinon il contient une Épée de Puissance. Le 3^e coffre contient obligatoirement Alakanash.

Alakanash : Seuls Kemmler et Arkhan peuvent porter Alakanash. Ils doivent donc atteindre le coffre où se trouve l'objet pour le prendre. Ils peuvent ensuite se déplacer avec.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si Kemmler ou Arkhan est tué, son adversaire gagne immédiatement la partie.

Si Kemmler ou Arkhan détient Alakanash et atteint la porte de la crypte, il l'emporte immédiatement.

Sinon, le vainqueur est celui qui possède Alakanash à la fin.

Si aucun des deux n'a trouvé Alakanash avant la fin du 5^e tour, c'est un match nul.

Auteurs :

Thindaraïel, avec l'aide de Dreadaxe et Ilmarith.

LA BATAILLE DE COURONNE

Enfin l'armée de Mallobaude, ayant écrasé celles de la plupart des duchés loyalistes, se présenta aux portes de Couronne. Le trône était à portée de la main de Mallobaude, son précédent occupant désormais disparu.

Les derniers ducs loyaux avaient rassemblé en hâte ce qu'il leur restait de troupes, et à leur tête se trouvait Sacremor, le Chevalier de Sinople, incarnant à lieu seul l'espoir de la Dame du Lac de ramener la paix en Bretonnie.

Mallobaude, comme il avait pris l'habitude de le faire depuis sa victoire à Quenelles, provoqua l'armée en duel, certain de sa victoire. Mais ce fut Sacremor qui releva le gant...

ARMÉES

Les joueurs s'accordent à l'avance sur la valeur des armées.

L'armée Rebelle est tirée de la liste d'armée du Moussillon, et doit inclure Mallobaude le Duc Vampire. Elle possède +50% de points par rapport à la valeur convenue (par exemple, pour une bataille décidée à 2000 points, l'armée Rebelle comporte en réalité 3000 points).

L'armée Loyaliste est tirée du livre Bretonnie, et doit inclure le Chevalier de Sinople.

MISE EN PLACE

La table de jeu est mise en place comme pour un siège.

Les armées sont déployées dans l'ordre habituel (sauf Mallobaude et Sacremor, voir la règle Duel à Mort)

PREMIER TOUR

Le joueur Loyaliste joue en premier.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure 6 tours.

RÈGLES SPÉCIALES

Duel à Mort : Sacremor et Mallobaude ne sont pas placés en même temps que leurs armées. Ils sont déployés au centre de la table en contact socle à socle. Au premier round de corps à corps, ils sont considérés tous les deux comme ayant chargé.

Les deux combattants sont indémodifiables le temps du duel.

Aucune unité ne peut intervenir dans le duel, ils ne peuvent pas être chargé ou pris pour cible (sort, tir, ...).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si Mallobaude ou Sacremor meurt, la partie s'arrête immédiatement et son adversaire est déclaré vainqueur.

Si à la fin du 6^e tour, aucun des deux duellistes n'est mort, comptez les points de victoire comme d'habitude.

En cas d'égalité, c'est la supériorité numérique des Rebelles qui joue en leur faveur, et ils remportent la partie.

Auteurs : Ilmarith.

LE SIÈGE DU MOUSSILLON

Le Serpent a regagné son trou, poursuivi par le Lion son père. Mallobaude voit son armée se déliter petit à petit, ses alliés le trahissant dans l'espoir d'un possible pardon royal, et il se retranche désormais dans son château.

Louen Cœur de Lion est bien décidé à en finir avec le "problème moussillonais", l'épine dans le pied des Roys bretonniens depuis des siècles. Après avoir copieusement bombardé le château, et s'être assuré qu'il ne reste plus un seul vivant à l'intérieur, il est temps pour lui de sonner l'assaut pour en chasser les morts.

ARMÉES

Les joueurs s'accordent à l'avance sur la valeur des armées.

L'armée Rebelle est tirée de la liste d'armée des Comtes Vampires. Elle doit contenir Mallobaude le Duc Vampire, ainsi qu'une unité de Chevaliers du Graal Noir. Elle ne peut pas contenir Kemmler, Krell ou Arkhan.

L'armée Loyaliste est tirée du livre Bretagne, et doit inclure Louen Cœur de Lion.

MISE EN PLACE

La table de jeu représente les abords du Château Moussillon. Vous avez donc besoin d'une forteresse.

L'armée Loyaliste est déployée en premier, puis l'armée Rebelle est déployée en totalité.

PREMIER TOUR

Le joueur Loyaliste joue en premier.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure 6 tours.

RÈGLES SPÉCIALES

Siège (voir *Bain de Sang* dans les *Terres Arides*).

Les Morts dans les Murs : Il n'y a plus de vivants dans l'armée de Mallobaude. Par conséquent, aucun jet de famine ne peut être fait.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si Mallobaude ou Louen meurt, la partie s'arrête immédiatement et son adversaire est déclaré vainqueur.

Si non, déterminez le vainqueur selon les règles habituelles de siège.



Carte du Moussillon, dans le Duché des Damnés, Warhammer JDR 2^e édition © Black Industries



LA RÉVOLTE DE MALLOBAUDE

Mallobaude le Serpent, fils bâtard de Cœur de Lion, prend les armes contre son père. Il connaît la vérité sur le Graal et la Dame et prétend abattre cette fausse religion. La guerre civile fait rage, les ducs se battent entre eux. Mais dans les ténèbres, les sombres alliés du Serpent ourdissent un complot bien plus sinistre, destiné à ramener dans ce monde un individu des plus effrayants...

La Révolte de Mallobaude est une campagne pour Warhammer, faisant partie des prémisses de la Fin des Temps. Vous pouvez jouer cette campagne seule, car elle possède plusieurs conclusions possibles ; mais vous pouvez décider de la lier aux autres campagnes de la Fin des Temps, pour reconstituer ou infléchir le récit apocalyptique de la destruction du monde de Warhammer.

Ce livre contient

- Les profils et règles de nombreux personnages et armées de cette guerre civile ;
- Des scénarios et des règles générales pour rejouer des guerres civiles ainsi que les batailles de la Révolte.

Warhammer La Fin des Temps : La Révolte de Mallobaude est un supplément pour Warhammer. Chaque livre décrit un volet de la campagne finale du Monde-qui-Fut et présente en détail ses protagonistes.

RÈGLES
pour
WFB8

Un supplément **non-officiel** pour
WARHAMMER®
Le Jeu des Batailles Fantastiques™
Supplément incomplet,
le *Guide de Jeu* correspondant doit lui être associé.

WARFO
<http://www.warhammer-forum.com>

