

HORDES SAUVAGES

Les listes d'armée de Warhammer 2^{ème} édition

Par Slereah et Patatovitch, pour le site [Verrah Rubicon](http://VerrahRubicon)
Version 1.3

Hordes Sauvages est [...] un recueil d'armées détaillées, conçu pour donner aux joueurs un large choix tout en les obligeant à utiliser des troupes cohérentes.

[...] Les armées détaillées interdisent l'existence de super-hordes, composées uniquement des créatures les plus étranges et les plus puissantes, tout en présentant des troupes à la fois intéressantes et très différentes au niveau tactique.

Pour créer vos armées, lisez le détail donné et sélectionnez vos troupes en tenant compte des limites minimales et maximales en nombre.

Cet ouvrage est également un aide de jeu puisqu'il donne, pour chaque armée citée, des règles spéciales et des statistiques importantes. Si vous êtes bien habitué à Warhammer Battle, il vous suffira, pour jouer vos batailles, d'avoir sous la main un exemplaire de *Hordes Sauvages* et la feuille de référence de Warhammer Battle [...]. Il est cependant toujours recommandé d'avoir les règles complètes de Warhammer Battle à portée de main en cas de désaccord entre les joueurs.

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

CREDITS :

Par Richard Halliwell assisté de Bryan Ansell et Rick Priestley. Les illustrations de l'ouvrage original ne sont pas reprises ici. Traduction originale : Alain Boisseau.

Sous licence GAMES WORKSHOP Ltd, Nottingham (Grande Bretagne). Tous droits réservés.

[Des corrections ont été apportées au texte et à la présentation des profils. Certains termes de règles ont été remplacés par d'autres, plus conforme aux traductions actuelles. Par exemple, le terme « jet d'attaque » est devenu « jet pour toucher », « abri solide » est devenu « couvert lourd », « B » devient « PV », etc.]

SOMMAIRE

GOBELINOIDES.....	4
DETAIL DE L'ARMEE DES GOBELINOÏDES.....	6
MORTS-VIVANTS.....	10
DETAIL DE L'ARMEE DES MORTS-VIVANTS.....	12
ELFES NOIRS.....	14
DETAIL DE L'ARMEE DES ELFES NOIRS.....	16
SKAVENS.....	18
DETAIL DE L'ARMEE DES SKAVENS.....	20
CHAOS.....	22
DETAIL DE L'ARMEE DU CHAOS.....	26
NIPPON.....	28
DETAIL DE L'ARMEE NIPPONE.....	31
NORSCA.....	33
DETAIL DE L'ARMEE NORDIQUE.....	35
L'EMPIRE.....	37
DETAIL DE L'ARMEE DE L'EMPIRE.....	38
NAINS.....	41
DETAIL DE L'ARMEE NAINE.....	43
ROYAUMES ELFES.....	45
DETAIL DE L'ARMEE DES ROYAUMES ELFIQUES.....	47
ELFES SYLVAINS.....	49
DETAIL DE L'ARMEE DES ELFES SYLVAINS.....	51
ALLIES.....	53
ELFES NOIRS.....	53
NAINS.....	54
IMPERIAUX.....	55
GNOMES.....	56

HALFELINGS.....	56
GEANTS.....	57
GOBELINOIDES.....	57
MORTS-VIVANTS.....	59
ELFES SYLVAINS.....	60
HOMMES-ARBRES.....	61
HOMMES-LEZARDS.....	61
ZOATS.....	61
MERCENAIRES.....	62
MERCENAIRES IMPERIAUX.....	63
HOBGOBELINS.....	64
OGRES.....	64
KISLEV.....	65
NORDIQUES.....	66
ORQUES.....	67

VALEUR DES ARMEES

Les détails d'armées ont été conçus de manière à être souples et à pouvoir fournir des forces comprises entre 1500 et 3000 points (pts). Une petite armée sera composée surtout de troupes ordinaires, les armées plus importantes pourront comporter des types de créatures divers ainsi que des personnages puissants et des êtres plus rares ou mystérieux.

Des armées comprises entre 1500 et 2000 pts vous donneront des batailles d'environ deux heures. Souvenez-vous cependant que la mise en place du décor et la préparation du jeu en général risquent de vous prendre une heure ou un peu plus.

Des forces de 2000 à 2500 pts vous permettront de jouer des batailles relativement importantes qui vous occuperont une soirée entière. Le résultat de l'engagement sera souvent clair bien avant que toutes les armées d'un camp aient quitté la table. Des armées plus importantes seront utilisées pour les grandes batailles à jouer en deux ou même trois soirées.

CONCEPTION D'UNE ARMEE

En règle générale, le minimum de figurines a toujours la préséance sur le maximum : ainsi, si vous dépensez le minimum de pts autorisé pour les troupes ordinaires, vous ne pourrez pas dépenser le maximum autorisé pour les personnages individuels. Les armées détaillées sont pratiques et présentent en même temps toutes les informations requises. Le choix des pouvoirs des armes magiques, des sorts, des alliés et des mercenaires vous obligera à consulter le livre de règles : ayez donc votre jeu près de vous lorsque vous créez votre armée, ainsi que du papier, un crayon et, éventuellement, une calculatrice.

Consultez d'abord le détail de l'armée, notez les quantités minimales obligatoires pour chaque type de troupe et calculez leur points de valeur. Vous pourrez augmenter votre armée plus tard, mais prenez d'abord connaissance du nombre de pts qui vous reste à dépenser.

Lorsque vous avez calculé votre minimum, composez le reste de votre armée selon les figurines dont vous disposez ou les modèles que vous aimeriez particulièrement jouer. Faites une liste de ces figurines avec leurs valeurs approximatives, totalisez ces dernières et ajoutez les pts du minimum obligatoire : soyez assurés qu'à ce moment, le coût de votre armée dépassera la limite convenue. Vous devrez alors décider des figurines qui n'entreront pas dans la composition de votre armée, le choix sera probablement très difficile!

Lorsque vous aurez réussi à trancher, mettez au propre la composition de votre armée de manière à ce que le Maître de Jeu (MJ) puisse en avoir une bonne vision globale : c'est à dire, notez pour chaque unité, l'équipement, le coût en pts d'une figurine et le coût total de l'unité.

Votre armée déterminée, il est fort probable que son coût total excèdera encore la limite convenue. Une armée ne peut dépasser cette limite que d'1pt mais son coût peut être inférieur à la valeur prévue d'autant de pts que le joueur le désire.

Si vous devez encore enlever des figurines, ne déchirez pas votre liste pour la recommencer à zéro : notez plutôt "*deux figurines en moins dans l'unité d'archers = moins 18pts*" ou "*pas de musicien dans la Garde = moins 9 pts*".

Votre armée est maintenant prête à combattre...

HORDES SAUVAGES ET WARHAMMER

A l'exception de quelques nouvelles règles, Hordes Sauvages n'interfère pas avec le système de jeu de Warhammer Battle. Quelques libertés ont cependant été prises avec le système de points de valeurs, surtout en ce qui concerne les armes magiques, les talents particuliers et certains facteurs psychologiques comme la maîtrise des animaux et la frénésie. Le système de points original ne prenait pas ces facteurs en compte mais *Hordes Sauvages* introduit de nouvelles troupes aux talents spéciaux qu'il serait injuste de considérer comme des forces ordinaires. Le total de points des troupes est accru de 50% si elles possèdent la *frénésie* ou un talent particulier.

ARMES MAGIQUES

L'une des grandes différences par rapport à *Warhammer Battle* est le fait que *Hordes Sauvages* permet aux joueurs utilisant des

armes magiques de choisir les pouvoirs de ces armes. Ceci pose un problème car la liste donnée dans la section magie guerrière du livre de règles est destinée à être utilisée aléatoirement. Pour cette raison, certains pouvoirs sont extrêmement puissants alors que leurs coûts en points restent assez bas : ces pouvoirs ne peuvent être utilisés dans *Hordes Sauvages*.

Voici la liste de ces pouvoirs :

Attaques multiples

Destruction des morts-vivants

Duplication

Sommeil

Gain multiple de Force

Arme de puissance

Invisibilité

Confusion

Gain multiple d'Endurance.

EQUIPEMENT

En règle générale, les joueurs doivent choisir l'équipement de leurs troupes en fonction de leurs figurines. Pour les figurines individuelles, les personnages, il est obligatoire de choisir l'équipement représenté sur la figurine. Pour les membres des unités, la règle est plus souple : la moitié au moins des figurines de l'unité doit être équipée de l'arme choisie et la moitié doit porter l'armure choisie. Ainsi, un joueur possédant un régiment de 20 soldats, faisant partie d'une armée régulière (des nains par exemple), équipés d'armes à une main, vêtus d'une armure légère et portant un bouclier, aura probablement 20 figurines équipées de la sorte. Un joueur possédant une unité d'orques équipés de la même manière pourra avoir les figurines suivantes : 6 orques en armure légère avec bouclier et arme à une main ; 5 orques avec bouclier et armes à une main ; 3 orques avec armure légère, bouclier, bouclier et arme à deux mains; 3 orques sans armure avec arme à une main. [...]

GOBELINOIDES

Toute armée à base d'orques ou de gobelins sera probablement un amalgame de plusieurs races gobelinoïdes allant des minuscules snotlings aux grands et redoutables orques. Ces grandes orques seront sans doute les leaders de l'armée et les commandants de la plupart des unités. Les gobelinoïdes sont : les snotlings, les gobelins, les orques, les demi-orques et les hobgobelins (bien que les hobgobelins aient tendance à éviter les associations avec les autres gobelinoïdes).

Les gobelins et les orques constituent une menace dans l'ensemble du Vieux Monde mais ils sont surtout très nombreux dans les Montagnes du Bout du Monde. Des bandes importantes occupent tous les endroits isolés : vallées peu fréquentées, complexes de cavernes et profondes forêts. Les armées représentées ici vont de l'importante expédition de pillage à la coalition de plusieurs tribus.

ORQUES

Les orques sont sujets à l'*animosité* envers les autres gobelinoïdes. Les orques peuvent servir de commandant à des unités d'autres gobelinoïdes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque	10	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
Champion	10	4	4	4	4	1	3	1	7	5	7	7
Héros mineur	10	5	5	4	5	2	4	2	8	6	8	8
Héros majeur	10	6	6	4	5	3	5	3	9	7	9	9
Sorcier NV1	10	3	3	3	4	1	3	1	7	5	7	8
Sorcier NV2	10	3	3	4	5	2	4	1	8	6	8	9
Sorcier NV3	10	3	3	4	5	3	5	1	9	7	9	10

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM ; Sorcier NV3 : 30PM

DEMI-ORQUES

Les demi-orques peuvent servir de commandants à des unités d'autres gobelinoïdes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Demi-orque	10	3	3	3	3	1	3	1	7	6	7	7
Champion	10	4	4	4	3	1	4	1	7	6	7	7
Héros mineur	10	5	5	4	4	2	5	2	8	7	8	8
Héros majeur	10	6	6	4	4	3	6	3	9	8	9	9
Sorcier NV1	10	3	3	3	3	1	4	1	7	6	7	8
Sorcier NV2	10	3	3	4	4	2	5	1	8	7	8	9
Sorcier NV3	10	3	3	4	4	3	6	1	9	8	9	10

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM ; Sorcier NV3 : 30PM

GOBELINS

Les gobelins sont sujets à l'*animosité* envers les autres gobelinoïdes. Ils *haïssent* les nains et ont *peur* des elfes lorsqu'ils ne sont pas au moins à deux contre un.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Gobelin	10	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Champion	10	3	4	4	3	1	3	1	5	5	5	5
Héros mineur	10	4	5	4	4	2	4	2	6	6	6	6
Héros majeur	10	5	6	4	4	3	5	3	7	7	7	7
Sorcier NV1	10	2	3	3	3	1	3	1	5	5	5	6
Sorcier NV2	10	2	3	4	4	2	4	1	6	6	6	7
Sorcier NV3	10	2	3	4	4	3	5	1	7	7	7	8

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM ; Sorcier NV3 : 30PM

ORQUES SAUVAGES

Les orques ne sont guère réputés pour leur niveau intellectuel ni pour leurs prouesses techniques : la violence est la solution qu'ils préfèrent pour résoudre tous les problèmes. Confrontés au progrès dans le domaine de la guerre et au perfectionnement croissant des armes et des armures, certains orques se retrouvent complètement dépassés. Le malaise commence avec l'incapacité de comprendre la dernière

machine de guerre des nains et finit par se transformer en blocage mental complet sur tout ce qui est technologie. Les montagnes et les forêts du Vieux Monde sont remplies de tribus orques n'ayant jamais pu s'adapter à la vie moderne : ce sont les orques sauvages, des créatures qui rejettent toutes technologies pour ne se fier qu'à leurs vieilles, simples et satisfaisantes (en ce qui les concerne) coutumes. Les orques sauvages travaillent la pierre pour en faire des têtes de flèches, des pointes de lances, des massues, des haches et toutes sortes d'armes au fonctionnement facilement compréhensible. Ils utilisent également des outils et des armes métalliques qu'ils obtiennent par le troc. Ils portent des peaux de bêtes, des vêtements grossièrement tissés ou ce qu'ils arrivent à voler sur d'autres créatures. Ils refusent de porter des armures car ils croient que la nudité offre une protection magique contre les projectiles.

Les orques sauvages sont sujets aux mêmes règles que les autres orques. Ils sont, de plus, sujets à la *frénésie*. Les chars et les machines de guerre (bombardes, canons et lance-feux compris) leur inspirent la *peur* : s'ils subissent des dommages dus au tir d'une machine, ils doivent effectuer immédiatement un *test de déroute*. Ils ne peuvent porter d'armure mais ils possèdent toujours un bouclier. Leur croyance de la nudité leur donne un jet de sauvegarde de 5 ou 6 au lieu de 6 seulement. Les personnages orques sauvages peuvent porter l'armure mais ils perdent leur bonus au jet de sauvegarde.

SNOTLINGS

Les snotlings se disposent par groupes d'individus installés sur un socle unique comptant pour 9 figurines. En combat, chaque groupe peut effectuer 3 Attaques et recevoir 3 blessures. Notez les pertes pour l'unité, lorsque 3 ont été notés, retirez un socle. Aucune diminution du potentiel de combat n'a lieu à cause des dommages subis jusqu'à ce que le groupe entier soit éliminé.

Les snotlings ne chargent jamais et ne font jamais face à une charge s'ils ne sont pas au moins à 3 contre 1. Lorsqu'une unité de snotlings ne répondant pas à cette condition est chargée, elle s'enfuit. Une unité de 6 socles par exemple (54 snotlings en tout) fuiera si elle est attaquée par 19 hommes ou plus, mais fera face si les hommes ne sont que 18. Pour les grandes créatures, comme les ogres et les géants, utilisez le nombre de points de blessure plutôt que le nombre de figurines. Ainsi l'unité de 6 socles (54 snotlings) fuira si elle est chargée par 7 ogres (21 points de Blessure) ou plus. Les snotlings utilisés comme tirailleurs doivent s'enfuir devant d'autres tirailleurs, sauf s'ils sont à 3 contre 1.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Socle de snotlings	10	2	2	1	1	3	3	3	4	4	4	4

VESSSES-DE-LOUPS

La vesse-de-loup est une arme uniquement utilisée par les snotlings. Une unité équipée de vesses-de-loup peut s'en servir en combat : en plus de ses attaques normales, chaque socle possède 1 attaque à la vesse-de-loup pendant la phase de combat. Cette arme n'est efficace que contre les créatures vivantes, elle n'affecte absolument pas des êtres tels les squelettes, les démons, les zombies ou les goules. Une vesse-de-loup est considérée comme une arme de jet de type javelot ou couteau de lancer. Effectuez normalement un jet pour toucher : si le résultat du dé est insuffisant pour toucher, on considère que le projectile n'a pas explosé ou qu'il a été lancé à côté.

Lorsqu'une vesse-de-loup atteint son but, placez un cercle de carton de 5cm de diamètre sur la figurine touchée. Toutes les figurines dont le socle est entièrement ou partie recouvert par le cercle doivent lancer un D6 et comparer le résultat à leur *Endurance*. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à son **E**, la figurine perd 1 point dans chacune de ses caractéristiques pour toute la durée de la bataille : elle est maintenant immunisée contre toute autre attaque à la vesse-de-loup. Un socle de snotlings peut être équipé de vesses-de-loup pour un coût supplémentaire de 5pts.

BOULET ET CHAINE DES FANATIQUES

Cette arme est imaginaire : rien à voir avec les inoffensifs fléaux d'armes utilisés par les chevaliers du moyen-âge, c'est un énorme boulet de métal attaché à une chaîne longue de plusieurs pieds. La seule vue de cette arme risque de faire glisser un disque vertébral à toute créature sensée! Elle n'est d'ailleurs, utilisée que par des adeptes bourrés de drogues d'une secte gobeline particulièrement sauvage. Les membres de cette secte revendiquent l'honneur d'entrer sur le champ de bataille en tant que " tourneboules de la mort ".

A la fois insensibilisés à la douleur et complètement électrisés par des infusions d'herbes bizarres, ces fanatiques se cachent à l'intérieur d'unités de gobelins ordinaires. Marmonnant des incantations grinçantes à travers la bave qui dégouline de la bouche, ils se laissent guider par le reste de l'unité, leurs yeux rougis fixés droit devant eux sans rien voir. Lorsque l'unité arrive à distance appropriée de l'ennemi, les fanatiques sont poussés en avant par leurs camarades (qui, vous pensez bien, se sentent tout de suite plus tranquilles). Ils se sentent alors à tourner comme des toupies sous l'influence de la drogue et de la ferveur religieuse. Ensuite, c'est à la grâce des dieux ! Le goblin fanatique n'a aucune conscience de ce qui se passe autour de lui : il tourne sur lui-même et défonce tout sur son chemin, ennemi ou allié ! Au bout d'un moment, l'effet des stupéfiants finit par cesser et le fanatique s'écroule, vidé de toute énergie (lorsque son cœur n'a pas lâché sous la tension). Beaucoup de ces guerriers meurent en se cognant dans des arbres ou en trébuchant sur des accidents du terrain, étranglés par leurs chaînes ou décapités par leurs boulets. Une figurine équipée de cette arme doit être montée sur un socle rond de 5 cm de diamètre. Les gobelins fanatiques sont cachés dans des unités normales et leurs figurines ne sont placées sur la table qu'au moment où ils lancent leur attaque. Le joueur note en secret combien de fanatiques contiennent ces unités. Dans une unité, les fanatiques présents seront représentés par des figurines de gobelins normaux jusqu'à ce qu'ils attaquent.

Lorsque l'unité parvient à 20cm de l'ennemi, les fanatiques

seront lâchés. Ceci arrive automatiquement quelque soit le camp qui joue et quelque soit la phase du tour. Le joueur choisit une direction pour chaque fanatique et déplace les figurines de 5D6 cm dans cette direction. Toute unité rencontrée par un fanatique est traversée et subit D6 attaques automatiques (pas de jet pour toucher) de Force 5, sans aucun jet de sauvegarde d'armure. Les pertes sont immédiatement retirées. Les adversaires ne peuvent pas attaquer le fanatique : ils sont bien trop occupés à essayer d'éviter son boulet !

