

LE BESTIAIRE DE BATAILLE

De Warhammer 2^{ème} édition

Version 1.1

Par Slereah et Patatovitch, pour le site [Verrah Rubicon](http://Verrah.Rubicon)

SOMMAIRE

UTILISATION DU BESTIAIRE DE BATAILLE.....		
SOCLES.....	3	
PRESENTATION.....	3	
DIFFERENCE ENTRE LES CREATURES.....	3	
CREATION DES ARMEES.....	3	
MONTURES.....	3	
LE MONDE CONNU.....	4	
LE VIEUX MONDE.....	4	
L'ARABIE.....	4	
LA NORSCA.....	5	
LES TERRES DU SUD.....	5	
LA NOUVELLE CÔTE.....	5	
LES TERRES SOMBRES.....	5	
LES STEPPES DU NORD.....	5	
CATHAY.....	5	
LE NOUVEAU MONDE.....	5	
LA LUSTRIE.....	6	
LES ROYAUMES ELFIQUES.....	6	
LES DOMAINES DU CHAOS.....	6	
HISTORIQUE DU MONDE CONNU.....	6	
LE BESTIAIRE DE BATAILLE...9		
HUMAINS ET HUMANOÏDES.....	9	
AMAZONES.....	9	
DEMI-ORQUES.....	9	
ELFES.....	10	
ELFES NOIRS.....	11	
GNOMES.....	11	
GOBELINS.....	12	
GUERRIERS DU CHAOS.....	13	
HALFLINGS.....	13	
HOBGOBELINS.....	14	
HOMMES-BÊTES DU CHAOS.....	14	
HOMMES-LEZARDS.....	15	
HUMAINS.....	16	
NAINS.....	18	
ORQUES.....	19	
PETITS GOBELINS.....	20	
PYGMES.....	21	
SLANNS.....	21	
GRANDS HUMANOÏDES.....	22	
GEANTS.....	22	
HOMMES ARBRES.....	23	
OGRES.....	23	
TROGLODYTES.....	24	
TROLLS.....	24	
MORTS VIVANTS.....	24	
GOULES.....	24	
LICHES.....	25	
MOMIES.....	25	
SQUELETTES.....	25	
VAMPIRES.....	26	
ZOMBIES.....	26	
CREATURES ETHEREES.....	27	
FANTOMES.....	27	
OMBRES.....	27	
REVENANTS.....	27	
SPECTRES.....	28	
ANIMAUX ET MONSTRES.....	28	
AIGLES.....	28	
ARAIGNEES GEANTES.....	29	
CENTAURES.....	29	
CHAUVES-SOURIS GEANTES.....	29	
CHEVAUX.....	30	
CHIENS DE HOBGOBELINS.....	30	
CHIMERES.....	30	
COATLS.....	31	
CULKANS.....	31	
DESTRIERS.....	31	
DRAGONS.....	32	
ESCARGOTS GEANTS.....	32	
GRENOUILLES GEANTES.....	33	
GRIFFONS.....	33	
HARPIES.....	34	
HIPPOGRIFFES.....	34	
HYDRES.....	34	
JABBERWOCKS.....	35	
JAGUARS.....	35	
LOUPS.....	36	
LOUPS DE MEUTE.....	36	
LYCANTHROPES.....	36	
MANTICORES.....	37	
NUEES.....	37	
OURS.....	38	
RATS GEANTS.....	38	
SANG-FROIDS.....	38	
SANGLIERS.....	38	
SANGSUES GEANTES.....	39	
TIQUES GEANTES.....	39	
WYVERNS.....	39	
ZOATS [Ajout de Hordes Sauvages p74].....	40	
DEMONS.....	40	
BALROGS.....	40	
SERVITEURS DEMONIAQUES.....	40	
DEMONS MAJEURS.....	41	
DEMONS MINEURS.....	42	
ELEMENTAIRES.....	42	
REGLES GENERALES.....	42	
ELEMENTAIRE DE L'AIR.....	42	
ELEMENTAIRES DE LA TERRE.....	43	
ELEMENTAIRES DU FEU.....	43	
ELEMENTAIRES DE L'EAU.....	43	
LES ARMEES.....44		
UTILISATION DES ARMEES.....	44	
EMPIRE DU VIEUX MONDE.....	44	
CITES-ETATS MERIDIONALES.....	44	
EMPIRE DE CATHAY.....	45	
MARAUDEURS GOBELINS.....	45	
HORDE DU CHAOS.....	45	
FORCE D'INVASION ELFES NOIRES.....	46	
EXPEDITION ELFIQUE.....	46	
ARMEE ORQUE.....	46	
NAINS NORDIQUES.....	46	
GUERRIERS NAINS DE CARAZ-A-CARAK.....	46	
TROUPE DE GUERRE AMAZONE.....	47	
EMPIRE SLANN.....	47	

Ce document est une copie non autorisée d'un ouvrage publié par Agmat-Citadel

CREDITS :

Les règles de Warhammer Battle ont été conçues par Bryan Ansell, Richard Halliwell et Rick Priestley. Illustration de la boîte : John Blanche. Illustrations intérieures : Tony Ackland, John Blanche et David Andrews (toutes ne sont pas reprises dans ce document). Traduction : Alain Boisseau. Maquette des livrets originaux: Alain Boisseau et Etienne Bochard. Maquette de la boîte originale : Jean-Charles Rodriguez.

Sous licence GAMES WORKSHOP Ltd, Nottingham (Grande Bretagne) © 1984 Games Workshop Ltd, Nottingham, Grande Bretagne. Tous droits réservés.

UTILISATION DU BESTIAIRE DE BATAILLE

Le Bestiaire de Bataille regroupe les profils des créatures vivant dans le **Monde Connu** de Warhammer ainsi que les règles et informations diverses les concernant. Le Bestiaire suit, dans la mesure du possible, la gamme des figurines fabriquées par Citadel. Nous recommandons au MJ de suivre scrupuleusement les règles données, du moins pour ses premières batailles. Vous pourrez ensuite adapter les règles et les profils à votre convenance, selon la personnalité et le style de votre jeu.

SOCLES

Le socle standard, défini dans les règles, mesure 20mm x 20mm pour l'infanterie et 25mm x 50mm pour la cavalerie. Certains humanoïdes ont un socle de 25mm x 25mm et les grandes créatures sont montées sur des socles de 40mm x 40mm. Fixez les machines de guerre et les monstres géants sur des socles adaptés à leur taille dont les dimensions seront des multiples de 5mm.

La plupart des figurines Citadel comportent un socle plastique aux dimensions requises pour intégrer le modèle dans votre armée de Warhammer.

PRESENTATION

Chaque type de créature est présenté de la manière suivante :

Physique : Description, taille, forme, couleur, etc.

Distribution : Les endroits du Monde Connu où vit la créature.

Alignement : Les alignements possibles de la créature.

Socle : Taille de socle recommandée.

Règles spéciales : Les règles spéciales s'appliquant à la créature.

Profil de base : Les caractéristiques, de combat et personnelles, d'une créature moyenne de l'espèce.

Valeur de base : Le coût en PV d'une créature moyenne de l'espèce.

Profils des personnages : Les profils des champions, des héros et des sorciers lorsque ces personnages existent à l'intérieur de l'espèce.

Tous ces détails ne sont pas donnés pour toutes les créatures. La plupart des morts-vivants, des créatures éthérées et des démons n'ont pas de rubrique « distribution », par exemple. Seules les races humanoïdes intelligentes possèdent des personnages particuliers, mais vous avez parfaitement le droit de créer des champions, des héros ou des sorciers pour d'autres espèces.

DIFFERENCE ENTRE LES CREATURES

Les profils, tels qu'ils sont présentés, mettent l'accent sur les différences entre les créatures. Les animaux et certains gobelinoïdes possèdent des valeurs de Commandement très basses, qui les rendent peu fiables au combat, à moins qu'ils ne soient commandés par des héros. Ne vous attendez pas à ce qu'une unité de trolls ou de gobelins s'attarde sur un champ de bataille si elle a dû effectuer un recul en combat! De même, certaines créatures stupides risquent de passer toute la bataille à errer sans but, en se demandant où elles peuvent bien être!

Les trolls sont un bon exemple de stupidité : le seul moyen de les maintenir en bon ordre est de leur adjoindre un héros en tant que commandant (le test de stupidité sera effectué sous son Intelligence). Gardez vos unités stupides à l'écart des autres sinon vous risquez d'avoir rapidement une autre bataille au sein de votre propre armée!

Dans l'ensemble, les héros valent bien les PV qu'ils coûtent. Les héros montés payent très cher leurs chevaux, loups et autres montures. Un héros majeur humain paie son cheval $9 \times 6 = 54$ PV à cause du modificateur d'équipement, mais ce héros pourra se mesurer sans problème avec la même valeur de PV en troupes ordinaires.

Les sorciers coûtent très cher, bien que le jeu des modificateurs puisse en rendre certains beaucoup plus « rentables » que d'autres. Les sorciers montés coûtent excessivement cher à cause du modificateur d'équipement : ils vaudront ou non leur prix selon l'usage que vous ferez d'eux.

CREATION DES ARMEES

Une armée peut être constituée de créatures de même race ou de races différentes. Dans ce dernier cas, tenez compte des alignements des créatures : des troupes loyales ou bonnes ne combattront pas aux côtés de créatures chaotiques ou mauvaises. Les bons peuvent s'allier aux loyaux et les mauvais aux chaotiques. Les neutres peuvent s'allier avec n'importe quel autre alignement mais pas en même temps avec des bons/loyaux et des mauvais/chaotiques.

MONTURES

Une monture mauvaise ou chaotique ne peut pas être chevauchée par une créature bonne ou loyale. De même une monture bonne ou loyale n'accepte pas de cavalier mauvais ou chaotique. Les montures neutres peuvent être chevauchées par des cavaliers de tous les alignements.

LE MONDE CONNU

Le Monde Connu ressemble étrangement au nôtre : il se situe dans une réalité parallèle, un espace-temps différent du nôtre, mais il garde cependant un fort lien de parenté avec la Terre. Dans ce monde de nombreuses créatures existent avec des habitudes et des coutumes similaires à celles que nous connaissons.

LE VIEUX MONDE

A l'origine entièrement couvert de forêts, ce continent au climat tempéré a presque entièrement été défriché pour l'agriculture, et seules quelques grandes forêts y subsistent. Les hautes terres, près des montagnes du Bout du Monde forment des pâturages naturels propices à l'élevage du bétail. La grande île occidentale, l'Isle d'Albion, est réputée pour ses landes inhospitalières et ses marécages, bien que ces terres soient maintenant en bonne partie aménagées et cultivées.

Le Vieux Monde correspond à notre Europe médiévale : il est divisé en un grand nombre de petits états indépendants, partageant un héritage culturel et une langue commune. Les humains y constituent l'espèce dominante, bien que d'autres races vivent encore dans les régions les plus reculées, comme les marécages d'Albion où survivent quelques gnomes. En plus de ces communautés rares et discrètes, des royaumes nains sont établis sur les versants occidentaux des montagnes du Bout du Monde. Les nains construisirent autrefois de puissantes forteresses et de grandes citées dans les montagnes. De nos jours, peu de leurs cités sont encore habitées, et jamais entièrement. Toute la partie souterraine des montagnes est dominée par les gobelins et des espèces qui leurs sont apparentées. Le Vieux Monde est aussi la demeure des halflings qui vivent sous la protection et la suzeraineté des royaumes humains.

Le Vieux Monde est l'endroit le plus inconstant et le plus intéressant qui soit. Des populations entières y sont prêtes à prendre la mer pour de grandes explorations. L'époque est à l'expansion et à la découverte. De grandes expéditions permettent la colonisation de nouvelles terres comme la Lustrie, le Nouveau Monde et la Nouvelle Côte. Sous de nombreux aspects, les habitants du Vieux Monde, ou Occidentaux, ressemblent à ceux des pays européens colonisateurs du XV^{ème} et du XVI^{ème} siècle. Les états méridionaux du Vieux Monde s'ouvrent à des idées nouvelles : la science et la technologie. Les armes utilisant la poudre font leur apparition et certains expérimentateurs essayent des énergies nouvelles comme la vapeur ou l'alcool. Le nord du Vieux Monde est beaucoup plus pauvre et primitif, des barons féodaux y exercent un pouvoir absolu sur les populations paysannes.

L'ARABIE

L'Arabie est un pays chaud et sec, où l'eau est rare et la terre aride. La plupart des régions ne sont que des déserts ou des steppes presque entièrement dénuées d'arbres. Les terres exigent une irrigation minutieuse pour produire des récoltes.

L'Arabie correspond au Proche Orient de la période Ottomane : c'est un empire gigantesque et décadent,

subdivisé en de nombreux califats sous la haute autorité du Sultan d'Arabie. Tout comme le Vieux Monde, l'Arabie est dominée par les humains partageant une culture et une langue commune : l'Arabe. Quelques races sur leur déclin subsistent dans les régions reculées (relativement nombreuses dans ce vaste désert qu'est l'Arabie). Les montagnes du Bout du Monde descendent jusqu'en Arabie et abondent, comme partout, en forteresses et en complexes souterrains occupés par les gobelins.

Les Arabes voyagent et commercent énormément mais ne sont pas aussi aventureux que les habitants du Vieux Monde : ils n'ont pas encore tenté de s'établir hors de leur terre natale.

Actuellement, ils sont en pleine régression technologique, alors que ce n'était pas le cas auparavant.

LA NORSCA

La Norsca est un pays froid et rude où les montagnes plongent dans la mer et où la neige ne quitte jamais les cimes. Les habitants défrichent et cultivent la terre de leur mieux mais la plupart des vallées sont encore couvertes de forêts de conifères. La pêche et la chasse restent les principaux moyens de subsistance de la plupart des créatures intelligentes de la Norsca.

La plus grande partie de la Norsca est habitée par des humains : les farouches et belliqueux Nordiques. Ils partagent leurs terres désolées avec les nains nordiques, aussi coriaces qu'eux, et avec plusieurs races gobelinoïdes qui vivent sous les montagnes. La Norsca est aussi le pays des ogres et des trolls, espèces très rares, voire même éteintes, dans le Vieux Monde.

Les humains et les nains de Norsca sont relativement barbares si on les compare à leurs cousins plus civilisés du sud.

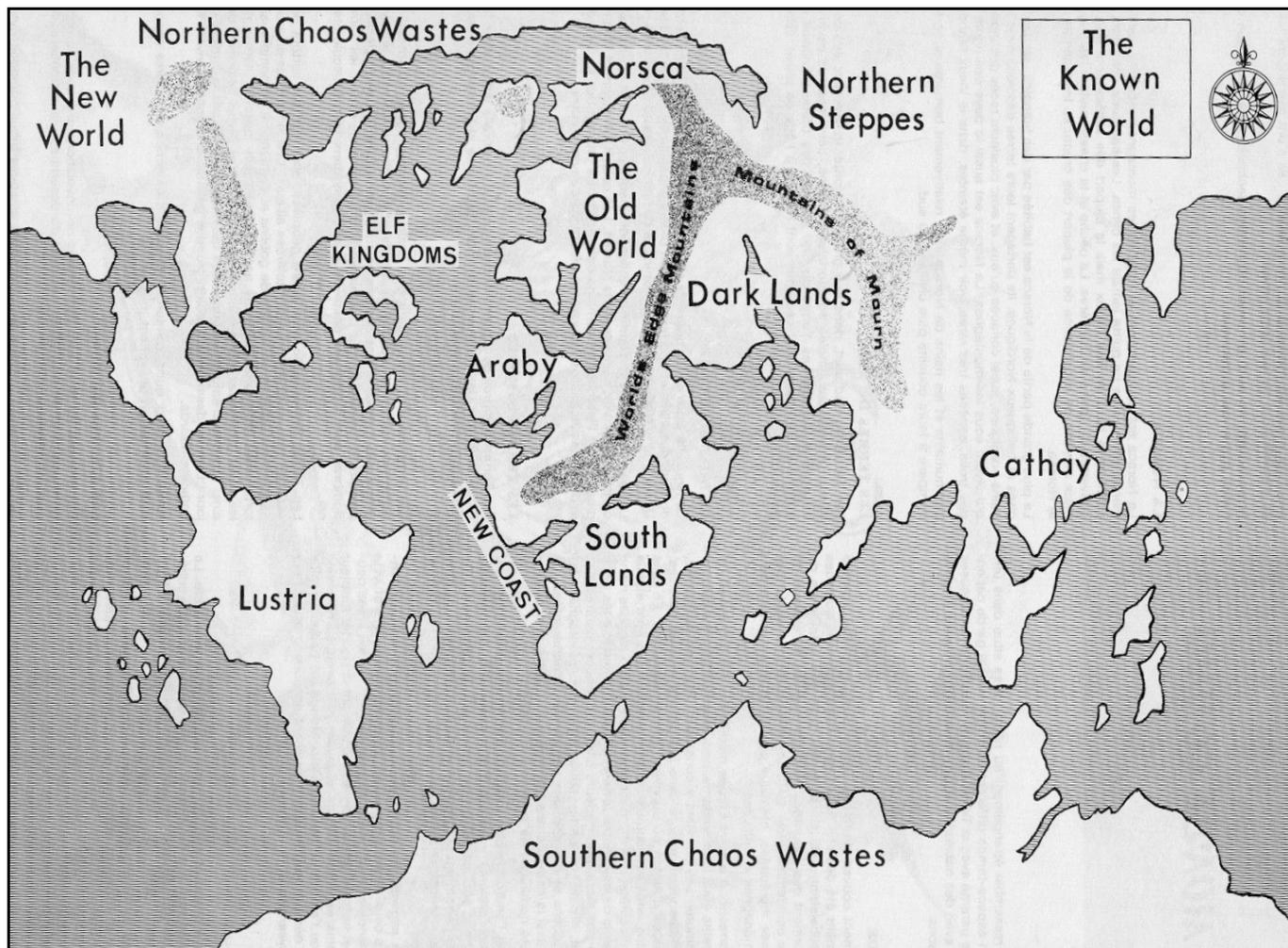
LES TERRES DU SUD

Les Terres du Sud sont, dans leur grande majorité, inexplorées et inconnues. Ce sont des jungles équatoriales humides, ceinturées de savanes au nord et au sud. Les Terres du Sud abritent des tribus primitives de gobelins et d'humains dont certaines sont restées à l'âge de pierre, vivant de chasse et de cueillette.

LA NOUVELLE CÔTE

La Nouvelle Côte est la première colonie du Vieux Monde dans les Terres du Sud, des villes et des fermages en pleine expansion y ont été fondées. Le nord de la Nouvelle Côte est constitué de jungles, le sud de savanes.

Les habitants de cette zone sont essentiellement des humains et des nains originaires du Vieux Monde et de Norsca. Les colons développent le commerce avec l'intérieur et les nains commencent à creuser des mines pour exploiter les richesses inouïes des montagnes environnantes.



LES TERRES SOMBRES

Les Terres Sombres occupent l'immense cuvette naturelle située entre les flancs orientaux des montagnes du Bout du Monde et les versants occidentaux des montagnes de Deuil.

Les remparts que constituent ces chaînes montagneuses comptent de nombreux volcans en activité qui déversent leur lave en fusion sur le pays. D'épaisses fumées et des cendres en suspension dans les airs empêchent presque la lumière du jour d'atteindre le sol. Pour cette raison, les Terres Sombres sont totalement désolées et plongées dans un crépuscule éternel.

Les Terres Sombres ne sont guère peuplées, elles abritent surtout des espèces trop nuisibles pour être tolérées ailleurs. Les montagnes environnantes sont criblées de tunnels de gobelins et contiennent de nombreuses forteresses construites autrefois par les nains mais investies depuis par les races gobelinoïdes. Dans ces tunnels vivent toutes sortes de gobelinoïdes ainsi que des créatures innommables qui ne supportent pas la lumière du jour : bien au dessous des plus profondes galeries des gobelins, vivent les hommes lézards.

Rares sont ceux qui s'aventurent dans leurs cavernes, plus rares encore sont ceux qui en reviennent.

LES STEPPES DU NORD

Les Steppes du Nord sont constituées de désolations arctiques au nord, de toundras et de prairies au centre et de déserts sur leurs frontières les plus méridionales.

Sur cet immense territoire sauvage errent quelques tribus nomades vivant de l'élevage du bétail et des chevaux.

Des humains et des gobelinoïdes parcourent les steppes, tandis que de nombreux monstres, d'une taille impressionnante, y cherchent leur nourriture. Les pentes orientales des montagnes de Deuil fournissent des tanières idéales à des créatures comme les chimères ou les harpies qui peuvent survoler les prairies à la recherche de proies.

CATHAY

Cathay est un immense territoire correspondant à notre Extrême Orient. Les zones côtières sont tempérées et fertiles, tandis qu'à l'ouest et au nord s'étendent de vastes déserts. Au sud se trouvent des jungles impénétrables. Les Occidentaux ont, depuis très peu de temps, établi des contacts commerciaux avec cette terre : ils n'y sont cependant pas toujours les bienvenus.

Cathay est dominé par les humains, même si certaines régions retirées sont sous le contrôle des gobelinoïdes, surtout les hobgobelins. Il existe dans Cathay de nombreux états indépendants, aux cultures diverses, aux civilisations et technologies plus ou moins évoluées. Le plus grand de ces états est l'empire de Cathay où l'on connaît la poudre à canon, bien qu'on ne l'exploite pas beaucoup. La société orientale est isolationniste et sans esprit d'entreprise. Cet état de fait est entretenu par l'universelle religion Simca. La grande île au large de Cathay s'appelle le Nippon : c'est un état indépendant peuplé de robustes paysans, de marins et de sévères seigneurs féodaux, les Shoguns.

LE NOUVEAU MONDE

Le Nouveau Monde est un continent correspondant à notre Amérique du Nord. Il est peuplé d'humains et de diverses races indigènes bizarres. La partie nord du continent a été colonisée par les renégats Elfes Noirs depuis des siècles et les Elfes des Mers ont installé de nombreuses colonies sur la côte est. Les indigènes humains sont des chasseurs primitifs vivant à l'âge de pierre, ils commercent à l'occasion avec les elfes mais les contacts culturels sont négligeables.

LA LUSTRIE

La Lustrie est un vaste continent recouvert de jungle au nord et de pampas au sud. Le trait le plus remarquable de la région est l'énorme réseau fluvial de l'Amoco-Cadiz qui irrigue tout le nord du continent.

En dehors de nombreuses espèces d'animaux exotiques, la Lustrie est le domaine de deux races humaines indigènes (les Amazones et les Pygmées) et des Slanns. Les Slanns furent autrefois les maîtres de la Lustrie, ils sont aujourd'hui victimes de l'impérialisme et de l'avidité des conquérants, comme le furent les Aztèques au Mexique. Les reste de l'empire Slann, autrefois immense, occupent actuellement la partie la plus septentrionale du continent. Après avoir chassé les Slanns, les aventuriers et les commerçants du Vieux Monde et de Norsca se sont établis sur les côtes nord-est. A partir de ces bases côtières, ils lancent des expéditions dans l'intérieur à la recherche de l'or des Slanns et des trésors naturels du paus : les peaux et les pierres précieuses.

LES ROYAUMES ELFIQUES

Les Royaumes Elfiques sont la patrie d'origine des elfes et sont constitués d'une grande île en forme d'anneau et de nombreuses petites îles environnantes. Tout le pays est d'une beauté naturelle remarquable, le climat y est d'une tiédeur agréable, la végétation est luxuriante. L'intérieur de l'île principale est montagneux et boisé, des plaines côtières s'étendent vers l'intérieur et l'extérieur de l'anneau. La côte intérieure est habitée par les Hauts-Elfes qui vivent dans des citées fortifiées et des palais luxueux. L'agriculture est peu pratiquée, la nature étant laissée le plus possible à l'état sauvage. La côte extérieure est utilisée pour l'agriculture et pour les quelques industries existantes, elle est habitée par les Elfes des Mers, on y trouve de nombreux ports et comptoirs commerciaux. De ces ports, les Elfes des Mers surveillent les routes maritimes entre le Vieux et le Nouveau Monde.

La plus grande cité des Royaumes Elfiques est Lothorn, située de part et d'autre du goulet d'accès à la mer intérieure. Elle est surtout peuplée d'Elfes des Mers. C'est le seul port elfique qui admette les vaisseaux étrangers; les équipages de ces navires n'ont, malgré tout, pas le droit de sortir de la ville.

LES DOMAINES DU CHAOS

Le Monde Connu est une sphère avec des régions polaires au nord et au sud. Les pôles de ces mondes sont cependant sujets à des phénomènes pour le moins étranges.

Lorsque le voyageur approche de l'un des pôles, il s'aperçoit que les choses ne sont pas comme elles devraient l'être : les distances perdent leur perspective, la géographie semble devenir instable et fluide, le temps et la lumière se font erratique. A quelque distance du pôle, les lois physiques cessent d'exister : rien ne peut plus être ni stable ni prévisible, les distances et les directions sont complètement faussées. Ces endroits sont les Incursions du Chaos, d'où émergent parfois des hordes de monstres et d'étranges guerriers qui sèment la destruction partout dans le monde.

Les Incursions du Chaos ne sont pas des territoires fixes mais des régions qui avancent et refluent à partir des pôles à des périodes irrégulières. Lorsque les Incursions avancent, on peut voir dans le ciel nocturne un arc-en-ciel de couleurs palpitantes : les habitants des terres situées à l'extrême nord ou à l'extrême sud s'enfuient de leurs habitations plutôt que de courir le risque d'être pris dans le Chaos. A leur période d'activité maximale, les Incursions du Chaos englobèrent toute la Norsca et le sud de la Lustrie. Nul ne sait si ces phénomènes sont limités dans la distance ou si, un jour, ils avanceront jusqu'à l'équateur, pour se rencontrer et engloutir toute la planète.