Après avoir effectué son premier mouvement hors-séquence, le fanatique se déplace au début de chaque phase de mouvement de son camp. Il n'a plus, maintenant, aucun sens de l'orientation : la direction de son mouvement est déterminée aléatoirement, ce qui est très dangereux pour toutes les créatures du voisinage!

Comme auparavant, la figurine se déplace de 5D6cm et traverse toute unité sur son passage, lui infligeant D6 attaques automatique de Force 5, sans aucun jet de sauvegarde d'armure.

Lors du déplacement d'un fanatique, lancez, en plus, 2D6 : si le résultat est un double, le goblin meurt, tué par son arme ou foudroyé par une crise cardiaque. Retirez la figurine.

Lorsqu'un fanatique rencontre un bâtiment, un obstacle ou une surface boisée, son arme devient incontrôlable et le tue. Retirez la figurine du jeu.

LOUPS ET SANGLIERS

Les gobelinoïdes utilisent rarement le cheval comme monture, ils préfèrent la sauvagerie bestiale des loups ou des sangliers dressés. Un goblin monté sur l'un de ces animaux bénéficie, en plus de sa propre attaque, d'un *empalement* si sa monture est un sanglier, d'une *morsure* si sa monture est un loup. Ces deux attaques spéciales ne peuvent être portées que vers l'avant. N'oubliez pas que le jet de sauvegarde d'armure des cavaliers s'effectue à +1 même s'ils montent d'autres créatures que des chevaux.

Un sanglier coûte 1,75pts ou 6,75, s'il est monté ; un loup, 2,75pts ou 7,75pts.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sanglier	17,5	3	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4
Loup	22,5	4	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4

Les tests psychologiques et les tests sous le *Commandement* sont effectués sous les caractéristiques du cavalier. Les dommages dus à des tirs ou aux combats sont subis par le cavalier. Une monture dont le cavalier est tué et retirée du jeu.

CHARS

Les chefs gobelins aiment à être considérés comme de grands guerriers. Pour cela, ils combattent souvent à bord de chars ou de chariots de guerre. Ceci leur permet de pouvoir regarder de haut leurs subordonnés et, surtout, de disposer d'une arme très efficace. Les chars gobelins sont tirés par des sangliers ou par des loups, le profil du char donné ici correspond à un attelage de deux animaux. Il arrive qu'un chef équipe ses plus fidèles partisans de chars, formant ainsi un escadron d'élite de maniaques sanguinaires et " motorisés " ! Le profil du char donné ci-dessous suppose un équipage de deux gobelins ordinaires. Tout personnage goblin peut combattre dans un char.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Char	15	3	0	4	4	5	3	*	-	-	-	-

* D3 pour le char plus 2 pour les faux (uniquement en charge).

DETAIL DE L'ARMEE DES GOBELINOÏDES

PERSONNAGES

400 à 850pts

Le personnage possédant le plus haut *Commandement* est nommé commandeur de l'armée. Si plusieurs personnages ont un *Cd* identique, choisissez celui que vous désirez comme commandeur. Vous pouvez choisir des personnages dans toutes les races gobelinoïdes, en tenant, cependant compte des restrictions suivantes.

Les personnages peuvent être monté sur des chars. Dans ce cas, leur coût est multiplié par deux.

4-18 CHAMPIONS ET HEROS

L'armée doit comporter entre quatre et dix-huit champions et héros, en tenant compte des limites données ci-dessous. Les totaux donnés correspondent aux maximum pour l'armée entière : la liste en fonction des races gobelines donne encore d'autres limites. Ainsi, l'armée peut comporter six héros mineurs mais seuls deux d'entre eux peuvent être des orques.

4-12 Champions

0-6 Héros mineurs

0-3 Héros majeurs

ORQUES

0-4 Champions : 7,25pts/fig

0-2 Héros mineurs : 38pts/fig

0-2 Héros majeurs : 87pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Champion	10	4	4	4	4	1	3	1	7	5	7	7
Héros mineur	10	5	5	4	5	2	4	2	8	6	8	8
Héros majeur	10	6	6	4	5	3	5	3	9	7	9	9

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Arme à une main additionnelle	0,5	2	4,5
Lance	0,5	2	4,5
Arme à deux mains	1	4	9
Arc	1	4	9
Arbalète	2	8	18
Bouclier	0,5	2	4,5
Armure légère	1	4	9
Sanglier (monture)	12,25	12,25	21,75
Loup (monture)	13,25	13,25	22,75

Un héros majeur orque peut avoir une arme possédant un *pouvoir magique*.

DEMI-ORQUES

0-2 Champions : 6,75pts/fig

0-2 Héros mineurs : 36pts/fig

0-1 Héros majeurs : 84pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Champion	10	4	4	4	3	1	4	1	7	6	7	7
Héros mineur	10	5	5	4	4	2	5	2	8	7	8	8
Héros majeur	10	6	6	4	4	3	6	3	9	8	9	9

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Lance	0,5	2	4,5
Arme à deux mains	1	4	9

Arc	1	4	9
Arbalète	2	8	18
Bouclier	0,5	2	4,5
Armure légère	1	4	9
Sanglier (monture)	12,25	12,25	21,75
Loup (monture)	13,25	13,25	22,75

Un héros majeur demi-orque peut avoir une arme possédant un *pouvoir magique*.

GOBELINS

0-8 Champions : 4,25pts/fig

0-4 Héros mineurs : 22,5pts/fig

0-2 Héros majeurs : 75pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Champion	10	3	4	4	3	1	3	1	5	5	5	5
Héros mineur	10	4	5	4	4	2	4	2	6	6	6	6
Héros majeur	10	5	6	4	4	3	5	3	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Lance	0,5	2	4,5
Arme à deux mains	1	4	9
Arc	1	4	9
Arbalète	2	8	18
Bouclier	0,5	2	4,5
Armure légère	1	4	9
Sanglier (monture)	12,25	12,25	21,75
Loup (monture)	13,25	13,25	22,75

Un héros majeur goblin peut avoir une arme possédant un *pouvoir magique*.

0-8 SORCIERS

L'armée peut comporter jusqu'à huit sorciers dont :

0-6 Sorciers de niveau 1

0-3 Sorciers de niveau 2

0-2 Sorciers de niveau 3

Ils sont sélectionnés en tenant compte des limites pour chaque race.

La moitié des sorciers d'une armée gobelinoïde peuvent être des sorciers spécialisés : *démonologues* ou *nécromanciens*.

Choisissez les sorts de vos sorciers avant la bataille en tenant compte des limites dues à leur niveau, leur *Intelligence* et à leur éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

ORQUES

0-3 Sorciers de niveau 1 : 57,5pts/fig

0-2 Sorciers de niveau 2 : 195pts/fig

0-1 Sorcier de niveau 3 : 360pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier NV1	10	3	3	3	4	1	3	1	7	5	7	8
Sorcier NV2	10	3	3	4	5	2	4	1	8	6	8	9
Sorcier NV3	10	3	3	4	5	3	5	1	9	7	9	10

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM ; Sorcier NV3 : 30PM

Les sorciers orques de niveau 3 ne peuvent avoir que 7 sorts maximum à cause de leur faible *Intelligence*.

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Arme à une main	3	10	18

Bouclier	3	10	18
Armure légère	6	20	36
Sanglier (monture)	21,75	21,75	21,75
Loup (monture)	22,75	22,75	22,75

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

Un sorcier orque de niveau 2 peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un sorcier orque de niveau 3 peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 *pouvoirs magiques*.

DEMI-ORQUES

0-2 Sorciers de niveau 1 : 52,5pts/fig

0-1 Sorciers de niveau 2 : 195pts

0-1 Sorcier de niveau 3 : 360pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier NV1	10	3	3	3	3	1	4	1	7	6	7	8
Sorcier NV2	10	3	3	4	4	2	5	1	8	7	8	9
Sorcier NV3	10	3	3	4	4	3	6	1	9	8	9	10

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM ; Sorcier NV3 : 30PM

Les sorciers demi-orques de niveau 3 peuvent avoir 8 sorts maximum à cause de leur faible *Intelligence*.

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Arme à une main	3	10	18
Bouclier	3	10	18
Armure légère	6	20	36
Sanglier (monture)	21,75	21,75	21,75
Loup (monture)	22,75	22,75	22,75

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

Un sorcier de niveau 2 peut avoir une arme possédant un *pouvoir magique*. Un sorcier de niveau 3 peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 *pouvoirs magiques*.

GOBELINS

0-3 Sorciers de niveau 1 : 57,5pts/fig

0-2 Sorciers de niveau 2 : 195pts/fig

0-1 Sorcier de niveau 3 : 360pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier NV1	10	2	3	3	3	1	3	1	5	5	5	6
Sorcier NV2	10	2	3	4	4	2	4	1	6	6	6	7
Sorcier NV3	10	2	3	4	4	3	5	1	7	7	7	8

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM ; Sorcier NV3 : 30PM

Les sorciers gobelins de niveau 3 ne peuvent avoir que 7 sorts maximum à cause de leur faible *Intelligence*.

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Arme à une main	1,5	5	16
Bouclier	1,5	5	16
Armure légère	3	10	32
Sanglier (monture)	21,75	21,75	21,75
Loup (monture)	22,75	22,75	22,75

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

Un sorcier goblin de niveau 3 peut avoir une arme possédant un *pouvoir magique*.

UNITES 1000 à 2500pts

Une unité de 20 créatures ou plus peut avoir un porte-étendard, une unité de 30 créatures et plus peut avoir un musicien. Un porte-étendard et un musicien coûtent deux fois le prix d'un soldat ordinaire.

30-80 GUERRIERS ORQUES 6,25pts/fig

En unités de 15 ou plus.

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

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Arme à une main additionnelle : +0,5pt/fig

Arme à deux mains : +1pt/fig

Armure légère : +1pt/fig

0-50 ARCHERS ORQUES 6,25pts/fig

En unités de 10 ou plus.

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

Équipés d'une arme à une main et d'un arc.

Armure légère : +1pt/fig

0-25 ARBALETRIERS ORQUES 7,25pts/fig

En unités de 10 ou plus.

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

Équipés d'une arme à une main et d'une arbalète.

Armure légère : +1pt/fig

Boucliers : +0,5pt/fig

0-30 GUERRIERS ORQUES SAUVAGES 9,75pts/fig

En unités de 20 ou plus.

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

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Arme à une main additionnelle : +0,5pt/fig

Arme à deux mains : +1pt/fig

Lances : +0,5pt/fig

Arcs : +1pt/fig

0-20 ARCHERS ORQUES SAUVAGES 10,75pts/fig

En une seule unité.

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

Équipés d'une arme à une main, d'un arc et d'un bouclier.

Arme à une main additionnelle : +0,5pt/fig

0-20 DEMI-ORQUES 5,75pts/fig

En une seule unité.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Demi-orque	10	3	3	3	3	1	3	1	7	6	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Armure légère : +1pt/fig

Arc ou arme à deux mains : +1pt/fig

25-150 GUERRIERS GOBELINS 2,25pts/fig

En unités de 25 ou plus.

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

Équipés d'une arme à une main.

Lance : +0,25pt/fig

Armure légère (50% max) : +0,5pt/fig

Bouclier : +0,25pt/fig

50-150 ARCHERS GOBELINS 2,25pts/fig

En unités de 20 ou plus.

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

Équipés d'un couteau et d'un arc court.

Armure légère (50% max) : +0,5pt/fig

Bouclier : +0,25pt/fig

0-50 JAVELINIERS GOBELINS 2,75pts/fig

En unités de 10 ou plus.

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

Équipés d'une arme à une main, de javelots et d'un bouclier.

0-8 GOBELINS FANATIQUES 30pts/fig

Dissimulés dans d'autres unités (de gobelins).

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

Équipés de boulets et de chaînes.

0-20 SNOTLINGS 25pts/ socle

En unités de 5 socles ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Socle de snotlings	10	2	2	1	1	3	3	3	4	4	4	4

Vesses de loup : 5pts/socle

0-40 MAITRES-LOUP GOBELINS 10,25pts/fig

En unités de 10 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Gobelin	10	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Loup	22,5	4	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Arcs court ou lances : +0,25pt/fig

Armure légère : +0,5pt/fig

0-30 MAITRES SANGLIERS GOBELINS 9,25pts/fig

En unités de 10 ou plus.

Remplacer les gobelins par des orques : +3,25pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Gobelin	10	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Orque	10	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
Sanglier	17,5	3	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Lance : gobelins : +0,25pt/fig ; orques : +0,5pt/fig

Armure légère : gobelins : +0,5pt/fig ; orques : +1pt/fig

0-6 TROLLS 66pts/fig

En une seule unité commandée par un champion orque, un héros mineur ou un héros majeur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Troll	15	3	1	5	4	3	1	3	4	4	6	6

Les trolls n'ont pas besoin d'armes pour combattre. Certains ont cependant des massues, des gourdins et d'autres armes à une main.

0-4 CHARS 40pts/machine

Opérant individuellement ou organisé en une seule unité. Les chars ont des faux montées sur leurs roues et sont tirés par des attelages de deux loups ou sangliers. L'équipage est constitué de deux gobelins équipés d'une armure légère et d'une arme à une main.

Remplacer les gobelins par des orques : +7,25pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Gobelin	10	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Orque	10	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
Char	-	3	0	4	4	5	3	*	-	-	-	-
Sanglier	12,5	3	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4
Loup	17,5	4	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4

* D3 pour le char plus 2 pour les faux (uniquement en charge).

Ajouter deux autres animaux à l'équipage : +20pts

Un arc pour un membre d'équipage : +0,5pt

0-2 MACHINES DE GUERRE**Baliste : 65,75pts/machine****Catapulte : 115,75pts/machine**

Opérant individuellement ou organisée en une unité. Ces machines peuvent être deux balistes, deux catapultes ou une baliste et une catapulte.

Ces totaux comprennent un équipage de trois orques équipés d'une arme à une main.

Ajouter un servent : 5,5pts/fig

Armure légère : 1pt/fig

0-100 TIRAILLEURS

Choisis parmi les unités existantes. Seuls les archers gobelins, les javeliniers gobelins, les maîtres loups et les maîtres sangliers peuvent être tirailleurs.

Les tirailleurs ne coûtent pas plus cher que les figurines normales mais doivent se conformer aux règles des tirailleurs données dans le livre de règles.

MERCENAIRES
0-600pts

Choisis dans les listes suivantes :
0-400pts de mercenaires hobgobelins
0-300pts de mercenaires ogres

ALLIES
0-600pts

En un seul *contingent*, choisis parmi :
0-600pts d'alliés hommes-lézards
0-600pts d'alliés morts-vivants

TACTIQUES DES GOBELINOIDES

Il est extrêmement difficile de diriger une armée gobelinoïde. La plupart des soldats sont des archers passables et, étant donné leur nombre, ils peuvent anéantir n'importe quel adversaire si on leur en laisse le temps. Cependant, l'animosité inter-gobelinoïde exige un contact rapide avec l'adversaire, avant que l'armée ne s'entremassacre toute seule. La qualité des troupes constitue un autre inconvénient : leurs faibles caractéristiques *Capacité de Combat*, *Commandement* et *Calme* rend les soldats peu efficaces et très enclins à la déroute. Lorsqu'une unité est mise en déroute, elle en "contamine" souvent plusieurs autres : ceci peut mener à une débandade générale.

Pour palier à ces difficultés, il faut exploiter au maximum les capacités des troupes. Formez des unités importantes et donnez-leurs des commandants de bonne qualité. Faites avancer votre armée le plus vite possible : la proximité de l'ennemi fera oublier aux gobelinoïdes leurs rivalités. Des unités d'archers isolés, postées sur des hauteurs derrière le gros de l'armée pourront fournir des tirs de couverture très efficaces. Des unités de loups détachées sur les flancs gêneront les actions de l'ennemi en le menaçant d'encerclement sur ses arrières. Lorsque le gros de votre armée arrive au contact : attaquez sans relâche. Gardez assez de troupes en réserve pour pouvoir remplacer les fuyards et maintenir la pression sur l'adversaire. Ne désespérez pas lorsque vos unités entrent en déroute ; si votre armée est assez avancée, vous devriez avoir le temps de les rallier. Si vous y arrivez pas, il vous restera encore probablement des centaines de soldats !

MORTS-VIVANTS

Les armées de morts-vivants inspirent terreur et dégoût à presque tous les ennemis. Leurs inconvénient majeurs sont l'*instabilité* à laquelle presque toutes ces créatures sont sujettes et l'obligation d'avoir des contrôleurs. Ces contrôleurs peuvent être des nécromanciens (ils contrôlent toutes les troupes dans un rayon de 30cm) ou des personnages morts-vivants et des momies (qui ne contrôlent que l'unité sous leur commandement).

NECROMANCIENS

Les nécromanciens peuvent contrôler tous les morts-vivants situés dans un rayon de 30cm. Ce pouvoir est inné, il n'interfère en aucune manière avec les actions du nécromant (mouvement, combat, lance de sorts, etc). Un nécromancien ne peut posséder qu'un seul sort de magie guerrière par niveau.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sorcier NV1	10	3	3	3	3	1	4	1	7	7	7	8
Sorcier NV2	10	3	3	4	4	2	5	1	8	8	8	9
Sorcier NV3	10	3	3	4	4	3	6	1	9	9	9	10

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM ; Sorcier NV3 : 30PM

SQUELETTES

Les squelettes ne sont affectés par aucun facteur psychologique. Ils ne peuvent pas être mis en déroute. Ils inspirent la *peur* aux créatures vivantes mesurant moins de 3 mètres. Ils sont sujets à l'*instabilité*. Les champions et les héros squelettes peuvent servir de contrôleurs à des unités de morts-vivants. Une unité de squelettes dépourvue de contrôleur souffre de *stupidité* et disparaît automatiquement si l'*instabilité* l'affecte.

Les personnages squelettes ne peuvent pas utiliser des chevaux normaux ni des destriers comme montures.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Squelette	10	2	2	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Champion	10	3	3	4	3	1	3	1	5	5	5	5
Héros mineur	10	4	4	4	4	2	4	2	6	6	6	6
Héros majeur	10	5	5	4	4	3	5	3	7	7	7	7

CAVALIERS MORTS-VIVANTS

Les cavaliers morts-vivants sont assujettis aux mêmes règles que les squelettes. Leurs champions et héros peuvent servir de contrôleurs à des unités de morts-vivants. Les cavaliers morts-vivants doivent être contrôlés comme les squelettes.

Les montures de ces cavaliers squelettiques sont d'effrayantes créatures surnaturelle. Elles permettent à leurs cavaliers de passer à travers les murs et les bâtiments en perdant la moitié de leur potentiel de mouvement. Elles se déplacent sans aucun pénalité sur tous les types de terrain et à travers tous les autres obstacles.

Les profils des cavaliers morts-vivants sont les mêmes que ceux des squelettes à deux exceptions près : leur *Mouvement* est de 20cm et ils possèdent une *Attaque* en plus. Le nombre d'attaques inclut celle que porte le cheval (même Force que le cavalier). Lorsqu'un cavalier est tué, sa monture disparaît.