L'instabilité des pôles rend leur géographie variable. La carte du Monde Connu décrit la planète dans son état actuel, environ un siècle après le retrait du Chaos de la Norsca. Cet événement provoqua des invasions de guerriers du Chaos et d'hommes bêtes dans toute la Norsca et le nord du Vieux Monde. Ces invasions furent repoussées mais dévastèrent la Norsca et répandirent des mutations chaotiques chez certains nains nordiques qui devinrent les Nains du Chaos.

Même si, aujourd'hui, les Incursions se sont retirées, des bandes de créatures chaotiques hantent toujours le monde et la race des Nains du Chaos semble être devenu un trait permanent de la Norsca.

Ce sont les Incursions du Chaos et les troubles qu'elles entraînent qui poussèrent nombre de Nordiques et d'Occidentaux à émigrer vers de nouvelles terres comme la Lustrie et la Nouvelle Côte. Tout le monde ne voit pas ces Incursions d'un si mauvais œil : les adorateurs des Dieux du Chaos considèrent les carnages et la folie qui en résultent comme un moyen sacré de rédemption et de purification.

HISTORIQUE DU MONDE CONNU

Le Monde Connu a évolué selon nos parties et nos campagnes de Warhammer. De nombreux concepts restent assez vagues, car les événements appartiennent, pour les habitants du Monde Connu, à une insondable préhistoire.

Cette chronologie n'est absolument pas indiscutable, les événements qui se sont déroulés avant la chute des Anciens Slanns ne sont que des suppositions de l'auteur. La raison d'être de cet historique est l'aide qu'il apportera aux MJ imaginatifs pour établir des campagnes dans le Monde Connu.

Années avant le présent

200000 Le grand Âge des Glaces

Les deux hémisphères sont, en grande partie, recouvertes d'immenses glaciers. Aux pôles, la

glace atteint plusieurs kilomètres d'épaisseurs. Au nord, elle s'étend sur tout le Vieux Monde, au sud, elle couvre la majeure partie de l'Océan Méridional et la moitié de la Lustrie.

Toutes les espèces du Monde Connu vivent dans les régions équatoriales de Cathay, les Terres du Sud et de Lustrie. Les Terres Sombres sont fertiles et hospitalières. La civilisation n'existe pas, les espèces intelligentes vivent de la chasse, utilisant de grossiers outils de pierre.

10.000 Apparition des Anciens Slanns

Cette race était peut-être originaire de la Lustrie, mais il est plus probable que les Slanns soient venus d'un autre monde hyper-civilisé.

9.000 Fin de l'Âge des Glaces

Les Anciens Slanns modifient l'orbite de la planète, provoquant une augmentation générale des températures, une élévation du niveau des océans et un retrait des glaces vers les pôles.

Apparition des elfes

Les Anciens Slanns tiennent l'inventaire des espèces animales existantes. Pour des raisons connues d'eux seuls, ils transfèrent la race elfe naissante sur les îles qui deviendront les Royaumes Elfiques. Les elfes se trouvent isolés des autres créatures intelligentes. Profitant du retrait des glaces, des créatures de toutes sortes émigrent vers le nord et le sud. Certaines d'entre elles, dont les humains, atteignent le Nouveau Monde.

8.000 Apparition des Amazones en Lustrie

Les Anciens Slanns sélectionnent un groupe d'humains et altèrent leur structure génétique, créant ainsi en Lustrie la race des Amazones. Nul ne sait si les Amazones ont été créées pour servir de main-d'œuvre aux Anciens ou si elles ne sont qu'un caprice de ces créatures quasi-divines.

7.000 Chute des Anciens Slanns

Qui peut dire exactement comment les Anciens Slanns perdirent leur pouvoir? Il est presque certain que leur civilisation s'effondra du jour au lendemain. En Lustrie, les Slanns survivants dégénérèrent en un étrange peuple barbare, oubliant presque tout de leur antique technologie et de leur puissante magie.

Les premières incursions du Chaos

De nombreuses créatures monstrueuses envahissent le monde.

Fondation de la Sororité des Amazones

Les Amazones sont continuellement en guerre avec le nouvel empire Slann.

6.000 Puissance des Elfes

Les elfes développent une civilisation noble et prospère et se lancent dans l'exploration du monde. C'est une époque de grands périple maritimes. Les elfes installent des comptoirs dans le Nouveau Monde et établissent de grands royaumes sur les côtes du Vieux Monde.

Développement des nains

Les nains sont de grands métallurgistes et des bâtisseurs exceptionnels. Ils utilisent leurs talents pour construire d'énormes cités et forteresses de pierre qui domineront les montagnes du Bout du Monde pendant cinq mille ans.

Rébellion et exil des Elfes Noirs

Les elfes cessent de s'installer dans le Nouveau Monde.

5.000 Coopération harmonieuse des elfes et des nains

Les elfes et les nains collaborent pour débarrasser le Vieux Monde de nombreuses bêtes nuisibles. Pendant ce temps, les hommes vivent comme des sauvages, ne connaissant ni l'agriculture ni le travail des métaux.

Une guerre raciale extrêmement meurtrière commence entre les elfes et les nains. Les elfes quittent le Vieux Monde

Seules quelques communautés isolées restent au plus profond des forêts : ils deviendront les Elfes Sylvains du Vieux Monde. Les nains sont décimés, beaucoup de leurs forteresses tombent en ruine.

Les hommes aident les nains à repousser les gobelins dans les Terres Sombres.

A Cathay, les invasions des hobgobelins sont repoussées par les premiers Simicistes.

Développement du travail des métaux, de l'agriculture et du commerce avec les nains.

Début des civilisations humaines.

2.000 Le Vieux Monde est progressivement défriché et cultivé par les humains, les bêtes sauvages et les monstres sont repoussés dans les forêts les plus profondes ou vers le nord.

Les Occidentaux créent et détruisent sans arrêt de nouvelles nations dans leurs guerres continuelles.

1.000 Occidentaux et Arabes entament une série de guerres religieuses. Elles vont durer 800 ans.

Au nord-est du Vieux Monde, des envahisseurs nomades s'établissent en communautés sédentaires.

500 Les Nordiques et les Occidentaux commencent à explorer les mers.

Ils découvrent les elfes qui les empêchent d'aller plus à l'ouest et leur interdisent l'accès de leurs royaumes.

Les elfes naviguent de nouveau vers le Vieux Monde où ils établissent des comptoirs commerciaux.

Leur monopole sur le commerce maritime est très mal accepté, surtout par les Nordiques.

200 Extrême activité des Incursions du Chaos

De vastes armées de créatures chaotiques déferlent sur la Norsca et le nord du Vieux Monde. Les envahisseurs sont repoussés par les hommes et les vaillants Nains Nordiques. Le coût des combats est terrible.

Création des Nains du Chaos et adoration des Dieux du Chaos par certains habitants dégénérés du Vieux Monde.

100 Erik l'errant découvre la Lustrie

Les Nordiques et les nains de Norsca s'y installent, bientôt imités par les Occidentaux. Premiers contacts entre les humains et les Slanns.

Pillage et effritement de l'empire Slann.

Erikson, descendant d'Erik, découvre la Nouvelle Côte.

Les Nordiques et les nains en commencent la colonisation.

0 Le monde d'aujourd'hui

Les Occidentaux et les Nordiques continuent d'exploiter les nouvelles sources de richesses de la Lustrie et de la Nouvelle Côte. Les elfes

maintiennent leur monopole du commerce avec le Nouveau Monde mais se sentent menacés par la vague d'expansion humaine : il leur arrive de bloquer des navires ou de confisquer des cargaisons en transit entre les colonies et le Vieux Monde. En réponse, beaucoup d'humains se font pirates, se servant comme bases des innombrables petites îles au large de la Lustrie.

Les explorations continuent : au cours de la dernière décennie, les Occidentaux ont atteint Cathay. Les Incursions du Chaos montrent de nouveaux signes d'activité, menaçant cette fois la planète entière.

LE BESTIAIRE DE BATAILLE

HUMAINS ET HUMANOÏDES

Les créatures présentées dans ce chapitre sont celles qui sont le plus souvent utilisées pour former le gros des armées fantastiques. Toutes sont intelligentes, leurs systèmes sociaux et leurs capacités sont comparables à ceux des hommes, parfois plus évolués, parfois moins. Toutes ces créatures mesurent moins de 3 mètres.

AMAZONES

Probablement les plus étranges des humains, elles sont semblables aux Occidentaux par le physique bien qu'elles soient originaires d'une région équatoriale où les seuls autres humains sont des Pygmées à la peau sombre. Une Amazone habillée à la mode occidentale passerait inaperçue dans une ville du Vieux Monde.

La population des Amazones est presque exclusivement de sexe féminin. Les Amazones se reproduisent par parthénogenèse, on ne sait si ce fait est naturel ou dû à une magie depuis longtemps oubliée. Le procédé est contrôlé par la Sororité des Amazones dont les prêtresses provoquent les grossesses et déterminent le sexe des enfants à l'aide de drogues. Les Amazones peuvent aussi se reproduire normalement, bien que la nature introvertie de leur société empêche un tel événement de se produire fréquemment.

La culture des Amazones dérive directement de celle des Anciens Slanns, cette puissante race mystique et technologique qui domina autrefois le monde. Les Anciens semblent avoir favorisé les Amazones, leur enseignant la magie, la science et la philosophie, faisant d'elles, aujourd'hui encore, les héritières de leur savoir.

Les Amazones sont gouvernées par une hiérarchie religieuse, la Sororité, organisée comme un ordre monastique. Les novices sont cloîtrées et n'acquiescent des responsabilités qu'avec l'âge. Les Amazones sont très fières de leur société et de leur culture et très jalouses de leur indépendance. Elles n'accordent que peu d'importance aux autres humains et humanoïdes.

Physique : Comme les autres humains

Distribution : Le centre de la Lustrie septentrionale appelé Amazonie

Alignement : Neutre

Socle : 20mm x 20mm

Règles spéciales : Certaines Amazones (5%) sont **berserks** et sujettes à la **frénésie**.

Les guerrières appelées **Kalim** présentent également des traits particuliers : elles forment un groupe de fanatiques religieuses, gardiennes de leur peuple et de ses temples. L'absorption constante d'une drogue nommée **koka** leur permet de vivre pratiquement sans manger ni dormir : elles sont très minces et paraissent un peu folles. Privées de fonctions sensorielles normales, elles peuvent endurer de grandes douleurs et le sang, le carnage et la mort ne les impressionnent pas. Ce sont des guerrières d'élite (+1 en **CC**, +1 en **CT**), mais elles sont très nerveuses, irrationnelles et instables (+2 en **I**, -1 en **CT**). Il n'existe

pas de sorcières **Kalim**, mais on peut rencontrer les **Dévotes Kalim**, gardiennes des sanctuaires intérieurs des temples. Elles ont le même profil que les **Kalim**, mais portent parfois (10% de chance) des armes de l'époque des anciens Slanns. Voici un tableau pour déterminer ces armes :

D100 Artefact

01-20 **Pistolet à aiguilles** : Ce puissant pistolet à air comprimé projette des aiguilles, 10% d'entre elles sont enduites de poison *humanicide*. Il doit être rechargé après chaque tir, interdisant le mouvement et le tir dans le même tour.

Portée : courte 20cm, maximale 50cm. Les attaques ont une *Force* de 2 mais le pouvoir de pénétration est tel que le jet de protection d'armure s'effectue à -1.

21-50 **Pistolet à flèches** : Ce pistolet envoie des fléchettes explosives. Celles-ci font beaucoup de bruit et sont très meurtrières. L'arme est lente à charger : on ne peut se déplacer et tirer dans le même tour.

Portée : courte 20cm, maximale 75cm. Les attaques ont une *Force* de 4, le pouvoir de pénétration de l'arme est tel que le jet de protection d'armure s'effectue à -2.

51-70 **Fusil à flèche** : identique au pistolet sauf pour sa portée : courte 30cm, maximale 100cm

71-90 **Épée de pouvoir** : voir le volume Magie

91-00 **Baguette magique** : voir le volume Magie

Profil de base

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Valeur de base : 5 pts

Profil des personnages : comme les humains.



DEMI-ORQUES

Les demi-orques sont les résultats d'unions entre humains et gobelinoïdes. Toutes ces créatures sont appelées demi-orques, même si elles ont du sang goblin ou hobgobelin plutôt qu'Orque. Les demi-orques se regroupent entre eux en bandes de pillards et de mercenaires ou, plus souvent,

s'intègrent aux sociétés gobelinoïdes. Ils parlent le langage commun des gobelinoïdes.

Physique : Comme on peut s'y attendre, les demi-orques ressemblent à des croisements d'humains et de gobelinoïdes. Certains ont des visages d'Orques, d'autres ressemblent à des humains simiesques aux jambes torses. Leur apparence est très variable. La couleur de leur peau et de leur chevelure dépend de celles de leurs parents.

Distribution : Partout où vivent à la fois les humains et les gobelinoïdes.

Socle : 20mm x 20mm

Règles spéciales : Les demi-orques peuvent servir de commandants à d'autres gobelinoïdes.

Profil de base

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	3	3	3	1	3	1	7	6	7	7

Valeur de base : 4.75 pts

Profil des personnages : Voici les profils typiques des champions, des héros et des sorciers de cette race. Ils ne sont donnés qu'à titre indicatif : le MJ peut décider de les modifier en fonction de sa partie ou de sa campagne. Le coût des sorciers ne comprend pas le coût des sorts puisqu'il est possible de posséder moins de sorts que le maximum autorisé. Certaines créatures sont limitées dans leur nombre de sort par faute d'intelligence suffisante.

Carac. de combat								Carac. personnelles			
------------------	--	--	--	--	--	--	--	---------------------	--	--	--

Champion : 6,75pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	4	4	3	1	4	1	7	6	7	7

Héros mineur : 36pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	5	5	4	4	2	5	2	8	7	8	8

Héros majeur : 84pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	6	6	4	4	3	6	3	9	8	9	9

Sorcier niveau 1 : 52,5pts, 10PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	3	3	3	1	4	1	7	6	7	8

Sorcier niveau 2: 195pts, 20PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	3	4	4	2	5	1	8	7	8	9

Sorcier niveau 3: 360pts, 30PM, 8 sorts maximum

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	3	4	4	3	6	1	9	8	9	10

Sorcier niveau 4 : 720pts, 40PM, 9 sorts maximum

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	3	4	4	4	7	1	10	9	10	10

ELFES

Les elfes sont les plus anciens et les plus sages de tous les humanoïdes. Ils sont sophistiqués et possèdent un sens artistique hors du commun. Ils vivent de manière hédoniste, aucun elfe n'aime s'occuper des problèmes quotidiens. Ils considèrent que le travail est ennuyeux à mourir. Les elfes ne s'entendent pas très bien avec les autres races, ils sont arrogants, capricieux et dépourvus de sens pratique. Les nains les trouvent horripilants. Les elfes parlent une langue complexe et précise : l'elfique.

Physique : les elfes ressemblent aux humains, ils mesurent environ 1,80m, sont longilignes et bien proportionnés. Tous les elfes sont sveltes et agiles, leurs traits sont fins et vifs, leurs bouches sensuelles et leurs yeux très grands. Ils ont de longues oreilles pointues et sont généralement imberbes. Leur couleur de cheveux va du noir au blanc en passant par l'argenté. Il y a des blonds et des bruns mais les roux sont exceptionnels. Chez les elfes, les deux sexes se teignent les cheveux et se maquillent.

Distribution : les Royaumes Elfiques, les colonies du Nouveau Monde et les comptoirs du Vieux Monde. A l'origine, les elfes occupaient toute la partie du Vieux Monde que les nains n'habitaient pas mais après les guerres entre eux et les nains, ils se retirèrent, ne laissant que des communautés éparses. Il existe plusieurs « familles » d'elfes :

Les Hauts Elfes : de nombreux elfes se refusent à endurer les désagréments d'un voyage ou à abandonner leur somptueuse vie sociale : ce sont les Hauts Elfes, le cœur de la race. Ils vivent dans les cités des Royaumes Elfiques. Pour eux, travailler pour vivre est un signe d'échec social. Les Hauts Elfes ne sortent pratiquement jamais des Royaumes, à l'exception de jeunes plus aventureux que les autres qui décident de s'offrir des « vacances » ou des voyages de formation. Ces voyageurs ne peuvent s'empêcher d'irriter les populations locales par leurs attitudes supérieures et paternalistes : ils sont souvent lynchés !

Les Elfes des Mers : Les elfes vivant sur les côtes des Royaumes Elfiques sont, par tradition, des marins et des guerriers méprisés par les Hauts Elfes. Ce sont des guerriers d'une folle bravoure et des gardiens vigilants des routes maritimes. Grâce à eux, les itinéraires entre le Vieux Monde et la Lustrie restent praticables.

Les Elfes des Mers ont l'esprit aventureux et s'établissent souvent comme marchands dans les ports du Vieux Monde. La plupart d'entre eux parlent aussi bien l'occidental que l'elfique et peuvent se faire comprendre en Nordique. Les comptoirs des elfes dans le Vieux Monde sont presque exclusivement tenus par les Elfes des Mers.

Les Elfes Sylvains : les Elfes Sylvains sont les derniers représentants des colonies elfiques du Vieux Monde. Ils sont plus larges d'esprit et moins repliés sur eux-mêmes que les Hauts Elfes. Ils vont même jusqu'à entretenir des relations avec les humains. Ce sont d'excellents archers bien qu'ils n'aiment pas la guerre. Ils sont peu nombreux et leur nombre est en régression constante. Les Elfes Sylvains adorent chasser, chanter, danser et faire la fête; ceux d'entre eux qui vont dans les Royaumes Elfiques y sont jugés rustres et lourds. Il existe quelques petites communautés d'Elfes Sylvains dans les forêts le long des pentes occidentales des montagnes du Bout du Monde et plusieurs colonies plus importantes sur la côte est du Nouveau Monde. Les Elfes Sylvains parlent l'elfique avec un accent distinctif. Ils parlent également les langues locales.

Alignement : Bon ou loyal

Socle : 20mm x 20mm

Règles spéciales : Les unités d'elfes causent la *peur* aux unités de gobelins qui les combattent à moins de deux contre un. Ainsi, une unité de 10 elfes causera la peur à des unités allant de 1 à 19 gobelins.

Profil de base

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Valeur de base : 8 pts

Profil des personnages : Voici les profils typiques des champions, des héros et des sorciers de cette race. Ils ne sont donnés qu'à titre indicatif : le MJ peut décider de les modifier en fonction de sa partie ou de sa campagne. Le coût des sorciers ne comprend pas le coût des sorts puisqu'il est possible de posséder moins de sorts que le maximum autorisé. Certaines créatures sont limitées dans leur nombre de sort par faute d'*Intelligence* suffisante.

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion : 10pts											
10	5	5	4	3	1	7	1	8	9	9	8

Héros mineur : 63pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	6	6	4	4	2	8	2	9	10	9	10

Héros majeur : 124pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	7	7	4	4	3	9	3	10	10	10	10

Sorcier niveau 1 : 85pts, 10PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	4	3	3	1	7	1	8	9	9	9

Sorcier niveau 2 : 380pts, 20PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	4	4	4	2	8	1	9	10	10	10

Sorcier niveau 3 : 630pts, 30PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	4	4	4	3	9	1	10	10	10	10

Sorcier niveau 4 : 840pts, 40PM, 10 sorts maximum

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	4	4	4	4	10	1	10	10	10	10

ELFES NOIRS

Il y a des siècles, avant même la guerre des elfes et des nains, certains elfes se rebellèrent contre leurs dieux et se convertirent dans l'adoration des sinistres Dieux du Chaos. Ils devinrent mauvais et pervers, les autres elfes les appelèrent Elfes Noirs. Les Elfes Noirs furent chassés des Royaumes Elfiques et s'installèrent à l'ouest sur le continent appelé Nouveau Monde. Des expéditions d'Elfes Noirs traversent les mers avec les Incursions du Chaos pour venir semer la destruction dans le Vieux Monde. A ces raids, prennent part des guerrières dévorant la chair vivante et buvant du sang : **les furies**. Celles-ci sont sujettes à la *frénésie*.

Physique : comme les autres elfes.

Distribution : Les côtes nord-est du Nouveau Monde.

Alignement : Chaotique ou mauvais.

Socle : 20mm x 20mm

Règles spéciales : Les Elfes Noirs haïssent les autres elfes. Les furies sont sujettes à la *frénésie*.

Profil de base

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	4	3	3	1	5	1	8	9	9	8

Valeur de base : 7,75 pts

Profil des personnages : Voici les profils typiques des champions, des héros et des sorciers de cette race. Ils ne sont donnés qu'à titre indicatif : le MJ peut décider de les modifier en fonction de sa partie ou de sa campagne. Le coût des sorciers ne comprend pas le coût des sorts puisqu'il est possible de posséder moins de sorts que le maximum autorisé. Certaines créatures sont limitées dans leur nombre de sort par faute d'*intelligence* suffisante.

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion : 9,75pts											
10	5	5	4	3	1	6	1	8	9	9	8

Héros mineur : 63pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	6	6	4	4	2	7	2	9	10	9	10

Héros majeur : 124pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	7	7	4	4	3	8	3	10	10	10	10

Sorcier niveau 1 : 92,5pts, 10PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	9

Sorcier niveau 2 : 320pts, 20PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	4	4	4	2	7	1	9	10	10	10

Sorcier niveau 3 : 400pts, 30PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	4	4	4	3	8	1	10	10	10	10

Sorcier niveau 4 : 810pts, 40PM, 10 sorts maximum

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	4	4	4	4	9	1	10	10	10	10

GNOMES

Les gnomes sont apparentés aux nains. Plus petits que ces derniers, ils ont la même tradition culturelle et parlent un dialecte dérivé du nain. Ils arrivent même à avoir encore plus mauvais caractère que les nains ! Ils vivent surtout sous la terre ou dans les montagnes.

Physique : Petits et trapus (peu d'entre eux dépassent 1,30m), les gnomes ont le nez bulbeux, la barbe et les cheveux hirsutes. Ils ont souvent les cheveux noirs, mais certains sont bruns ou roux. Leur peau est de la même couleur que celle des nains, mais leurs traits sont si burinés qu'elle semble tannée comme du cuir.



Distribution : Les gnomes vivent presque exclusivement sur les versants occidentaux des montagnes du Bout du Monde. Ils sont peu nombreux et en voie d'extinction. Quelques uns subsistent dans les endroits les plus reculés de l'île d'Albion, mais ils ne constituent qu'un reliquat isolé et déclinant de leur race.

Alignement : Bon, Loyal, Mauvais, Chaotique, Presque toujours neutre.

Socle : 20mm x 20mm

Règles spéciales : Les gnomes haïssent les gobelins.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	3	3	2	1	3	1	8	7	7	8

Valeur de base : 7,75pts

Profil des personnages : Voici les profils typiques des champions, des héros et des sorciers de cette race. Ils ne sont donnés qu'à titre indicatif : le MJ peut décider de les modifier en fonction de sa partie ou de sa campagne. Le coût des sorciers ne comprend pas le coût des sorts puisqu'il est possible de posséder moins de sorts que le maximum autorisé. Certaines créatures sont limitées dans leur nombre de sort par faute d'Intelligence suffisante.

Carac. de combat								Carac. personnelles			
------------------	--	--	--	--	--	--	--	---------------------	--	--	--

Champion : 7pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	5	4	4	2	1	4	1	8	7	7	8

Héros mineur : 36pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	6	5	4	3	2	5	2	9	8	8	9

Héros majeur : 84pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	7	6	4	3	3	6	3	10	9	9	10

Sorcier niveau 1 : 55pts, 10PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	3	3	2	1	4	1	8	7	7	9

Sorcier niveau 2: 195pts, 20PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	3	4	3	2	5	1	9	8	8	9

Sorcier niveau 3: 360pts, 30PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	3	4	3	3	6	1	10	9	9	10

Sorcier niveau 4 : 690pts, 40PM, 10 sorts maximum

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	3	4	3	4	7	1	10	10	10	10

GOBELINS

Les gobelins sont de loin la plus répandue de toutes les races gobelinoïdes. Ils adorent infliger la souffrance aux autres créatures et se battent entre eux s'ils ne trouvent pas d'ennemis. Lâches et indisciplinés, ce sont des guerriers médiocres, toujours prêts à s'enfuir à la moindre occasion. Malgré leur nombre, les gobelins sont trop peu motivés, trop désunis et trop incapables pour constituer une menace à long terme envers les communautés humaines.

Physique : Les gobelins sont petits, entre 1m30 et 1m50 : parfois un goblin d'une taille exceptionnelle peut atteindre 1m80. Ils sont voûtés, difformes et ne se lavent jamais. Leurs visages aux traits grossiers arborent des expressions surnoises et chafouines. La couleur de leur

peau est très variable : certains sont blafards et verdâtres, d'autres verts foncé ou presque noirs. Les gobelins parlent la langue commune des gobelinoïdes.

Distribution : Autrefois très répandus dans le Vieux Monde, les gobelins en ont presque totalement été expulsés par les hommes. On les trouve, de nos jours, dans les Terres Sombres, les montagnes du Bout du Monde et les Monts de Deuil : ces endroits sont criblés de complexes souterrains que les races gobelinoïdes se partagent. On trouve quelques gobelins dans les Steppes et à Cathay (où les hobgobelins sont les plus nombreux), il semble cependant que ces créatures soient nombreuses dans les Terres du Sud.

Alignement : Mauvais.

Socle : 20mm x 20mm.

Règles spéciales : Les gobelins sont sujets à l'animosité envers les autres gobelinoïdes. Ils haïssent les nains. Ils ont peur des elfes s'ils ne sont pas deux fois plus nombreux que ces derniers. Ils utilisent souvent des loups ou des sangliers comme montures. Les gobelins fanatiques sont les seuls utilisateurs connus de la chaîne et du boulet.

Profil de base

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5

Valeur de base : 2,25 pts

Profil des personnages : Voici les profils typiques des champions, des héros et des sorciers de cette race. Ils ne sont donnés qu'à titre indicatif : le MJ peut décider de les modifier en fonction de sa partie ou de sa campagne. Le coût des sorciers ne comprend pas le coût des sorts puisqu'il est possible de posséder moins de sorts que le maximum autorisé. Certaines créatures sont limitées dans leur nombre de sort par faute d'Intelligence suffisante.