Les nécromanciens peuvent conjurer des cavaliers morts-vivants en utilisant le sort "*Conjuration de squelettes*". D3 cavaliers apparaîtront (au lieu de D6 squelettes). Un champion cavalier peut être conjuré en utilisant le sort "*Conjuration d'un champion squelettes*" pour un coût de 5 points de magie.

MOMIES

Les momies sont inflammables. Elles sont sujettes à la stupidité si elles ne sont pas contrôlées par un nécromant présent dans un rayon de 30cm. Elles n'ont pas besoin d'être contrôlées pour exister et elles peuvent agir en tant que champions morts-vivants contrôlant une unité. Elles inspirent la peur aux créatures vivantes mesurant moins de 3 mètres.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Momie	7,5	3	0	4	5	4	3	2	10	8	8	10

GOULES

Les attaques des goules sont *empoisonnées*. Une unité de goules forçant l'ennemi à effectuer un recul ne suit que sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur un D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, les goules restent à dévorer les cadavres jusqu'au prochain tour : si elles subissent une attaques pendant leur "repas", elles deviennent *confuses*.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Goule	10	2	0	3	4	1	3	2	2	5	8	8

ZOMBIES

Les zombies ne sont affectés par aucun facteur psychologique. Contrairement aux squelettes, ils peuvent être mis en déroute. Ils inspirent la peur aux créatures vivantes. Ils sont sujets à l'instabilité, ainsi qu'à la stupidité sauf s'ils sont contrôlés (par un nécromant, un personnage squelette ou par une momie commandant l'unité). Une unité de zombies commandée par un personnage squelette doit quand même effectuer des tests de déroute. Si un test échoue, toute l'unité, y compris le squelette, entre en déroute.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Zombie	10	2	0	3	3	1	1	1	8	4	4	4

CHARS SQUELETTIQUES

Les chars squelettiques possèdent les mêmes pouvoirs que les animaux surnaturels qui constituent leurs attelages (voir cavaliers morts-vivants ci-dessus). A part cela, le char est soumis à toutes les règles données dans le livre de règles. Il se déplace de 15cm par tour, soit 5cm de moins que le potentiel de mouvement des créatures qui constituent l'attelage. L'équipage combat normalement et peut affronter toute figurine en contact socle à socle avec un côté ou l'arrière du char.

Un char squelettique comprend un attelage de deux ou quatre chevaux morts-vivants et un équipage de deux squelettes sans armures.

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	CI	FM
Char	-	3	0	4	4	5	3	*	-	-	-	-
Chevaux m.-v.	15	2	0	4	2	1	3	1	5	5	5	5

* D3 pour le char plus 2 pour les faux (uniquement en charge).

Les chevaux ne peuvent attaquer que vers l'avant.

CHAROIGNARD MORT-VIVANTS

Ces charoignards étaient autrefois de grands rapaces vivants sur les hautes cimes des Montagnes du Bout du Monde. Au cours de la première incursion du Chaos, ils furent transformés en créatures à la fois mortes et vivantes, coincées pour l'éternité entre le plan matériel et le plan éthéré. Lorsqu'un charoignard disparaît à cause de l'instabilité, il se rematérialise au cœur des Domaines du Chaos d'où il s'envolera de nouveau pour revenir dans le monde Connu.

Ces oiseaux ont un corps squelettique et des membranes toutes déchiquetées tendus sur les os de leurs ailes. Après le carnage des batailles, ces créatures viennent décorer les blessés et les mourants dont les pitoyables gémissements se font entendre parmi les tas de cadavres alors que leurs immondes exécuteurs les déchirent de leur becs et de leur serres cadavériques. En dévorant les mourants, les charoignards capturent les âmes de leurs victimes qui se matérialisent sous la forme d'un cavalier spectral, de la taille d'un petit goblin. Le cavalier est un amalgame d'âmes piégées, condamnées à chevaucher l'oiseau de mort au service des ténèbres du Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Charoignard	10	3	0	3	3	2	4	3+	7	3	7	7

En combat, le cavalier absorbe le pouvoir de la mort autour de lui et devient ainsi de plus en plus dangereux. Pendant le premier tour de combat, le cavalier d'attaque pas ; au deuxième tour, il a 1 Attaque (même F et même CC que le charoignard); au troisième tour, 2 Attaques, et ainsi de suite. A fin d'un combat, le nombre d'Attaque de cavalier revient à zéro. Le cavalier fait partie intégrante de la créature et ne peut être attaqué séparément : il est détruit lors le charoignard est tué.

En vol, le charoignard est un planeur. Il inspire la peur à toutes les créatures vivantes. Il est sujet à l'instabilité. S'il possède un cavalier, son nombre d'Attaque s'accroît à chaque phase de combat.

CREATURES ETHEREES

Les créatures éthérées sont des esprits désincarnés, des êtres d'énergie possédant une forme mais aucune substance. A la bataille, tous les éthérés sont soumis aux règles suivantes :

- Ils ne peuvent être blessés que par des armes magiques ou par des attaques équivalentes (celles des démons, d'élémentaires, d'autres éthérés, etc.)
- Ils sont sujets à l'instabilité sauf lorsqu'ils ne trouvent dans leur territoire (cimetière, maison hantée).
- Si un éthéré est affecté par l'instabilité et qu'il n'est pas contrôlé par un nécromant ou par un personnage mort-vivant, il disparaît immédiatement.
- Aucun éthéré n'est affecté par les facteurs psychologiques, même s'ils appartiennent à une unité qui, elle est affectée.
- Ils inspirent la peur aux créatures vivantes.
- Ils entrent en jeu dissimulés dans des unités de morts-vivants. Au moment où le joueur le désire, la figurine

représentant la créature peut être placée en n'importe quel point de l'unité. Ensuite, l'éthéré peut se déplacer individuellement.

- Un éthéré mis en déroute lors d'un combat devient automatiquement instable et disparaît.
- Les éthérés peuvent se déplacer à travers les objets solides. Ils ignorent les murs, les obstacles, les terrains ou les unités au cours de leurs mouvements. Ils peuvent rejoindre directement le premier rang d'une unité pour participer à un combat ou même attaquer le dernier rang de l'ennemi.
- Un éthéré peut quitter un combat lorsqu'il le désire, sauf si son adversaire utilise une arme magique.
- Un éthéré peut aussi se déplacer d'un point à un autre dans un combat d'unités.

Ces règles ne s'appliquent qu'aux créatures éthérées, elles ne sont pas valables pour les sorciers élémentaristes qui utilisent le sort "Éthéralité".

FANTOMES

Les fantômes ne peuvent pas causer de dommages physiques. Les combats auxquels ils participent sont tout de même traités de façon normale : une unité recevant une attaque réussie d'un fantôme doit immédiatement effectuer un test de déroute en soustrayant 1 à son Cd pour chaque jet pour toucher réussi par un (ou des) fantôme(s) au cours de la phase de combat.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Fantôme	10	2	0	0	3	3	3	1	5	5	5	5

SPECTRES

Une figurine touchée par un spectre est immédiatement paralysée à moins qu'elle ne fasse un résultat inférieur ou égal à sa Force Mentale avec 2D6. Les créatures paralysées ne sont pas mortes mais elle ne peuvent plus participer à la bataille. Une unité dont certains membres sont paralysés doit effectuer un test de déroute. La paralysie n'est pas une attaque ordinaire, elle peut affecter des créatures insensibles aux armes non-magiques. Les spectres inspirent la peur et (s'ils le veulent) la terreur aux créatures vivantes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Spectre	10	4	0	0	4	4	4	4	5	5	5	5

OMBRES

Une créature blessée par un ombre perd un point de Force que l'ombre ajoute à sa propre Force pour son attaque suivante. Ce type d'attaque affecte même les créatures insensibles aux armes non-magiques. Un créature dont la Force tombe à zéro est tuée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Ombre	10	3	0	3	4	3	3	1	5	5	5	5

REVENANTS

Appliquez les mêmes règles que pour les ombres.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Revenant	10	1	0	3	4	2	3	2	5	5	5	5

DETAIL DE L'ARMEE DES MORTS-VIVANTS

PERSONNAGES

200 à 900pts

Les personnages peuvent être des nécromanciens, des momies et des champignons et héros squelettes. Le commandeur de l'armée sera le nécromancien possédant le plus fort Cd. Si plusieurs nécromanciens ont un Cd identique, choisissez celui que vous désirez.

1-6 NECROMANCIENS

L'armée peut comporter jusqu'à six nécromanciens, dans les limites suivantes :

0-5 Nécromanciens de niveau 1 : 55pts/fig

0-3 Nécromanciens de niveau 2 : 195pts/fig

0-1 Nécromanciens de niveau 3 : 360pts

Tous les sorciers de l'armée sont obligatoirement des nécromanciens.

Choisissez les sorts de vos sorciers avant la bataille en tenant compte des limites dues à leur niveau, leur *Intelligence* et à leur éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier NV1	10	3	3	3	3	1	4	1	7	7	7	8
Sorcier NV2	10	3	3	4	4	2	5	1	8	8	8	9
Sorcier NV3	10	3	3	4	4	3	6	1	9	9	9	10

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM ; Sorcier NV3 : 30PM

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Faux.	6	20	36
Bouclier	3	10	18
Armure légère	6	20	36
Cheval (monture)	21	21	21
Destrier (monture)	32	32	32

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

Un nécromancien de niveau 2 peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un nécromancien de niveau 3 peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 *pouvoirs magiques*.

0-12 CHAMPION ET HEROS SQUELETTES

L'armée peut comporter jusqu'à douze personnages squelettes en tenant compte des limites données ci-dessous :

0-6 Champions : 4,25pts/fig

0-4 Héros mineur : 32 pts/fig

0-2 Héros majeur : 78pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	10	3	3	4	3	1	3	1	5	5	5	5
Héros mineur	10	4	4	4	4	2	4	2	6	6	6	6
Héros majeur	10	5	5	4	4	3	5	3	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Faux ou arme à 2 mains	1	4	8
Arc	1	4	8
Bouclier	0,5	2	4
Armure légère	1	4	8
Armure lourde	1,5	6	12
Cheval mort-vivant (monture) (50% max)	24	24	34

Un héros mineur peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un héros majeur peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 *pouvoirs magiques*.

0-4 MOMIES

78pts/fig

L'armée peut contenir jusqu'à quatre momies.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Momie	7,5	3	0	4	5	4	3	2	10	8	8	10

Équipées d'une arme à une main.

Les momies peuvent recevoir armes et armure pour les mêmes coûts qu'un héros majeur squelette.

Une momie peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*.

TACTIQUES DES MORTS-VIVANTS

Le plus grand avantage d'une armée de morts-vivants est sa quasi-immunité aux facteurs psychologiques. Des unités importantes peuvent ainsi attaquer les monstres et les régiments les plus menaçants de l'ennemi et les "épingle" pour toute la bataille. Lorsque vous combattez des adversaires sujets à la peur, débrouillez vous pour que vos troupes effectuent toutes les charges : si l'ennemi veut vous charger et qu'il rate son test de *peur*, rien n'arrive ; mais si vous le chargez et que son test de peur est un échec, il se met en déroute !

Votre problème majeur sera l'*instabilité*. Même si vos troupes sont, pour la plupart, impossibles à mettre en déroute, elles risquent de toutes disparaître au bout d'un moment. Plus la bataille se prolonge et plus votre terrible horde de morts-vivants a de chances de s'évanouir en fumée. Pour l'ennemi, il sera très difficile de détruite vos unités mais il lui suffit de gagner du temps et de laisser l'*instabilité* prélever petit à petit son tribut. Ce problème est encore aggravé par la faible *Capacité de combat* de la plupart des morts-vivants qui, bien souvent, ne leur permet pas de mettre l'ennemi en déroute.

La solution consiste à acheter un maximum d'éléments d'élite: nécromanciens, cavaliers, héros squelettes, momies et étherées. Les cavaliers et les étherés sont particulièrement efficaces pour poursuivre les fuyards, une armée de morts-vivants ne peut pas s'offrir le luxe de laisser les ennemis se rallier et revenir au combat.

UNITES 750 à 1500pts

Une unité de 10 créatures et plus peut avoir un porte-étendard, une unité de 20 créatures et plus peut avoir un musicien. Un porte-étendard et un musicien coûtent deux fois le prix d'un soldat ordinaire.

10-40 CAVALIERS SQUELETTES 13,75pts/fig

Par unités de 5 ou plus.

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

Cavalier squelette	20	2	2	3	3	1	2	2	5	5	5	5
--------------------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Lance : +1pt/fig

Armure légère : +2pts/fig

Armure lourde (10 max) : +3pts/fig

0-40 GARDES SQUELETTES 4pts/fig

Par unité de 10 ou plus.

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

Squelette	10	2	2	3	3	1	2	1	5	5	5	5
-----------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Équipés d'une arme à deux mains ou d'une faux, d'une armure lourde et d'un bouclier.

50-200 GUERRIERS SQUELETTES 2,75pts/fig

Par unités de 20 ou plus.

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

Squelette	10	2	2	3	3	1	2	1	5	5	5	5
-----------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Équipés d'une arme à une main ou d'une lance et d'un bouclier.

Faux (50% max) : +0,5pt/fig

Armure légère (50% max) : +0,5pt/fig

0-30 ARCHERS SQUELETTES 3pts/fig

Par unités de 10 ou plus.

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

Squelette	10	2	2	3	3	1	2	1	5	5	5	5
-----------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Équipés d'un arc et d'un couteau.

Remplacer l'arc par un tromblon (10 max) : +0,5pt/fig

Armure légère : +0,5pt/fig

0-50 ZOMBIES EN ARMURES 2pts/fig

Par unités de 20 ou plus.

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

Zombie	10	2	0	3	3	1	1	1	8	4	4	4
--------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Équipés d'une arme à une main, d'un bouclier et d'une armure légère.

Remplacer l'armure légère par une armure lourde (50% max) : +0,25pt/fig

40-150 ZOMBIES 1,25pts/fig

Par unité de 10 à 40 figurines.

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

Zombie	10	2	0	3	3	1	1	1	8	4	4	4
--------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Équipés d'une arme à une main.

Remplacer les armes par des faux : +1pt/fig

20-80 GOULES 2,75pts/fig

Par unités de 10 à 40 figurines.

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

Goule	10	2	0	3	4	1	3	2	2	5	8	8
-------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Équipés d'armes à une main.

1-5 CHARS SQUELETTIQUES 40pts/fig

Opérant individuellement ou organisés en 2 unités maximum.

Le char de base possède un attelage de 2 animaux morts-vivants et un équipage de 2 squelettes avec armes à une main.

L'un des squelettes est le conducteur : il peut recevoir une armure mais pas de bouclier ni d'arme supplémentaire.

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

Char	-	3	0	4	4	5	3	*	-	-	-	-
------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Chevaux m.-v.	15	2	0	4	2	1	3	1	5	5	5	5
---------------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

* D3 pour le char plus 2 pour les faux (uniquement en charge).

Ajouter 2 squelettes supplémentaires : +5pts/char

Lances (interdit aux conducteurs) : +0,5pt/fig

Faux (interdit aux conducteurs) : +1pt/fig

Boucliers (interdit aux conducteurs) : +0,5pt/fig

Armure légère : +0,5pt/fig

Armure lourde : +1,5pt/fig

Deux animaux de trait supplémentaires : +30pts/char

1-5 CHAROIGNARDS MORTS-VIVANTS : 32pts/fig

En une seule unité.

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

Charognard	10	3	0	3	3	2	4	3+	7	3	7	7
------------	----	---	---	---	---	---	---	----	---	---	---	---

Cavaliers : +28pts/fig

0-6 CREATURES ETHEREES

Elles commencent le jeu dissimulées dans des unités existantes mais peuvent agir indépendamment dès que leurs figurines ont été révélées. Les éthérés doivent être sélectionnés en tenant compte des limites suivantes :

0-4 Fantômes : 32,5pts/fig

0-1 Spectre : 375pts

0-2 Ombres : 180pts/fige

0-2 Revenants : 72,5pts/fig

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

Fantôme	10	2	0	0	3	3	3	1	5	5	5	5
---------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Spectre	10	4	0	0	4	4	4	4	5	5	5	5
---------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Ombre	10	3	0	3	4	3	3	1	5	5	5	5
-------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Revenant	10	1	0	3	4	2	3	2	5	5	5	5
----------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

MERCENAIRES

0 à 800pts

Choisis dans les listes suivantes :

0-300pts de mercenaires hobgobelins

0-300pts de mercenaires ogres

0-300pts de mercenaires orques

ALLIES

0 à 600pts

En un seul *contingent*, choisis parmi :

0-600pts d'alliés hommes-lézards

0-600pts d'alliés elfes noirs

ELFES NOIRS

Dans un lointain passé, alors que l'humanité était encore bien loin de constituer une espèce civilisée, les elfes noirs furent séduits par les dieux du Chaos. Chassés des royaumes elfiques à la suite des guerres civiles, ils trouvèrent refuge dans le Nord du Nouveau Monde. Aujourd'hui encore, il leur arrive de s'aventurer dans les Royaumes elfiques ou dans le Vieux Monde à la recherche de butin ou simplement pour pratiquer quelques bonnes vieilles tueries.

Les armées d'elfes noirs comportent des types d'armes et de troupes absolument uniques : les furies assoiffées de sang (dans le sens le plus littéral du terme), les sang-froids, reptiles géants utilisés comme montures, et les dévastatrices balistes à répétition, équivalents médiévaux-fantastiques des mitrailleuses ! Un autre trait caractéristique d'une armée d'elfes noirs est la forte proportion de guerrières. Les elfes noires sont encore plus terrifiantes que les mâles de l'espèce : elles sont cruelles, instables et attirées par les aspects les plus ténébreux de la magie et du mysticisme. Les sacrifices d'enfants, le culte du sang et la consommation d'hallucinogènes sont, pour elles, des actions quotidiennes.

GUERRIERS ET GUERRIERES

Les guerriers elfes noirs peuvent être des hommes ou des femmes, le deux sexes combattent avec la même efficacité. Les unités sont souvent mixtes. Les profils sont les mêmes pour les hommes et les femmes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe noir	10	4	4	3	3	1	5	1	8	9	9	8
Champion	10	5	5	4	3	1	6	1	8	9	9	8
Héros mineur	10	6	6	4	4	2	7	2	9	10	10	9
Héros majeur	10	7	7	4	4	3	8	3	10	10	10	10
Sorcier NV1	10	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	9
Sorcier NV2	10	4	4	4	4	2	7	1	9	10	10	10

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM

Les elfes noirs haïssent les autres elfes. Ils inspirent la peur aux unités de gobelins lorsque ces derniers ne sont pas au moins à deux contre un.