Carac. de combat								Carac. personnelles			
------------------	--	--	--	--	--	--	--	---------------------	--	--	--

Champion : 4,25pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	3	4	3	1	3	1	5	5	5	5

Héros mineur : 22,5pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	4	4	4	2	4	2	6	6	6	6

Héros majeur : 75pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	5	5	4	4	3	5	3	7	7	7	7

Sorcier niveau 1 : 27,5pts, 10PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	2	3	3	3	1	3	1	5	5	5	6

Sorcier niveau 2: 100pts, 20PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	2	3	4	4	2	4	1	6	6	6	7

Sorcier niveau 3: 320pts, 30PM, 7 sorts maximum

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	2	3	4	4	3	5	1	7	7	7	8

Sorcier niveau 4 : 630pts, 40PM, 8 sorts maximum

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	2	3	4	4	4	6	1	8	8	8	9

GUERRIERS DU CHAOS

Les guerriers du Chaos sont, comme les hommes bêtes, les serviteurs et les adorateurs des Dieux du Chaos. Ils

descendirent du nord, de manière inexplicable, au moment où les Incursions du Chaos étaient dans leur période d'activité maximale. Ils vinrent de nulle part et avec d'autres créatures chaotiques, s'abattirent sur la Norsca et le Vieux Monde. Une guerre longue et sanglant s'ensuivit, opposant les hommes et les nains de ces régions aux envahisseurs. La guerre prit fin avec l'affaiblissement et le retrait des incursions du Chaos dans le Grand Nord où elles restent plus ou moins cantonnées aujourd'hui. Pourtant, de nos jours, plus d'un siècle après, des bandes de guerriers du Chaos en armures noires lancent toujours des raids sur le nord du Vieux Monde. Certains ont établi des camps dans les forêts du Vieux Monde et les cols des montagnes du Bout du Monde. En Norsca et en quelques endroits du Vieux Monde, la population autochtone a été corrompue et pratique les cultes des Dieux du Chaos. Les guerriers venus du nord parlent un langage étrange appelé langue noire, ce langage est aussi parlé par les hommes bêtes.

Physique : Les guerriers du Chaos sont des humains qui ont voué leurs vies aux Dieux du Chaos. Tout homme peut devenir guerrier du Chaos s'il est initié, pourtant les guerriers venus du nord ne sont pas des hommes du Monde Connu : leurs rangs ont été grossis par des Occidentaux et des Nordiques devenus adeptes du Chaos. L'entraînement d'un guerrier du Chaos, loin d'être naturel, lui donne une force exceptionnelle et des pouvoirs insolites.

Distribution : Les Domaines du Chaos et les camps secrets éparpillés dans la Norsca, le Nord du Vieux Monde et le Nouveau Monde. Ils se déplacent et combattent aux côtés des hommes bêtes.

Alignement : Chaotique.

Socle : 25mm x 25mm.

Règles spéciales : Les guerriers du Chaos peuvent être très différents les uns des autres selon la manière dont les ont favorisé leurs dieux. Le profil de base donné ci-dessous correspond à un guerrier typique. Les guerriers du Chaos peuvent servir de commandants à des troupes chaotiques ou mauvaises. Il est fréquent qu'ils dirigent des hommes-bêtes.

Profil de base

Carac. de combat									Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM	
10	6	6	4	3	2	6	2	10	10	10	10	

Valeur de base : 40pts

Profils des personnages : Voici les profils typiques des champions et des héros guerriers du Chaos. Il n'y a pas de sorciers parmi eux (bien qu'il existe de nombreux sorciers parmi les adorateurs du Chaos) car leur seule vocation est le combat. Ces profils ne sont que des exemples pratiques car les personnages guerriers du Chaos sont très complexes et peuvent posséder les pouvoirs additionnels décrits dans le supplément **Hordes Sauvages**.

Carac. de combat									Carac. personnelles			
------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	---------------------	--	--	--

Champion : 66pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	7	7	5	3	2	7	2	10	10	10	10

Héros mineur : 128pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	8	8	5	4	3	8	3	10	10	10	10

Héros majeur : 215pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	9	9	5	4	4	9	4	10	10	10	10

HALFLINGS

Les halflings sont des gens pacifiques et bien nourris, ayant peu de goût pour les aventures militaires. Ils considèrent les guerres et les autres formes d'agression collective et organisée comme des pertes de temps : ils préfèrent passer leur temps à table. Ils sont cependant déterminés et têtus, pouvant défendre leur pays, leur maison, leurs biens et leur déjeuner avec une vigueur



considérable si cela s'avère nécessaire. Les halflings parlent l'occidental avec un accent chantant caractéristique.

Physique : Les halflings mesurent entre 60cm et 1m30, ils sont rondouillards, ventripotents et trapus mais moins bien charpentés et moins robustes que les nains. Ils ne portent ni barbe ni moustache, mais les plus anciens et les plus prospères d'entre eux arborent de superbes favoris. Leurs mains et leurs pieds sont immenses par rapport au reste de leur personne. La toison qui recouvre leurs pieds fait leur fierté et ils préfèrent marcher pieds nus.

Distribution : Les halflings vivent dans le Vieux Monde où ils possèdent un état indépendant, protégé par une confédération de royaumes humains.

Alignement : Neutre.

Socle : 20mm x 20mm

Règles spéciales : Les halflings sont sujets à l'*alcoolisme*.

Profil de base

Carac. de combat									Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM	
7,5	2	4	2	2	1	5	1	6	7	6	8	

Valeur de base : 2,25 pts

Profils des personnages : Voici les profils typiques des champions, des héros et des sorciers de cette race. Ils ne sont donnés qu'à titre indicatif : le MJ peut décider de les modifier en fonction de sa partie ou de sa campagne. Le coût des sorciers ne comprend pas le coût des sorts puisqu'il est possible de posséder moins de sorts que le maximum autorisé. Certaines créatures sont limitées dans leur nombre de sort par faute d'Intelligence suffisante.

Carac. de combat						Carac. personnelles					
Champion : 5,5pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
7,5	3	5	3	2	1	6	1	6	7	6	8
Héros mineur : 34pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
7,5	4	6	3	3	2	7	2	7	8	7	9
Héros majeur : 81pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
7,5	5	7	3	3	3	8	3	8	9	8	10
Sorcier niveau 1 : 40pts, 10PM											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
7,5	2	4	2	2	1	6	1	6	7	6	9
Sorcier niveau 2: 105pts, 20PM											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
7,5	2	4	3	3	2	7	1	7	8	7	10
Sorcier niveau 3: 320pts, 30PM											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
7,5	2	4	3	3	3	8	1	8	9	8	10
Sorcier niveau 4 : 630pts, 40PM, 10 sorts maximum											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
7,5	2	4	3	3	4	9	1	9	10	9	10

HOBGOBELINS

Les hobgobelins sont les cousins de grande taille des gobelins. Ils sont presque aussi agressifs que les Orques. Ils sont aussi plus rapides mais moins acharnés dans les combats que ces derniers. Ils travaillent le métal de façon grossière mais efficace et occupent souvent des places de forgerons ou de mineurs chez d'autres gobelinoïdes. Les hobgobelins aiment tuer mais, contrairement aux autres gobelinoïdes qui apprécient les longues tortures, ils préfèrent massacrer leurs captifs en combats singuliers. Ils parlent la langue commune des gobelinoïdes.

Physique : Seconds en taille des gobelinoïdes, les hobgobelins mesurent entre 1m80 et 2m20. Ils ressemblent plus aux humains que les orques ou les gobelins. Leurs visages sont semblables à ceux d'humains particulièrement laids et répugnants. Leur peau, d'un brun jaunâtre cireux, est dure comme du cuir. Contrairement aux gobelins, ils ont des cheveux, généralement noirs, qu'ils portent longs.

Distribution : Très communs dans les Terres Sombres, où les gobelinoïdes forment l'espèce dominante. Les hobgobelins se trouvent aussi dans les Steppes du Nord organisés en tribus nomades vivant de chasse et d'élevage. Les hobgobelins habitent rarement sous terre bien que quelques uns d'entre eux vivent dans les complexes gobelinoïdes sous les montagnes du Bout du Monde et les Monts du Deuil. Comme les Nomades des steppes, ils



voyagent à cheval ou dans de lourds chariots. Les hobgobelins sont rarissimes dans les Terres du Sud où on ne les trouve qu'individuellement, à la tête de tribus de gobelins. A Cathay, ils sont les plus répandus des gobelinoïdes, même les gobelins y sont moins nombreux qu'eux.

Alignement : Mauvais.

Soacle : 25mm x 25mm

Règles spéciales : Les hobgobelins sont sujets à l'animosité envers les autres gobelinoïdes. Ils sont sujets à la frénésie. Ils peuvent servir de commandants à des unités d'autres gobelinoïdes.

Profil de base

Carac. de combat						Carac. personnelles					
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	2	3	4	1	3	1	7	6	6	6

Valeur de base : 5 pts

Profils des personnages : Voici les profils typiques des champions, des héros et des sorciers de cette race. Ils ne sont donnés qu'à titre indicatif : le MJ peut décider de les modifier en fonction de sa partie ou de sa campagne. Le coût des sorciers ne comprend pas le coût des sorts puisqu'il est possible de posséder moins de sorts que le maximum autorisé. Certaines créatures sont limitées dans leur nombre de sort par faute d'intelligence suffisante.

Carac. de combat						Carac. personnelles					
Champion : 7pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	3	4	4	1	4	1	7	6	6	6
Héros mineur : 36pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	5	4	4	5	2	5	2	8	7	7	7
Héros majeur : 84pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	6	5	4	5	3	6	3	9	8	8	8
Sorcier niveau 1 : 55pts, 10PM											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	2	3	4	1	4	1	7	6	6	7
Sorcier niveau 2: 195pts, 20PM											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	2	4	5	2	5	1	8	7	7	8
Sorcier niveau 3: 360pts, 30PM, 8 sorts maximum											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	2	4	5	3	6	1	9	8	8	9
Sorcier niveau 4 : 690pts, 40PM, 9 sorts maximum											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	2	4	5	4	7	1	10	9	9	10

HOMMES-BÊTES DU CHAOS

Dans leurs périodes d'activité, les Incursions du Chaos provoquent l'apparition des hordes d'homme bêtes. Ces créatures répugnantes portent bien leur nom : elles ont l'apparence d'humains contrefaits de manière à ressembler à des bêtes, en contradiction avec toutes les lois de la nature. Ces mutants sont les serviteurs des Dieux du Chaos qui leur donnent leurs attributs bestiaux et quelquefois des mutations innommables. Les hommes bêtes furent autrefois humains, mais ils constituent aujourd'hui une race à part entière : une race méprisée par toutes les autres

créatures vivantes. Ils parlent un langage qui n'a aucune origine terrestre : la langue noire.

Physique : l'apparence des hommes bêtes est très variable, la plupart d'entre eux possèdent une tête et des jambes animales sur un corps humain, d'autres, comme les minotaures, n'ont qu'une tête animale, certains, enfin, possèdent des mutations plus extrêmes (pas de tête, membres de longueurs différentes, têtes et membres multiples, couleur et texture de peau variable). Les mutations les plus délirantes sont considérées comme des faveurs de la part des Dieux du Chaos.

Distribution : Les hommes-bêtes sont venus avec les Incursions du Chaos. Des bandes errantes hantent toujours le Nouveau Monde, la Norsca et les Steppes. Quelques unes se sont retranchées dans les forêts des flancs occidentaux des montagnes du Bout du Monde. Il semble que des communautés humaines isolées et corrompues les nourrissent et les adorent en tant qu'envoyés des Dieux du Chaos.

Alignement : Chaotique.

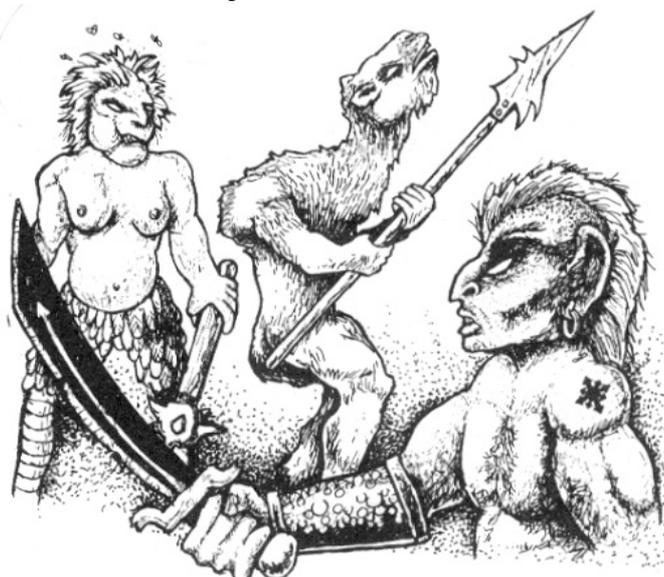
Socle : 25mm x 25mm

Règles spéciales : Les hommes bêtes varient énormément les uns des autres. Chaque individu possède des pouvoirs particuliers et quelquefois, des mutations désavantageuses. Le profil donné ci-dessous est celui d'un homme-bête « normal », en admettant qu'il existe des hommes-bêtes normaux !

Profil de base

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	3	3	4	2	3	1	7	6	7	6

Valeur de base : 10pts



Profil des personnages : Voici les profils typiques des champions, des héros et des sorciers de cette race. Ils ne sont donnés qu'à titre indicatif : le MJ peut décider de les modifier en fonction de sa partie ou de sa campagne. Le coût des sorciers ne comprend pas le coût des sorts puisqu'il est possible de posséder moins de sorts que le maximum autorisé. Certaines créatures sont limitées dans leur nombre de sort par faute d'intelligence suffisante. Les hommes-bêtes sont des créatures très complexes et peuvent posséder des pouvoirs additionnels décrits dans le supplément *Hordes Sauvages*.

Carac. de combat								Carac. personnelles			
Champion : 7pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	5	4	4	4	2	4	1	7	6	7	6
Héros mineur : 36pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	6	5	4	5	3	5	2	8	7	8	7
Héros majeur : 84pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	7	6	4	5	4	6	3	9	8	9	8
Sorcier niveau 1 : 55pts, 10PM											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	3	3	4	2	4	1	7	6	7	7
Sorcier niveau 2: 195pts, 20PM											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	3	4	5	3	5	1	8	7	8	8
Sorcier niveau 3: 360pts, 30PM, 8 sorts maximum											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	3	4	5	4	6	1	9	8	9	9
Sorcier niveau 4 : 690pts, 40PM, 9 sorts maximum											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	3	4	5	5	7	1	10	9	10	10

HOMMES-LEZARDS

Les hommes lézards constituent une race extrêmement diversifiée où l'apparence des individus varie énormément. C'est en fait une race générale regroupant plusieurs espèces au même titre que la race gobelinoïdes : on l'appelle quelquefois « race reptilienne ». Les hommes lézards proprement dits sont les membres les plus répandus de cette race. Ils vivent dans les plus profondes cavernes de la terre et montent quelquefois jusqu'aux galeries les plus basses des nains et des gobelins pour effectuer des raids et faire des prisonniers. Leurs mœurs sont presque totalement souterraines et on ne les voit que très rarement en surface, sauf, quelquefois, par les nuits les plus noires. Les hommes lézards ont une société primitive mais ils sont capables de s'organiser pour combattre ou produire les quelques matières premières dont ils ont besoin. La langue commune des reptiliens défie toute traduction : elle est faite de cliquetis, de grognements, de sifflements et autres sons étranges. Nul ne sait depuis combien de siècles les hommes lézards hantent les souterrains de la planète, mais on pense qu'ils existaient déjà avant la venue des Anciens Slans : ils seraient donc les plus vieilles créatures intelligentes du Monde Connu.

Physique : La taille des hommes-lézards varie entre 1m30 et 2m10, sans réelle moyenne. Leurs membres sont durs et musclés, leur cou épais et leur tête typiquement reptilienne. Ils ont des queues longues et puissantes. Leur corps, recouvert d'une armure naturelle d'écailles, peut être de n'importe quelle couleur, du brun terne au rouge ou au bleu nacré.

Distribution : Les hommes-lézards sont présents dans toutes les parties du monde où les chaînes de montagnes abritent des cavernes profondes. Peut-être ces cavernes communiquent entre elles à des profondeurs incommensurables !

Alignement : Neutre.

Socle : 25mm x 25mm

Règles spéciales : La peau des hommes-lézards est si dure qu'elle équivaut à une cotte de maille (ce fait est inclus dans leur valeur de base).

Les hommes-lézards du Nouveau Monde et de Lustrie utilisent les reptiles géants appelés sang froids comme montures.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	CI	FM
10	3	3	3	4	2	1	1	10	5	10	10

Valeur de base : 20pts.

Profil de personnages : Voici les profils typiques des champions, des héros et des sorciers de cette race. Ils ne sont donnés qu'à titre indicatif : Le MJ peut décider de les modifier en fonction de sa partie ou de sa campagne. Les points des sorciers ne comprennent pas le coût des sorts puisqu'il est possible de posséder moins de sorts que le maximum autorisé. Certaines créatures sont limitées dans leur nombre de sorts par faute d'intelligence suffisante.

Carac. de combat								Carac. personnelles			
------------------	--	--	--	--	--	--	--	---------------------	--	--	--

Champion : 24pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	CI	FM
10	4	4	4	4	2	2	1	10	5	10	10

Héros mineur : 80pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	CI	FM
10	5	5	4	5	3	3	2	10	6	10	10

Héros majeur : 84pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	CI	FM
10	6	6	4	5	4	4	3	10	7	10	10

Sorcier niveau 1 : 146pts, 10PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	CI	FM
10	3	3	3	4	2	2	1	10	5	10	10

Sorcier niveau 2: 180pts, 20PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	CI	FM
10	3	3	4	5	3	3	1	10	6	10	10

Sorcier niveau 3: 400pts, 30PM, 7 sorts maximum

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	CI	FM
10	3	3	4	5	4	4	1	10	7	10	10

Sorcier niveau 4 : 900pts, 40PM, 8 sorts maximum

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	CI	FM
10	3	3	4	5	5	5	1	10	8	10	10

HUMAINS

L'humanité est la race la plus nombreuse et la plus diversifiée de toutes les espèces humanoïdes. Les hommes, aventureux et possédant une grande faculté d'adaptation, sont très doués pour les disciplines guerrières et magiques. Ils sont donc guerriers et sorciers, mais aussi marchands, artisans et cultivateurs. La race humaine est l'espèce dominante du **Monde Connu**.

Physique : La taille des humains varie en fonction des individus et des races, peu d'entre eux dépassent 2m ou ont une taille inférieure à 1m50. Le Monde Connu est beaucoup plus violent et dangereux que le nôtre et ses habitants, élevés au milieu des périls et des privations sont beaucoup plus forts, physiquement et moralement, que les humains de notre Terre.

Distribution : On trouve des humains sur toute la surface de la planète. Ils sont cependant peu nombreux dans le Nouveau Monde et dans la Lustrie où les Occidentaux



sont installés depuis peu. La Lustrie possède deux espèces humaines autochtones, les Pygmées et les Amazones, mais elles sont tout à fait particulières et des paragraphes spéciaux leurs sont consacrés.

Les Occidentaux sont les habitants du Vieux Monde. Le Vieux Monde ressemble à l'Europe du moyen âge : ses innombrables états sont indépendants les uns des autres et leurs superficies sont extrêmement variables. Malgré la présence de quelques royaumes nains, le Vieux Monde est dominé par les hommes. L'occidental est la langue commune des hommes de ce continent malgré de nombreuses variations locales. Les Occidentaux sont de race blanche, ils ont généralement les cheveux châtain et les yeux verts ou bruns. La plupart d'entre eux sont d'alignement neutre. Le nord du Vieux Monde est d'un niveau social et technologique primitif (il correspond à l'Europe des XI^{ème}, XII^{ème}, et XIII^{ème} siècles), le centre est un peu plus évolué (Europe des XIV^{ème} et XV^{ème} siècles), le sud est nettement en avance (Europe des XV^{ème} et XVI^{ème} siècles). Totalement inconnues dans le nord, les armes à feu sont utilisées dans les pays du Sud : elles sont cependant encore primitives et très rares. Aujourd'hui un peu démodée, l'éducation sportive et guerrière des jeunes nobles est toujours très répandue. En raison de leurs années d'entraînement, les « chevaliers » ont des capacités supérieures à la moyenne au combat (CC+1).

Les Nordiques vivent à la frontière du Vieux Monde, dans la Norsca. Ce peuple maritime, guerrier et féodal, ressemble aux Vikings du haut moyen âge. Ils partagent leurs terres rocheuses, ingrates et inhospitalières avec les Nains Nordiques, se battant ou commerçant avec eux selon l'humeur du moment. Ils parlent un langage appelé nordique que la plupart des habitants du nord du Vieux Monde comprennent. Les Nordiques sont blonds ou roux, avec des yeux gris ou bleus. Ils sont en général d'alignement neutre. Les Nordiques ne vivent que pour la guerre et l'alcool, se moquent éperdument de la culture et méprisent totalement les faibles. Ils ne respectent que la force, la violence et la capacité à boire. Le pillage et le vol sont leurs passe-temps favoris et ils peuvent lancer des expéditions maritimes interminables pour trouver du butin.



Chaque village nordique possède ses **berserks**, de jeunes guerriers encore plus brutaux et alcooliques que les autres. Leur vie n'est que débauche, bagarres et saoulerie. Ils sont reconnaissables à la crasse qui couvre leur corps et au saindoux dont ils enduisent leurs longs cheveux. Les berserks nordiques sont sujets à l'*alcoolisme* et à la *frénésie*.

Les Arabes sont comparables aux Turcs Ottomans du XVI^{ème} siècle. L'Arabie comporte plusieurs groupes ethniques et un grand nombre d'états, unis par une religion et un pouvoir central unique (celui du Sultan). Tous ces peuples parlent l'arabe et les marchands ont en général une bonne pratique de l'occidental. Les Arabes sont, pour la plupart, petits et basanés, ils ont le nez busqué, les yeux et les cheveux noirs. Certains royaumes arabes, ou califats, sont situés aux confins des Terres du Sud et ont une population de race noire partageant la culture commune de toute l'Arabie. La société arabe est féodale et moins évoluée technologiquement que celle du Vieux Monde. Ils connaissent les armes à feu, mais leur religion leur interdit tout progrès social ou technique. Les Arabes adorent Allah et ses prophètes dont les paroles sont prises au sérieux aussi bien par le peuple que par le Sultan lui-même. Personne ne serait assez fou pour s'attaquer à un prophète d'Allah. Les arabes commercent avec les Occidentaux mais, peu tolérants avec les infidèles, ils préfèrent leur faire la guerre.



Parmi les guerriers arabes, les **derviches** sont réputés : ce sont des fanatiques religieux toujours prêts à mourir pour Allah. Ils sont sujets à la *frénésie*. Les Arabes utilisent aussi des **eunuques**, ces soldats sont quelquefois des esclaves mais plus souvent des individus élevés et entraînés comme gardes ou comme guerriers. Ils sont extraordinairement loyaux et disciplinés (Cd+1 et Cl+1).

Les nomades des steppes vivent à l'est des montagnes du Bout du Monde. Ils partagent leur immense territoire avec diverses tribus gobelinoïdes mais les steppes sont si grandes que les conflits n'arrivent que rarement. Les nomades sont petits (environ 1m60) et ont le type asiatique. Il existe autant de langues et de religions que de tribus différentes, la seule valeur commune à tous les nomades est leur mode de vie. Ils se déplacent constamment, à cheval ou dans leurs chariots, chassant, cueillant des fruits sauvages et élevant leurs troupeaux de chevaux, de bœufs ou de chèvres. Ils ont des volailles et d'excellents chiens de chasse. Comme les autres humains, ils sont d'alignement neutre. Technologiquement, les nomades sont moins primitifs que l'on ne le croit, ils travaillent le fer et les autres métaux dans des forges mobiles, troquant le minerai nécessaire contre des bestiaux ou des fourrures. Ils s'habillent de fourrures, de peaux ou de draps étrangers. Les nomades utilisent l'arc et la lance pour la chasse et la guerre, lorsqu'ils trouvent une arme à feu, ce qui est très rare dans les steppes, ils ne lui font pas confiance.



Les Orientaux forment la majorité de la population humaine. Leur patrie, Cathay, est constituée d'un grand nombre de monarchies indépendantes, tout comme notre Extrême Orient médiéval. Ces états ont des systèmes gouvernementaux introvertis et complexes, des lois aux complications insondables et une hiérarchie sociale stratifiée et rigide : tous ces facteurs rendent les Orientaux fatalistes et étroits d'esprit. Les Orientaux ont la peau brun-jaune et les yeux bridés. Plus petits que les Occidentaux, ils mesurent environ 1m60. Leurs cheveux sont noirs. Une multitude de langues sont parlées à Cathay, mais les états les plus civilisés utilisent un langage commun : le Cathan. Les Orientaux sont d'alignement neutre. Les sociétés orientales varient énormément entre les barbares chasseurs de têtes du sud et les civilisations évoluées du nord, comme l'empire de Cathay et le Nippon. La plus grande partie du pays est tempérée et montagneuse, abritant d'innombrables tribus primitives



d'humains et autres humanoïdes. La poudre est connue à Cathay, mais le conservatisme et le manque d'esprit d'entreprise empêchent l'extension de son usage. Mis à part quelques états indépendants et les tribus primitives, les royaumes de Cathay adorent une divinité unique, le **Simca orange**.

Simca est l'équivalent du Bouddha de notre monde. Les moines portent des robes oranges et pratiquent intensivement la méditation. Le vimto est une version martiale du simcisme.

Au Nippon, les **samourais** ont développé leurs facultés guerrières jusqu'à des niveaux surhumains (**CC+2, CT+2, B+1, I+3, CI+1, FM+1**). Leur fatalisme est si fort que quelques uns d'entre eux (jusqu'à 10%) peuvent devenir **kamikazes** (sujet à la *frénésie*) au cours d'une bataille. Un kamikaze sortant vivant d'une bataille se suicidera, persuadé que son heure est venue et que continuer à vivre serait une insulte à Simca. Les **moines vimto** sont encore plus redoutables que les samourais : ils se battent à mains nues car les armes leurs sont inutiles. Ils ne portent jamais d'armures ni de boucliers mais leur agilité leur donne droit à un jet de protection de 5 ou 6, même sur les attaques à force élevée. (**M+1, CC+5, CT+5, F+1, E+1, B+1, I+7, A+2, Cd+3, Int+3, CI+3, FM+3**).

Les autres humains sont les noirs des Terres du Sud et les Peaux Rouges du Nouveau Monde. Ils sont très primitifs et n'ont que peu de contacts avec les autres hommes. Ils vivent en petites unités tribales possédant souvent un langage et une culture personnels totalement différents du langage et de la culture de la tribu voisine.

Alignement : Chaotique, mauvais, loyal, bon. Le plus souvent neutre.

Socle : 20mm x 20mm.

Règles spéciales : Selon les types d'humains, voir les paragraphes correspondants.

Profil de base :

Carac. de combat									Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	CI	FM	
10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7	

Valeur de base : 5 pts.

Profil de personnages : Voici les profils typiques des champions, des héros et des sorciers de cette race. Ils ne

sont donnés qu'à titre indicatif : Le MJ peut décider de les modifier en fonction de sa partie ou de sa campagne. Les points des sorciers ne comprennent pas le coût des sorts puisqu'il est possible de posséder moins de sorts que le maximum autorisé. Certaines créatures sont limitées dans leur nombre de sorts par faute d'*Intelligence* suffisante.

Carac. de combat									Carac. personnelles			
Champion : 7pts												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	CI	FM	
10	4	4	4	3	1	4	1	7	7	7	7	
Héros mineur : 36pts												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	CI	FM	
10	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8	
Héros majeur : 84pts												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	CI	FM	
10	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9	
Sorcier niveau 1 : 55pts, 10PM												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	CI	FM	
10	3	3	3	3	1	4	1	7	7	7	8	
Sorcier niveau 2: 195pts, 20PM												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	CI	FM	
10	3	3	4	4	2	5	1	8	8	8	9	
Sorcier niveau 3: 360pts, 30PM												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	CI	FM	
10	3	3	4	4	3	6	1	9	9	9	10	
Sorcier niveau 4 : 720pts, 40PM, 10 sorts maximum												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	CI	FM	
10	3	3	4	4	4	7	1	10	10	10	10	

NAINS

Les nains sont peu nombreux : ils vivent très longtemps mais ne se reproduisent que lentement. Organisés en clans, ils habitent souvent des châteaux inaccessibles ou des forteresses souterraines. Les nains sont fiers et susceptibles, leur histoire est pleine de guerres meurtrières provoquées par leur sens de l'honneur chatouilleux. La plus célèbre de ces guerres, celle contre les elfes du Vieux Monde, est entrée dans la légende : Les elfes finirent par se retirer du conflit pour retourner dans leur patrie des Royaumes Elfiques, tandis que les nains affaiblis tombaient sous les coups des envahisseurs gobelins. Les guerres suivantes, ou Guerres Gobelines, ne laissèrent des royaumes nains du Vieux Monde que quelques forteresses éparpillées dans les montagnes du Bout du Monde. Les Nains Nordiques souffrirent moins de ces guerres grâce à leur alliance avec les rudes montagnards humains de Norsca. Les Incursions du Chaos, qui déferlèrent ensuite sur la Norsca, forcèrent de nombreux Nains Nordiques à émigrer au-delà des mers vers la Lustrie et la Nouvelle Côte. Excellents artisans et travailleurs robustes, les nains sont des gens très matérialistes. Ils n'ont guère de sorciers car la magie les affecte peu. Ils parlent l'occidental ou le nordique en plus de leur propre langue qu'ils n'ont jamais apprise aux étrangers.

Physique : Les nains sont petits (1m50 environ) et presque aussi larges que hauts. Leur corps est adapté à merveille à la vie souterraine et aux travaux de la mine. Leur couleur de cheveux est variable, bien que les Nains Nordiques soient plutôt blonds ou roux.

Distribution : En dehors des communautés survivantes dans le Vieux Monde et la Norsca, on trouve des aventuriers nains en Lustrie et sur la Nouvelle Côte. Ces derniers sont cependant peu nombreux comparés aux colons occidentaux et nordiques. La race des nains et en voie de disparition.

Alignement : Loyal, bon, neutre, mauvais ou chaotique. La plupart des nains sont neutres mais certaines communautés des montagnes du Bout du Monde se sont tournées vers le mal (les nains mauvais n'en haïssent pas moins les gobelinoïdes). De même, certains Nains Nordiques, corrompus par les Incursions du Chaos, ont adopté le culte des dieux du Chaos.

Socle : 20mm x 20mm

Règles spéciales : Les nains peuvent porter des poids importants sans gêne apparente. Ils ne subissent **jamais** de pénalité sur leur *mouvement* pour les armures et les boucliers qu'ils portent : un nain équipé d'une armure de plates se déplacera toujours de 7,5cm.

Les nains haïssent tous les gobelinoïdes et sont sujets à l'animosité envers les elfes. Ils ne font pas de bons sorciers car leur esprit n'est pas orienté vers la magie. Un sorcier nain ne possède que la moitié des PM d'un sorcier d'une autre race. Pour compenser ce fait, leurs PV sont réduits de 25% par rapport à ceux des autres sorciers (ceci est pris en compte dans le tableau). Les Nains Nordiques ont, comme les humains de Norsca, des **berserks** dans leurs rangs. Ces derniers sont également sujets à la *frénésie* et à l'*alcoolisme*.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Valeur de base : 7,5 pts.

Profil de personnages : Voici les profils typiques des champions, des héros et des sorciers de cette race. Ils ne sont donnés qu'à titre indicatif : Le MJ peut décider de les modifier en fonction de sa partie ou de sa campagne. Les points des sorciers ne comprennent pas le coût des sorts puisqu'il est possible de posséder moins de sorts que le maximum autorisé. Certaines créatures sont limitées dans leur nombre de sorts par faute d'*Intelligence* suffisante.

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM

Champion : 9,25pts

7,5	5	4	4	4	1	3	1	9	7	9	9
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Héros mineur : 63pts

7,5	6	5	4	5	2	4	2	10	8	10	10
-----	---	---	---	---	---	---	---	----	---	----	----

Héros majeur : 132pts

7,5	7	6	4	5	3	5	3	10	9	10	10
-----	---	---	---	---	---	---	---	----	---	----	----

Sorcier niveau 1 : 52,50pts, 10PM

7,5	4	3	3	4	1	4	1	9	7	9	10
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Sorcier niveau 2: 180pts, 20PM

7,5	4	3	4	5	2	5	1	10	8	10	10
-----	---	---	---	---	---	---	---	----	---	----	----

Sorcier niveau 3: 300pts, 30PM, 7 sorts maximum

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
---	----	----	---	---	---	---	---	----	-----	----	----

7,5	4	3	4	5	3	6	1	10	9	10	10
Sorcier niveau 4 : 540pts, 40PM, 8 sorts maximum											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
7,5	4	3	4	5	4	7	1	10	10	10	10

ORQUES

Les Orques sont de puissants guerriers, de loin les plus robustes des gobelinoïdes. Ces monstres répugnants adorent infliger la souffrance et la mort aux autres créatures vivantes. Les orques sont toujours en guerre, lorsqu'ils ne trouvent pas d'ennemis extérieurs, ils se battent entre eux. Leur culture et leur technologie sont entièrement axées sur le combat. Les orques sont de dangereux adversaires individuels mais ne sont pas assez organisés ou motivés pour menacer, à long terme, les nations humaines. Les orques parlent la langue gobelinoïde avec des voix plus basses de quatre octaves que celles des gobelins.

Physique : Les plus grands des gobelinoïdes peuvent atteindre 2m20. Ils sont bâtis en force, avec des jambes torses et des démarches traînantes et simiesques. Ils ont les bras si longs que leurs mains touchent presque le sol. Le visage d'un orque est tout sauf joli : une lourde mâchoire garnie de longs crocs, des petits yeux porcins enfoncés profondément sous des arcades sourcilières proéminentes, et une expression pour le moins brutale ! Leur peau est verdâtre ou brun olivâtre, pleine de verrues, de boutons et de cicatrices et couverte de crasse et de morve.

Distribution : Les orques sont, comme tous les gobelinoïdes, très communs dans les Terres Sombres. Ils vivent en communauté avec d'autres gobelinoïdes dont ils sont souvent les chefs. Quelques tribus mènent une existence nomade dans les steppes et les places fortes occupées par les orques sont innombrables dans les montagnes du Bout du Monde et les monts de Deuil. Les orques sont rarissimes à Cathay et dans les Terres du Sud où gobelins et hobgobelins sont beaucoup plus prolifiques.

Alignement : Mauvais.

Socle : 25mm x 25mm

Règles spéciales : Les orques sont sujets à l'animosité envers les autres gobelinoïdes, ils peuvent servir de commandants à des unités d'autres gobelinoïdes.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM

10	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Valeur de base : 5,25 pts.

Profil de personnages : Voici les profils typiques des champions, des héros et des sorciers de cette race. Ils ne sont donnés qu'à titre indicatif : Le MJ peut décider de les modifier en fonction de sa partie ou de sa campagne. Les points des sorciers ne comprennent pas le coût des sorts puisqu'il est possible de posséder moins de sorts que le maximum autorisé. Certaines créatures sont limitées dans leur nombre de sorts par faute d'*Intelligence* suffisante.

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM

Champion : 7,25pts

10	4	4	4	4	1	3	1	7	5	7	7
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Héros mineur : 368ts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	5	5	4	5	2	4	2	8	6	8	8
Héros majeur : 87pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	6	6	4	5	3	5	3	9	7	9	9
Sorcier niveau 1 : 57,5pts, 10PM											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	3	3	4	1	3	1	7	5	7	8
Sorcier niveau 2: 195pts, 20PM											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	3	4	5	2	4	1	8	6	8	9
Sorcier niveau 3: 360pts, 30PM, 7 sorts maximum											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	3	4	5	3	5	1	9	7	9	10
Sorcier niveau 4 : 765pts, 40PM, 8 sorts maximum											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	3	4	5	4	6	1	10	8	10	10

PETITS GOBELINS

Entre les petits gobelins et leurs cousins de taille normale, il n'existe aucune différence, la taille mise à part. Les deux types vivent ensemble et se reproduisent entre eux et avec d'autres gobelinoïde, ce qui rend la situation quelque peu confuse. Dans la société des gobelins, les plus petits et les plus faibles deviennent généralement ouvriers, esclaves, ou même... repas ! Le fait que certains gobelins soient petits ne les empêche pas d'être aussi cruels et pervers que les autres; lorsque leurs cousins plus grands sont endormis, les petits gobelins leurs font souvent subir des actes de vengeance aussi féroces que mesquins. Devant survivre aux caprices de leurs maîtres, les petits gobelins possèdent une vivacité d'esprit et des réflexes bien supérieurs à ceux des autres gobelins : ils peuvent ainsi devenir des sorciers efficaces selon les pâles critères de l'espèce.

Physique : Les plus petits des gobelinoïdes varient entre 60cm et 1m30. Ils ressemblent tout à fait à des gobelins, mais sont plus petits et plus maigres.

Distribution : Les petits gobelins vivent avec les gobelins ordinaires partout où ces derniers existent. La seule exception est l'est de Cathay où les petits gobelins sont communs bien que l'on trouve très peu d'autres gobelins.

Alignement : Mauvais.

Socle : 20mm x 20mm.

Règles spéciales : Les petits gobelins sont sujets à l'**animosité** envers les autres gobelinoïdes. Ils **haïssent** les nains.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	2	3	2	2	1	4	1	5	5	5	5

Valeur de base : 1 pts.

Profil de personnages : Voici les profils typiques des champions, des héros et des sorciers de cette race. Ils ne sont donnés qu'à titre indicatif : Le MJ peut décider de les modifier en fonction de sa partie ou de sa campagne. Les points des sorciers ne comprennent pas le coût des sorts puisqu'il est possible de posséder moins de sorts que le

maximum autorisé. Certaines créatures sont limitées dans leur nombre de sorts par faute d'*Intelligence* suffisante.

Carac. de combat								Carac. personnelles			
Champion : 2,75pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	4	3	2	1	5	1	5	5	5	5
Héros mineur : 21pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	5	3	3	2	6	2	6	6	6	6
Héros majeur : 72pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	5	6	3	3	3	7	3	7	7	7	7
Sorcier niveau 1 : 12,5pts, 10PM											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	2	3	2	2	1	5	1	5	5	5	6
Sorcier niveau 2: 85pts, 20PM											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	2	3	3	3	2	6	1	6	6	6	7
Sorcier niveau 3: 210pts, 30PM, 7 sorts maximum											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	2	3	3	3	3	7	1	7	7	7	8
Sorcier niveau 4 : 360pts, 40PM, 8 sorts maximum											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	2	3	3	3	4	8	1	8	8	8	9

PYGMÉES

Les Pygmées sont des humains originaires de la Lustrie, ils vivent dans les jungles profondes sur les rives de l'Amoco-Cadiz et de ses affluents. Ce sont des primitifs peu nombreux ne possédant rien d'autre que leur pagne, quelques outils de pierre, une sarbacane et des fléchettes qui les rendent dangereux pour les voyageurs. Ils chassent les crocodiles, les Slanns et d'autres créatures fluviales, dans leurs pirogues. Leurs armes sont des lances à pointe de pierre et des fléchettes empoisonnées.

Les Pygmées sont belliqueux, mais ils ne représentent qu'un problème mineur pour les colons humains et leur nombre diminue constamment à cause des maladies étrangères et de la pratique de la chasse au scalp importée par les nordiques. Les Pygmées parlent leur propre langage; quelquefois, un chef possède assez de rudiments d'occidental ou de nordique pour se faire comprendre dans un comptoir commercial.

Physique : Les Pygmées sont petits et trapus, les plus grands d'entre eux atteignent 1m60. Ils sont bâtis en force et loin d'être maigres. Ils ont la peau foncée et cuivrée, les



cheveux noirs. Toutes les tribus primitives des jungles de Lustrie se peignent le corps et pratiquent les mutilations ornementales : os dans le nez, plaques dans la bouche et les oreilles, dents limés et scarifications faciales.

Distribution : Les jungles de Lustrie.

Alignement : Neutre.

Soacle : 20mm x 20mm.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	3	2	2	1	3	1	7	7	7	7

Valeur de base : 3pts.

Profil des personnages : Voici les profils typiques des champions, des héros et des sorciers de cette race. Ils ne sont donnés qu'à titre indicatif : le MJ peut décider de les modifier en fonction de sa partie ou de sa campagne. La valeur des sorciers ne comprend pas le coût des sorts puisqu'il est possible de posséder moins de sorts que le maximum autorisé. Certaines créatures sont limitées dans leur nombre de sorts par faute d'*Intelligence* suffisante.

Carac. de combat								Carac. personnelles			
------------------	--	--	--	--	--	--	--	---------------------	--	--	--

Champion : 5pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	4	3	2	1	4	1	7	7	7	7

Héros mineur : 32pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	5	5	3	3	2	5	2	8	8	8	8

Héros majeur : 78pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	6	6	3	3	3	6	3	9	9	9	9

Sorcier niveau 1 : 35pts, 10PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	3	2	2	1	4	1	7	7	7	8

Sorcier niveau 2 : 145pts, 20PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	3	3	3	2	5	1	8	8	8	9

Sorcier niveau 3 : 220pts, 30PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	3	3	3	3	6	1	9	9	9	10

Sorcier niveau 4 : 410pts, 40PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	3	3	3	4	7	1	10	10	10	10

SLANNS

Les Slanns constituent une race tout à fait unique dans le Monde Connu. Leurs origines sont incertaines mais on pense qu'ils sont les descendants des Anciens Slanns dont la civilisation fut la plus évoluée de toutes celles qui existèrent. Pour ces maîtres du temps et de l'espace, la science et la philosophie n'étaient qu'une seule et même chose. Ils pouvaient aller n'importe où et faire tout ce qu'ils voulaient. : le temps des Anciens Slanns fut un âge d'or pour toutes les créatures intelligentes. Les légendes des Slanns actuels disent que les Anciens venaient des étoiles.

Les Slanns sont une race déchue; tournant le dos à leur passé, ils en sont arrivés à craindre et à détester la technologie antique. Les causes du déclin des Slanns sont inconnues mais leurs légendes associent leur chute à une

catastrophe à l'échelle galactique et avec l'apparition des Incursions du Chaos.

La civilisation des Slanns ressemble par de nombreux points à celle des Aztèques. Ce sont des guerriers qui furent les maîtres de la Lustrie avant l'arrivée des colons et la décadence qui résultat de la colonisation. Beaucoup de braves se sont faits bandits, adoptant le style vestimentaire des armes des humains. Les anciennes coutumes se perdent petit à petit.

Les Slanns sont d'habiles artisans qui, sans l'outillage et la technique moderne des Occidentaux, construisent de solides bâtisses en pierre. Ils parlent une version abâtardie du langage des Anciens mais la plupart ont appris l'occidental ou le nordique.

Physique : Les Slanns sont des batraciens semi-aquatiques. Leurs corps sont sveltes, leurs membres très longs, leurs mains et leurs pieds sont palmés. Leurs visages ressemblent à ceux des grenouilles. Ils ont la peau bleue, verte ou quelquefois jaune. Certaines espèces sont tachetées ou zébrées. Les guerriers, ou braves, portent des peintures de guerre et des tatouages rituels ou tribaux. Les motifs sont traditionnels et varient selon les tribus. Les pigments les plus courants sont bleus clairs, rouges ou blancs.

Alignement : Neutre.

Soacle : 20mm x 20mm.

Règles spéciales : Les Slanns utilisent des troupes d'esclaves humains lobotomisés, créés pour renforcer leurs armées déclinantes. Ce sont des prisonniers lobotomisés, castrés et gavés de drogues diverses provoquant l'agressivité. Ils ont 2 en *Int* et les mêmes caractéristiques que les autres humains. Ils sont sujets à la *stupidité* et doivent obligatoirement être commandés par un Slann. Ils coûtent 3,75 points.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	2	3	4	1	3	1	8	7	9	9



Valeur de base : 7pts

Profils des personnages : Voici les profils typiques des champions, des héros et des sorciers de cette race. Ils ne sont donnés qu'à titre indicatif : Le MJ peut décider de les modifier en fonction de sa partie ou de sa campagne. Les points des sorciers ne comprennent pas le coût des sorts puisqu'il est possible de posséder moins de sorts que le maximum autorisé. Certaines créatures sont limitées dans leur nombre de sorts par faute d'*Intelligence* suffisante.

Carac. de combat						Carac. personnelles					
Champion : 9pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	3	4	4	1	4	1	8	7	9	9
Héros mineur : 40pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	5	4	4	5	2	5	2	9	8	10	10
Héros majeur : 87pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	6	5	4	5	3	6	3	10	9	10	10
Sorcier niveau 1 : 75pts, 10PM											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	2	3	4	1	4	1	8	7	9	10
Sorcier niveau 2: 225pts, 20PM											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	2	4	5	2	4	1	9	8	10	10
Sorcier niveau 3: 380pts, 30PM											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	2	4	5	3	5	1	10	9	10	10
Sorcier niveau 4 : 720pts, 40PM											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	2	4	5	4	5	1	10	10	10	10

GRANDS HUMANOÏDES

Les créatures dont il sera question dans ce chapitre ressemblent aux humanoïdes mais mesurent toutes plus de 3m de haut. Elles ne sont pas aussi répandues que les petits humanoïdes. Beaucoup d'entre elles ne sont pas très brillantes et certaines sont même franchement stupides. Leurs sociétés sont assez primaires, ayant pour base la cellule familiale ou le clan. Ces créatures vivent pour la plupart dans des endroits isolés, souvent des montagnes ou des forêts.

GEANTS

Les géants sont, comme les gobelins, une race extrêmement diversifiée : leur taille varie beaucoup et leurs caractéristiques sont très diverses. Les cyclopes, par exemple, se distinguent par un œil unique. Les géants les plus grands vivent des existences solitaires au milieu des montagnes inaccessibles, ils peuvent constituer un grand danger pour les voyageurs imprudents.

Physique : Les géants sont tout à fait semblables à des humains de plus de 3 mètres de haut, leurs membres sont généralement grêles. Leur expression stupide les fait paraître idiots, ce qu'ils sont réellement !

Distribution : Le nord de la Norsca est appelé la Terre des Géants car c'est là que vivent ces créatures. A l'origine, les géants occupaient tout le Vieux Monde mais les hommes les en chassèrent. Quelques bandes isolées

subsistent encore dans les montagnes du Bout du Monde et jusqu'en Arabie, d'autres se sont établies dans les Monts de Deuil.

Alignement : Bon, neutre, mauvais ou chaotique.

Socle : Selon leur taille. Généralement 45mm x 45mm.

Règles spéciales : Les géants causent la *peur* aux créatures mesurant moins de trois mètres. Ils peuvent lancer des rochers ou des projectiles improvisés à une distance égale à leur force multipliée par 5cm. Si le projectile touche, sa *Force* est égale à celle du géant. Les troupes de taille inférieure à 3m attaquant un géant à pied et sans arme d'hast (lance ou pique) font leurs jets *pour toucher* à -1 car elles ne peuvent atteindre que les jambes du géant. Les géants possédant une Force supérieure ou égale à 5 sont sujets à la *stupidité*.

Les géants sont sujets à l'alcoolisme. Un géant ivre effectuant un recul en combat tombe sur un résultat de 6 sur un D6 : il trébuche d'abord en arrière sur 5cm (comme dans un recul normal) puis s'écroule. Déterminez la direction de la chute comme sur un cadran d'horloge, avec le 12 devant le géant. Lancez un D20, un résultat de 13 à 20 compte comme un 12. Si le géant tombe sur des créatures, il risque de les écraser. Il couvrira une zone de 3cm en largeur et égale à la taille de la figurine en longueur. Les créatures situées dans cette zone, même partiellement, seront touchées sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur un D6, lancez un dé pour chaque figurine. Une créature écrasée subit une attaque de Force égale à celle du géant. Les figurines survivantes peuvent se dégager en rampant et continuer le combat. Le géant tentera de se relever au début de chacun de ses tours suivants, il réussira sur un résultat de 6 sur un D6. Il ne peut pas se battre lorsqu'il est à terre.

Profil de base : Les caractéristiques des géants varient selon leur taille, ce profil convient à une figurine d'environ 60mm.

Carac. de combat						Carac. personnelles					
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
15	3	3	7	7	6	2	5	6	4	6	6

Définissez les caractéristiques de vos géants de la manière suivante :

M = 2,5 cm pour chaque centimètre que mesure la figurine (12 cm maximum).

CC et **CT** = 3 (invariable).

F et **E** = 1 + 1 pour chaque centimètre que mesure la figurine.

B = 1 pour chaque centimètre que mesure la figurine.

I = 2 (invariable) .

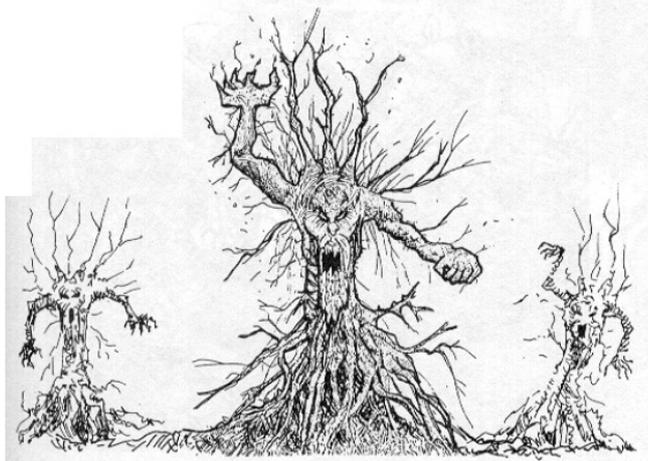
A = 1 + 1 pour chaque centimètre que mesure la figurine.

Les caractéristiques personnelles sont invariables.

Arrondissez la taille du géant au centimètre inférieur.

Valeur de base : 215pts pour le profil donné ci-dessus.

HOMMES ARBRES



Ces grands humanoïdes ressemblent beaucoup à des arbres. Leur vie est pratiquement éternelle. Ils habitent dans les forêts les plus profondes où ils s'occupent des arbres. Ils sont solitaires, lents et paisibles. Au cours des derniers millénaires, à mesure que les autres races défrichaient les forêts, l'espèce des hommes arbres s'est presque éteinte. Ils parlent leur propre langage, l'elfique et certains ont appris l'occidental avec les élémentalistes humains qui leur rendent parfois visite. Les hommes arbres évitent, en principe, tout contact avec les autres races : beaucoup d'Occidentaux ne croient même plus à leur existence.

Physique : Les hommes arbres ressemblent à des arbres, leur peau est semblable à de l'écorce et leurs membres sont comme des branches et des racines. Leur nombre de doigts et d'orteils est variable mais ils possèdent toujours deux bras et deux jambes. Privés de cous, ils ne sont ni agiles ni athlétiques. Tous mesurent plus de 3m.

Distribution : Quelques forêts oubliées au pied des montagnes du Bout du Monde. A l'origine, les hommes arbres occupaient toutes les forêts du Vieux Monde.

Alignement : Bon.

Socle : 40mm x 40mm.