FURIES

Certaines guerrières elfes noires sont encore plus dangereuses que les autres : ce sont les furies. Ces femmes occupent une position privilégiée dans la société des elfes noirs. Elles dirigent les affreux rituels des dieux du Chaos, sacrifient des victimes à Khorne et conduisent les armées victorieuses à de sanglantes débauches. Cliniquement parlant, les furies sont complètement folles : des années de pratique des rites du Chaos n'ont laissé dans leurs esprits que les instincts les plus bas. Leurs seules motivations sont la luxure, le meurtre et l'avidité. Au combat, les furies sont sujettes à la *frénésie*. Elles ont le même profil que les autres elfes noirs.

NOBLES

la société des elfes noirs est beaucoup plus hiérarchisée que celles des elfes sylvaains et des Royaumes elfiques. Les nobles sont encore plus cruels, décadents et meurtriers que la majorité de cette race perverse. Ils sont mieux entraînés, mieux armés et mieux équipés que les classes inférieures.

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

Les nobles elfes noirs multiplient par 2 les points de valeur de leur équipement car leur coût personnel est exceptionnellement élevé.

ASSASSINS

Il existe chez les furies une curieuse pratique : lorsque l'une d'entre elle a un enfant, celui-ci est jeté dans un chaudron de sang. Ou l'enfant réussit à nager, ou il se noie, selon la volonté de Khorne, dieu du sang et de la guerre. Les enfants qui survivent à cette épreuve sont élevés suivant les rites de

Khaine, dieu du meurtre et deviennent les adeptes de cette divinité. Ce sont les redoutables assassins elfes noirs, maîtres du déguisement et experts dans tous les moyens de donner la mort. Ils sont les plus redoutés de tous les elfes noirs.

Les figurines d'assassins ne sont pas placées sur la table de façon ordinaire, ils sont déguisés et intégrés à des unités d'elfes noirs jusqu'à ce que le moment arrive pour eux de se révéler.

Un joueur devra noter dans quelles unités se cachent ses assassins et en informer le MJ avant le début de la bataille. Lorsqu'une unité est engagée en combat corps à corps, le joueur peut révéler le (ou les) assassin(s) qu'elle abrite. L'assassin se débarrasse de son déguisement et peut attaquer une figurine particulière de son choix. Les assassins sont très efficaces pour éliminer les personnages et les commandants ennemis. L'attaque de l'assassin a lieu de la manière suivante. Remplacez une figurine de votre choix au premier rang de l'unité par la figurine de l'assassin : ceci représente le fait qu'il retire son déguisement et se prépare à frapper. Ensuite l'assassin saute par dessus les têtes de ses camarades et de ses ennemis pour atteindre sa victime : laissez la figurine en place afin de ne pas perturber les formations des unités en présence. L'assassin peut attaquer n'importe quelle figurine de l'unité ennemi et pas seulement une figurine située au premier rang. L'assassin et le personnage choisi se combattront tous les deux pendant la phase de combat, aucune autre créature ne pourra intervenir, même si elle se trouve en contact socle à socle. Les figurines du premier rang ennemi (à l'exception de la victime si elle se trouve au premier rang) ne peuvent pas attaquer l'assassin, même si elles se trouvent en contact socle à socle avec lui. Une figurine ennemie, autre que la victime, se trouvant en contact socle à socle uniquement avec l'assassin peut porter une attaque mais on considérera que celle-ci est dirigée contre un membre normal de l'unité d'elfes noirs qui a pris la place de l'assassin au moment où celui-ci a sauté par dessus tout le monde.

Un assassin équipé d'armes de jet peut tirer sur une figurine placée au premier rang de l'unité ennemi s'il se trouve à 20cm ou moins de sa cible. Ceci constitue une exception aux règles normales et permet d'éliminer les héros et les commandants ennemis à distance. L'assassin doit cependant respecter les règles sur l'angle de tir et les obstacles. Pour pouvoir tirer, l'assassin doit ôter son déguisement : remplacez une figurine du premier rang par le modèle représentant l'assassin.

Un assassin peut abandonner son déguisement lorsqu'il le désire. Effectuez alors l'échange de figurines. Lorsqu'il s'est révélé, l'assassin peut se déplacer d'unité en unité ou opérer

individuellement, à la manière des héros. Quand une unité accompagnée par un assassin est mise en déroute, celui-ci est également mis en déroute mais il peut effectuer séparément ses tests de ralliement.

Les assassins sont entraînés à tuer à main nue : ils savent utiliser chaque partie de leur corps pour porter des coups mortels fulgurants. Ils peuvent donc combattre désarmés sans aucune pénalité.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Assassin	10	6	5	4	3	1	7	2	8	9	10	8

Les assassins elfes noirs multiplient par 3 le coût de leur équipement car leur coût personnel est exceptionnellement élevé.

BALISTE A REPETITION

Les balistes des elfes noirs peuvent être chargées avec quatre traits. Elles prennent un temps infini à charger mais, lorsqu'elles sont prêtes, elles ont une très grande fréquence de tir.

Equipage normal : quatre figurines

Mouvement : Une baliste à répétition est montée sur roues. Elle peut être poussée par son équipage à raison de 2,5cm par homme et sur une distance maximale de 7,5cm par tour. Elle n'effectue jamais de mouvement de réserves. Elle ne peut pas traverser les terrains difficiles, ni y être installée.

Tir : Une baliste des elfes noirs commence la partie chargée de quatre traits. Elle peut tirer entre un et quatre projectiles à la fois mais tous les tirs doivent être dirigés vers la même cible. Chaque projectile produit l'effet normal d'un trait de baliste. Une baliste à répétition est soumise aux mêmes restrictions qu'une baliste normale en ce qui concerne l'angle de tir.

Rechargement : Lorsque ses quatre traits ont été tirés, la machine doit être rechargée. Il est impossible de la recharger partiellement : quatre nouveaux projectiles doivent être mis en place. Le rechargement a lieu pendant la phase de mouvement du tour, ainsi, on ne peut déplacer ou tourner une baliste et la recharger pendant le même tour. Le temps nécessaire au rechargement dépend du nombre des hommes d'équipage.

Nbre de servants :	4	3	2	1
--------------------	---	---	---	---

Nbre de tours pour recharger :	2	3	5	10
--------------------------------	---	---	---	----

Attaque de la machine : Une baliste possède une *Endurance* et des *points de Vie* donnés dans son profil. Elle peut être attaquée au corps à corps lorsque son équipage a été tué ou mis en déroute.

Baliste à répétition : 80pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Baliste	-	-	5	4	4	3	-	-	-	-	-	-

SANG-FROIDS

Les sang-froids sont sujets à la *stupéfaction* (n'oubliez pas, s'ils servent de monture, d'effectuer leurs tests sous les caractéristiques de leurs cavaliers). Ils inspirent la peur aux créatures vivantes mesurant moins de 3 mètres. Les sang-froids n'attaquent jamais d'autres créatures appartenant à la race reptilienne : ils peuvent dans ce cas servir de monture, mais ils ne frappent jamais. Les sang-froids dont les cavaliers sont tués continuent à charger et à attaquer les créatures non-reptilienne les plus proches (quel que soit leur camp). Un sang-froid possède 3 attaques : 2 *griffures* et 1 *piétinement*.

Un sang-froid coûte 127pts ou 132pts, s'il est monté.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sang-froid	20	3	0	5	6	5	1	3	2	4	9	9

TACTIQUES TACTIQUES DES ELFES NOIRS

Un commandeur elfe noir doit baser le choix de son armée et sa tactique pendant la bataille sur une simple fait : un arbalétrier ne peut, dans le même tour, se déplacer et tirer. Une armée à forte proportion d'arbalétriers adoptera un rôle passif : tenir ses positions et essayer de décimer l'ennemi lorsqu'il s'approchera.

L'arbalète étant l'une des armes les plus dévastatrices de l'arsenal de Warhammer, cette technique a de fortes chances de s'avérer efficace. L'avance ennemie peut être ralentie par une série de contre-attaques à petite échelle, particulièrement meurtrières si elles sont précédées par les tirs d'arbalètes d'une ou deux unités d'elfes noirs. Évidemment, il reste toujours quelques incertitudes.

L'ennemi peut faire un certain nombre de choses pour minimiser ses pertes : avancer à couvert, lancer des sorts *Rafale de vent* ou utiliser des tirailleurs pour masquer ses troupes de choc. De plus, par définition, toute stratégie passive laisse l'initiative à l'ennemi. Les armées d'elfes noirs ont également tendance à être peu nombreuses étant donné le coût élevé des troupes : vous serez probablement débordé sur les flancs, voire même encerclé. Ce problème peut être évité si vous gardez des réserves et si vous vous déployez très en arrière : l'ennemi devra parcourir un long chemin pour entrer en contact et souffrira énormément des tirs.

Le déploiement très près de votre bord de table implique le risque de perdre pratiquement toutes vos unités mises en déroute, pour éviter cela, chargez l'ennemi. Lorsque vous lancerez votre contre-attaque principale, dirigez là vers un secteur réduit des lignes ennemis, avec des furies ou des sang-froids comme troupes de choc. Ceci présente encore un problème : vous ne pourrez pas vous déployer à couvert.

Voilà pour l'"option arbalète". D'autres stratégies sont possibles avec des troupes différentes. Une armée forte en sang-froids, en cavalerie conventionnelle et en furies peut adopter une tactique offensive. Quelques arbalétriers, postés à des points clés sur les arrières de l'armée, pourront tirer sur les régiments ennemis menaçant pour vos troupes de choc. La meilleure façon d'utiliser les unités de pointe et de les faire attaquer une portion réduite des lignes adverses : furies, sang-froids et nobles sont extrêmement puissants en combat corps-à-corps et, si vous avez bien choisi vos adversaires, le succès est à peu près garanti. Le reste de votre armée sera utilisé pour couvrir vos flancs et pour fixer les troupes de choc de l'ennemi.

Vous pouvez tenter une stratégie intermédiaire si votre armée comporte une forte proportion de cavalerie. Les cavaliers menacent de déborder l'ennemi sur les ailes et ralentissent ainsi sa progression. S'ils arrivent effectivement à déborder, ils peuvent charger les arrières de l'ennemi ou attendre votre contre-attaque et charger en conjonction avec l'assaut frontal de vos autres troupes.

DETAIL DE L'ARMEE DES ELFES NOIRS

PERSONNAGES

500 à 1000pts

Le personnage possédant le plus haut *Commandement* est nommé commandeur de l'armée. Si plusieurs personnages ont un *Cd* identique, choisissez celui que vous désirez comme commandeur.

Les personnages peuvent être monté sur des chars. Dans ce cas, leur coût est multiplié par deux.

0-12 CHAMPIONS ET HEROS

L'armée comporte jusqu'à douze champions et héros dont :

0-6 Champions : 9,75pts/fig

0-4 Héros mineurs : 63pts/fig

0-2 Héros majeurs : 125pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	10	5	5	4	3	1	6	1	8	9	9	8
Héros mineur	10	6	6	4	4	2	7	2	9	10	10	9
Héros majeur	10	7	7	4	4	3	8	3	10	10	10	10

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Arme à une main additionnelle	0,5	3,5	6,5
Lance	0,5	3,5	6,5
Arme à deux mains	1	7	13
Arbalète ou arbalète à répétition	2	14	26
Arbalète de poing	1	7	13
Bouclier	0,5	3,5	6,5
Armure légère	1	7	13
Cheval (monture)	11	11	22
Destrier (monture)	22	22	32
Sang-froid (monture)	137	137	147

Un seul de vos personnages héroïques peut être monté sur un sang-froid, il sera obligatoirement commandant de l'unité de cavalerie montée sur sang-froids.

Un héros mineur peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un héros majeur peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 pouvoirs.

0-4 SORCIERS

L'armée peut comporter jusqu'à quatre sorciers :

0-3 Sorciers de niveau 1 : 85pts/fig

0-1 Sorciers de niveau 2 : 320pts

La moitié des sorciers d'une armée elfe noire peuvent être spécialisés : *illusionnistes*, *démonologues* ou *nécromanciens*.

Choisissez les sorts de vos sorciers avant la bataille en tenant compte des limites dues à leur niveau, leur *Intelligence* et à leur éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier NV1	10	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	9
Sorcier NV2	10	4	4	4	4	2	7	1	9	10	10	10

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1	Niveau 2
Arme à une main	4,5	16
Arme à deux mains	9	32
Arbalète de poing	9	32
Bouclier	4,5	16
Armure légère	9	32
Cheval (monture)	21	21
Destrier (monture)	32	32
Sang-froid (monture)	147	147

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

Un sorcier de niveau 1 peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un sorcier niveau 2 peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 pouvoirs.

UNITES 1000 à 1750pts

Une unité de 8 créatures ou plus peut avoir un porte-étendard, une unité de 16 créatures et plus peut avoir un musicien. Un porte-étendard et un musicien coûtent deux fois le prix d'un soldat ordinaire.

1-10 CAVALIERS SUR SANG-FROIDS 155pts/fig

En une seule unité.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Noble	10	5	5	4	3	1	7	1	10	10	8	9
Sang-froid	20	3	0	5	6	5	1	3	2	4	9	9

Équipés d'une arme à une main, d'une armure légère, d'une lance et d'une arbalète ou d'une arbalète à répétition.

0-20 CAVALIERS 25,5pts/fig

Par unités de 6 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Noble	10	5	5	4	3	1	7	1	10	10	8	9
Destrier	20	3	0	4	3	1	3	1	3	3	3	3

Équipés d'une arme à une main et d'une armure légère. Leurs montures sont des destriers.

Lances : +1pt/fig

Arbalètes ou arbalètes à répétition : 4pts/fig

Bouclier : +1pt/fig

20-40 NOBLES 24,5pts/fig

Par unités de 10 ou plus.

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

Équipés d'une arme à deux mains, d'une armure légère et d'une arbalète ou d'une arbalète à répétition.

Bouclier : +1pt/fig

40-60 GUERRIERS 8,75pts/fig

Par unités de 15 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe noir	10	4	4	3	3	1	5	1	8	9	9	8

Équipés d'armes à une main, de cottes de mailles et de boucliers.

Arbalète de poing (50% max): +1pt

Arme à deux mains (33% max): +1pt

20-40 ARBALETRIERS 10,75pts/fig

Par unités de 10 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe noir	10	4	4	3	3	1	5	1	8	9	9	8

Équipés d'une arme à une main, d'une arbalète et d'une armure légère.

0-20 MITRAILLEURS 9,75pts/fig

Par unités de 10 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe noir	10	4	4	3	3	1	5	1	8	9	9	8

Équipés d'une arme à une main et d'une arbalète à répétition.

Armure légère : +1pt/fig

10-30 FURIES 13,75pts/fig

Par unités de 10 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe noir	10	4	4	3	3	1	5	1	8	9	9	8

Équipées de deux épées et de cottes de mailles.

1 épée empoisonnée (10 max) : 4pts

2 épées empoisonnées (10 max) : 8pts

0-6 ASSASSINS 27pts/fig

Dissimulés dans des unités existantes. Pas plus d'un assassin tranche de 10 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Assassin	10	6	5	4	3	1	7	2	8	9	10	8

Équipés d'une arme à une main et d'une armure légère.

Arme à une main supplémentaire : +1,5pts/fig

Arbalète ou arbalète à répétition : +4pts/fig

Arme empoisonnée : +6pts/arme

Bouclier : +1pt/fig

0-4 CHARS 40pts/fig

En une ou deux unités. Les chars sont équipés de faux et sont tirés par deux destriers. L'équipage se compose de deux membres équipés d'armes à une main. L'un d'entre eux est le conducteur : il peut recevoir une armure mais pas de bouclier ni d'arme supplémentaire.

Ajouter 1 ou 2 membres supplémentaires : 15,5pts/fig

Arbalètes ou arbalètes à répétition : 4pts/fig

Boucliers (interdit aux conducteurs) : 1pt/fig

Armure légère : 2pts/fig

Deux destriers supplémentaires : 28pts/char

0-50 TIRAILLEURS

Choisis parmi les unités existantes. Les nobles, les furies et les chars ne peuvent pas être tirailleurs.

Les tirailleurs ne coûtent pas plus cher que les figurines normales mais doivent se conformer aux règles des tirailleurs données dans le livre de règles.

0-3 BALISTES A REPETITION 111pts

Organisées comme vous voulez. Le coût des quatre membres d'équipage est compris dans le coût.

Les servants sont équipés d'armes à une main.

MERCENAIRES

0 à 1000pts

Mercenaires choisies parmi les races suivantes :

0-300pts de mercenaires hobgobelins

0-300pts de mercenaires ogres

0-300pts de mercenaires orques

ALLIES

0 à 750pts

En un seul *contingent*, choisi parmi :

0-750pts d'alliés gobelinoïdes

0-500pts d'alliés hommes-lézards

0-750pts d'alliés morts-vivants

SKAVENS

Les skavens sont des créatures du Chaos, ses adorateurs et ses serviteurs. Vaste est leur empire souterrain, peut-être aussi vaste que le monde ! Ils sont secrets et nocturnes, l'homme ne les voit que rarement. Leurs milliers de kilomètres de galeries et de tunnels ont des connections avec tous les égouts créés par l'homme. Des quantités importantes de skavens peuvent ainsi apparaître n'importe où et n'importe quand.

Leur société est hautement tribale, dominée par les treize seigneurs de la ruine et par les redoutables prophètes gris. A la bataille, le gros des combattants vient des innombrables petits clans guerriers. On ne trouvera que des petits contingents des clans les plus célèbres et les plus puissants : le clan Skryre (les technomages), le clan Eshin (les rats assassins), le clan Pestiliens (les moines de la peste) et le clan Moulder (les éleveurs des monstres mutants du Chaos).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Skaven	12,5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7
Champion	12,5	4	4	4	3	1	5	1	6	6	5	7
Héros mineur	12,5	5	5	4	4	2	6	2	7	7	6	8
Héros majeur	12,5	6	6	4	4	3	7	3	8	8	7	9
Sorcier NV1	12,5	3	3	3	3	1	5	1	6	6	5	8
Sorcier NV2	12,5	3	3	4	4	2	6	1	6	6	5	9
Sorcier NV3	12,5	3	3	4	4	3	7	1	8	8	7	10

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM ; Sorcier NV3 : 30PM

MUTATIONS

Les héros skavens ont généralement des mutations chaotiques. Ceci est inclus dans leur coût de base. Le nombre de mutations possédées dépend du statut de l'individu.

Champion : D6-4

Héros mineur : D6-3

Héros majeur : D6-2

Un total de zéro ou négatif signifie que l'individu n'a pas de mutations. Pour déterminer les mutations et leurs effets, consultez le tableau donné pour les héros du Chaos au chapitre « Chaos ».

ASSASSINS DU CLAN ESHIN

Les assassins du clan Eshin sont experts dans l'art du meurtre et du subterfuge, ces talents viennent assez naturellement aux hommes-rats et peuvent être aisément développés à des degrés incroyables.

Les assassins du clan Eshin sont sujets à toutes les règles spéciales que vous trouverez dans le chapitre « Elfes noirs » à la rubrique « Assassins ».

Le clan Eshin apprend à ses membres à manier toutes sortes d'armes déloyales et à utiliser avec la plus grande efficacité leurs griffes et leurs dents. Un assassin Eshin n'a pas besoin d'être armé pour combattre et n'est jamais cessé utiliser une arme improvisée.

Les Eshin préfèrent cependant utiliser toute une gamme d'armes spéciales dans la composition desquelles entrent la magie du Chaos et la terrible malepierre. Ces armes, épées ou étoiles de jets (shurikens), suintent un poison mortel. Ce poison de malepierre est un acide très corrosif qui réduit d'un point les jets de sauvegarde d'armure de l'adversaire. Une arme d'assassin ne cause pas une blessure mais D4 blessures à cause de la virulence du poison.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Assassin	12,5	5	4	4	3	1	5	2	7	7	6	8

Une épée empoisonnée coûte 10pts, une étoile de jet empoisonnée 4pts et possède les caractéristiques suivantes :

Portée courte	Longue portée	Force	Mod. svg
0-7,5cm	7,5-15cm	3	-

Les assassins multiplient par 2 le coût de leur équipement car leur coût personnel est exceptionnellement élevé.

MAITRES-ANIMAUX DU CLAN MOULDER

Le clan Moulder utilise les horribles pouvoirs de la mutation de la malepierre pour faire de leurs esclaves des animaux monstrueux. Chaque membre du clan peut agir comme commandant d'unité à la tête de 6 de ces monstres. Tous les tests psychologiques seront effectués sous les caractéristiques du chef. L'unité se déplace à la vitesse de son commandant tant qu'elle ne charge pas. En charge, elle se déplace à la vitesse des animaux.

Les maîtres-animaux ont le même profil qu'un skaven ordinaire mais leurs talents augmentent leur coût de 50% (soit 6,75pts). Une unité peut être composée de un à six animaux, tous doivent être de la même espèce.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Chien du Chaos	15	5	0	5	5	2	5	2	9	9	9	9
Rat-loup	20	3	0	3	3	1	4	1	4	4	5	5
Rat-ogre	20	4	0	5	5	3	5	2	5	3	4	6

Les chiens du Chaos ont 1D6 mutations du Chaos.

L'attaque des rats-loups est une morsure *venimeuse*.

Un rat-ogre possède deux attaques : une *griffure* et une *morsure venimeuse*. Il provoque la *peur* aux créatures mesurant moins de 3 mètres.

ESCLAVES

Des skavens esclaves sont souvent enrôlés dans les armées pour accroître les effectifs et pour éponger les pertes. Ils sont mal armés, mal équipés et, c'est compréhensible, très peu enthousiastes. Les esclaves sont enchaînés les uns aux autres afin d'éviter qu'ils ne fuient le champ de bataille dès que les choses sérieusement commencent. Cette sage précaution réduit leur potentiel de mouvement et fait que, lorsqu'ils sont en déroute, leurs poursuivants leur infligent des dommages multipliés par 2 lors des attaques gratuites.

Esclave skaven : 1,75pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Esclave	6,5	2	2	3	3	1	3	1	5	5	4	5

Les esclaves divisent par deux le coût de leur équipement car leur coût personnel est exceptionnellement bas.

LANCE-FEU DU CLAN SKRYRE

Le lance-feu est un instrument qui projette un mélange corrosif et inflammable fabriqué à base de malepierre traitée par la magie et la chimie des technomages. C'est une arme mortelle aussi bien pour les ennemis que pour ses servants. Il faut deux skavens pour manier un lance-feu, l'un pointe l'arme

et tire pendant que l'autre prépare et transporte le liquide inflammable.

Portée courte	Longue portée	Force	Mod. svg
0-15cm	15-30cm	5	-2

Le lance-feu est une arme agissant sur toute une surface. Son usage demande l'utilisation d'un gabarit circulaire de 2,5cm de rayon qui représente la surface balayée par la maleflamme. Placez le centre du gabarit à 30cm au maximum de l'arme, dans un angle de tir normal de 90°. Le centre représente le point visé. Le lance-feu effectue ensuite son jet pour toucher (utilisez la CT de l'équipage). Si le jet pour toucher est réussi, le gabarit reste en place, s'il est raté, le gabarit devra être repositionné. Repositionnez le gabarit à une distance de 5D6cm dans une direction déterminée aléatoirement. Un gabarit ne sera jamais déplacé d'une distance supérieure à la moitié de la distance entre l'arme et le point visé.

L'échec du tir peut aussi bien envoyer la maleflamme sur le second ou le troisième rang de l'unité que laisser cette dernière totalement indemne. Lorsque le gabarit est positionné de manière définitive, toutes les figurines dont le socle est touché totalement ou partiellement subissent une attaque automatique. Pour les jets de dommage, l'attaque est de Force 5 ; les jets de sauvegardes d'armure s'effectuent à -2.

Il y a toujours une chance, lors d'un tir, que le lance-feu explose. Aucune créature sensée ne courrait un tel risque, mais les skavens adorent le danger et, pour eux, la mort violente d'un équipage de lance-feu est une source de rire et de bonne humeur inépuisable.

Si le jet *pour toucher* donne un résultat de 1, le réservoir du lance-feu explose. Les servants sont tués sur le coup et le gabarit est placé à l'endroit de l'explosion. Les figurines dont le socle est touché totalement ou partiellement sont affectées comme par un tir.

Une unité ou une créature blessée par un tir de lance-feu doit immédiatement effectuer un test sous son *Calme* avec 2D6. Si le test est un échec l'unité ou la créature se met en *déroute*.

Un lance-feu coûte 70pts.

GLOBES DE VENTS DE MORT DU CLAN SKRYRE

Voici une autre arme empoisonnée fabriquée à l'aide de malepierre : un gaz toxique contenu dans un globe de verre ou de cristal qui, lancé à la manière d'une grenade, éclate afin de libérer son mortel mortel.

Ces globes sont utilisés à la manière d'armes de jet ordinaires. Le lanceur indique la figurine visée et effectue normalement son jet pour toucher. S'il est raté, cela signifie que le globe n'a pas explosé ou que le gaz était éventé ou inefficace. Lorsque le jet pour toucher réussit, placez un gabarit de 2,5cm de rayon sur la figurine visée, toutes les figurines dont le socle est en totalité ou partiellement touché subissent 1 attaque empoisonnée.

Équiper une figurine avec des globes de vents de mort coûte 15pts.

PARCHEMINS DE MORT DU CLAN PESTILEEN

Ces parchemins sont de redoutables formules magiques écrites à l'encre de malepierre sur les peaux de créatures vivantes. Ils peuvent être utilisés par les héros mineurs ou majeurs du clan

Pestiléen. L'utilisateur doit, pour faire agir la formule passer un tour entier immobile, sans tirer, combattre ou faire quoi que ce soit d'autres que lire et tenir bien en vue son parchemin.

Pendant la phase de magie du tour suivant, le skaven dirige l'effet du parchemin vers une unité ou un personnage situé dans un rayon de 60cm. La victime subit alors un vieillissement accéléré et meurt en quelques secondes. Chaque membre de l'unité visée subit une attaque automatique de Force 3 et les survivants doivent immédiatement effectuer un test de *déroute*. Les parchemins de mort sont des objets magiques, ils coûtent 100pts chacun.

ENCENSOIRS A PESTE DU CLAN PESTILEEN

Ces brûleurs d'encens, montés au bout de chaînes, sont créés et utilisés par le clan Pestileen. L'"encens" est en fait une préparation à base de malepierre qui, en brûlant, dégage un gaz extrêmement toxique. Les skavens utilisant cette arme s'emmitouflent dans d'épaisses écharpes pour se protéger des vapeurs mais cette protection est loin d'être parfaite et l'utilisateur est presque sûr de faire partie des victimes de son arme.

Un porteur d'encensoir à peste fonctionnent exactement de la même façon qu'un gobelin fanatique. Les attaques qu'il inflige sont, de plus, *empoisonnées*. Un porteur d'encensoir coûte 30pts.

POTIONS

Les skavens utilisent des potions pour améliorer l'efficacité de leurs guerriers au combat. Un commandant d'unité peut avoir une potion qu'il administre à ses troupes avant la bataille. Pour chaque unité ayant consommé une potion, lancez un D6 au début de son premier tour de jeu.

D6 Effets

- 1 L'unité devient insensible à la *peur*. Pour tous ses tests de *déroute*, de *peur* et de *terreur*, son *Commandement* est augmenté de 2 points.
- 2 L'unité devient peu sensible à la magie. Ses jets de *sauvegarde magique* sont améliorés de 2 points.
- 3 L'unité devient psychotique, irrationnelle et agressive. Elle *hait* toutes les troupes ennemis et souffre d'*animosité* envers les autres skavens.
- 4 Comme 3 ci-dessus, mais, en plus, l'unité devient sujette à la *frénésie*.
- 5 La potion est un redoutable stimulant, accélérant d'une façon phénoménale le métabolisme des guerriers. Au début de chaque tour, lancez un D6. Si le résultat est compris entre 2 et 6, l'unité double son potentiel de *Mouvement* et son nombre d'*Attaques*. Si le résultat est 1, relancez un D6 pour chaque membre de l'unité. Chaque résultat de 1 signifie la mort d'un guerrier dont le cœur n'a pas pu soutenir l'excitant. Les survivants continuent à doubler leur *Mouvement* et leurs *Attaques*.
- 6 Rien ne se passe, la potion doit être éventée !

Une unité ne peut prendre qu'une seule potion au cours d'une bataille. Une potion coûte 2pts par membre de l'unité à laquelle elle est destinée.

DETAIL DE L'ARMEE DES SKAVENS

PERSONNAGES

300 à 700pts

Le personnage possédant le plus haut *Commandement* est nommé commandeur de l'armée. Si plusieurs personnages ont un *Cd* identique, choisissez celui que vous désirez comme commandeur.

6-14 CHAMPIONS ET HEROS

L'armée comporte entre six et quatorze champions et héros dont :

4-8 Champions : 6,5pts/fig

0-4 Héros mineurs : 36pts/fig

0-2 Héros majeurs : 84pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	12,5	4	4	4	3	1	5	1	6	6	5	7
Héros mineur	12,5	5	5	4	4	2	6	2	7	7	6	8
Héros majeur	12,5	6	6	4	4	3	7	3	8	8	7	9

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Arme à une main additionnelle	0,5	2	4,5
Arme à deux mains	1	4	9
1 arme empoisonnée	non disponible	8	18
Bouclier	0,5	2	4,5
Armure légère	1	4	9
Armure lourde	1,5	6	12

Un seul héros mineur et un seul héros majeur peuvent appartenir au clan Pestiléen et être équipés de *parchemins de mort* pour 100pts par parchemin.

Un héros mineur peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un héros majeur peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 pouvoirs.

0-7 SORCIERS

Une armée skaven peut comporter jusqu'à sept sorciers dont :

0-4 Sorciers de niveau 1 : 50pts/fig

0-2 Sorciers de niveau 2 : 72pts/fig

0-1 Sorcier de niveau 3 : 195pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier NV1	12,5	3	3	3	3	1	5	1	6	6	5	8
Sorcier NV2	12,5	3	3	4	4	2	6	1	6	6	5	9
Sorcier NV3	12,5	3	3	4	4	3	7	1	8	8	7	10

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM ; Sorcier NV3 : 30PM

Choisissez les sorts de vos sorciers avant la bataille en tenant compte des limites dues à leur niveau, leur *Intelligence* et à leur éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Arme à une main	2,5	4	10
Arme à deux mains	5	8	20
1 arme empoisonnée	non disponible	16	40
Bouclier	2,5	4	10
Armure légère	5	16	40

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

Un sorcier de niveau 2 peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un sorcier niveau 3 peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 pouvoirs.

UNITES

800 à 2500pts

Une unité de 15 créatures ou plus peut avoir un porte-étendard, une unité de 25 créatures et plus peut avoir un musicien. Un porte-étendard et un musicien coûtent deux fois le prix d'un soldat ordinaire.

Chaque commandant d'unité peut avoir une potion à administrer à ses troupes au début de la bataille. Une potion coûte 2pts par membre de l'unité qui doit l'utiliser.

75-250 GUERRIERS DES CLANS

4,5pts/fig

En unité de 20 à 40 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Skaven	12,5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7

Équipés d'une arme à une main

Lance (50 max) : +0,5pt/fig

Arme à deux mains (30 max) : +1pt/fig

Armure légère (50 max) : +1pt/fig

Armure lourde (25% max) : +1,5pts/fig

Bouclier : +0,5pt/fig

15-50 FRONDEURS

5pts/fig

Par unités de 10 à 20 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Skaven	12,5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7

Équipés d'une frondes et d'une armes à une main.

Armure légère : +0,5pt/fig

50-350 GUERRIERS ESCLAVES

1,75pts/fig

Par unités de 20 à 50 figurines. Une unité d'esclave doit avoir pour commandant un guerrier skaven ordinaire (cf. ci-dessus guerriers des clans).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Esclave	6,5	2	2	3	3	1	3	1	5	5	4	5

Équipés d'une arme à une main et enchainés.

Arme à deux mains (50% max) : 0,25pt/fig

Bouclier: 0,25pt/fig

0-10 MAITRES-ANIMAUX MOULDERS

6,75pts/fig

Une unité sera composée d'un seul maître-animal qui en sera le commandant et d'une meute de six créatures maximum. Toutes les bêtes d'une unité doivent être de la même espèce :

0-2 meutes de chiens du Chaos : 34pts/ animal

0-10 meutes de rats-loups : 3pts/ animal

0-1 meute de rats-ogre : 40pts/ animal

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Skaven	12,5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7
Chien du Chaos	15	5	0	5	5	2	5	2	9	9	9	9
Rat-loup	3	0	3	3	3	1	4	1	4	4	5	5
Rat-ogre	20	4	0	5	5	3	5	2	5	3	4	6

Le maître-animal est équipé d'une arme à une main. Il peut recevoir de l'équipement supplémentaire au même titre qu'un guerrier des clans (cf ci-dessus).

0-50 GUERRIERS DU CLAN SKRYRE 4,5pts/fig

Par unité de 10 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Skaven	12,5	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7

Équipés d'une arme à une main.

Lance ou hallebarde : 1pt/fig

Globes de vents de mort (50% max) : 15pts/fig

Bouclier : 0,5pt/fig

Armure légère : 1pt/fig

Armure lourde : 1,5pts/fig

0-6 LANCE-FEUX DU CLAN SKRYRE 87pts/arme

Organisés en 2 unités maximum. Chaque lance-feu a un équipage de 2 servants équipés d'une armure lourde et d'une arme à une main.

2-4 ASSASSINS DU CLAN SKRYRE 18pts/fig

Dissimulés dans des unités existantes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Assassin	12,5	5	4	4	3	1	5	2	7	7	6	8

Équipés d'armes à une main.

Arme empoisonnée : 20pts/fig

Etoile de jet empoisonnée : 8pts/fig

0-30 TIRAILLEURS

Choisis parmi les unités existantes. Les tirailleurs ne coûtent pas plus cher que les figurines normales mais doivent se conformer aux règles des tirailleurs données dans le livre de règles.

MERCENAIRES**0 à 300pts**

Choisies parmi les races suivantes :

0-300pts de mercenaires hobgobelins

0-300pts de mercenaires ogres

0-300pts de mercenaires orques

ALLIES**0 à 500pts**

En un seul contingent allié, choisi parmi :

0-300pts d'alliés elfes noirs.

0-300pts d'alliés hommes-lézards

0-500pts d'alliés morts-vivants

TACTIQUES DES SKAVENS

Les skavens sont de bons combattants mais manquent des super troupes de choc présentes dans la plupart des armées. Pour palier à cet inconvénient, une armée skaven doit comporter le plus de troupes spéciales possibles, en particulier les meutes du clan Moulder et les lance-feux du clan Skryre. Ces armes vous donneront la puissance tactique nécessaire pour vaincre des troupes de meilleure qualité que les vôtres.

La stratégie sera, elle dictée par l'absence de cavaliers et d'archers. L'armée devra être amenée au contact avec l'ennemi le plus rapidement possible : déployez-la bien en avant et avancez à toute vitesse. Le principal risque est alors l'encerclement, surtout si vous affrontez un ennemi riche en arme de jet et en cavalerie, comme une armée nippone ou une armée elfique. Contrez cette menace en vous déployant sur un front très large ou, encore mieux, sur un front étroit mais sur une grande profondeur. Les esclaves, ni chers, ni indispensables, seront parfaits pour couvrir vos arrières. Même s'ils sont lents, leur nombre leur permettra d'occuper beaucoup de terrain. Même s'ils sont faibles, la charge, le combat, la poursuite et la réorganisation de l'ennemi fera gagner un temps précieux au reste de votre armée.

Lorsque le contact est établi, les lance-feux, les globes et les parchemins de mort serviront à rayer de la liste des vivants les troupes d'élite de l'ennemi.

CHAOS

Une armée du Chaos doit être créée juste avant la bataille. Elle comprend des types de troupes extrêmement compliqués, un joueur qui n'est pas familiarisé avec les mutations, leurs effets et leurs règles spéciales, devra sans arrêt se référer aux divers livrets de règles. L'apparition d'une armée du Chaos sur le champ de bataille risque de ralentir sensiblement le jeu. Pour toutes ces raisons, nous déconseillons cette armée aux joueurs manquant d'une très solide expérience.

COMBATTANTS DU CHAOS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Bandit	10	4	4	3	3	1	4	1	7	7	7	7
Marauder	10	5	5	3	3	1	5	2	8	8	8	8
Guerrier	10	6	6	4	3	2	6	2	10	10	10	10
Champion	10	7	7	5	3	2	7	2	10	10	10	10
Chevalier	10	8	8	5	4	3	8	3	10	10	10	10
Seigneur	10	9	9	5	4	4	9	4	10	10	10	10

SORCIERS DU CHAOS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier niveau 1	10	4	4	4	3	2	5	1	9	9	9	9
Sorcier niveau 2	10	4	4	4	4	2	6	2	10	10	10	10

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM

NAINS DU CHAOS

Contrairement aux autres nains, les nains du Chaos ne haïssent pas les gobelinoïdes et n'éprouvent pas d'animosité pour les elfes. Ce sont de puissants guerriers qui apparaissent souvent sur le champ de bataille en tant que commandant des bandes de guerre et des unités d'hommes-bêtes. Les hors-castes sont exclusivement employés comme servants de leurs dangereuses et imprévisibles armes à poudre noire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain du Chaos	7,5	4	4	4	4	1	3	1	9	7	9	9
Hors-caste	7,5	5	5	4	4	1	4	2	9	7	9	9

MUTATIONS CHAOTIQUES

La plupart des personnages du Chaos possèdent un certain nombre de mutations. Celles-ci sont comprises dans la valeur de base de la créature et le joueur n'a pas à payer de pts supplémentaires.

Avant le début de la bataille, le joueur chaotique devra fournir au MJ une liste de toutes ses figurines susceptibles d'avoir des mutations. Le MJ déterminera en secret le nombre de mutations de chaque personnage, les notera et les communiquera au joueur. Le nombre de mutations sera déterminé à l'aide du tableau suivant.