Règles spéciales : Les hommes arbres ne peuvent pas porter d'armure mais la dureté de leur peau leur donne un jet de protection de 5 ou 6 (ceci est déjà pris en compte dans le coût de base). Ils sont *inflammables*. Ils n'ont jamais d'armes mais attaquent par *piétinement*. Lorsqu'ils sont blessés par le feu, ils deviennent sujets à la *frénésie*. Ils *haïssent* les gobelinoïdes car ces derniers saccagent les forêts. Ils peuvent lancer des rochers à 30cm avec une *Force* de 6. Leur lenteur les empêche de se déplacer et de lancer des rochers dans le même tour. Ils causent la *peur* aux créatures vivantes mesurant moins de 3m.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
15	8	3	6	7	6	2	4	10	9	10	10

Valeur de base : 287,50pts.

OGRES

Les ogres sont des humanoïdes énormes et abominables dont la seule occupation consiste à se battre et à tuer. Savoir qui ils tuent ne les intéresse pas particulièrement et ils louent leurs services aux plus offrants, même aux

humains et aux gobelins. Plus brutaux que cruels, ils méprisent totalement les faibles. Leurs origines sont incertaines, peut-être sont-ils des humains transformés, au cours des siècles, par la proximité du Chaos. Autrefois, les ogres étaient très répandus en Norsca et dans le nord du Vieux Monde, aujourd'hui, ils sont rares et en voie de disparition. Ils parlent leur propre langage et quelques uns d'entre eux peuvent s'exprimer en nordique.

Physique : Les ogres mesurent plus de 3m et sont presque aussi larges que hauts. Ils sont trapus avec des membres massifs, des traits grossiers et une peau sombre. Leurs cheveux sont noirs, gris ou blancs. Ils s'habillent sommairement de peaux et de cuir ou de tissus qu'ils arrivent à voler ou à troquer avec les humains qui prennent le risque de faire affaire avec eux.

Distribution : Les montagnes de Norsca, quelques endroits isolés au Nord des montagnes du Bout du Monde et la partie nord-ouest des Steppes. Beaucoup d'ogres ont émigrés dans les Terres Sombres et les monts de Deuil.

Alignement : Neutre.

Socle : 40mm x 40mm.

Règles spéciales : Les ogres causent la *peur* aux créatures mesurant moins de 3m.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
15	3	2	4	5	3	3	2	5	4	5	7

Valeur de base : 38pts.

Profils des personnages : Voici les profils typiques des champions, des héros et des sorciers de cette race. Ils ne sont donnés qu'à titre indicatif : Le MJ peut décider de les modifier en fonction de sa partie ou de sa campagne. Les points des sorciers ne comprennent pas le coût des sorts puisqu'il est possible de posséder moins de sorts que le maximum autorisé. Certaines créatures sont limitées dans leur nombre de sorts par faute d'intelligence suffisante.

Profil des personnages :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
Champion : 63pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
15	4	3	5	5	3	4	2	5	4	5	7
Héros mineur : 128pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
15	5	4	5	6	4	5	3	6	5	6	8
Héros majeur : 210pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
15	6	5	5	6	5	6	4	7	6	7	9

TROGLODYTES

Ces membres de la race reptilienne ressemblent à des hommes lézards géants. Ils vivent avec les autres reptiliens, parlent la langue commune de ces créatures et font souvent office de guerriers ou de gardes.

Physique : Les troglodytes mesurent plus de 3m. Ils sont très musclés, leurs têtes et leurs queues sont typiquement reptiliennes. Leurs couleurs sont aussi variables que celles des hommes lézards, bien que le vert soit très fréquent.

Distribution : Comme les hommes lézards.

Alignement : Neutre.

Socle : 40mm x 40mm.

Règles spéciales : La peau des troglodytes compte comme une *cotte de mailles* pour les jets de protection (ce fait est pris en compte dans le coût de base). Ils sont sujets à la *stupidité*. Ils émettent une odeur abominable qui provoque la *nausée* chez les non-reptiliens : une créature combattant un troglodyte effectue son jet *pour toucher* à -1. Ils causent la *peur* aux créatures mesurant moins de 3m.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	3	4	4	2	1	2	10	4	10	10

Valeur de base : 36 pts.



Profil des personnages :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
------------------	--	--	--	--	--	--	--	---------------------	--	--	--

Champion : 42pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	4	5	4	2	2	2	10	4	10	10

Héros mineur : 96pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	5	5	4	5	3	3	3	10	5	10	10

Héros majeur : 168pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	6	6	5	5	4	4	4	10	6	10	10

TROLLS

Laid et repoussant, ces êtres vaguement humanoïdes vivent comme des bêtes sauvages en petits groupes. Ils se servent peu du langage et parlent très lentement une version simplifiée du nordique.

Physique : Ces monstres mesurent plus de 3m, ils peuvent sembler dégingandés et comiques mais une grande force réside dans leurs corps difformes. Il existe des trolls de toutes les couleurs mais la plupart sont brunâtres et verdâtres. Ils sont sales, malsains et sentent très mauvais. Ils peuvent manger n'importe quoi car leur estomac, spécialement adapté, régurgite tout ce qui pourrait endommager sérieusement leur santé. Les trolls sont souvent couverts des reliefs de leurs derniers repas à cause de leur comportement déplorable à table. Leurs tissus se régénèrent et même un troll tué peut revenir à la vie.

Distribution : Quelques trolls subsistent encore dans les endroits les plus isolés du Vieux Monde et des montagnes

du Nouveau Monde. Ils sont plus communs en Norsca et sont en expansion constante dans les Terres Sombres.

Alignement : Mauvais ou chaotique.

Socle : 40mm x 40mm.

Règles spéciales : Les Trolls sont sujets à la *stupidité*, et causent la *peur* aux créatures mesurant moins de 3m. Les figurines tuées ne sont pas retirées du jeu mais couchées sur place. Le troll tué ne peut ni bouger ni prendre part au combat mais peut se *régénérer*. Lancez un D6 pour chaque troll tué au début de chaque tour du joueur.

1-2 Le troll ne se régénère pas : il est vraiment mort, retirez la figurine de la table.

3-4 Le troll se régénère peut-être, relancez le dé au prochain tour.

5-6 Le troll s'est régénéré, il récupère tous ses points de **B**, il doit essayer de rejoindre son unité et peut combattre normalement.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
15	3	1	5	4	3	1	3	4	4	6	6

Valeur de base : 66 pts.

MORTS VIVANTS

Le Monde Connu est un monde où la magie existe. Les morts vivants y sont rares, mais bien réels. Ces créatures sont ramenées à un semblant de vie par la sorcellerie. Elles sont souvent contrôlées et utilisées par les nécromants ou par des monstres utilisant la magie.

GOULES

Les goules sont des humains, qui de leur vivant, ont acquis leur statut à cause de leur habitude de se nourrir de cadavres. Ces monstres criards et incohérents ne sont vraiment dangereux que lorsqu'ils sont en grand nombre. On les voit parfois errer, la nuit, dans les cimetières ou sur les champs de batailles couverts de morts. Peu fiables en combat, les goules s'enfuient en hurlant et en caquetant dès que la bataille tourne à leur désavantage.

Physique : Les goules ressemblent à des humains mais n'ont aucune grâce dans leurs mouvements et dans leur apparence. Leurs corps sont maigres et voûtés et leurs visages, hideux et sournois, s'ornent de longues dents pointues.

Distribution : Comme les humains.

Alignement : Mauvais.

Socle : 20mm x 20mm.

Règles spéciales : Les goules sont *venimeuses*. Une unité de goules qui fait reculer ou met en déroute ses ennemis ne les poursuit que sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur un d6. Sinon, elle reste pour dévorer les cadavres jusqu'à son prochain tour. Si elles sont attaquées pendant ce temps, les goules seront *confuses*.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	2	0	3	4	1	3	2	2	5	8	8

Valeur de base : 2,75 pts.

LICHES



Les lichs sont des nécromants morts vivants. Des années de labeur au service du mal les ont rendu tourmentés, pervers et immondes. Après leur mort, leurs fonctions physiques et mentales ont été préservées par magie, cependant, leurs corps se décomposent comme des cadavres normaux. Une liche est un personnage équivalent, en ce qui concerne le choix des sorts et des PM, à un nécromant de niveau de maîtrise 4.

Physique : Selon l'état de sa décomposition, une liche ressemblera à un zombie ou à un squelette.

Alignement : Mauvais.

Socle : 20mm x 20mm.

Règles spéciales : Une liche peut *hypnotiser* une créature vivante grâce à l'éclat lumineux de ses yeux rouges. Avant un combat, lancez 2D6 : L'adversaire de la liche est hypnotisée si le résultat est inférieure à sa FM. Une victime de l'hypnotisme subit D6 blessures automatiques et ne peut rien faire pendant tout le reste du tour. La liche ne peut ni attaquer normalement, ni lancer ou maintenir un sort lorsqu'elle utilise ce pouvoir. Elle peut cependant continuer à contrôler d'autres morts vivants.

Une liche cause la *peur* et la *terreur* aux créatures vivantes, elle est elle-même insensible à tous les effets psychologiques. Elle ne peut être blessée que par la magie ou avec des armes magiques. Elle peut contrôler des unités de morts vivants de la même manière qu'un nécromant.

Profil de base :

Carac. de combat									Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM	
10	4	3	4	4	4	6	4	10	10	10	10	

Valeur de base : 900 pts.

MOMIES

Les momies sont des cadavres préservés des ravages du temps par une magie secrète. Ces rites étaient pratiqués

par certaines civilisations antiques, en particulier celles des Slanns et des ancêtres des Arabes. Les momies sont des créatures rares et solitaires.

Physique : Les momies sont des monstres humanoïdes enveloppés de bandelettes.

Distribution : Les tombeaux antiques d'Arabie et de Lusitrie.

Alignement : Neutre ou mauvais.

Règles spéciales : Les momies sont *inflammables*. Elles sont sujettes à la *stupidité* lorsqu'elles ne sont pas contrôlées. Elles n'ont pas besoin d'être contrôlées pour exister et elles peuvent, en tant que champions, contrôler des unités d'autres morts vivants. Elles causent la *peur* aux créatures mesurant moins de 3m.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
7,5	3	0	4	5	4	3	2	10	8	8	10

Valeur de base : 78 pts.

SQUELETTES

Les squelettes sont des créatures magiques fabriquées à l'aide des restes d'humains morts depuis longtemps. Ils n'ont aucune volonté par eux-mêmes et seule la magie les maintient debout et animés.

Physique : Squelettique! Ils portent des vêtements en loques et des armes en mauvais état.

Alignement : Ils n'ont pas vraiment d'alignement mais peuvent être considérés comme mauvais.

Socle : 20mm x 20mm.

Règles spéciales : Les squelettes sont *insensibles* aux facteurs psychologiques. Ils ne sont jamais mis en *déroute*. Ils causent la *peur* aux créatures vivantes et sont sujets à l'*instabilité*. Pour être efficaces au combat, les squelettes doivent être *contrôlés*. Un nécromancien peut contrôler toutes les unités de morts vivants dans sa zone de contrôle (30cm de rayon). Un champion ou un héros mort vivant n'a pas besoin d'être contrôlé et peut lui-même contrôler des unités. Les squelettes non-contrôlés sont sujets à la *stupidité* et disparaissent à jamais en cas d'instabilité. Les personnages squelettes peuvent être commandants de n'importe quelles unités de créatures mauvaises.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	2	2	3	3	1	2	1	5	5	5	5

Valeur de base : 2,5 pts.

Profil des personnages :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
Champion : 4,50 pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	3	4	3	1	3	1	5	5	5	5
Héros mineur : 32 pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	4	4	4	2	4	2	6	6	6	6
Héros majeur : 78 pts											
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	5	5	4	4	3	5	3	7	7	7	7

VAMPIRES



Les vampires sont des créatures magiques équivalentes, pour les PM, les lancers de sorts et le choix des spécialités, à des sorciers de niveau 4. Ils peuvent utiliser leurs points de constitution pour se métamorphoser en humains, en loups ou en chauves-souris. Ils peuvent aussi devenir éthérés. Les vampires utilisent la force vitale d'autres créatures pour accroître leurs pouvoirs magiques.

Physique : Variable selon la forme qu'ils assument. Sous toutes leurs formes, ils possèdent de longues canines.

Distribution : L'est du Vieux Monde. Ils sont très rares et se cachent parmi les humains, gardant secrète leur véritable nature.

Alignement : Mauvais.

Socle : Variable selon la forme qu'ils assument. 20mm x 20mm sous forme humaine.

Règles spéciales : A l'aube de chaque jour, un vampire doit dépenser 10PM pour survivre. S'il ne peut pas le faire, il tombe en catalepsie, incapable d'utiliser ses pouvoirs. Un vampire découvert dans cet état peut être pris pour mort et enterré (ou brûlé, s'il a moins de chance). Le vampire utilise ses PM pour lancer des sorts et pour changer de forme pendant la phase de magie de son tour.

Chaque changement coûte 2PM (le vampire peut avoir à lancer les dés pour déterminer si sa transformation a lieu s'il lui reste moins de 12PM). Les vampires ne peuvent pas regagner leurs PM en se reposant, ils doivent, pour cela, drainer l'énergie d'humanoïdes vivants. Chaque blessure qu'ils causent ou chaque point de force qu'ils enlèvent leur rend 1PM. Le nombre initial de PM ne peut pas être dépassé (40PM ou 6D6 PM).

Sous sa forme matérielle, un vampire est affecté par les armes normales. Sous sa forme éthérée, il ne peut être touché que par des armes magiques mais ne peut utiliser la magie que pour redevenir matériel. Un vampire tué par des armes ordinaires devient immédiatement éthéré et perd tous ses PM. Le vampire éthéré enlève des points de Force comme un revenant. Un vampire tué par une arme magique est mort.

Les vampires peuvent contrôler des unités de morts vivants comme des nécromants, même s'ils n'ont pas de sorts nécromantiques.

Profil de base : Le vampire possède le profil de la créature dont il assume l'aspect (humain, loup, chauve-souris ou revenant) avec les modificateurs suivants :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
-	+3	+3	+3	+3	+3	3	+3	+3	+3	+3	+3

Valeur de base : 1.320 pts plus 10 pts par sort.

ZOMBIES



Au même titre que les squelettes, les zombies sont des créatures créées par la magie à partir de cadavres humains. Ils n'ont pas de volonté propre et seule la magie les maintient debout et animés.

Physique : Les zombies sont des cadavres en décomposition. Ils sont sales, répugnants et portent sur eux la puanteur de la tombe.

Alignement : Ils n'ont pas vraiment d'alignement mais peuvent être considérés comme mauvais.

Socle : 20mm x 20mm.

Règles spéciales : Les zombies sont **insensibles** aux facteurs psychologiques. Au contraire des squelettes, ils peuvent être mis en **déroute**. Ils causent la **peur** aux créatures vivantes et sont sujets à l'**instabilité**. Pour être efficaces au combat, les zombies doivent être **contrôlés**. Un nécromancien peut contrôler toutes les unités de morts vivants dans sa zone de contrôle (30cm de rayon). Un champion ou un héros mort vivant n'a pas besoin d'être contrôlé et peut lui-même contrôler des unités. Les zombies non-contrôlés sont sujets à la **stupidité** et disparaissent à jamais en cas d'instabilité.

Il n'y a pas de personnages zombies, les unités de zombies sont commandées par d'autres personnages morts vivants, souvent des champions ou des héros squelettes.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	2	0	3	3	1	1	1	8	4	4	4

Valeur de base : 1,25pts

CREATURES ETHEREES

Les créatures éthérées sont des esprits désincarnés, des créatures immatérielles sans substance réelle. Ce sont les esprits de morts refusant la mort. Ce sont des créatures solitaires que l'on rencontre plus souvent individuellement qu'en groupe.

Les créatures éthérées existent dans le Monde Connu, elles n'ont pas d'alignement spécifique, ni même d'aspect physique précis. La plupart d'entre elles possèdent des pouvoirs spéciaux qui modifient en conséquence leurs points de valeur.

FANTOMES

Les fantômes sont des esprits captifs du monde matériel car ils ont été privés à leur mort des rites funéraires nécessaires au repos de leur âme. Ce sont souvent des assassinés souhaitant attirer l'attention sur leur mort ou réclamant vengeance. Un fantôme n'est pas nécessairement mauvais. Ces esprits sont en principe liés à l'endroit où ils ont trouvé la mort, que cet endroit soit une maison ou un territoire (un marais par exemple).

Physique : Les fantômes sont immatériels, leur apparence est changeante. Ce sont souvent des silhouettes humanoïdes et, quelquefois, on ne peut pas les distinguer d'un humain vivant : ils peuvent parler, révéler des informations ou prodiguer des avertissements.

Règles spéciales : Un fantôme ne peut être blessé que par des armes magiques. Eux-mêmes ne peuvent pas causer des blessures, un personnage ou une unité attaqué avec succès par un fantôme doit effectuer un test de dérouté à *-1 en Cd par attaque reçue*. Hors de l'endroit auquel ils sont liés, les fantômes sont sujets à l'*instabilité*; ils ne sont affectés par aucun autre effet psychologique et ne subissent jamais de déroutés. Ils causent la *peur* aux créatures vivantes. Leur état éthéré leur permet de passer à travers les obstacles solides (murs, etc.) sans pénalité. Un fantôme peut devenir à volonté visible ou invisible.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	2	0	0	3	3	3	1	5	5	5	5

Valeur de base : 6,25 pts, multipliés par 10 pour prendre en compte les pouvoirs spéciaux de la créature = 62,50 pts.

OMBRES

Une ombre est un esprit désincarné d'un personnage mort depuis longtemps. Incapables de quitter l'enceinte de leurs tombeaux, les ombres désirent plus que tout la vie et la richesse. Elles défendent leurs sépultures contre les pilliers de tombes et les profanateurs. C'est en tuant des créatures vivantes qu'elles conservent le pouvoir de continuer à exister dans le monde matériel.

Physique : Privées de forme matérielle, les ombres apparaissent comme des silhouettes vaporeuses, sombres et vaguement humanoïdes.

Alignement : Mauvais.

Socle : 20mm x 20mm.

Règles spéciales : Une ombre ne peut être blessée que par des armes magiques. Au combat, les dommages infligés par les ombres n'enlèvent pas de points de blessures mais de *Force* : déduisez 1 point de **F** à la victime et ajoutez 1 point de **F** à l'ombre pour sa prochaine attaque. Les créatures dont la force tombe à zéro sont tuées (en campagne les points de *Force* peuvent être regagnés de la même manière que les points de *Blessure*). Les attaques des ombres sont similaires à celles des armes magiques : elles sont efficaces contre les créatures que les armes normales n'affectent pas. A l'extérieur de leurs tombeaux, les ombres sont sujettes à l'*instabilité*; elles ne sont affectées par aucun autre effet psychologique et ne subissent jamais de déroutés. Les ombres peuvent

traverser des obstacles matériels sans pénalité et causent la *peur* aux créatures vivantes.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	0	3	4	3	3	1	5	5	5	5

Valeur de base : 18 pts, multipliés par 10 pour prendre en compte les pouvoirs spéciaux de la créature = 180 pts.

REVENANTS

Un revenant est un esprit obligé, après sa mort, de rester dans le monde matériel pour remplir un devoir oublié depuis longtemps ou réaliser une obsession que la créature éprouvait de son vivant. C'est une créature confuse, aux facultés mentales déficientes. Privés de repos, les revenants hantent les tombes et les ruines, aigris et vengeurs. Ils tuent les créatures qui les dérangent.

Physique : Sans forme matérielle, les revenants apparaissent comme des silhouettes humanoïdes vaporeuses aux yeux rouges et brillants. Ils sont habillés de robes funéraires à capuchons et peuvent être pris, à distance, pour des humains.

Alignement : Mauvais.

Socle : 20mm x 20mm.

Règles spéciales : Un revenant ne peut être blessé que par des armes magiques. Au combat, les dommages infligés par les revenants n'enlèvent pas de points de blessures mais de *Force* : Les créatures dont la force tombe à zéro sont tuées (en campagne les points de Force peuvent être regagnés de la même manière que les points de Blessure). Les attaques des revenants sont similaires à celles des armes magiques : elles sont efficaces contre les créatures que les armes normales n'affectent pas. A l'extérieur de leurs tombeaux, les revenants sont sujets à l'*instabilité*; ils ne sont affectés par aucun autre effet psychologique et ne subissent jamais de déroutés. Les revenants peuvent traverser des obstacles matériels sans pénalité et causent la *peur* aux créatures vivantes.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	1	0	3	4	2	3	2	5	5	5	5

Valeur de base : 7,25 pts, multipliés par 10 pour prendre en compte les pouvoirs spéciaux de la créature = 72,50 pts.

SPECTRES

Les spectres sont des esprits retenus captifs dans le monde matériel à cause de vœux qu'ils ont trahis ou d'une malédiction qui leur a été infligée de leur vivant. Le spectre est condamné à errer de par le monde jusqu'à ce que sa quête soit accomplie ou sa malédiction levée. Il n'est pas nécessairement mauvais, il cherchera surtout à convaincre ou obliger les vivants à l'aider dans sa tâche. Les spectres sont liés, comme les fantômes, à l'endroit où ils sont morts.

Physique : Privés de substance, les spectres peuvent apparaître sous des formes diverses. Bien qu'humanoïdes, on les distingue facilement des vivants grâce à leur apparence lumineuse, phosphorescente ou translucide.

Règles spéciales : Un spectre ne peut être blessé que par des armes magiques. Une figurine attaquée avec succès par un spectre est *paralysée* à moins de réussir un jet de protection avec 2D6, le résultat devant être inférieur ou égal à sa **FM** personnelle. Une créature paralysée n'est pas tuée mais ne peut plus rien faire jusqu'à la fin de la bataille. Une unité doit effectuer un test de déroute si certains de ses membres sont paralysés. Les attaques des spectres sont similaires à celles des armes magiques : elles sont efficaces contre les créatures que les armes normales n'affectent pas. En dehors de l'endroit qu'ils hantent, les spectres sont sujets à l'*instabilité*; ils ne sont affectés par aucun autre effet psychologique et ne subissent jamais de déroutes. Les revenants peuvent traverser des obstacles matériels sans pénalité.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	0	0	4	4	4	4	5	5	5	5

Valeur de base : 75 pts, multipliés par 5 pour prendre en compte les pouvoirs spéciaux de la créature = 375 pts.

ANIMAUX ET MONSTRES

Ce chapitre regroupe une large sélection de créatures très diverses, depuis les énormes dragons, jusqu'aux minuscules insectes. Il existe, dans le Monde Connu, trop de créatures pour pouvoir toutes les décrire ici, mais nous en avons choisi une sélection représentative. Certaines de ces créatures sont intelligentes et peuvent devenir champions, héros ou sorciers. Vous pouvez créer ces personnages à l'aide du système donné dans le volume **Combat**.

Les tailles des socles données sont celles qui correspondent aux figurines de notre gamme. A l'avenir, il pourra arriver que de nouvelles figurines aient des socles aux dimensions différentes de celles données ici : remplacez dans ce cas les dimensions indiquées par les dimensions par les dimensions réelles du socle. Certaines des créatures décrites dans ce chapitre ont peu de chance d'apparaître au sein d'une armée car leur intelligence est trop limitée pour qu'elles puissent comprendre les ordres. Elles ont été répertoriées pour le cas où le MJ désirerait placer des monstres et des animaux errants sur le champ de bataille ou dans sa campagne.

AIGLES

Les aigles du Monde Connu sont différents de ceux de notre monde, ils sont beaucoup plus grands, plus intelligents et plus redoutables. Cette vieille race est très repliée sur elle-même et s'éteint progressivement.



Physique : Les plus grands spécimens de ces oiseaux de proie dépassent les 6m d'envergure. Un aigle moyen mesure 3m du bec à la queue, son plumage est brun, la queue et le bout des ailes sont blanches.

Distribution : Les plus hautes cimes des montagnes du Bout du Monde.

Alignement : Loyal et bon.

Socle : 40mm x 40mm ou socle spécial pour créature volante.

Règles spéciales : En vol, les aigles sont des *piqueurs*, le mouvement donné dans leur profil est leur mouvement au sol. Ils causent la *peur* aux créatures mesurant moins de 3m. Leurs attaques sont des *griffures*.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
5	7	0	5	4	3	5	2	8	7	8	8

Valeur de base : 78 pts

ARAIGNEES GEANTES

Ces créatures particulièrement répugnantes sont heureusement peu communes. Elles possèdent une intelligence rudimentaire et communiquent entre elles.

Physique : Les araignées géantes sont énormes (plus de 3m), noires et velues. J'ai la chair de poule en y pensant !

Distribution : Les forêts du Vieux Monde (où elles sont devenues rares), du Nouveau Monde, des Terres du Sud, de Cathay et de Lustrie. Les endroits les plus chauds et les plus humides des chaînes de montagnes.

Alignement : Neutre ou mauvais.



Socle : 45mm x 45mm ou selon la figurine.

Règles spéciales : Leurs attaques sont des *morsures*. Les araignées sont *venimeuses*. Leur exosquelette est équivalent à une armure de plates, leur donnant un jet de protection de 5 ou 6 (ceci est pris en compte dans leur coût de base). Elles ont *peur du feu* mais ne sont affectées par aucun autre effet psychologique. Elles provoquent la *peur* chez les créatures mesurant moins de 3m et la *terreur* chez les petites natures arachnophobes (toute unité ou individu elfe obtenant un 6 sur un D6).

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
12,5	3	0	5	4	4	1	2	8	1	6	2

Valeur de base : 43 pts

CENTAURES



Les centaures sont des créatures énigmatiques, de sauvages hommes-chevaux des steppes. La vie sédentaire n'intéresse guère cette race libre de toute contrainte, intelligente et sensée. Les centaures vivent de la chasse et de l'élevage. Orateurs de talent, ils aiment les langages et la musique. Leur propre langage est complexe et mélodique.

Physique : Les centaures ont un corps de cheval et un torse humain. Ils sont considérés comme des créatures de plus de 3m à cause de leur longueur : leur hauteur est en fait inférieure à cette taille.

Distribution : La partie orientale des Steppes du Nord et le Nouveau Monde. Ils passent d'un continent à l'autre en suivant les migrations des bisons et des daims.

Alignement : Neutre.

Socle : 25mm x 40mm.