Statut	Mutations
Champions du Chaos	D6-4
Chevalier du Chaos	D6-2
Seigneur du Chaos	D6
Sorcier niveau 1	D6-2
Sorcier niveau 2	D6
Familier	D6-4

Si le résultat est égal ou inférieur à zéro, le personnage n'a pas de mutation (ou ses mutations n'affectent pas son comportement au combat). Lorsque le nombre de mutation est déterminé, définissez-en la nature à l'aide de la colonne *Attributs personnels* du tableau ci-dessous. Cette colonne est également utilisée pour les skavens. Les unités d'hommes-bêtes pour les attributs dominants des (colonne 2) et pour les chiens du Chaos (colonne 3). Un personnage ou une unité ne peut avoir deux fois la même mutation. Si la même mutation

est tirée deux fois, ignorez le deuxième résultat et relancez le D100.

[Si vous voulez vraiment vous amuser avec les mutations du Chaos, je vous invite à utiliser les tables d'attributs personnels et dominants de Slaves to Darkness p113 et p137.]

Attributs personnels	Attributs dominants 1 (Hommes-bêtes)	Attributs dominants 2 (Chiens du Chaos)	
01-04	01-05		Furie meurtrière
05-08		01-07	Jet de flammes
09-12	06-09	08-14	Enfant du Chaos
13-16	10-14	15-21	Grands crocs
17-20	15-19	22-28	Grandes cornes ou défenses
21-24	20-23	29-35	Apparence hideuse
25-28	24-28	36-42	Puanteur
29-32			Regard hypnotique
33-36	29-33	43-49	Peau blindée
37-40	34-38	50-56	Longs bras
41-44	39-43	57-63	Queue masse d'arme
45-48	44-48		Résistance à la magie
49-52	49-52		Folie guerrière
53-56	53-56	64-70	Queue préhensile
57-60	57-60		Saut
61-64	61-65	71-77	Morsure venimeuse
65-68	66-70	78-84	Griffes acérées
69-72		85-91	Régénération
73-76	71-75	92-00	Queue de scorpion
77-80	79-80		Queue-serpent
81-84			Jet d'acide
85-88	81-85		Agilité surhumaine
89-92	86-90		Rapidité surhumaine
93-96	91-95		Force surhumaine
97-00	96-00		Maître d'arme

Les mutations pour les hommes-bêtes sont les attributs dominants par unités entières (voir Hommes-bêtes). Pour les autres créatures, les mutations ont les effets suivants :

Furie meurtrière : l'individu est sujet à la *frénésie*.

Jet de flammes : en combat corps à corps, l'individu peut cracher du feu en plus ses attaques normales. La victime doit être en contact socle à socle avec la créature : elle subit une attaque automatique de Force 3. Cette attaque cause, de plus, 2 points de dommages par le feu (voir livre de règles).

Enfant du Chaos : Le personnage reçoit D6 mutations supplémentaires.

Grands crocs : Le personnage gagne une attaque

supplémentaire : une morsure à +1 sur le jet *pour blesser* et -1 sur le jet de sauvegarde d'armure de la victime.

Grandes cornes ou défenses : Le personnage gagne une attaque supplémentaire : un empalement à +1 sur le jet de dommage et -1 sur le jet de sauvegarde d'armure de la victime.

Apparence hideuse : La créature inspire la *terreur* aux ennemis plus petits qu'elle, la *peur* aux autres.

Puanteur : La créature sent horriblement mauvais. Lancez 5D6 pour déterminer la portée en cm de l'odeur. Toutes les créatures vivantes prises dans la zone de puanteur effectueront tous leurs jets de dés à -1. Les elfes, qui sont fort délicats, devront effectuer un test sous le Commandement pour entrer dans cette zone. Les autres créatures du Chaos sont habitués à l'odeur et ne sont affectées en rien.

Regard hypnotique : L'individu peut fixer son regard sur un adversaire situé à 15cm maximum. La victime doit réussir un test sous sa Force mentale ou rester paralysé tant que le regard est fixé sur elle. Si l'individu a utilisé une arme de jet pendant le tour, il ne peut utiliser son pouvoir que contre une créature en contact socle-à-socle avec lui.

Peau blindée : La créature a une peau chitineuse, cornée ou écailleuse. Ceci lui donne un jet de sauvegarde supplémentaire de 4, 5 ou 6 sur 1D6 à effectuer après son jet de sauvegarde d'armure normal. Si ce second jet est un succès, l'arme qui a frappé la créature se brise si elle n'est pas magique.

Longs bras : La créature gagne 2 points d'*Initiative* et un bonus de +2 sur ses jets pour toucher en combat corps à corps.

Queue masse d'arme : L'individu possède une longue queue terminée par une énorme boule osseuse (comme la queue de certains dinosaures). Il gagne une attaque supplémentaire ; c'est une attaque caudale, donc, elle ne peut être portée que vers l'arrière ou les côtés.

Résistance à la magie : La créature ajoute 2 points à sa *Force Mentale* lorsqu'elle effectue un jet de sauvegarde contre la magie. Elle peut également effectuer des jets de sauvegarde contre des attaques magiques qui, normalement, n'en permettent pas : dans ce cas, elle n'ajoute pas les 2 points à sa FM.

Folie guerrière : La créature hait toutes les troupes ennemies situées dans un rayon de 30cm, ne peut être mise en déroute et n'est affectée ni par la peur, ni par la terreur.

Queue préhensile : L'individu gagne une attaque supplémentaire ; c'est une attaque caudale, donc, elle ne peut être portée que vers l'arrière ou vers les côtés.

Saut : La créature possède des jambes de kangourou qui lui donnent un potentiel de mouvement de 15cm. Après son mouvement normal, la créature peut sauter sur une distance de 7,5cm. Le saut peut lui permettre de doubler son bonus de charge ou de bondir par-dessus deux rangs de figurines de taille humaine afin de les attaquer par derrière (dans le second cas, le bonus de charge n'est pas doublé).

Morsure venimeuse : Le personnage gagne une attaque supplémentaire : c'est à la fois une morsure et une attaque empoisonnée.

Griffes acérées : Le personnage gagne une attaque supplémentaire. Cette attaque s'effectue à +1 sur le jet pour blesser. Le jet de sauvegarde d'armure de l'adversaire s'effectue à -1.

Régénération : La créature a le pouvoir de renouveler ses cellules et de guérir ses blessures en un temps très court. Les

dommages infligés par le feu ne peuvent pas se régénérer. A la fin de chaque tour de l'armée du Chaos lancez 2D6 pour chaque créature régénérante ayant perdu des points de Blessure. Si le résultat des dés est inférieur ou égal à la Force Mentale d'un des ces personnages, celui-ci regagne 1 point de Blessure.

Un personnage tué n'est pas retiré du jeu mais laissé sur la table (couchez la figurine pour montrer qu'elle est hors de combat). A la fin de chaque tour de l'armée du Chaos, effectuez un test sous sa FM, comme pour un personnage blessé. Si le premier test est un échec, le personnage est mort : retirez-le du jeu. Si le test réussit, il regagne un point de Blessure et peut reprendre part à la bataille.

La régénération pouvant avoir lieu après la « mort » du personnage, les ennemis peuvent infliger des blessures supplémentaires aux créatures régénérantes qu'ils tuent. Par exemple, une créature n'ayant qu'1 point de Blessure subit 3 blessures en combat : elle a maintenant -2 points de Blessure et devra donc se régénérer 3 fois avant de pouvoir retourner au combat.

Queue de scorpion : Avant le début de la bataille, lancez un D6 :

1-3 Queue non venimeuse

4-6 Queue venimeuse

Une queue de scorpion donne une attaque supplémentaire. Contrairement aux autres attaques caudales, celle-ci peut uniquement être portée vers l'avant.

Queue-serpent : la créature possède une longue queue terminant par une tête de serpent. Ceci lui donne une attaque supplémentaire. Contrairement aux autres attaques caudales, celle-ci peut être portée indifféremment vers l'avant, l'arrière, ou les côtés : c'est une attaque *empoisonnée*.

Jet d'acide : La créature peut cracher un jet d'acide en combat corps-à-corps. Choisissez la victime et effectuez un jet pour toucher en utilisant la CT de la créature (traitez cela comme un tir). Si l'attaque touche, lancez un D6 :

1-2 *Aucun effet*

3-4 *Touché !* La victime doit réussir un jet de sauvegarde d'armure ou subir une blessure.

5-6 *Touché au visage !* Les victimes portant une protection faciale doivent réussir un jet de sauvegarde d'armure à 4 ou plus sur 1D6 ou perde un PV et être aveuglées pour 2D6 tours. Les victimes au visage découvert n'ont aucun jet de sauvegarde.

Agilité surhumaine : La créature ajoute 2 à son *Initiative* et bénéficie d'une *Attaque* supplémentaire.

Rapidité surhumaine : La créature multiplie par deux son potentiel de mouvement de son *Initiative*.

Force surhumaine : La créature ajoute 2 points à sa *Force* et à son *Endurance*.

Maître d'arme : La créature ajoute 2 points à sa *Capacité de Combat* lorsqu'elle se sert de son arme de prédilection.

Note : Lorsqu'une mutation donne une *Attaque* supplémentaire, la créature ne subit aucune pénalité en utilisant deux armes en même temps ou en tenant son arme dans la main gauche.

HOMMES-BETES DU CHAOS

Les hommes-bêtes du Chaos sont le résultat d'incursions du Chaos particulièrement actives. Ils sont les serviteurs des dieux du Chaos et ont reçu d'eux leurs traits semi-animaux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Hommes-bêtes	10	4	3	4	3	2	3	1	7	6	7	6

Les hommes-bêtes combattent toujours en unités commandées par des nains du Chaos ou par des combattants possédant au moins le statut de guerrier du Chaos. Les hommes-bêtes sont autant affectés par les mutations que les personnages haut niveau mais, en raison de leur nombre, il est impossible de répertorier les mutations de chaque individu. Nous considérerons que chaque unité possède de mutations dominantes : ce sont les plus répandues parmi ses membres.

Au début de la bataille, le MJ détermine les mutations dominantes de chaque unité et les fait connaître au joueur chaotique. Le nombre de mutations dominantes par unité d'hommes-bêtes est D6-2. Si le total est inférieur ou égal à zéro, l'unité n'a pas de mutations dominantes (les mutations de ses membres sont extrêmement variées, elles sont comprises dans le profil de base des hommes-bêtes). La nature des mutations dominantes est ensuite déterminée, jetez un D100 et consultez la colonne 2 du tableau situé plus haut. Une unité ne peut avoir 2 fois la même mutation. Si la même mutation est tirée deux fois, ignorez le second résultat et relancez le D100.

Les mutations dominantes ne s'appliquent pas à chaque figurine de l'unité, c'est pourquoi leurs effets sont moins forts que ceux des mutations individuelles. Certaines mutations donnent une Attaque supplémentaire pour chaque paire de figurine en combat. Les figurines seules n'en bénéficient pas.

Furie meurtrière : L'unité est sujette à la *frénésie*.

Enfant du Chaos : L'unité reçoit D3 mutations dominantes en plus.

Grands crocs : Pour chaque paire de figurines au combat, l'unité gagne un empalement, jet pour blesser à +1.

Apparence hideuse : L'unité inspire la peur aux créatures plus petites que les hommes-bêtes.

Puanteur : L'unité sent horriblement mauvais, lancez 5D6 pour déterminer la portée en cm de l'odeur. Toute les créatures vivantes prises dans la zone de puanteur effectueront tous leurs jets de dés à -1. Les elfes, forts délicats, devront effectuer un test sous leur *Commandement* pour entrer dans cette zone. Les autres créatures du Chaos sont habitués à l'odeur et ne sont pas affectés.

Peau blindée : Une grande proportion de créatures de l'unité possède une peau chitineuse, cornée ou écailleuse. Ceci donne aux créatures un jet de sauvegarde supplémentaire de 6 sur un D6, à effectuer après leur jet de sauvegarde normal.

Longs bras : L'unité gagne 1 point d'*Initiative* et un bonus de +1 sur ses jets *pour toucher* en combat corps à corps.

Queue masse d'arme : pour chaque paire de figurines en contact socle à socle, l'unité gagne une *attaque caudale* supplémentaire. Une attaque caudale ne peut être portée que vers l'arrière ou les côtés.

Résistance à la magie : Tous les membres de l'unité ajoutent 1 point à leur *Force Mentale* lorsqu'ils effectuent des jets de sauvegarde contre la magie. Ils peuvent également effectuer des jets de sauvegarde contre des attaques magique qui, normalement, n'en permettent pas : dans ce cas, ils n'ajoutent rien à leur *FM*.

Folie guerrière : L'unité hait tous les ennemis situés dans un

rayon de 30cm, ne peut être mise en déroute et n'est affectée ni par la peur, ni par la terreur.

Queue préhensile. Pour chaque paire de figurines en contact socle à socle, l'unité gagne une attaque caudale supplémentaire. Celle-ci ne peut être portée que vers l'arrière ou les côtés.

Saut : Ajoutez 10cm au *potentiel de mouvement* de l'unité.

Morsure venimeuse : Pour chaque paire de figurines en contact socle à socle, l'unité gagne une attaque supplémentaire : une *morsure empoisonnée*.

Griffes acérées : Pour chaque paire de figurines en contact socle à socle, l'unité gagne une attaque supplémentaire. Cette attaque s'effectue à +1 sur les jets de dommages. Le jet de sauvegarde d'armure de l'adversaire s'effectue à -1.

Queue de scorpion : Avant le début de la bataille lancez un D6 :

1-3 Queue non venimeuse

4-6 Queue *venimeuse*.

Pour chaque paire de figurine en contact socle à socle, l'unité gagne une attaque supplémentaire. Cette attaque ne peut être portée que vers l'avant.

Queue-serpent : Pour chaque paire de figurines en contact socle à socle, l'unité gagne une attaque supplémentaire. Cette attaque est une morsure empoisonnée, elle peut être portée vers l'avant, l'arrière ou sur les côtés.

Agilité surhumaine : Ajoutez 2 points à l'*Initiative* de l'unité

Rapidité surhumaine : Ajoutez 1 point à l'*Initiative* de l'unité et 5cm à son *potentiel de mouvement*.

Force surhumaine : Ajoutez 1 point à la *Force* et à l'*Endurance* de l'unité.

Maître d'arme : Ajoutez 1 point à la *Capacité de Combat* de l'unité si ses membres sont équipés de leur arme de prédilection.

CHIENS DU CHAOS

Ces animaux sont d'énormes chiens de guerre mutants. Leur sauvagerie et leur férocité inouïes plaisent énormément aux dieux du Chaos. Certains d'entre eux ne sont pas vraiment des chiens mais d'autres carnivores mutants, tels des loups ou de grand félins. Le profil donné ci-dessous est une moyenne pour l'espèce, bien que chaque créature du Chaos (et particulièrement les chiens) soit un cas exceptionnel.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Chien du Chaos	10	5	0	5	5	2	5	2	4	4	6	6

Chaque bête possède ses propres mutations mais les maîtres choisissent des animaux qui se ressemblent pour constituer les meutes : ceci rend le jeu beaucoup plus pratique.

Au début de la bataille, le MJ lance un D6 pour chaque meute afin de déterminer le nombre de mutations de ses membres. Pour définir les mutations, utilisez la 3ème colonne du tableau dans le paragraphe Mutations chaotiques. Les effets des mutations sont ceux utilisés pour les personnages (et non ceux des unités hommes-bêtes).

FAMILIERS DU CHAOS

Les dieux du Chaos envoient des familiers aux sorciers particulièrement dévoués à leurs cultes. Un familier doit toujours rester dans une portée de 30cm du magicien, il lui obéit à la lettre et ignore tous les tests psychologiques, la peur et la terreur. Un sorcier du Chaos accompagné d'un familier gagne 5 points de magie supplémentaires.

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

MONTURES DU CHAOS

Ces montures sont des chevaux monstrueux. Elles sont extrêmement rares car les dieux du Chaos ne leur accordent qu'à leurs plus ardents serviteurs. Leurs cavaliers sont toujours des combattants d'une statut égal ou supérieur à celui de guerrier du Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Mont. du Chaos	20	5	0	5	5	2	5	2	3	3	3	3

ARMES A FEU DU CHAOS

Les nains du Chaos ont gardé les talents de métallurgistes qui caractérisent tous les nains. Ils fabriquent des armes à feu très dangereuses qu'aucun nain sain d'esprit ne songerait même à utiliser.

Lance-roquettes : 35pts

Cet instrument tubulaire envoie des fusées munies d'une tête contenant un puissant explosif. Il est facile à construire, simple à utiliser et très léger. Ce « bazooka » n'est jamais monté sur un châssis, deux servants suffisent : l'un porte les projectiles, l'autre le lance-roquettes.

Un lance-roquettes tubulaire ne peut être chargé, déplacé et mis à feu pendant le même tour. Au début de la bataille, il n'est jamais chargé. Si son équipage de deux est au complet, l'arme peut être chargée et tirer dans le même tour pourvu qu'elle ne soit pas déplacée (bien qu'elle puisse être tournée pour tirer dans une nouvelle direction). L'équipage peut effectuer un mouvement de réserve pendant les tours où il n'a pas tiré. Si l'un des servants est tué, le lance-roquettes pourra tirer sur un résultat de 4 ou plus après le jet d'un D6.

Le lance-roquettes a une portée maximale de 90cm et un angle de tir de 90 degrés. Pour tirer, on utilise la *Capacité de Tir* de l'équipage. Déterminez la figurine visée et effectuez votre jet pour toucher (avec tous les modificateurs prévus dans les règles de tir si nécessaire). Lorsque le tir réussit, placez un gabarit circulaire de 2,5cm de rayon sur la figurine visée. Toutes les figurines dont les socles sont totalement ou partiellement recouverts par le gabarit reçoivent une attaque automatique de Force 5. Si le tir échoue, déviez-le dans une direction aléatoire sur une distance de 2D8cm.

Si le résultat du jet pour toucher est 1 ou 2 (avant l'application de tout modificateur), l'arme fonctionne mal : lancez un D6 pour déterminer ce qui arrive :

D6 Incidents des lance-roquettes

- 1-3 La tête n'explose pas, la fusée part normalement mais ne produit aucun dommage.
- 4-6 La roquette explose dans le tube : l'arme est détruite, le servant qui la tenait est tué et toute figurine présente dans un rayon de 5cm subit une attaque automatique de Force D6.

Mortier : 60pts

Le mortier, quelquefois appelé à tort bombarde, est une arme fabriquée et utilisée par les nains du Chaos. Ce petit canon est relativement léger et tire des bombes à poudre noire.

Un mortier peut être porté par ses servants à une vitesse de 2,5cm par porteur et par tour (vitesse maximale : 5cm par tour). Il ne peut jamais effectuer de mouvement de réserve.

L'arme ne peut être déplacée ou tournée et mise à feu pendant le même tour. Si son équipage de deux est au complet, le mortier peut tirer une fois par tour pourvu qu'il n'ait été ni déplacé ni tourné. Si l'un des servants est tué, le mortier pourra tirer sur un résultat de 4 ou plus après le jet d'un D6.

Le mortier a une portée maximale de 90cm. C'est une arme peu précise et tous les tirs, quelque soit la distance, sont considérés à longue portée.