Règles spéciales : Les centaures étant eux-mêmes leurs montures, ils ne sont pas considérés comme des archers à cheval et ne souffrent d'aucune pénalité sur la portée du tir ou autre. Les centaures provoquent la *peur* chez les créatures mesurant moins de 3m. Leur partie humaine attaque normalement, leur partie animale attaque par *piétinement* (2 attaques au total).

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
20	3	4	4	3	2	3	2	7	7	7	7

Valeur de base : 43 pts

CHAUVES-SOURIS GEANTES

Ces créatures vivent dans les forêts orientales du Vieux Monde, les vampires adoptent souvent leur apparence. Ces grands animaux sont des prédateurs redoutés. Charognards, ils se nourrissent de carcasses d'animaux de grande taille. Occasionnellement, les chauves-souris peuvent attaquer et tuer une créature de taille humaine.

Physique : Du museau à la queue, une chauve-souris géante mesure presque 1m30. Elles ont une tête canine, leur peau et leur fourrure sont noir de jais.

Distribution : Les forêts orientales du Vieux Monde.

Alignement : Neutre.

Socle : 25mm x 25mm ou socle spécial pour créatures volantes.

Règles spéciales : En vol, les chauves-souris sont des *planeurs*. Le mouvement donné dans leur profil est leur mouvement au sol. Leur mobilité leur donne une attaque par *piétinement*.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
2,5	3	0	2	2	1	3	1	4	4	6	6

Valeur de base : 1 pts

CHEVAUX

Les chevaux du Monde Connu sont les mêmes que les nôtres. Ils peuvent être montés, à la bataille, par des créatures mesurant moins de 3m et de tous les alignements.

Physique : Comme les chevaux de la Terre.

Distribution : Originaires des Steppes, les chevaux ont été domestiqués dans le Vieux Monde, l'Arabie, les Terres Sombres, la Norsca, les Royaumes Elfiques ainsi que le nord et le sud de Cathay. Importés depuis peu en Lustrie et sur la Nouvelle Côte, ils y sont aussi rares que recherchés.



Les elfes en ont apporté quelques uns dans le Nouveau Monde.

Alignement : Neutre.

Socle : 25mm x 50mm.

Règles spéciales : Les chevaux dont les cavaliers sont tués sont retirés du champ de bataille.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
20	3	0	4	3	1	3	0	2	2	2	2

Valeur de base : 1 pts. Si le cheval est utilisé comme monture, n'oubliez pas d'ajouter 5 pts.

CHIENS DE HOBGOBELINS

Ces chiens sont d'énormes dogues de guerre utilisés par de nombreuses races, mais surtout par les hobgobelins des Steppes.

Physique : Ce sont des chiens féroces de la taille d'un poney.

Distribution : Partout dans le monde.

Alignement : Neutre.

Socle : 25mm x 40mm.

Règles spéciales : Ces chiens attaquent par **morsure**. Leur maître doit se trouver à moins de 15cm d'eux, les chiens se servent de ses caractéristiques pour leurs tests. S'ils n'ont pas de maître à portée, les chiens attaquent les créatures les plus proches.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
15	3	0	3	3	1	3	1	8	4	8	8

Valeur de base : 4,75 pts

CHIMERES



Les chimères sont des **créatures du Chaos** : elles combinent les traits de plusieurs animaux différents avec des attributs ou des pouvoirs supplémentaires. Les créatures du Chaos sont très variables, elles peuvent posséder des membres, des têtes ou même des corps additionnels; certaines ont des pouvoirs magiques, une intelligence ou des capacités physiques inattendues, selon le caprice des Dieux du Chaos, leurs créateurs. Tous ces monstres sont venus avec les Incursions du Chaos. Une chimère possède généralement trois têtes, des ailes et une queue garnie de pointes ou en forme de masse. Venues des Incursions du Chaos, les chimères se sont installées, en tant qu'espèce, dans le Monde Connu.

Physique : Le corps d'une chimère est celui d'un grand félin, avec un arrière train de chèvre, une longue queue en forme de masse ou garnie de pointes, et des ailes de

rapace. La créature possède trois têtes, bien que certains mutants puissent en posséder plus. Ce sont des têtes de serpents, de fauves et/ou de boucs. Une chimère mesure 5m de long, on la considère comme grande pour les tirs.

Distribution : Tout le nord du Monde (Norsca, Steppes, Nouveau Monde et nord du Vieux Monde).

Alignement : Chaotique.

Socle : Selon la figurine.

Règles spéciales : Une *morsure* par tête (une tête de serpent est *venimeuse*), 2 *piétinements* et une *attaque caudale*. Les créatures possédant une queue garnie de pointes (10% des créatures) ont une *attaque caudale venimeuse*. Une chimère provoque la peur chez les créatures mesurant moins de 3m. En vol, ce sont des *voleteurs*. Le mouvement donné dans le profil correspond au mouvement au sol.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
12,5	4	0	6	6	7	3	6	9	4	9	9

Valeur de base : 462 pts

COATLS

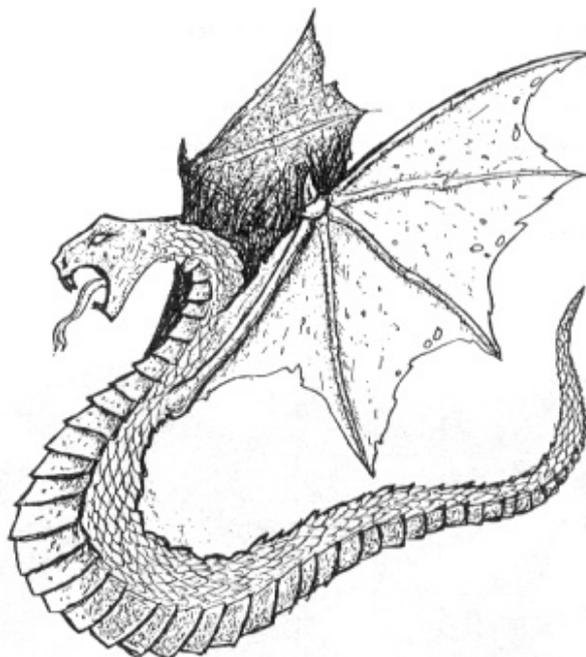
Le coatl, ou serpent volant, est une étrange créature de Lustrie dont parlent les légendes des Slanns. Ces derniers associent le coatl avec le dieu Quetzal-coatl et le considèrent comme un animal sacré. Les coatls sont intelligents et peuvent posséder des pouvoirs magiques. Ils parlent un langage sifflant qui leur est propre.

Physique : Un coatl adulte atteint 6,50m, il ressemble à un grand serpent avec une tête de dragon et des ailes d'oiseau. Le corps de ces créatures est parfois couvert de plumes. Un coatl peut perdre son plumage et le faire repousser de la couleur qu'il désire.

Distribution : Les jungles de Lustrie. Les coatls évitent les autres races.

Alignement : Bon.

Socle : 40mm x 40mm ou un socle spécial pour créature volante.



Règles spéciales : Attaques par *morsures venimeuses*. En vol, les coatlts sont des *piqueurs*. Le mouvement donné dans le profil correspond au mouvement au sol de la créature. Les coatlts provoquent la *peur* chez les créatures mesurant moins de 3m. Ils peuvent être *sorciers* (déterminez leurs profils et leurs coûts normalement).

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
5	6	0	4	5	3	6	3	8	8	8	8

Valeur de base : 78 pts

CULKANS



Le culkans est un énorme oiseau carnivore, incapable de voler, vivant dans la pampa de Lustrie. Les pygmées et les Slanns le chassent pour ses plumes multicolores et pour sa chair fort appréciée. Cette créature est extrêmement sauvage mais peut servir de monture si elle est dressée convenablement. Les œufs et les oisillons se vendent par conséquent très cher.

Physique : Ces oiseaux étranges ont des pattes et un cou très musclés. Leur tête est celle d'un perroquet. Leur puissant bec peut facilement fracturer un crâne humain. Leur plumage est généralement brun, mais les mâles en bonne santé ont des plumes rouges et bleues ainsi que de grandes crêtes et de longues queues. Ils mesurent entre 2m50 et 3m.

Distribution : Les prairies du sud de la Lustrie.

Alignement : Neutre.

Socle : 25mm x 25mm

Règles optionnelles : Une attaque par morsure (bec) est une par piétinement (pattes). Les culkans sont sujets à la *stupidité*.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
15	3	0	4	4	2	2	2	2	4	6	6

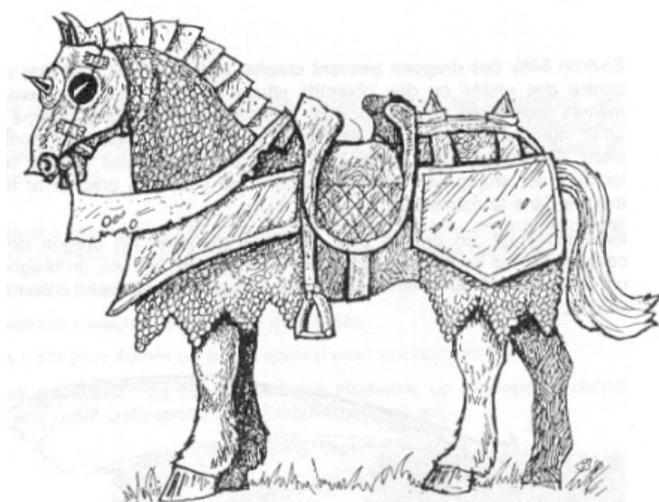
Valeur de base : 18 pts

DESTRIERS

Un destrier est un cheval dressé pour la guerre. Contrairement aux autres chevaux, ils peuvent combattre et même se battre indépendamment de son cavalier.

Physique : Cheval.

Distribution : Voir chevaux.



Socle : 25mm x 50mm.

Règles spéciales : Attaque par *piétinement*. Un destrier doit commencer la bataille avec son cavalier. Le cavalier peut descendre de cheval quand il le désire pour permettre à sa monture de combattre individuellement. Un destrier dont le cavalier est tué est retiré du jeu.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
20	3	0	4	3	1	3	1	3	3	3	3

Valeur de base : 18 pts

DRAGONS

Avant la venue des elfes dans le Vieux Monde, au temps où les nains bâtissaient leurs magnifiques cités dans les montagnes du Bout du Monde, les dragons étaient les maîtres des forêts et des cimes. A cette époque, les hommes étaient rares et le Vieux Monde n'était qu'une immense forêt sauvage, des montagnes du Bout du Monde jusqu'à la mer. Les nains connaissaient les dragons et les traitaient avec respect. Les dragons, à cette époque, étaient sages et bons. L'accroissement de la race humaine et les Incursions du Chaos changèrent la face du monde et provoquèrent une diminution du nombre des dragons et un affaiblissement de leur vitalité. Aujourd'hui, ils ne sont plus qu'une légende dans le Vieux Monde, les rares survivants passent leur temps à rêver dans les profondes cavernes de leurs antiques refuges : les montagnes du Bout du Monde et les Monts de Deuil. Ils sont vieux et las, peu de jeunes sont nés au cours du dernier millénaire, et les dragons se rendent compte qu'ils appartiennent au passé. Certains d'entre eux se sont aigris et sont devenus cupides : ceux-là restent jalousement allongés sur les monceaux de richesses amassés depuis des siècles et oubliés du monde extérieur.

Physique : Les dragons sont d'immenses reptiles ailés et quadrupèdes. En dehors de ces points communs, l'espèce varie énormément d'un individu à l'autre.

Distribution : Seule une poignée de ces créatures vit encore dans le Monde Connue. Les montagnes du Bout du Monde et les Monts de Deuil en abritent quelques uns, mais nul ne sait combien. Les dragons sont difficiles à dénombrer précisément car ils passent des siècles endormis et ignorés de tous. Les légendes du Vieux Monde font état de dragons endormis sous terre, dans des

terres funéraires ou sous d'anciennes ruines. Il y a probablement quelques dizaines de dragons encore en vie dans le Vieux Monde, autant en Arabie et dans l'ouest de Cathay.

Alignement : Loyal, bon, neutre, mauvais ou chaotique. La plupart des dragons de l'ancien temps étaient bons, ceux qui survivent aujourd'hui ont tendance à être neutres.

Socle : Selon la figurine.

Règles spéciales : Les dragons provoquent la *peur* chez toutes les créatures vivantes et la *terreur* chez toutes les créatures mesurant moins d'1m80. Le profil donné plus bas correspond à un dragon de 10 à 12 mètres (figurine de 15cm). Un dragon a 6 attaques : 4 *piétinements*, 1 *morsure* et 1 *attaque caudale*. La peau du dragon est dure et écailleuse, elle compte comme une armure de plates (ceci est déjà pris en compte dans le coût de la créature).

Environ 50% des dragons peuvent cracher le feu. Le feu peut être utilisé contre des unités ou des objectifs situés à 30cm maximum, avec les mêmes restrictions qu'un tir normal. Les pertes sont retirées comme dans un tir multiple. Il n'y a pas de jet *pour toucher* : le dragon réussit automatiquement 2D6 attaques de Force 7. Un dragon ne peut pas cracher le feu et mordre dans le même tour.

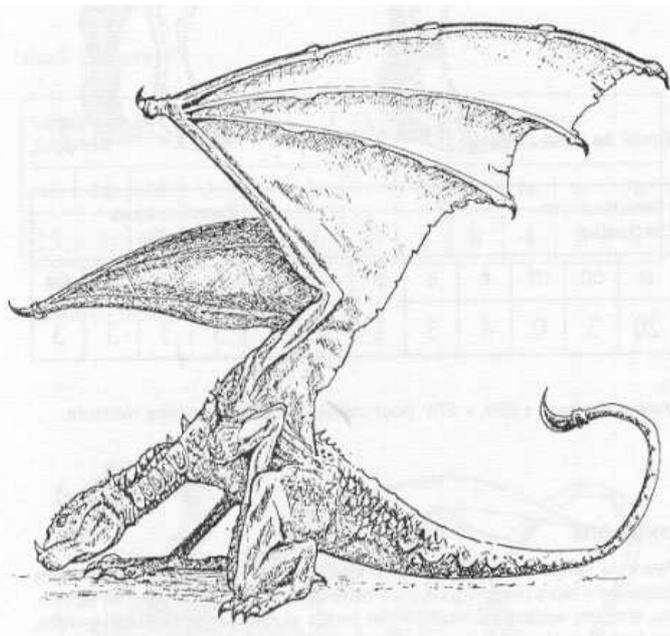
Éventuellement, un dragon peut servir de monture. Un dragon dont le cavalier est tué continue à combattre normalement. En vol, un dragon est un *voleteur*. Le mouvement donné dans son profil correspond à son mouvement au sol.

Profil de base :

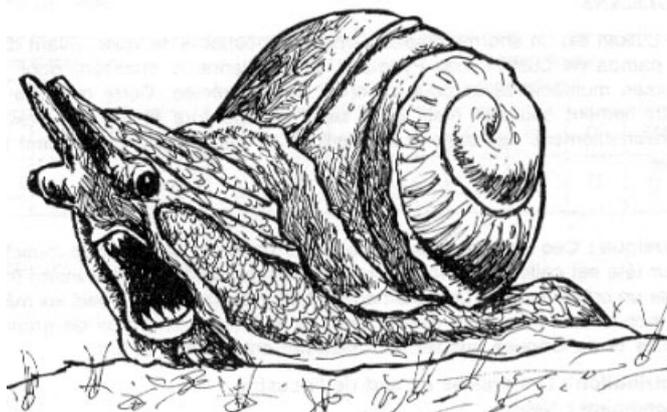
Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
15	6	0	7	7	10	3	6	10	7	10	10

Les profils des dragons varient selon leur taille et leur masse. Le profil ci-dessus est celui d'un dragon commun des temps anciens. Des individus plus gros auront sans doute de plus hauts scores en F, E et B et des caractéristiques personnelles plus basses.

Valeur de base : 682 pts



ESCARGOTS GEANTS



Ces paisibles herbivores ne sont pas des prodiges d'intelligence. Ils n'attaquent que pour se défendre.

Physique : Ce sont des escargots de plus de 3m de long.

Distribution : Les jungles de Lustrie et les Terres du Sud. Une variété habite les forêts du Vieux Monde et hiberne pendant l'hiver.

Alignement : Rien de discernable!

Socle : 40mm x 40mm ou selon la figurine.

Règles spéciales : En combat, l'escargot bave une salive corrosive, une créature blessée restera hors de combat pendant D6 tours (si elle n'est pas tuée tout de suite). La coquille est équivalente à une armure de plates plus un bouclier pour les flancs et l'arrière de la créature (ceci est pris en compte dans la valeur de base). Les escargots sont insensibles aux effets psychologiques, ils causent la peur aux créatures vivantes mesurant moins de 3m.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
5	2	0	3	4	2	1	1	10	1	10	1

Valeur de base : 7,25 pts

GRENOUILLES GEANTES

Voici encore un monstre de Lustrie : la grenouille géante carnivore vit dans le bassin de l'Amoco-Cadiz où elle dévore tout ce qui passe à sa portée. Ces grenouilles sont des chasseresses solitaires possédant chacune leur



territoire. Les Pygmées sont friands de leur chair qui rappelle, dit-on, le poulet rôti.

Physique : Ce sont des grenouilles de plus de 1m50 de long. Leurs dents sont longues et aiguisées comme des rasoirs. Elles sont souvent vertes avec des yeux jaunes et noirs.

Distribution : Le réseau fluvial de l'Amoco-Cadiz, en Lustrie.

Alignement : Neutre.

Socle : 25mm x 25mm.

Règles spéciales : Les grenouilles géantes utilisent leurs longues langues gluantes pour délivrer une attaque à 10cm de distance. Elles ne peuvent pas utiliser leur langue et mordre dans le même tour. Leur attaque normale est une *morsure*.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
7,5	2	0	3	3	2	2	1	8	3	10	7

Valeur de base : 7,25 pts

GRIFFONS



Les griffons sont des créatures du Chaos : de puissants prédateurs volants. Ces créatures errent au nord et au sud des régions polaires, accompagnant souvent des bandes de guerriers du Chaos et d'hommes bêtes. Certains se sont établis définitivement dans le Monde Connu et y vivent comme des animaux indigènes.

Physique : La partie antérieure d'un griffon est celle d'un oiseau de proie, avec des ailes et des serres. La partie postérieure est celle d'un lion. Le griffon est quadrupède. Il mesure plus de 3m de long.

Distribution : Les Incursions du Chaos. Des spécimens parcourent tout le Monde Connu en volant. Certains ont été vu jusque dans les Terres du Sud, la Lustrie et Cathay. Un certain nombre d'entre eux vit dans les Monts de Deuil.

Alignement : Chaotique.

Socle : Selon la figurine.

Règles spéciales : Les griffons provoquent la peur chez les créatures vivantes mesurant moins de 3m. Ils ont 4 attaques : 1 *morsure*, 2 *griffures* et 1 *piétinement*. En vol, ce sont des *piqueurs*.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
15	5	0	5	5	6	8	4	9	4	9	9

Valeur de base : 225 pts

HARPIES



Depuis des temps immémoriaux, les harpies hantent les contreforts des Monts de Deuil. Elles possèdent une intelligence rudimentaire et amassent des quantités de bijoux et de métaux précieux. Elles sont dangereuses et attaquent à vue.

Physique : Les harpies ont un torse de femme, le reste de leur corps est celui d'un grand rapace. Elles sont à peu près de taille humaine.

Distribution : Les Monts de Deuil.

Alignement : Neutre, mauvais ou chaotique.

Socle : 40x40mm ou socle spécial pour créature volante.

Règles spéciales : En vol, ce sont des *piqueurs*. Le mouvement donné dans leur profil correspond à leur mouvement au sol.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	4	0	4	4	2	2	1	6	4	8	9

Valeur de base : 16,50 pts

HIPPOGRIFFES



Un hippogriffe est une créature du Chaos ressemblant à un griffon. Il est un peu moins dangereux que ce dernier et, capturé jeune et dressé, il peut servir de monture.

Physique : Un hippogriffe a la tête et les ailes d'un oiseau de proie, l'avant du corps d'un lion et l'arrière train d'un cheval. C'est un grand quadrupède mesurant plus de 3m de long.

Distribution : Les Incursions du Chaos. Comme les griffons, certains spécimens parcourent en volant le Monde Connu. Une colonie s'est installée dans les Monts de Deuil.

Alignement : Chaotique. Certains hippogriffes domestiqués sont neutres.

Socle : Selon la figurine.

Règles spéciales : Les hippogriffes provoquent la *peur* chez les créatures vivantes mesurant moins de 3m. Ils ont 4 attaques : 1 *morsure*, 2 *griffures* et 1 *piétinement*. En vol, ce sont des *piqueurs*. Lorsque leur cavalier est tué, ils continuent à combattre individuellement.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
15	3	0	4	5	4	8	4	8	4	8	8

Valeur de base : 144 pts, + 5 pts si l'hippogriffe est utilisé comme monture.

HYDRES

Les hydres sont des créatures du Chaos, sujettes à de nombreuses mutations. Elles ont des têtes multiples, souvent au nombre de 7. On les voit apparaître lors des Incursions du Chaos. En dehors des Incursions, elles sont très rares. Les hydres ne sont pas sociables du tout!

Physique : Le corps peut être celui d'un mammifère, d'un reptile ou même d'un serpent. Les cous très longs portent des têtes de serpents. Une hydre mesure plus de 3m de long.



Distribution : Les Incursions du Chaos. Quelques individus vivent dans les parties les plus désolées du nord du Monde Connu.

Alignement : Chaotique.

Socle : Selon la figurine.

Règles spéciales : Une hydre peut porter 1 *morsure* par tête. Elle attaque, de plus, avec 1 *griffure*. Les hydres à corps reptilien possèdent une énorme gueule située à la base de leurs cous, qui leur donne une morsure supplémentaire à +2 en *Force*. La peau d'une hydre à corps de reptile est équivalente à une cote de mailles (jet de protection de 6 sur un D6). Une hydre peut cracher le feu à la manière d'un dragon. Le feu peut être utilisé contre des unités ou des objectifs situés à 30cm maximum, avec les mêmes restrictions qu'un tir normal. Les pertes sont retirées comme dans un tir multiple. Il n'y a pas de jet *pour toucher* : chaque tête réussit automatiquement une attaque de Force 5. Une tête ne peut pas cracher le feu et mordre dans le même tour. Les hydres provoquent la peur chez les créatures vivantes mesurant moins de 3m.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
15	3	0	4	6	7	3	8	6	4	6	6

Une hydre à corps de serpent a un *Mouvement* de 3. Une gueule à la base des cous et une attaque de queue peuvent amener à 9 ou 10 le nombre d'attaques.

Valeur de base : 342 pts pour le profil donné.



JABBERWOCKS

Les Incursions du Chaos ont créé des milliers de créatures étranges. La plupart d'entre elles sont inclassables : elles sont uniques et leurs mutations délirantes leur interdisent toute reproduction. Le Jabberwock est une exception puisque cette créature bizarre s'est établie dans le monde en tant qu'espèce fixe. Cette race reste cependant sujette à de grotesques mutations et à des différences mineures de couleur et de taille d'un individu à l'autre. Les traits les plus remarquables des Jabberwocks sont leur courage, leur agressivité et leur stupidité.

Physique : Les Jabberwocks sont de grands monstres, mesurant plus de 4m. Ils ont des bras et des jambes mais préfèrent pourtant se déplacer à quatre pattes. Leurs ailes ne leur permettent pas de voler, mais elles battent sans arrêts lorsque la créature se déplace, produisant un bourdonnement déconcertant. Un Jabberwock peut être de n'importe quelle couleur, beaucoup de ces monstres sont vaguement luminescents.

Alignement : Chaotique.

Socle : Selon la figurine.

Règles spéciales : 4 attaques : 1 *morsure venimeuse*, 2 *piétinements* et 1 *attaque caudale*. Les Jabberwocks provoquent la *peur* chez toutes les créatures vivantes et la *terreur* chez les êtres mesurant moins de 3m. Ils sont sujets à la *stupidité* et peuvent se *régénérer* à la manière des trolls.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
15	8	0	5	6	8	1	4	10	5	10	10

Valeur de base : 324 pts

JAGUARS

Le jaguar est l'un des grands fauves de Lustrie, parmi lesquels on compte également le puma. Les profils de ces deux espèces sont identiques, ainsi que ceux des autres grands félins des Terres du Sud et de Cathay. Le jaguar de Lustrie est plus gros que tous les fauves de notre monde. Capturé petit et dressé, il peut faire un bon animal de garde ou de guerre. Il ne peut pas servir de monture. Les Amazones savent particulièrement bien dresser les jaguars qui servent d'animaux de compagnie à leurs grandes prêtresses.

Physique : Les jaguars sont des félins au pelage brun-orangé ou crème, tacheté de brun foncé ou de noir. Certains animaux sont entièrement noirs : ceux-ci sont très prisés des Amazones. Ils mesurent environ 1m80 de long.

Distribution : Les jaguars vivent dans les jungles de Lustrie, les pumas dans le Nouveau Monde, les lions et les panthères dans les Terres du Sud et l'ouest de Cathay, les tigres à Cathay et dans les steppes orientales.

Alignement : Neutre.

Socle : 25mm x 50mm.

Règles spéciales : 2 attaques : 1 *morsure* et 1 *griffure*. Les animaux dressés doivent avoir un maître à moins de 15cm (ils effectuent leurs tests sous les caractéristiques de leur maître) sinon ils attaquent la figurine la plus proche d'eux quelque soit son camp.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
22,5	4	0	4	3	1	3	2	3	4	4	4

Valeur de base : 7,75 pts



LOUPS

Les loups du Monde Connu sont beaucoup plus grands, plus intelligents et plus effrayants que ceux de notre monde. Ils sont presque aussi gros que des chevaux et peuvent, en combat, tuer même un guerrier expérimenté. Ils servent souvent de montures à des créatures mauvaises comme eux et mesurant moins de 3m comme les orques ou les gobelins.

Physique : Ces loups immenses ont un pelage gris ou brun. Les loups blancs albinos sont communs dans le nord. Ils mesurent environ 1m80 de long.