Pour tirer, utilisez la *CT* de l'équipage. Déterminez la figurine visée et effectuez votre jet *pour toucher*. Lorsque le tir est réussi, placez un gabarit circulaire de 2,5cm de rayon sur la figurine visée. Toutes les figurines dont les socles sont totalement ou partiellement recouverts par le gabarit reçoivent D3 touches automatiques de Force 4. Si le tir échoue, procédez comme pour le lance-roquette ci-dessus.

Si le résultat du jet *pour toucher* est 1 (avant application de tout modificateur), l'arme fonctionne mal : lancez un D6 pour déterminer ce qui arrive.

D6 Incidents des mortiers

- 1-2 Le mortier se fend : il est détruit.
- 3-6 Le mortier explose : il est détruit et toutes les figurines situées dans un rayon de 12,5cm reçoivent D6 touches automatiques de Force 6.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Mortier	*	-	-	6	6	4	-	-	-	-	-	-

* voir texte

DETAIL DE L'ARMEE DU CHAOS

PERSONNAGES

300 à 1250pts

Le personnage possédant le plus haut *Commandement* est nommé commandeur de l'armée. Si plusieurs personnages ont un *Cd* identique, choisissez celui que vous désirez comme commandeur.

2-9 CHAMPIONS ET HEROS

Une armée du Chaos comporte deux à neuf champions ou héros dont :

2-8 Champions du Chaos: 66pts/fig

0-4 Chevaliers du Chaos : 128pts/fig

0-2 Seigneurs du Chaos: 215pts/fig

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Chevalier	Seigneur
Arme à une main additionnelle	3,5	6,5	11
Arme à deux mains	7	13	22
Arc long	10,5	19,5	33
Arbalète ou arbalète à répétition	14	26	44
Bouclier	3,5	6,5	11
Armure légère	7	13	22
Armure lourde	10,5	19,5	33
Monture du Chaos	32	32	42

Un chevalier peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un seigneur peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 pouvoirs.

0-4 SORCIERS

Une armée du Chaos peut comporter jusqu'à quatre sorciers dont :

0-3 Sorciers de niveau 1 : 210pts/fig

0-1 Sorcier de niveau 2 : 320pts

Les sorciers du Chaos sont obligatoirement des démonologistes ou des nécromanciens. Choisissez les sorts de vos sorciers avant la bataille en tenant compte des limites dues à leur niveau, leur Intelligence et à leur éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1	Niveau 2
Arme à une main	10,5	16
Arme à deux mains	21	32
Bouclier	10,5	16
Armure légère	21	32
Armure lourde	31,5	48
Monture du Chaos	42	42
Familier du Chaos	19,5	19,5

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

Un sorcier de niveau 1 peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un sorcier niveau 2 peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 pouvoirs.

UNITES

800 à 1500pts

Les unités de maraudeurs ou de guerriers du Chaos peuvent toujours avoir un porte-étendard et un musicien. Les autres unités peuvent avoir un porte-étendard si elles comportent plus de 20 figurines et un musicien si elle en comporte plus de 30. Les porte-étendard et les musiciens coûtent le double d'un membre normal de leur unité.

0-20 GUERRIERS DU CHAOS 48pts/fig

En unités de 5 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Guerrier	10	6	6	4	3	2	6	2	10	10	10	10

Équipés d'une arme à une main, d'un bouclier et d'une armure lourde.

Armes à deux mains : +4pts/fig

Arbalètes : +8pts/fig

0-40 MARAUDEURS DU CHAOS 21pts/fig

En unités de 10 ou plus.

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

Équipés d'une arme à une main, d'un bouclier et d'une armure légère

Armes à deux mains (50% max) : +2pts/fig

Arbalètes (50% max) : +4pts/fig

Destriers (10 max) : +14pts/fig

20-100 BANDITS DU CHAOS 9pts/fig

En unités de 10 ou plus, chacune commandée par un combattant de statut de guerrier du Chaos ou supérieur ou par un nain du Chaos.

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

Équipés d'armes à une main et de boucliers.

Arme à deux mains : +1pt/fig

Arbalète (20 max) : +2pts/fig

Armure légère (50% max) : +1pt/fig

Sujets à la *frénésie* (15 max) : +5pts/fig

40-100 HOMMES-BETES 10pts/fig

En unités de 20 ou plus, chacune commandée par un combattant de statut de guerrier du Chaos ou supérieur ou par un nain du Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Hommes-bêtes	10	4	3	4	3	2	3	1	7	6	7	6

Équipés d'une arme à une main.

Arme à deux mains (20 max) : +1pt/fig

Armure légère (20 max) : +1pt/fig

0-6 MAITRES-CHIENS DU CHAOS

Maître + 34pts/chien

Une unité est composée d'un seul maître chien (nain ou combattant de statut de guerrier du Chaos ou plus) et d'une meute de 1 à 6 chiens du Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Chien du Chaos	10	5	0	5	5	2	5	2	4	4	6	6

Le maître-chien peut prendre de l'équipement additionnel parmi celui auquel il a normalement accès, sans surcoût.

0-50 NAINS DU CHAOS

9,25pts/fig

En unités de 5 ou plus. Ils peuvent aussi être utilisés comme commandants d'autres unités.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain du Chaos	7,5	4	4	4	4	1	3	1	9	7	9	9

Équipés d'une arme à une main.

Armes à deux mains : +1pt/fig

Bouclier : +1pts/fig

Arbalètes : +2pts/fig

Armure légère : +1pt/fig

Armure lourde : +2pts/fig

ARMES DE NAINS DU CHAOS

Lance-roquettes (4 max) : 80pts

Mortiers (2 max) : 105pts

Les équipages sont composés de deux servants nains du Chaos hors-castes équipés d'une arme à une main.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Hors-caste	7,5	5	5	4	4	1	4	2	9	7	9	9

Les équipages opèrent indépendamment les uns des autres ou en unités dotés d'armes identiques de n'importe quelles tailles.

Arme à deux mains : 3pts/fig

Armure légère : 3pts/fig

Armure lourde : 4,5pts/fig

MERCENAIRES

0 à 500pts

Choisis parmi les races suivantes :

0-500pts de mercenaires hobgobelins

0-500pts de mercenaires ogres

0-500pts de mercenaires orques

ALLIES

0 à 500pts

En un seul contingent allié, choisi parmi :

0-300pts d'alliés elfes noirs.

0-300pts d'alliés hommes-lézards

0-500pts d'alliés morts-vivants

0-500pts d'alliés gobelins

TACTIQUE DU CHAOS

Vu la force redoutable des troupes du Chaos, vous n'avez qu'une seule option : elle est très simple (peut-être même simpliste).

Déployez l'armée sur un front réduit (de toute façon cela sera probablement nécessaire à cause de vos effectifs peu nombreux). Laissez une unité à l'arrière pour éviter de vous faire encercler et placez quelques arbalétriers ou quelques alliés sur vos ailes, puis :

1. Voyez où se trouve les meilleurs troupes de l'ennemi.
2. Chargez-les et tapez leur dessus jusqu'à extermination totale.
3. Massacrez le reste de l'armée adverse
4. Sautez à pieds joints sur les cadavres en chantant : « On a gagné, les doigts dans l'nez... ».

NIPPON

Voici une armée de la terre de Nippon. L'aristocratie militaire de cette île extrême orientale est appelée « samouraïs ». Ces guerriers charismatiques sont les chefs des armées : toutes les troupes s'organisent autour d'eux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nippon	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Champion	10	4	4	4	3	1	4	1	7	7	7	7
Héros mineur	10	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8
Héros majeur	10	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9
Sorcier NV1	10	3	3	3	3	1	4	1	7	7	7	8
Sorcier NV2	10	3	3	4	4	2	5	1	8	8	8	9
Sorcier NV3	10	3	3	4	4	3	6	1	9	9	9	10

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM ; Sorcier NV3 : 30PM

SAMOURAIS

La caste des samouraïs domine la société nipponne. Le pays est vaste et souvent inhospitalier, les samouraïs sont puissants et l'empereur est faible : le pouvoir central n'existe presque pas. Les samouraïs dirigent la société, offrant la protection contre le droit de lever des impôts et celui d'entretenir des milices : Ils contrôlent ainsi villes et cités. A mesure que le pouvoir des samouraïs grandissait, chaque communauté avait de plus en plus besoin d'eux. L'entraînement, le fanatisme et la pratique guerrière des samouraïs en font des guerriers terrifiants.

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

MOINES-GUERRIERS

Les ordres monastiques, qu'ils soient cléricaux ou guerriers, sont très nombreux au Nippon. Les moines entrent dans leur ordre dès leur enfance et consacrent toute leur vie à la philosophie, à la théologie et aux arts martiaux. Cette vie d'étude développe leurs capacités corporelles et mentales d'une manière incroyable.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Moine-guerrier	10	6	6	4	4	1	6	2	10	10	10	10

Les moines-guerriers multiplient par 4 le coût de leur équipement car leur coût personnel est exceptionnellement élevé. Ils peuvent combattre désarmés sans pénalité.

NINJAS

Les ninjas sont les agents de la mort, exécutant sans pitié leurs victimes lorsque celles-ci y attendent le moins.

Les ninjas sont sujets à toutes les règles sur les assassins données dans le chapitre « Elfes noirs » à la rubrique assassins.

Pratiquent les mêmes arts martiaux que les moines, les ninjas combattent à main nue sans aucune pénalité. Ils peuvent cependant utiliser une vaste sélection d'armes spéciales.

Le **kusarigama** est une faucille fixée au bout d'une corde ou d'une chaîne. Il peut être utilisé comme armé à une main ou comme arme de jet. Dans ce dernier cas, il compte comme un couteau mais peut, en plus, empêtrer l'adversaire à la manière d'un filet.

Les **shurikens** ou étoiles de jet comptent comme des couteaux de lancer, ils sont toujours empoisonnés.

Les fléchettes lancées à l'aide de sarbacanes sont toujours

empoisonnés.

Les **grenades torinoko** sont des armes de jet.

Portée courte 0-7,5cm Longue portée : 10-15cm

Le ninja choisit la figurine visée et place sur elle un gabarit de 2,5cm de diamètre. Il effectue ensuite un jet pour toucher en utilisant sa capacité de tir. Si le jet pour toucher réussit, toutes les figurines dont le socle se trouvent totalement ou partiellement sous le gabarit sont affectés par la grenade. Si le jet pour toucher échoue, le gabarit est déplacé de 2D8cm dans une direction aléatoire.

Le gabarit est alors placé au point de chute de la grenade, si des figurines s'y trouvent, elles seront affectées normalement. Un tir de grenade ne peut cependant pas dévier d'une distance supérieure à la moitié de celle qui sépare le tireur de sa cible. Ainsi une jet de grenade à 10cm ne peut dévier de plus de 5cm. Une grenade peut avoir plusieurs types de charges.

1 Explosive : inflige une touche de Force 1

2 Aveuglante : l'explosion produit un éclair intense, les figurines touchées réduisent de moitié leur M, CC et CT durant leur prochain tour.

3 Pyrotechnique (feu d'artifice) : les figurines touchées seront confuses au cours du prochain tour.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Ninja	10	8	8	4	4	2	10	3	10	10	10	10

Les ninjas multiplient par 9 le coût de leur équipement car leur coût personnel est exceptionnellement élevé. Ils peuvent combattre désarmés sans pénalité.

KAMIKAZE

De nombreux jeunes guerriers fanatiques considèrent que mourir à la bataille constitue l'honneur suprême. Ils vont au combat, véritables bombes humaines, munis d'un tonnelet de poudre noir ou de boudriers contenant plusieurs charges explosives. Ces kamikazes sont dissimulés au coeur d'unités ordinaires à la manière de assassins elfes noirs, des gobelins fanatiques, des eshins et des ninjas.

Le joueur calcule le coût en pts des kamikazes séparément mais représente ces derniers par des figurines identiques à celles des unités dans lesquelles ils sont dissimulés. Lorsque l'unité arrive à 20cm des troupes ennemies, la séquence normale de jeu est momentanément interrompue : le kamikaze allume la mèche de sa charge explosive et se rue sur l'adversaire. Si plusieurs unités ennemies se trouvent à moins de 20cm, le joueur nippon choisit celle qui sera attaquée par le kamikaze.

Le fanatique peut effectuer un déplacement de 20cm mais il doit tenir compte des obstacles et des terrains difficiles. Avant de déplacer un kamikaze, lancez un D6 : sur résultat de 3, 4, 5 ou 6 l'attaque a lieu normalement, un résultat de 1 ou 2 indique que quelque chose ne va pas. Lancez un autre D6 :

1-2 La mèche s'éteint : le kamikaze fait demi-tour, réintègre son unité et devra essayer de nouveau lorsqu'un ennemi se trouvera à 20cm ou moins.

3-4 la mèche est trop courte : l'explosion a lieu trop tôt. Lancez 2D8 pour déterminer combien de centimètres le guerrier a parcouru lorsque la charge saute. Si le résultat permet d'atteindre la cible, l'attaque a lieu normalement.

5-6 La mèche est trop longue : le kamikaze arrive en contact avec le premier rang de l'unité adverse mais sa charge n'explose pas. S'il survit au combat qui s'en suit, il pourra rallumer la mèche et faire exploser automatiquement sa charge pendant la phase de tir de son prochain tour.

Lorsqu'une charge explose, le porteur subit une touche automatique de Force 6. S'il survit, il peut combattre normalement (s'il est parvenu en contact avec l'adversaire). Si la charge explose avant que le kamikaze n'ait réussi à atteindre l'ennemi, celui-ci est tué.

Après avoir effectué le jet de dommage pour le kamikaze, placez un gabarit de 5cm de diamètre sur le point d'explosion : toutes les figurines totalement ou partiellement sous le gabarit subissent une touche automatique de Force 5

PAYSANS

Les paysans nippons ne sont pas très chauds pour combattre dans les armées de leurs seigneurs samourais, mais, la plupart du temps, on ne leur demande par leur avis.

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

Un paysan divise le coût de son équipement par 2 car son coût personnel est exceptionnellement bas.

PISTOLET A PIERRE NIPPON

Ces pistolets sont équipés d'un silex qui, lorsque l'on appuie sur la gâchette, produit une étincelle qui, à son tour, met le feu à une charge de poudre placée dans le canon. Ils s'utilisent d'une seule main et ils conviennent à merveille à la cavalerie.

es samourais ont, à contrecœur, adopté le pistolet lorsqu'ils se sont rendu compte qu'ils étaient redoutable à courte portée si on le chargeait d'une dose de poudre bien supérieure à celle normalement prescrite. Ceci donne au pistolet une forte tendance à exploser dans la main, ce qui n'est pas pour déplaire aux samourais, toujours prêts à s'exposer au danger pour améliorer leur réputation de bravoure.

Pistolet à pierre : 2pts

Portée courte	Longue portée	Force	Mod. svg
0-7,5cm	7,5-15cm	5	-

Les pistolets à pierre ont un fort recul, ceci interdit de tirer avec une de ces armes dans chaque main. En principe, il faut du temps pour recharger mais les samourais considèrent que cette tâche indigne d'eux et n'utilisent chacun de leurs pistolets qu'une fois par bataille.

Lorsqu'un jet pour toucher donne un résultat de 1, le pistolet explose. Il est détruit et son utilisateur subit une touche automatique de Force 6.

LANCE-FUSEES

Les fusées de guerre nippones mesurent entre 2 et 3 mètres. Elles sont remplies d'une quantité très précise de poudre noire pure. Leur portée peut être calculée très exactement en modifiant les trajectoires grâce à l'inclinaison variable sur lequel les fusées sont placées.

En plus de leur charge explosive, les fusées contiennent divers éléments pyrotechniques produisant des bruits assourdissants, des éclairs aveuglants et beaucoup de fumée. Tous ces effets sont destinés à désorganiser et à effrayer les survivants de l'explosion.

Equipage normal : 3 servants mais on peut en ajouter quelques-uns pour compenser d'éventuelles pertes.

Mouvement : Le poids du lance-fusées lui permet d'être porté par son équipage. Son potentiel de mouvement est de 1,5cm par porteur, jusqu'à un maximum de 10,5cm par tour. Lors de son transport, le lance-fusée est soumis à toute les règles de mouvement normales. Contrairement aux autres machines de guerre, un lance-fusée peut effectuer un mouvement de réserve et passer obstacles et terrains difficiles.

Installation : Après chaque déplacement, le lance-fusée doit être installé avant de pouvoir tirer. Installer la machine prend le même temps que la charger, avec les mêmes pénalités si l'équipage n'est pas au complet. Dans le temps d'installation, on considère que la première fusée a pu être mise en position de tir.

Tir : les fusées ne peuvent être tirées avec précision si l'ennemi est trop près, c'est pourquoi elles ont une portée minimale de 20cm.

Portée courte	Longue portée	Force	Mod. svg
20-40cm	40-80cm	4	-

Choisissez une figurine pour cible et effectuez un jet pour toucher en utilisant la *Capacité de Tir* de l'équipage. Si le jet pour toucher réussit, placez un gabarit de 5cm de diamètre sur la figurine visée. Toutes les figurines dont les socles sont totalement ou partiellement sous le gabarit subissent une touche de Force 4. L'unité atteinte est, de plus, *confuse* jusqu'à la fin de son prochain tour. Elle ne pourra bouger que pour se tourner face à une charge, effectuer un recul, se mettre en déroute ou poursuivre un adversaire. Elle ne pourra pas tirer mais pourra combattre si elle est chargée (à -1 sur ses jets *pour toucher*).

Si la fusée manque sa cible, déterminez dans quelle direction elle s'égaré dans une direction déterminée aléatoirement de 2D6cm. Placez le gabarit à l'endroit ainsi déterminé. Si des figurines s'y trouvent, elles seront affectées normalement.

Rechargement : le lance-fusée doit être rechargé après chaque tir. Il ne peut être installé ou chargé et tirer dans le même tour. Le temps demandé pour recharger et régler la trajectoire de la nouvelle fusée dépend du nombre des servants.

Servants :	3 ou plus	2	1
Tous nécessaires pour recharger :	1	2	3

Attaque du lance-fusée : lorsque son équipage a été tué ou mis en déroute, le lance-fusées peut être attaqué normalement : utilisez son *Endurance* et ses points de *Blessures*. Les fusées sont trop rapides pour pouvoir être touchées par des archers ou d'autres tireurs.

Les tirs sur le lance-fusées doivent être dirigés sur l'ensemble constitué par la machine et son équipage, considéré comme

une grande cible. Pour chaque tir réussi, lancez un D6 :

1-4: servant touché

5-6: machine touchée

Lance-fusées : 75pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Lance-fusée	*	-	*	-	4	2	-	-	-	-	-	-

* voir texte

Si le résultat du jet pour toucher est un 1, le lance-fusée a mal fonctionné, lancez un D6 pour déterminer ce qui se passe.