Distribution : Les loups sont des créatures du nord, on les rencontre dans les Incursions du Chaos, en Norsca et dans le nord des Steppes. Dans le Vieux Monde et à Cathay, ils ont été presque exterminés. Les gobelins partagent souvent leurs repaires avec eux.

Alignement : Mauvais.

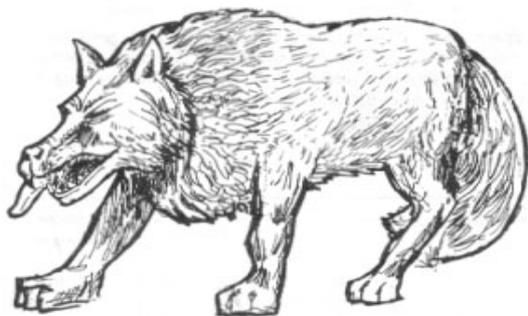
Socle : 25mm x 50mm.

Règles spéciales : Les loups dont les cavaliers sont tués sont retirés du jeu au même titre que les chevaux.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
22,5	4	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4

Valeur de base : 2,75 pts, + 5 pts si le loup est utilisé comme monture.



LOUPS DE MEUTE

Le loup de meute est un cousin plus petit du loup du Monde Connu : il est de taille identique au loup de notre monde.

Physique : Un loup de meute mesure environ 1m30 de long, son pelage est gris ou brun.

Distribution : En voie de disparition dans le Vieux Monde et l'Arabie, ces loups sont encore nombreux dans le Nouveau Monde.

Alignement : Neutre.

Socle : 25mm x 50mm.

Règles spéciales : 1 morsure.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
22,5	3	0	2	2	1	3	1	3	3	4	4

Valeur de base : 1 pts

LYCANTHROPES

Les Occidentaux vivent encore dans la peur des loups garous qui hantaient autrefois les forêts du Vieux Monde et qui y rôdent peut-être encore aujourd'hui. Les lycanthropes sont des humains ayant le pouvoir de se métamorphoser en animaux, généralement en loups. En Norsca, ils ne sont ni traqués ni persécutés, comme dans le Vieux Monde, mais on les encourage à rejoindre des berserks à la bataille. Sous sa forme humaine, un lycanthrope est un homme ordinaire, quelquefois inconscient de sa vraie nature.

Physique : Un lycanthrope ne peut prendre qu'une seule forme anormale. Il se transforme généralement en loup dans le Vieux Monde, en chacal dans les Terres du Sud et en tigre à Cathay. En Norsca, les ours garous sont totalement intégrés aux communautés humaines.

Distribution : Les lycanthropes existent partout où il y a des humains.

Alignement : Chaotique, mauvais, bon, loyal. La plupart des lycanthropes sont neutres.

Socle : Selon la figurine.

Règles spéciales : Un lycanthrope possède deux formes : son aspect humain et celui d'un animal n'excèdent pas 4 en F et en E. Les lycanthropes ne contrôlent pas totalement leurs métamorphoses. Ils sont tous sujets à la *frénésie*. Lorsqu'ils sont frénétiques, ils doivent lancer 2D6 au début de chacun de leurs tours : si le résultat est supérieur à leur FM, ils prennent leur forme animale. Ils restent sous forme animale tant qu'ils sont frénétiques. Lorsque la frénésie passe, ils lancent 2D6 au début de chacun de leurs tours : un résultat inférieur ou égal à leur FM indique qu'ils réussissent à reprendre leur forme humaine. Sous forme animale, les lycanthropes sont sujets à toutes les règles et effets psychologiques affectant l'animal duquel ils prennent l'aspect. Leur alignement peut également changer mais la frénésie les empêche de changer de camp pour cette raison.

Profil de base : Le profil de base d'un lycanthrope est, selon la forme qu'il assume, le profil humain normal, ou le profil de l'animal dont il prend l'aspect.

Valeur de base : Valeur humaine (5 pts) + valeur de l'animal (loup = 2,75 pts).

MANTICOIRES



Ces créatures du Chaos sont un mélange d'humain et de bête. Exceptionnellement intelligentes pour des créatures du Chaos, les manticoires parlent la langue noire.

Physique : Une manticoire possède généralement un corps de lion, de grandes ailes de chauve-souris et une tête d'humanoïde, bien que l'aspect et les attributs de ces monstres varient d'un individu à l'autre. La plupart de ces créatures possèdent une queue garnie de pointes empoisonnées. Elles mesurent plus de 3m de long.

Distribution : Les manticoires viennent des Incursions du Chaos où on les trouve souvent en compagnie de créatures

chaotiques. Elles sont peu nombreuses dans le nord et encore plus rares dans le reste du monde. Quelques individus parcourent le Monde Connu en volant.

Alignement : Chaotique.

Socle : Selon la figurine.

Règles spéciales : En vol, ce sont des *piqueurs*. Le mouvement donné dans leur profil correspond à leur mouvement au sol. Elles ont 4 attaques : 1 *morsure*, 2 *griffures* et une *attaque caudale venimeuse*. Elles provoquent la *peur* chez les créatures vivantes mesurant moins de 3m.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
12,5	6	4	6	6	7	4	4	8	6	8	8

Valeur de base : 324 pts

NUEES

Des nuées de créatures diverses apparaissent quelquefois dans le Monde Connu sans qu'on en connaisse la cause. Les nuées d'insectes sont redoutables en Arabie où la destruction de la végétation signifie la famine pour des milliers d'habitants. Dans le Vieux Monde, des multitudes de grenouilles, de rats ou de crapauds envahissent villes et villages à la consternation générale. Les sorciers sont souvent tenus pour responsables de tels phénomènes.

Physique : Une nuée est constituée de 100.000 insectes ou de 1.000 autres créatures. Les créatures sont normales pour leur espèce. La nuée est toujours constituée de créatures de même espèce, elle n'est jamais un mélange d'animaux divers.

Distribution : Partout dans le Monde Connu; les créatures varient d'un endroit à l'autre.

Alignement : Neutre.

Socle : Circulaire de 50mm de rayon.

Règles spéciales : Utilisez un adhésif pour fixer 10 figurines représentant les créatures sur un socle circulaire. Chaque figurine représentera 10.000 insectes ou 100 autres créatures. La nuée possède 1 point de *Blessure* et une *Attaque* par figurine; lorsqu'elle subit des pertes, son nombre d'*Attaques* diminue en même temps que ses points de Blessures. Une nuée n'est affectée par aucun effet psychologique et n'est jamais mise en déroute.

Les nuées peuvent traverser les obstacles, les bâtiments ou les unités sans aucune pénalité, même lorsqu'elles sont engagées en combat. Les nuées composées de créatures volantes ou aquatiques peuvent traverser les étendues d'eau. Les nuées peuvent être créées par des *élémentalistes* : dans ce cas, elles entrent en jeu sous le contrôle direct de ces derniers. Si l'*élémentaliste* est tué, la nuée se déplace au hasard selon un schéma d'horloge (D20) : si le résultat du dé est compris entre 13 et 20, la nuée se dissipe, retirez la du jeu. Une nuée attaque toutes les créatures qu'elle rencontre. Une nuée est sujette à la *stupidité*. Chaque nuée est considérée comme une seule créature : ses membres ne se battent jamais entre eux. Les nuées sont *inflammables*. Leurs attaques sont des *piétinements*. Les *serpents*, les *araignées*, les *scorpions*, les *rats* et les *lézards* sont *venimeux*.

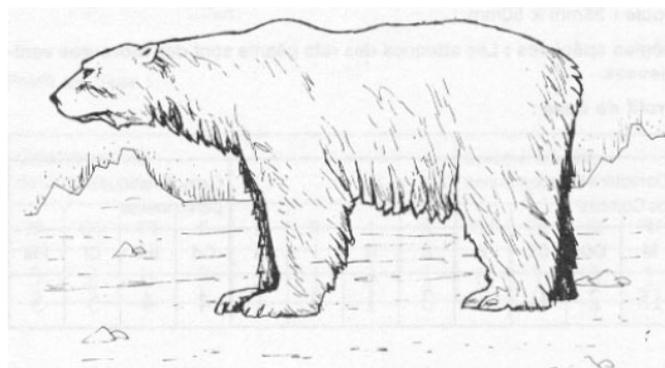
Les *scarabées* peuvent voler (*planeurs*). Les *chauves-souris* ne peuvent que voler (*planeurs*). Les *grenouilles* et les *crapauds* sont amphibiens et peuvent se déplacer sur terre et à travers des étendues d'eau. Les blessures infligées par les *fourmis* ne permettent pas de jet de protection d'armure (les fourmis entrent dans les armures). Les *tiques* n'infligent pas de blessures mais drainent la *Force* de leur victime (sans jet de protection d'armure).

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	0	1	1	10	1	10	10	2	10	10

Valeur de base : Habituellement, une nuée est conjurée par magie et ne coûte pas de pts. La valeur calculée d'après le profil est 342 pts.

OURS



L'ours des montagnes du Vieux Monde, l'ours de Cathay et le grizzly du Nouveau Monde sont d'énormes fauves dont la fourrure est recherchée par toutes les races.

Physique : Les ours mesurent plus de 3m.

Distribution : Le nord des montagnes du Bout du Monde, les hauts plateaux de Cathay (sur lesquels on trouve aussi le panda géant) et les montagnes du Nouveau Monde.

Alignement : Neutre.

Socle : 40mm x 40mm.

Règles spéciales : L'ours provoque la *peur* chez les créatures mesurant moins de 3m, ses attaques sont des *griffures*.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	0	4	4	2	3	2	6	3	6	6

Valeur de base : 19,50 pts

RATS GEANTS

Le Monde Connu possède sa part de vermine, les rats y sont fréquents. Les rats géants sont des rats transformés par les Incursions du Chaos et répandus depuis dans le monde entier. Ils préfèrent vivre dans des endroits sombres et souterrains et posent plus de problèmes aux nains et aux gobelins qu'à la race humaine.

Physique : Les rats géants peuvent atteindre 1m80 sans la queue. Quelque soit la longueur de cette dernière, ils ne comptent jamais comme des créatures de plus de 3m. Leur aspect est exactement celui des rats bruns ou noirs ordinaires.

Distribution : Les souterrains des montagnes de Norsca, des montagnes du Bout du Monde, des Monts de Deuil et



des Terres Sombres. Dans le Nouveau Monde, leurs galeries infiltrent toutes les chaînes de montagnes.

Alignement : Mauvais.

Socle : 25mm x 50mm.

Règles spéciales : Les attaques des rats géants sont des *morsures venimeuses*.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
15	2	0	3	3	1	3	1	4	4	5	5

Valeur de base : 1,75 pts

SANG-FROIDS

Les sang-froids sont les membres les plus grands de la race reptilienne. Apparentés aux troglodytes et aux hommes lézards, ils sont encore plus brutaux et bêtes que le plus stupide des troglodytes. Les Amazones, les hommes lézards, les Elfes Noirs et les Slanns utilisent les sang-froids comme montures.

Physique : Les sang-froids sont des monstres mesurant plus de 3m. Ils marchent à quatre pattes en utilisant leur queue comme balancier. Ils n'ont pas de cou et leur gueule est garnie de crocs acérés.

Distribution : Les cavernes souterraines du Nouveau Monde et de Lustrie.

Alignement : Neutre.

Socle : 25mm x 50mm.

Règles spéciales : Les sang-froids sont sujets à la *stupidité* (s'ils sont utilisés comme montures, effectuez les tests sous les caractéristiques de leurs cavaliers). Ils provoquent la *peur* chez les créatures mesurant moins de 3m. Ils n'attaquent jamais d'autres créatures de la race reptilienne,



mais peuvent servir de montures dans les combats contre ces êtres. Les sang-froids dont les cavaliers sont tués attaquent les créatures non reptiliennes les plus proches (quelque soit leur camps). Ils ont 3 attaques : 1 *piétinement* et 2 *attaques normales*.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
20	3	0	5	6	5	1	3	2	4	9	9

Valeur de base : 127 pts + 5 pts si le sang-froid est utilisé comme monture.

SANGLIERS

Les sangliers du Monde Connue sont beaucoup plus grands que ceux de notre monde; presque aussi gros que des chevaux, ils peuvent servir de montures aux créatures mesurant moins de 3m.

Physique : Ce sont de grandes créatures porcines et velues. Leurs groins sont proéminents et leurs défenses acérées. Ils sont généralement gris et mesurent environ 1m80 de long.

Distribution : Les sangliers sont des animaux forestiers du Vieux Monde et de Cathay. Certains gobelins les domestiquent et en font leurs montures de guerre.

Alignement : Neutre.

Socle : 25mm x 50mm.

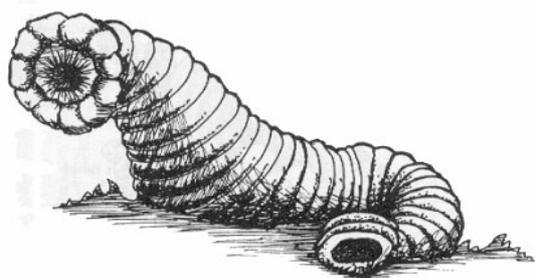
Règles spéciales : L'attaque des sangliers est un empalement. Les animaux dont les cavaliers sont tués sont retirés du jeu.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
17,5	3	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4

Valeur de base : 1,75 pts + 5 pts si le sanglier est utilisé comme monture.

SANGSUES GEANTES



Ce parasite répugnant constitue une menace constante pour les aventuriers dans les régions tropicales.

Physique : Ce sont des vers de plus de 3m avec une bouche circulaire garnie de dents.

Distribution : Les jungles de Lustrie, de Cathay et des Terres du Sud.

Alignement : Aucun.

Socle : Selon la figurine.

Règles spéciales : Les sangsues se laissent tomber sur leurs proies depuis les arbres, ceci leur donne une Initiative de 5 pour leur première attaque. Elles attaquent par *morsure venimeuse*. Elles ont *peur du feu* mais les autres effets psychologiques ne les affectent pas. Leur vitesse à la nage est le triple de leur vitesse à terre (15cm).

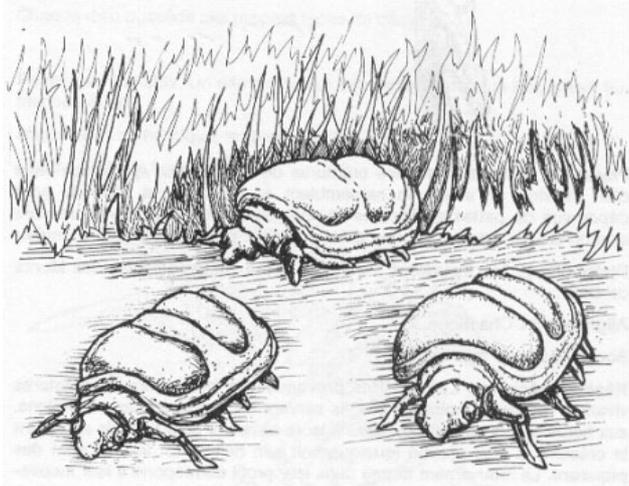
Elles provoquent la *peur* chez les créatures mesurant moins de 3m.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
5	2	0	3	4	2	1	1	10	1	7	1

Valeur de base : 6 pts

TIQUES GEANTES



Les tiques géantes sont des parasites tropicaux.

Physique : Elles sont grandes (moins de 3m), blanches, bulbeuses et boursouflées.

Distribution : Les jungles de Lustrie, de Cathay et des Terres du Sud.

Socle : 25mm x 25mm ou selon la figurine.

Règles spéciales : Elles attaquent par *morsure*, leurs attaques ne provoquent pas de blessures mais réduisent la Force de leurs victimes. Le jet de protection d'armure s'effectue normalement. Dans une campagne, un personnage récupère sa force de la même manière qu'il guérit ses blessures. Les tiques ont *peur du feu* mais les autres effets psychologiques ne les affectent pas.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
5	2	0	3	3	1	3	1	6	1	6	1

Valeur de base : 1 pts

WYVERNS

Le wyvern est un carnivore solitaire des montagnes et des forêts. Féroce et très dangereux, il est heureusement rare. Un wyvern peut être monté s'il a été dressé jeune par un expert. Seuls les shamans orques des Monts de Deuil savent élever les wyverns, et ils ne tiennent pas à révéler leur secret. Les wyverns sont des créatures du Chaos qui apparaissent parfois avec les Incursions. A l'exception des colonies des Monts de Deuil, on trouve peu de wyverns dans le Monde Connu.

Physique : Comme toutes les créatures du Chaos, leur apparence varie d'un individu à l'autre. Ils ressemblent à des dragons mais ils sont dépourvus de pattes antérieures et sont plus petits. Un wyvern mesure environ 6m de long : c'est une créature assez grande pour être montée.

Distribution : Les Incursions du Chaos et les petites colonies des Monts de Deuil.

Alignement : Chaotique.

Socle : Selon la figurine.

Règles spéciales : Les wyverns provoquent la *peur* chez les créatures vivantes mesurant moins de 3m. Ils servent de montures aux champions, aux héros et aux sorciers orques. Si leurs cavaliers sont tués, ils attaquent la créature la plus proche (quelque soit son camp). En vol, ce sont des *pikeurs*. Le mouvement donné dans leur profil correspond à leur mouvement au sol. Ils attaquent par *piétinements*.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	2	0	5	6	3	1	3	4	4	4	4

Valeur de base : 75 pts + 5 pts si le wyvern est utilisé comme monture.

ZOATS [Ajout de Hordes Sauvages p74]

Les zoats sont des créatures qui évitent les autres races, ils ne combattent jamais en unités et sont tous magiciens.

Ces créatures ont une peau très dur, leurs dos et leurs flancs sont couverts d'écailles : ceci leur donne une jet de sauvegarde naturel de 6. Ils vivent dans les bois et peuvent s'y déplacer sans aucune pénalité, à la manière des elfes sylvains.

Les zoats et les champions sont sorciers de niveau 1 : ils ont les mêmes pouvoirs mais leurs profils sont différents. Les héros mineurs zoats sont des sorciers de niveau 2 et les héros majeurs des sorciers de niveau 3.

Carac. de combat								Carac. personnelles			
------------------	--	--	--	--	--	--	--	---------------------	--	--	--

Zoat : 110pts, 10PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
17,5	6	3	5	5	3	5	2	10	10	10	10

Champion : 140pts, 10PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
17,5	6	3	5	5	4	6	2	10	10	10	10

Héros mineur : 215pts, 20PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
17,5	7	3	5	6	5	6	2	10	10	10	10

Héros majeur : 315pts, 30PM

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
17,5	7	4	5	6	6	7	2	10	10	10	10

DEMONS

Les démons sont des créatures étrangères au Monde Connu. Ils sont les émanations directes de leurs maîtres, dieux ou déesses. Ils ne peuvent entrer dans le Monde Connu que par le biais de la magie : conjuration d'un démonologue ou intervention d'un dieu ou d'un démon majeur. Les démons ne sont pas considérés comme des « créatures vivantes » bien qu'ils soient vivants et qu'ils puissent être bannis de leurs corps matériels lorsqu'ils se trouvent dans le Monde Connu. Les effets psychologiques, causés par d'autres créatures que des dieux ou des démons qui leur seraient supérieurs, ne les affectent pas. Ils ne subissent jamais de déroutes.

En ordre décroissant, il existe trois types de démons : les **démons majeurs**, les **démons mineurs** et les **serviteurs**

démoniaques. Évidemment, aucun de ces démons ne surpasse les **divinités**.

BALROGS

Un balrog est un démon majeur du feu. Sa magie est basée sur cet élément.

Physique : Un balrog est un humanoïde, son corps est souvent couvert de flammes. Des jets de feu sortent de ses narines et de sa bouche, ses yeux comme des charbons ardents. Il mesure plus (quelquefois beaucoup plus) de 3m.

Alignement : Mauvais.

Socle : Selon la figurine.

Règle spéciales : En vol, ce sont des *pikeurs*. Le mouvement donné dans leur profil correspond à leur déplacement au sol. Un balrog provoque la *peur* et la *terreur* chez toutes les créatures vivantes. Les effets psychologiques et les déroutes le ne les affectent que s'ils sont provoqués par un dieu. Ils sont insensibles aux armes non-magiques, au feu et à la magie basée sur le feu.

Ils sont armés d'un *fouet de feu* qu'ils peuvent utiliser au combat contre une créature située à 15cm (ou moins) d'eux. L'attaque réussie d'un balrog provoque D6 points de dommages par le feu en plus des blessures normales. Ces créatures magiques sont équivalentes à des sorciers de 1^{er} niveau ou plus. Les attaques d'un balrog sont considérées comme des attaques par armes magiques; ce sont : 1 *attaque de fouet*, 6 *griffures*, 2 *piétinements* et 1 *attaque caudale*.

Les balrogs peuvent cracher le feu à la manière des dragons : ils causent 2D6 attaques automatiques (pas de jet *pour toucher*) de Force 10 à une portée de 30cm. Ils ne peuvent pas cracher le feu lorsqu'ils sont engagés en combat.



Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
15	10	10	7	7	15	10	10	10	10	10	10

Valeur de base : 1210 pts : ce coût est énorme mais le balrog est un monstre extrêmement puissant. Vous pouvez créer des héros balrog selon le système habituel.

N'oubliez pas qu'un balrog est toujours un magicien : il ne coûte aucun point supplémentaire pour cette raison car la somme de pts deviendrait alors astronomique. Un balrog doit payer ses sorts 50 pts, il peut, si vous le désirez, ne posséder aucun sort : dans ce cas, il sera un sorcier de niveau 1 avec 10PM.

SERVITEURS DEMONIAQUES

Les serviteurs démoniaques occupent la place la plus basse dans la hiérarchie des démons. Ils prennent souvent des formes animales, comme les chevaux-démons (ou coursiers démoniaques) décrits ci-dessous. Ils sont utilisés comme messagers ou comme montures. Ces entités sont très différentes d'un panthéon à un autre : il est impossible de généraliser à propos de leurs formes ou de leurs motivations.

La plupart d'entre elles mesurent moins de 3m. Elles ne sont pas forcément mauvaises ni méchantes. Chaque divinité possède ses propres types de serviteurs.

Physique : Variable. Souvent une forme animale : loup ou cheval. Ils mesurent presque tous moins de 3m.

Alignement : Chaotique, mauvais, neutre, bon ou loyal.

Socle : Selon la figurine.

Règles spéciales : Selon la nature de sa campagne, le MJ peut créer les serviteurs démoniaques qu'il désire et leur attribuer toutes sortes de règles spéciales. Le profil donné plus bas correspond à un *coursier démoniaque* invoqué par le sort de démonologie de niveau 1, *Conjuration d'une monture*. La créature se présente sous la forme d'un destrier noir aux yeux flamboyants et au souffle enflammé. Elle possède une attaque par *piétinement* (non magique). Son cavalier peut descendre du coursier pour le laisser combattre individuellement lorsqu'il le désire. Lorsque le cavalier est tué, le coursier disparaît en fumée. Un coursier démoniaque provoque la *peur* chez toutes les créatures vivantes, il est sujet à l'*instabilité*. Il est insensible aux effets psychologiques et aux déroutes provoquées par d'autres créatures que les démons ou les dieux.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
20	3	0	4	3	1	3	1	3	3	3	3

Valeur de base : 7 pts (les 5 pts pour utiliser la créature comme monture sont compris).

DEMONS MAJEURS

Les démons majeurs sont les plus puissantes des créatures démoniaques. Dans leurs plans d'existence, ils sont les seconds des dieux et exercent leur autorité sur tous les autres démons. Ils sont adorés au même titre que les dieux par certaines cultures humaines.

Ces entités sont très différentes les unes des autres : la plupart d'entre elles mesurent plus de 3m, elles ne sont pas forcément mauvaises ni méchantes.

Chaque dieu possède ses propres types de démons.



Physique : Variable. Un démon majeur est presque toujours très grand, humanoïde et ailé.

Alignement : Chaotique, mauvais, neutre, bon ou loyal.

Socle : Selon la figurine.

Règles spéciales : Selon la nature de sa campagne, le MJ peut créer les démons majeurs qu'il désire et leur attribuer toutes sortes de règles spéciales. Le profil donné plus bas correspond à une moyenne (en admettant qu'il en existe une) : un humanoïde de 4 à 5m possédant des ailes et ressemblant à l'archange St Michel ou au démon Belzébuth. Un démon majeur cause la *peur* à toutes les créatures vivantes et la *terreur* à celles de moins de 3m. En vol, c'est un *pikeur*. Le mouvement donné dans son profil correspond à son déplacement au sol. Il est insensible aux armes non magiques. Les effets psychologiques et les déroutes ne l'affectent que s'ils sont provoqués par un dieu. Ses attaques comptent comme des attaques d'arme magique. Il est sujet à l'*instabilité* (voir **Magie guerrière**). Les démons majeurs, y compris les balrogs, peuvent être commandants d'unités de démons mineurs ou de créatures vivantes de même alignement.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
15	10	10	7	10	10	10	10	10	10	10	10

Valeur de base : 970 pts. Un démon majeur est quelquefois sorcier; dans ce cas, il reçoit ses pouvoirs magiques de la même manière que les balrogs.

DEMONS MINEURS

Les démons mineurs sont les plus communes de ces créatures. Ce sont les soldats, les travailleurs, les messagers des sociétés démoniaques : Ils effectuent toutes les tâches selon le bon vouloir de leurs maîtres. Ces entités sont très différentes les unes des autres : elles ne sont pas forcément mauvaises ni méchantes. Chaque dieu possède



ses propres types de démons mineurs. Les gargouilles sont les démons mineurs de certaines divinités du mal.

Physique : Variable. Un démon mineur est souvent humanoïde, quelquefois ailé et mesure presque toujours moins de 3m.

Alignement : Chaotique, mauvais, neutre, bon ou loyal.

Socle : Selon la figurine.

Règles spéciales : Selon la nature de sa campagne, le MJ peut créer les démons mineurs qu'il désire et leur attribuer toutes sortes de règles spéciales. Le profil donné plus bas correspond à une moyenne (en admettant qu'il en existe une) : un humanoïde de 2m50 environ possédant des ailes, comme un ange ou un diable. Un démon mineur cause la *peur* à toutes les créatures vivantes mesurant moins de 3m. En vol, c'est un *pikeur*. Le mouvement donné dans son profil correspond à son déplacement au sol. Il est insensible aux armes non magiques. Les effets psychologiques et les déroutes ne l'affectent que s'ils sont provoqués par un dieu ou un démon majeur. Ses attaques comptent comme des attaques d'arme magique. Il est sujet à l'*instabilité* (voir **Magie Guerrière**).

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	5	5	4	3	1	6	2	10	10	10	10

Valeur de base : 32 pts

ELEMENTAIRES

Les esprits élémentaires, ou simplement « élémentaires », sont des manifestations des forces naturelles des quatre éléments : Terre, Eau, Air et Feu. Selon les circonstances de leur apparition, ces manifestations peuvent prendre des formes diverses. Les élémentaires conjurés par des sorciers élémentalistes prennent souvent un aspect humanoïde.

Les élémentaires possèdent à la fois des traits communs et des particularités dues à leur élément d'origine.

REGLES GENERALES

Les élémentaires n'ont aucune conscience individuelle ni aucune intelligence personnelle. Leurs souvenirs sont ceux de la planète même. Un élémentaire pourra sembler extrêmement sage ou complètement stupide : en réalité, son intelligence n'est pas comparable à celle d'un être humain. Un élémentaire ne pose jamais de questions, ne porte aucun jugement et n'a pas de motivations personnelles. Il obéit aux ordres de son conjurateur et se dissipe lorsqu'il est tué.

Distribution : Les élémentaires sont le monde.

Alignement : Aucun.

Socle : Selon la figurine.

Règles spéciales : Un élémentaire n'a pas de taille fixe, il peut, au début de son tour, se subdiviser en plusieurs élémentaires plus petits qui seront joués individuellement et non pas en unité.

Un élémentaire normal est de « taille 10 » : toutes ses caractéristiques, sauf son mouvement, sont de 10 (voir profil), il peut se diviser en deux élémentaires de taille 5,

en dix élémentaires de taille 1, en deux de taille 3 et un de taille 4, etc, au gré du joueur. Ses caractéristiques seront toujours égales à la taille de la créature, son mouvement sera égal à sa taille x 2,5cm.

Lorsqu'un élémentaire reçoit une *blessure*, toutes ses caractéristiques sont réduites. Ainsi, un élémentaire de taille 4 recevant une blessure deviendra un élémentaire de taille 3.

Les élémentaires ne sont pas affectés par les armes non-magiques, leurs propres attaques (des *piétinements*) sont considérées comme des attaques magiques. Les élémentaires ne sont pas des créatures vivantes. Ils sont insensibles aux effets psychologiques et ne peuvent être mis en déroute.

Les élémentaire provoquent la peur chez toutes les créatures vivantes. Les élémentaires de taille 10 provoquent aussi la terreur chez toutes les créatures vivantes.

Ils sont sujets à l'*instabilité* (voir **Magie guerrière**).

Il peut arriver que des élémentaires de types différents entrent en conflit : de tous les élémentaires placés en contact socle à socle, celui dont la taille est la plus grande gagne le combat, il ne subit aucun dommage, les autres élémentaires sont détruits.

Profil de base :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
25	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

Valeur de base : 1133 pts, mais les élémentaires sont souvent conjurés et ne coûtent, dans ce cas, aucun pts.



ELEMENTAIRE DE L'AIR

Ils sont invisibles ou prennent une forme nuageuse et tourbillonnante. Les élémentaires de l'air ne peuvent se déplacer que par voie aérienne : ils ne volent cependant pas : déplacez-les selon le mouvement donné dans leur profil. Ils passent au dessus de tous les obstacles en contact avec l'air sans pénalité et peuvent attaquer tout ce qui est en contact avec l'air.

Ils ne peuvent pas traverser une barrière faite de l'un des autres éléments, mais ils peuvent la contourner ou passer au dessus. Ils ne peuvent aller ni sous terre, ni sous l'eau.

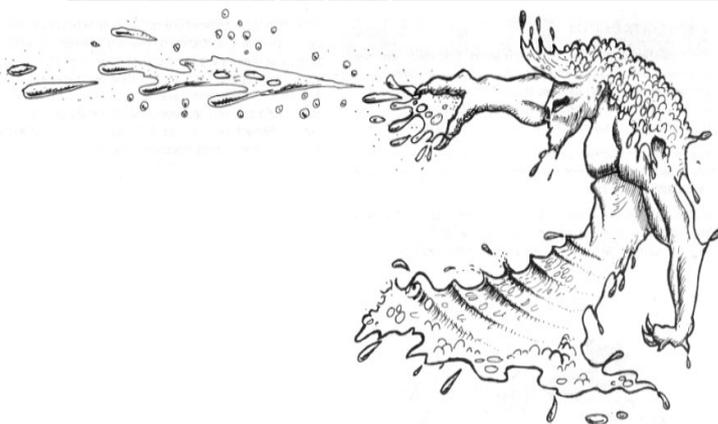
Un élémentaire de l'air de taille 5 ou plus peut jeter un sort de *Rafale de vent* une fois par tour. Les élémentaires n'ont pas de *PM*, ils tirent leur énergie directement de l'univers et leurs sorts fonctionnent toujours.

ELEMENTAIRES DE LA TERRE

Ils ont, généralement, un aspect rocheux ou pierreux. Les élémentaires de la terre peuvent traverser les objets solides à leur guise, se déplacer sur le sol, dans le sol, dans les murs, etc, sans aucune pénalité.

Ils ne peuvent pas traverser une barrière faite de l'un des autres éléments, mais ils peuvent la contourner ou passer au dessus. Ils ne peuvent pas se déplacer dans les airs car ils doivent rester en contact permanent avec le sol. Ils se déplacent sans pénalité dans les bâtiments. Un élémentaire de la terre qui perd contact avec le sol est détruit. Un élémentaire de la terre de taille 5 ou plus peut jeter un sort d'*Assaut de pierres* une fois par tour. Les élémentaires n'ont pas de *PM*, ils tirent leur énergie directement de l'univers et leurs sorts fonctionnent toujours.

ELEMENTAIRES DU FEU



Un élémentaire du feu de taille 5 ou plus peut jeter un sort de *Boule de feu* une fois par tour. Les élémentaires n'ont pas de *PM*, ils tirent leur énergie directement de l'univers et leurs sorts fonctionnent toujours.

ELEMENTAIRES DE L'EAU

Ils peuvent prendre la forme d'une vague ou celle d'une pluie torrentielle. Les élémentaires de l'eau peuvent se déplacer sur toute la surface de jeu sans pénalité. Ils passent au dessus des barrières de terre ou d'air à vitesse

normale mais ils ne peuvent ni entrer sous terre ni s'envoler dans les airs. Ils peuvent se déplacer librement à travers l'eau sous toutes ses formes, y compris les systèmes de drainage et les rivières souterraines. Un élémentaire d'eau de taille 5 ou plus peut jeter un sort d'éclair une fois par tour. Les élémentaires n'ont pas de *PM*, ils tirent leur énergie directement de l'univers et leurs sorts fonctionnent toujours.

LES ARMEES

Hordes Sauvages propose des listes d'armée plus détaillées et celles-ci ne sont données que pour mémoire ou inspiration. En effet, certaines listes ne sont pas non reprises : Tilée, nains nordiques, Amazones et Slanns.

Chaque joueur a ses préférences en matière de troupes, certains aiment les charges de cavalerie fulgurantes, d'autres apprécient la solidité de l'infanterie.

Les armées suivantes ont été créées pour les joueurs et les MJ désireux de gagner du temps sur la préparation de leurs forces. Chaque armée offre un choix d'unités typiques des différentes races des nations du Monde Connu.

Les unités proposées comportent généralement 10 figurines lorsqu'il s'agit de cavalerie ou d'archers, 20 modèles pour l'infanterie et 5 pour les grandes créatures. Des musiciens, porte-étendards et commandants ont été inclus dans les unités où leur coût les rendait avantageux. Lorsqu'une unité comporte un champion, celui-ci en est aussi le commandant.

Les joueurs peuvent se mettre d'accord pour employer ces armées toutes faites ou le MJ peut le leur imposer. Elles ne sont en aucun cas obligatoires ni restrictives : leur seule raison d'être est l'économie de temps et d'effort qu'elles procurent aux joueurs.

Abréviations :

LC	Lance (cavalerie)
L	Lance
2M	Arme à deux mains
M	Arme à une main (gratuite)
M+	Arme à une main (supplémentaire)
P	Pique
F	Filet
B&C	Boulet et chaîne
I	Arme improvisée
Bc	Bouclier
Cm	Cotte de mailles, cuirasses ou équivalent
Pl	Armure de plate ou équivalent
Ca	Caparaçon pour monture
AC	Arc court
AL	Arc long
AE	Arc elfique
AR	Arbalète
AAR	Arbalète à répétition
SA	Sarbacane
FR	Fronde
AJ	Arme de jet
e	Porte-étendard inclus
m	Musicien inclus
C	Commandant
ch	Commandant/champion

UTILISATION DES ARMEES

Les joueurs peuvent choisir des **bataillons** de 1000 pts au moins, extrait des armées données. Ces bataillons seront formés de n'importe quels types d'unités et de personnages donnés, la même unité peut s'y trouver en plusieurs exemplaires. Trois bataillons formeront une armée accompagnée d'un sorcier (non compris dans les tableaux suivants) par bataillon. Les troupes utilisées pour former l'armée peuvent être issues du même tableau ou de

plusieurs tableaux différents si les alignements des créatures sont compatibles.

EMPIRE DU VIEUX MONDE

L'Empire est l'un des plus grands états du Vieux Monde. C'est une confédération de duchés partageant une langue et une culture commune sous la suzeraineté de l'Empereur. L'Empire est situé au nord de la partie centrale du Vieux Monde, entre le Grand Duché au nord et la Bretonie au sud. Les armées impériales sont composées de chevaliers en armures accompagnés d'hommes d'armes et de quelques paysans.

Profils : Les profils sont ceux des Occidentaux. Les **chevaliers*** ont +1 en CC (CC = 4, pts = 5,50).

Types de troupes	Nbre/ unité	Équipement	Types inclus	Pts
*Chevaliers montés	10	Cheval/M/LC/Pl/Bc/Ca	ch/e/m	257
*Chevaliers à pied	20	M/Pl/Bc	ch/e/m	189,5
Hommes d'armes	10	Cheval/M/L/Cm/Bc/A	ch	142
Hommes d'armes	20	M/2M/Cm	ch/m	142
Hommes d'armes	20	M/Cm/AR	ch	82
Hommes d'armes	10	M/Cm/AL	ch	77
Paysans	20	I	cm	100
Héros majeur	1	Cheval/M/LC/Pl/Bc/Ca		169,5
Héros majeur	1	M/2M/Pl/Bc		111
Héros mineur	1	Cheval/M/LC/Pl/Bc/Ca		74
Héros mineur	1	M/2M/Pl/Bc		48

CITES-ETATS MERIDIONALES

Le sud du Vieux Monde possède une technologie plus avancée que celle de l'Empire, ses armées utilisent la bombarde. Cette mosaïque de petits états (souvent en guerre les uns contre les autres) se situe dans la péninsule sud-est du Vieux Monde.

Profils : Les profils sont les mêmes que ceux des Impériaux

Types de troupes	Nbre/ unité	Équipement	Types inclus	Pts
*Chevaliers montés	10	Cheval/M/LC/Pl/Bc/Ca	ch/e/m	257
*Chevaliers à pied	20	M/Pl/Bc	ch/e/m	189,5
Hommes d'armes	10	Cheval/M/Cm/Bc/AR	ch	147
Hommes d'armes	20	M/Bc/Cm	ch/m	132
Hommes d'armes	20	M/Bc	ch	112
Hommes d'armes	10	M/Cm/AR	ch	82
Hommes d'armes	10	M/A	ch	62
Milice urbaine	20	M/L/Bc	c/m	120
Bombarde + 5 hommes	1	M	c	175
Héros majeur	1	Cheval/M/LC/Pl/Bc/Ca		169,5
Héros majeur	1	M/2M/Pl/Bc		111
Héros mineur	1	Cheval/M/LC/Pl/Bc/Ca		74
Héros mineur	1	M/2M/Pl/Bc		48

EMPIRE DE CATHAY

L'Empire de Cathay est la plus ancienne et la plus puissante nation orientale. Ses armées sont extrêmement efficaces et l'Empire en a bien besoin pour se défendre des maraudeurs hobgobelins, des nomades des steppes, des sauvages de la jungle et surtout de la puissance insulaire du Nippon. Les armées nipponnes sont identiques à celles de Cathay.

Les **samouraïs*** et les **moines vimto**** ont des profils spéciaux.

Samourai : CC +2, CT +2, B +1, I +3, Cl +1, FM +1, pts de base = 18.

Moine vimto : M +1, CC +5, CT +5, F +1, E +1, B +1, I +7, A + 2, Cd +3, Int +3, Cl +3, FM +3, pts de base = 79,50. Ceci comprend leur jet de protection équivalent à celui d'une armure de plates.

Les samourai et les vimtos possédant le statut de héros sont d'une puissance incroyable. Voici les profils détaillés de ces personnages :

Carac. de combat											Carac. personnelles	
Samourai : 18pts												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM	
10	5	5	3	3	2	6	1	7	7	8	8	
Héros mineur samourai : 75pts												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM	
10	7	7	4	4	3	8	2	8	8	9	9	
Héros majeur samourai : 140pts												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM	
10	8	8	4	4	4	9	3	9	9	10	10	
Moine vimto : 79,5pts												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM	
12,5	8	8	4	4	2	10	3	10	10	10	10	
Héros mineur vimto : 161pts												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM	
12,5	10	10	4	4	3	10	4	10	10	10	10	
Héros majeur vimto: 248pts												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM	
12,5	10	10	4	4	4	10	5	10	10	10	10	

Types de troupes	Nbre/unité	Équipement	Types inclus	Pts
*Samourais	10	Cheval/M/LC/PI/A/Ca	ch	393
*Samourais	10	M/PI/AL	ch	246
*Samourais	20	M/2M/PI	ch/m	235,5
Guerriers	20	M/L/Cm	ch/m	132
Guerriers	20	M/2M/Cm	ch/m	142
Guerriers	10	M/A/Cm	ch	72
**Moine vimto	1	PI (équivalent)		79,5
Héros mineur sam.	1	M/2M/PI		95
Héros majeur sam.	1	M/2M/PI		75
Héros mineur vimto	1	PI (équivalent)		161
Héros majeur vimto	1	PI (équivalent)		248

MARAUDEURS GOBELINS

Le tableau représente une force typique de pillards gobelins basée dans les montagnes du Bout du Monde. Les

unités ont des commandants gobelins que vous pouvez, si vous le souhaitez, remplacer par d'autres gobelinoïdes, des orques par exemple. Ajoutez, dans ce cas, la différence de coût des commandants au coût de l'unité. Exemple : un champion gobelin coûte 4,25 pts, un champion orque 7,25 pts; ajoutez 3 pts à l'unité. Les armes et armures des gobelins varient d'un individu à l'autre à l'intérieur de la même unité, considérez cependant que l'équipement est homogène au sein d'une même unité.

Types de troupes	Nbre/unité	Équipement	Types inclus	Pts
Gobelins	20	M	ch/e/m	58,5
Gobelins	20	M/Cm	ch/e/m	71,25
Gobelins	10	M/L/Bc	ch/e/m	71,25
Gobelins	5	M/A	ch	30
Gobelins	20	B & C	ch	28,25
Demi-orques	20	M/Bc	ch/m	117
Hobgobelins	20	M/Bc/Cm	ch/m	132
Hobgobelins	10	M/A	ch	72
Petit gobelins	20	M/L/Bc/A	ch	41,25
Petit gobelins	20	M/F	ch	31,75
Petit goblins	20	M	ch	21,75
Gobelins sur loup	10	Loup/M/Cm/Bc/A	ch	105,75
Char (2 gobelins + 2 loups)	1	2 loups/M/Cm	ch	27
Héros mineur gobelin	1	M/Cm/Bc		27
Héros majeur gobelin	1	M/Cm/Bc		87
Héros mineur hobgobelin	1	M/Cm/Bc		42
Héros majeur hobgobelin	1	M/Cm/Bc		97,5

HORDE DU CHAOS

Ce tableau représente une bande typique de créatures du Chaos, l'une de celles qui harcèlent périodiquement le nord du Vieux Monde. Le nombre de figurines par unité de guerriers du Chaos a été réduit de moitié à cause du coût exceptionnellement élevé de ces créatures.

Types de troupes	Nbre/unité	Équipement	Types inclus	Pts
Guerriers du Chaos	10	M/2M/PI	ch	533,5
Guerriers du Chaos	10	M/PI/Bc	ch	515,5
Guerriers du Chaos	10	M/PI/AL	ch	555
Guerriers du Chaos	5	Destrier/M/PI/Bc/Ca	ch	456
Hommes-bêtes	20	M/Bc	ch	218,5
Hommes-bêtes	20	M/Cm/Bc	ch	230
Héros mineur homme-bête.	1	M/Cm/Bc		79,5
Héros majeur homme-bête	1	M/Cm/Bc		143
Héros mineur guerrier du Chaos	1	PI/2M		160,5
Héros majeur guerrier du Chaos	1	PI/2M		270

FORCE D'INVASION ELFES NOIRES

Les Elfes Noirs sont perpétuellement en guerre avec les Elfes du Nouveau Monde. Ils font également des razzias dans le Vieux Monde pendant les périodes d'activité des Incursions du Chaos, lorsque les routes maritimes ne sont plus surveillées par les Elfes des Mers. Chez les Elfes Noirs, les femmes sont aussi cruelles et belliqueuses que les hommes. Dans les armées, elles constituent la moitié des effectifs. Les unités de furies sont, elles, entièrement féminines.

Types de troupes	Nbre/ unité	Équipement	Types inclus	Pts
Guerriers	20	M/Cm/Bc	ch/m	187
Guerriers	20	M/Cm/Bc/A	ch/m	207
Guerriers	10	M/Cm/Bc/ARR	ch	109,5
Furies	20	M/Cm/Bc	ch/m	187
Maître-lézard	5	Sang-froid/Cm/Bc/ARR	ch	718,25
Héros mineur	1	M/Cm/Bc		73,5
Héros majeur	1	M/Cm/Bc		143,5
Héros mineur	1	Sang-froid/M/Cm/Bc		1001,5
Héros majeur	1	Sang-froid/M/Cm/Bc		1859,5

EXPEDITION ELFIQUE

Voici un exemple typique d'une expédition de Hauts Elfes et d'Elfes des Mers venue des Royaumes Elfiques pour contrer une force d'invasion des Elfes Noirs dans le Nouveau Monde.

Types de troupes	Nbre/ unité	Équipement	Types inclus	Pts
Guerriers	20	M/Cm/Bc	ch/e/m	239,5
Guerriers	20	M/Cm/L	ch/e/m	139,5
Archers	10	M/AE	ch	107
Archers	10	M/Cm/AE	ch	117
Héros mineur	1	M/Cm/Bc		63,5
Héros majeur	1	M/Cm/Bc		143,5

ARMEE ORQUE

Les orques sont les mieux organisés, les mieux encadrés et les plus enthousiastes de tous les gobelinoïdes. Le tableau suivant représente un exemple de bande venue du fin fond des montagnes du Bout du Monde ou des Terres Sombres pour menacer le Vieux Monde. Les orques combattent souvent aux côtés de leurs cousins les gobelins et une armée peut être composée d'unités des deux espèces. Leur équipement est aussi hétéroclite que celui des gobelins mais on considère que les armes et armures sont les mêmes au sein de chaque unité.



Types de troupes	Nbre/ unité	Équipement	Types inclus	Pts
Guerriers	20	M/Cm/Bc	ch/m	137
Guerriers	20	M/Bc	ch/m	117
Guerriers	20	M/Cm/2M	ch/m	147
Guerriers	10	M/Cm/A	ch	74,5
Guerriers	10	M/A	ch	64,5
Guerriers	10	M/AR	ch	74,5
Guerriers	10	M/Cm/AR	ch	84,5
Maître-loups	10	Loup/M/Cm/Bc	ch	147
Baliste	1	Baliste + 3 orques/M	c	65,75
Catapulte	1	Catapulte + 4 orques/M	c	121
Héros mineur	1	Wyvern/M/L/Cm		364
Héros majeur	1	Wyvern/M/L/Cm		820,5
Héros mineur	1	Loup/M/Cm/Bc		75
Héros majeur	1	Loup/M/Cm/Bc		170,25
Héros mineur	1	M/Cm/Bc		44
Héros majeur	1	M/Cm/Bc		100,5

NAINS NORDIQUES

Les nains du nord souffrent énormément des invasions des créatures du Chaos à l'intérieur de la Norsca. Ils constituèrent des forces qui arrêtaient le Chaos, mais leurs pertes furent énormes. Leurs armées contiennent des berserks sujets à la frénésie et des guerrières d'une grande bravoure appelées Sœurs de bouclier.

Types de troupes	Nbre/ unité	Équipement	Types inclus	Pts
Guerriers	20	M/Cm/Bc	ch/e/m	239,5
Guerriers	20	M/2M/Cm/Bc	ch/e/m	139,5
Guerriers	20	M/L/Bc	ch	107
Sœurs de bouclier	20	M/Cm/Bc	ch	117
Archers	10	M/Cm/A		63,5
Archers	10	M/Cm/AR		143,5
Paysans	20	I		
*Berserks	20	2M		
Héros mineur	1	M/2M/Cm/Bc		
Héros majeur	1	M/2M/Cm/Bc		

GUERRIERS NAINS DE CARAZ-A-CARAK

Le royaume de Caraz-Adul est l'un des plus vieux et des plus grands des anciens royaumes nains du Vieux Monde à exister encore à l'heure actuelle. Son nom signifie « Terre des plus hauts sommets » car il est situé dans une vallée en altitude des montagnes du Bout du Monde. La plus grande cité-forteresse souterraine de la région est Caraz-a-carak : « Le pic imprenable ». Les farouches nains de ce royaume sont des guerriers réputés, toujours en conflit avec les gobelins des montagnes et des Terres Sombres.

Une armée de nains du Vieux Monde peut inclure, en plus des unités proposées ci-dessous, des unités équivalentes à celles des Nains Nordiques à l'exclusion des berserks et des Sœurs de bouclier. Elle peut également inclure des unités d'alliés gnomes, mais celles-ci sont très rares et ne doivent jamais dépasser 10% du coût total de l'armée.

Types de troupes	Nbre/ unité	Équipement	Types inclus	Pts
Guerriers	20	M/PI/Bc	ch/e/m	239,5
Guerriers	20	M/2M/PI	ch/e/m	252
Archers	10	M/PI/AR	ch	112
Gnomes	20	M/Cm	ch/m	122
Baliste	1	Baliste + 3 nains/M	c	72,5
Catapulte	1	Catapulte + 4 nains/M	c	130
Bombarde	1	Bombarde + 5 nains/M	c	185
Héros mineur	1	M/2M/PI/Bc		84
Héros majeur	1	M/2M/PI/Bc		174

TROUPE DE GUERRE AMAZONE

Les Amazones sont un peuple farouche, plaçant son indépendance au dessus de tout et n'accordant que peu de considération aux autres races intelligentes, surtout aux Slanns. Voici une troupe typique d'Amazones sur le sentier de la guerre, elle ne possède aucune arme des Temps Anciens, mais le MJ peut en ajouter s'il le désire. Cette force comporte des kalims aux caractéristiques spéciales : **CC** +1, **CT** +1, **I** +2, **Cd** -1 et **Cl** -1, valeur de base = 5.75pts. Les berserks sont sujettes à la *frénésie*. Une troupe d'Amazones peut comporter des alliés Pygmées.

Types de troupes	Nbre/ unité	Équipement	Types inclus	Pts
Nobles	20	M/L/Cm/Bc	ch/m	142
Gardes	20	M/Cm/A	ch/m	142
Gardes	20	M/L/Cm/Bc/AJ	ch/m	142
Guerrières	20	M/A	ch/m	122
*Kalim	20	M/AJ	ch/m	127
*Kalim	20	M/AJ/SA	ch/m	137
**Berserks	20	M/M+	ch/m	112
Pygmées	20	M	ch	62
Pygmées	20	M/SA	ch	66,50
Héros mineur	1	M/AJ		38
Héros majeur	1	M/AJ		8,50

EMPIRE SLANN

Les survivants de la civilisation Slann continuent la guerre contre les envahisseurs nordiques et occidentaux. Le cœur de l'Empire Slann n'a jamais été atteint par l'homme et, de là, l'empereur dirige d'immenses hordes de guerriers et de braves. Les troupes Slann sont accompagnées d'esclaves humains castrés et lobotomisés. Ces derniers ont un profil humain normal sauf pour l'**Int** (égale à 2). Ils sont sujets à la *stupidité* (valeur de base : 3,75pts). Les unités d'esclaves sont toujours dirigées par un commandant champion Slann.

Types de troupes	Nbre/ unité	Équipement	Types inclus	Pts
Guerriers	20	M/L/Cm/Bc	ch/m	182
Guerriers	20	M/L/Cm	ch/m	172
Guerriers	20	M/Cm/Bc	ch/m	172
Guerriers	20	Cm/SA	ch/m	172
Braves	20	M	ch/m	142
Braves	20	M/SA	ch/m	152
Esclaves	20	M/Bc	ch	81,25
Esclaves	20	L	ch	81,25
Maîtres-lézards	5	Sang-froid/M/L/Cm/Bc	ch	707
Héros mineur	1	M/2M/Cm		48
Héros majeur	1	M/2M/Cm		105
Héros mineur	1	Sang-froid/M/Cm/Bc		574
Héros majeur	1	Sang-froid/M/Cm/Bc		1298,5