D6 Incidents des lance-fusées

- 1-2 Explosion de la fusée. Toute les figurines situées dans un rayon de 2,5cm subissent une touche automatique de Force 3 et sont confuses. La machine subit également une attaque de Force 3. Si l'équipage survit (du moins en partie) à l'explosion, la machine pourra être rechargée et réutilisée.
- 3-4 Fusée défectueuse : La fusée n'explose pas et ne provoque aucun dommage. La machine doit être rechargée.
- 5-6 Mèche défectueuse : Le mèche met trop longtemps à se consumer : la fusée ne partira qu'au tour suivant. Entre-temps, le lance-fusée ne pourra ni être rechargé, ni être réglé pour tirer sur un point différent : il devra tirer sur le point choisi au tour précédent, même si l'ennemi ne s'y trouve plus. Si le résultat du prochain jet pour toucher est encore 1, relancez le D6 pour déterminer ce qui arrive.

ARTILLEURS

Alors qu'aucun samouraï ne s'abaisserait à travailler avec des servants appartenant à une caste inférieure ou à manipuler une « arme de lâche », la profession d'artilleur est fort estimée par les ordres militaire moins aristocratiques. Un artilleur peut servir de commandant à une batterie composée de 1 à 3 canons ou lance-fusées.

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

Lorsqu'il commande une batterie, l'artilleur peut superviser personnellement le tir d'une pièce. Utilisez dans ce cas la CT de l'artilleur au lieu de celle de l'équipage.

TACTIQUES D'UNE ARMÉE NIPPONE

A la tête d'une armée nippone, vous disposez d'un mélange exceptionnel de troupes de choc dévastatrices, de tireur redoutables et d'artillerie terrifiante. Malgré cela, cette armée restera très difficile à jouer. Le coût élevé des différentes troupes provoquera vraisemblablement une nette infériorité numérique du côté nippon et chaque élément de l'armée devra être exploité au maximum pour obtenir la victoire.

Utilisez l'artillerie pour soutenir les troupes de choc plutôt que pour essayer de massacrer l'adversaire à distance. Bien placés, vos machines de guerre peuvent gêner très sérieusement la progression de l'ennemi. Postés à couvert, vos arquebusiers seront difficile à vaincre ; ne comptez cependant pas sur eux pour tenir devant un assaut soutenu de la part des troupes de choc adverses. Les samourais sont à la fois d'excellents archers et de bons combattants rapprochés. Essayez d'affaiblir les meilleurs unités ennemis par des volées de flèches avant de les achever en les chargeant. Attention, ne laissez pas vos samourais s'enliser dans des duels à l'arc sans fin avec d'importantes unités d'archers ennemis cela peut s'avérer désastreux.

Le nombre de tactique possibles à la tête d'une armée nippone est à peu près illimité. Essayez de créer des zones où des arquebusiers protégés et des pièces d'artilleries prendront l'adversaire sous leurs feux croisés ; des charges de samourais rabattront l'ennemi dans ces zones mortelles. Les kamikazes et les ninjas seront probablement les plus utiles à l'intérieur de vos unités les plus faibles, l'ennemi aura ainsi quelques mauvaises surprises en combat.

DETAIL DE L'ARMEE NIPPONE

PERSONNAGES

500 à 800pts

Le personnage possédant le plus haut *Commandement* est nommé commandeur de l'armée. Si plusieurs personnages ont un *Cd* identique, choisissez celui que vous désirez comme commandeur.

4-17 CHAMPIONS ET HEROS

L'armée comporte entre quatre et dix-sept champions et héros dont :

2-8 Champions : 7pts/fig

2-6 Héros mineurs : 36pts/fig

0-3 Héros majeurs : 84pts/fig

Équipés d'une arme à une main

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Arme à deux mains	1	4	9
Arc	1	4	9
Arc long	1,5	6	13,5
Armure légère	1	4	9
Armure lourde	1,5	6	13,5
Pistolet à pierre	2	8	18
Cheval	11	11	21
Destrier	22	22	32

Un héros mineur peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un héros majeur peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 pouvoirs.

0-8 SORCIERS

Une armée nippone peut comporter jusqu'à huit sorciers dont :

0-6 Sorciers de niveau 1 : 55pts/fig

0-3 Sorcier de niveau 2 : 195pts/fig

0-1 Sorcier de niveau 3 : 360pts

La moitié des sorciers d'une armée nippone peuvent être des sorciers spécialisés appartenant à n'importe laquelle des quatre écoles de magie

Choisissez les sorts de vos sorciers avant la bataille en tenant compte des limites dues à leur niveau, leur *Intelligence* et à leur éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Arme à une main	3	10	18
Arme à deux mains	6	20	36
Bouclier	3	10	18
Armure légère	3	10	18
Armure lourde	6	20	36
Cheval	21	21	21
Destrier	32	32	32

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

Un sorcier de niveau 2 peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un sorcier niveau 3 peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 pouvoirs.

UNITES

1000 à 2500pts

Aucune unité ne peut compter plus de 50 figurines. Une unité de 20 figurines ou plus ou une unité de samourais quelque soit sa taille peut avoir un porte-étendard. Une unité de 30 figurines ou plus ou une unité de figurine de 10 figurines ou plus peut avoir un musicien. Porte-étendards et musiciens coûtent le double d'un membre normal de leur unité.

0-20 SAMOURAIS A CHEVAL

42pts/fig

En unités de 10 à 20 figurines.

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

Équipés d'une arme à une main et d'une armure légère.

Arme à deux mains : +4pts/fig

Lance : +2pts/fig

Arc : +4pts/fig

Pistolet (jusqu'à 3/fig) : +8pts par pistolet

Bouclier : +2pts/fig

0-40 CAVALIERS

12pts/fig

En unités de 10 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nippon	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'une armure légère.

Lance : +0,5pt/fig

0-20 ARCHERS A CHEVAL

12pts/fig

En unité de 5 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nippon	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'un arc.

Armure légère : +1pt/fig

0-20 ARBALETRIERS A CHEVAL

13pts/fig

En unités de 5 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nippon	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'une arbalète ou d'une arbalète à répétition.

10-40 SAMOURAIS

46pts/fig

En unités de 5 ou plus.

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

Équipés d'une arme à deux mains et d'une armure légère.

Arme à une main supplémentaire : +4pts/fig

Lance : +2pts/fig

Arc long : +6pts/fig

Pistolet (jusqu'à 3/fig) : +8pts par pistolet

Bouclier : +2pts/fig

0-20 MOINES GUERRIERS 34pts/fig

En unités de 5 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Moine-guerrier	10	6	6	4	4	1	6	2	10	10	10	10

Les moines n'ont ni arme, ni armure.

Armes à deux mains : +4pts/fig

Lance : +2pts/fig

Arc long : +6pts/fig

Armure légère : +4pts/fig

Armure lourde : +6pts/fig

50-200 ASHIGARUS 5pts/fig

En unités de 20 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nippon	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'armes à une main.

Lance : +0,5pt /fig

Bouclier : +0,5pt /fig

Armure légère (50% max) : +1pt/fig

20-60 ARCHERS 7pts/fig

En unités de 10 à 20 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nippon	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'un arc.

Armure légère : +1pt/fig

0-30 ARBALETRIERS 7pts/fig

En unités de 10 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nippon	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'une arbalète ou d'une arbalète à répétition (50% max).

Armure légère : 1pt/fig

0-20 ARQUEBUSIERS 7,5pts/fig

En une seule unité.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nippon	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'une arkebuse.

0-150 PAYSANS 3,25pts/fig

En unités de 20 ou plus.

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

Équipés d'une arme à une main.

Lance (50% max) : +0,25pt/fig

0-3 NINJAS 87pts/fig

Dissimulés dans des unités existantes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Ninja	10	8	8	4	4	2	10	3	10	10	10	10

Équipés d'une arme à une main

Arme à une main supplémentaire (ninjato) : +9pts/fig

Arme à une main empoisonné : +18 pts/arme

Kusarigama : +18pts/fig

Shurikens : +9pts/fig

Grenade Torinoko (jusqu'à 4/fig) : +18pts par grenade

Le joueur doit préciser le type de grenade que porte le ninja.

0-6 KAMIKAZES 25pts/fig

Dissimulés dans des unités existantes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nippon	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et de tonneaux de poudre.

0-100 TIRAILLEURS

Choisis parmi les unités existantes. Les tirailleurs ne coûtent pas plus cher que les figurines normales mais doivent se conformer aux règles des tirailleurs données dans le livre de règles.

0-4 MACHINES DE GUERRE**Canons (2 max) : 118pts/ pièce****Lance-fusées (4 max): 93pts/ pièce****Catapultes (2 max) : 118pts/ pièce****Balistes (2 max) : 68pts/ pièce**

Organisées en batteries de taille variable. Chaque batterie doit être constituée de machines de guerre du même type.

Les coûts donnés ci-dessous inclut un équipage de 3 servants par machine.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Servant	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Artilleur	10	4	4	4	3	1	4	1	8	7	7	7

Équipés d'une arme à une main

0-3 Servants additionnels par machine : +6pts/fig

0-2 Artilleurs : +30pts/fig

MERCENAIRES OGRES**0 à 600pts**

Les ogres sont les seuls mercenaires employés par le Nippon à cause de l'isolement géographique du pays.

ALLIES GEANTS**0 à 600pts**

En un seul contingent.

NORSICA

La Norsca s'étend au nord du Vieux Monde. Ses habitants, les nordiques, servent parfois dans les armées du Vieux Monde (surtout celles de Kislev et de l'Empire) en tant que mercenaires.

Les nordiques sont un peuple belliqueux, préférant gagner leur vie par le pillage que par l'agriculture ou l'artisanat qui sont tous deux considérés comme d'ennuyeuses corvées. Rien n'est plus agréable pour les nordiques qu'une expédition à la recherche de butin avec une bonne tuerie à la clé ! Lorsqu'ils ne font pas la guerre, les nordiques ne sont pas calmes pour autant : ils passent leur temps à boire et à composer des poèmes relatant leurs propres exploits et les déconfitures de leurs rivaux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nordique	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Champion	10	4	4	4	3	1	4	1	7	7	7	7
Héros mineur	10	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8
Héros majeur	10	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9
Sorcier NV1	10	3	3	3	3	1	4	1	7	7	7	8
Sorcier NV2	10	3	3	4	4	2	5	1	8	8	8	9
Sorcier NV3	10	3	3	4	4	3	6	1	9	9	9	10

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM ; Sorcier NV3 : 30PM

Tous les nordiques sont sujets à l'*alcoolisme* et à l'*animosité traditionnelle*. L'animosité traditionnelle est expliquée plus loin.

HUSCARLS

Les huscarls sont des parents, des guerriers vétérans ou des gardes du corps d'un chef nordique. Une unité de huscarls doit être commandée par un guerrier possédant le statut de héros majeur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Huscarls	10	5	5	5	5	1	5	1	8	8	8	8

CHANGEFORMES

Un changeforme est très semblable à un lycanthrope ordinaire mais il ne possède que très peu de contrôle sur ses transformations. Les changeformes sont très rares dans la société nordique mais ils sont tenus en haute estime en tant que guerriers et toute armée de Norsca en contiendra une petite proportion.

Les changeformes sont, comme les gobelins fanatiques ou les ninjas, dissimulés dans des unités existantes. Lorsqu'une unité contenant des changeformes arrive à 37,5cm de l'ennemi, le joueur qui la contrôle lance secrètement 2D6 : si le résultat est supérieur à la FM des troupes, les changeformes se métamorphosent et deviennent frénétiques. Ce test sera effectué à chaque tour où des change-formes sous aspect humain se trouveront à moins de 37,5cm de l'ennemi.

Les changeformes inspirent la *peur* aux créatures vivantes mesurant moins de 3 mètres. Lancez un D6 pour chaque créature afin de déterminer en quel animal elle se transforme.

D6	1-2	3	4-6
Animal	Ours	Rat	Loup

Changeforme ours : la créature possède trois attaques : deux *griffures* et une attaque ordinaire portée à l'aide de l'arme qu'elle utilisait avant sa métamorphose.

Changeforme rat : la créature possède deux attaques : une *morsure empoisonnée* et une attaque ordinaire portée à l'aide de l'arme qu'elle utilisait avant sa métamorphose.

Changeforme loup : La créature possède deux attaques : une

morsure et une attaque ordinaire portée à l'aide de l'arme qu'elle utilisait avant sa métamorphose.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Ours	20	3	0	4	4	2	3	3	6	3	6	6
Rat	20	3	0	3	3	1	4	1	4	4	6	6
Loup	20	4	0	3	3	1	3	1	3	4	6	6

Une fois transformés, les changeformes resteront sous forme animale et en état de frénésie jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ennemis dans un rayon de 37,5cm. Lancez 2D6 pour chaque changeforme, si le résultat est supérieur à la FM de la créature, celle-ci demeure sous sa forme animale et reste frénétique. Si le résultat est inférieur ou égal à sa FM, la bête revient à sa forme humaine : remplacez le changeforme dans son unité de départ (ou dans l'unité nordique alliée la plus proche si l'unité de départ a été anéantie).

BERSERKS

Les berserks ne portant jamais d'armure mais ils peuvent utiliser des boucliers et toutes les armes de mêlée ou de jet. Les berserks n'effectuent jamais de recul après une phase de combat, ils ne peuvent être mis en déroute à la suite de tirs ou de corps à corps. Seules la *peur* et la *terreur* provoquées par la magie peuvent les mettre en déroute. Les berserks sont sujets à la *frénésie* mais contrairement aux autres créatures, chaque régiment devenant frénétique le reste jusqu'à la fin de la bataille.

Lorsqu'elle n'est pas engagée en combat, une unité frénétique doit avancer à la vitesse de charge sur l'ennemi le plus proche. Si aucun ennemi n'est en vue, les berserks frénétiques chercheront autre chose à tuer (alliées, eux-mêmes ou n'importe quoi d'autre!). S'ils n'ont aucun ennemi à charger, les berserks chargeront alors l'unité amie la plus proche. S'il n'y a personne à attaquer, l'unité de berserks se déplacera à vitesse de charge dans une direction aléatoire.

ANIMOSITE TRADITIONNELLE

Les sagas nordiques relatent l'histoire et les faits d'armes des différents clans. Lorsque les nordiques ne sont pas unis contre un ennemi commun, ils passent leur temps à se battre entre eux, gardant chaque insulte et chaque affront en mémoire. Même sur les champs de bataille, de vieux différends peuvent revenir à la surface et un clan peut chercher à régler immédiatement ses comptes.

Un joueur dont l'armée contient des nordiques doit effectuer des tests d'animosité au début de chaque tour. Toute unité nordique à portée de charge d'une autre unité nordique doit lancer un D6. Un résultat de 6 signifie que l'unité charge le plus proche des autres régiments nordiques.

Un commandant peut essayer d'arrêter ses troupes sujettes à

l'animosité en réussissant un résultat inférieur ou égal à son *Commandement* avec 2D6. Dans ce cas, l'unité est contrôlée et agit normalement

Lorsque plusieurs unités nordiques se combattent, elles ne poursuivent pas l'adversaire si celui-ci doit effectuer un recul. Les guerriers restent sur place à crier, à chanter et à insulter les perdants. Dans cette situation, l'unité victorieuse et unité vaincue sont toutes deux confuses : elles ne peuvent pas se déplacer mais peuvent se tourner pour faire face à une charge), ni tirer et elles subissent une pénalité de -1 sur leurs jets

d'attaques si un adversaire les charge.

Si aucune unité n'est forcée d'effectuer un recul, leurs commandants respectifs peuvent, au début de chaque tour, tenter de reprendre le contrôle de la situation. Chaque commandant devra pour cela réussir un test sous son Cd. Si les tests sont effectués avec succès, les régiments reculent de 2,5cm et restent confus jusqu'à la fin du tour.

Lorsque des troupes ennemies parviennent à 30cm des unités nordiques, l'animosité cesse d'exister et les régiments occupés à se battre entre eux redeviennent immédiatement normaux.

TACTIQUES D'UNE ARMÉE NORDIQUE

Il faut bien le dire, une armée de Norsca est plutôt faible comparée aux armées possédant de vastes sélections de troupes étranges et exotiques. Il semblerait facile d'acheter une grande quantité de troupes de qualité médiocre et de les étaler en une ligne profonde d'un ou deux rangs, allant d'un bord de table à l'autre. Un joueur adoptant cette tactique doit s'attendre à une série de défaites sanglantes !

L'armée nordique possède deux gros avantages : un nombre important de héros disponibles et une multitude de troupes de choc de bonne qualité. Achetez autant de champions et de héros que vous le pourrez. Organisez l'infanterie en petites unités ne dépassant pas 20 figurines, /fige d'entre elles ayant à sa tête un commandant puissant et charismatique. Ceci vous permettra de donner à votre armée une grande mobilité et de contrer les effets de l'animosité traditionnelle.

Les nordiques ne possèdent aucune cavalerie : faites-vous donc à l'idée d'être débordé sur les ailes et préparez vos plans en conséquence. Déployez vous en profondeur, avec un front réduit, mettez vos meilleures troupes à l'avant et laissez vos guerriers de qualité inférieure affronter la cavalerie ennemie lorsque celle-ci tentera de vous encercler. Protégez vos flancs et votre avant avec des archers et des frondeurs et marchez sur l'ennemi.

Lorsque vous arriverez à portée des lignes ennemies, adoptez des formations en coin et chargez. Si la ligne ennemie est brisée, vos unités placées en seconde et en troisième position pourront tourner pour élargir la brèche vers les extérieurs. D'autres unités pourront s'engouffrer dans la brèche puis attaquer par derrière. Si vous pouvez maintenir la pression assez longtemps. Personne ne pourra résister à ce type d'assaut.

Si l'ennemi possède des bombardes, vous aurez de gros problèmes car les colonnes serrées d'infanterie lourde sont des cibles idéales pour l'artillerie. Dans ce cas, utilisez toutes vos armes de jet pour vous débarrasser de ce danger, ou, au moins, le minimiser en réduisant la fréquence des tirs des canons. Si cela s'avère nécessaire, retardez votre attaque principale jusqu'à ce que les bombardes aient été neutralisées. Une armée nordique ne peut se permettre de subir trop de pertes, surtout dans ses unités de choc de haute qualité.

DETAIL DE L'ARMEE NORDIQUE

PERSONNAGES

800 à 1200pts

Le personnage possédant le plus haut *Commandement* est nommé commandeur de l'armée. Si plusieurs personnages ont un *Cd* identique, choisissez celui que vous désirez comme commandeur.

6-24 CHAMPIONS ET HEROS

L'armée comporte entre six et vingt-quatre champions et héros dont :

4-12 Champions : 7,5pts/fig

1-8 Héros mineurs : 38pts/fig

1-4 Héros majeurs : 87pts/fig

La liste d'équipement ci-dessous tient compte des modificateurs dus au coût élevé de ces personnages

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Arme à une main additionnelle	0,5	2	4,5
Lance	0,5	2	4,5
Arme à deux mains	1	4	9
Arc	1	4	9
Fronde	0,5	2	4,5
Haches de jets	1	4	9
Bouclier	0,5	2	4,5
Armure légère	1	4	9

Un champion peut avoir une arme marquée d'une *rune* magique. Un héros peut avoir une arme marquée d'une à trois *runes*.

Un héros mineur peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un héros majeur peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 pouvoirs. Les runes et les pouvoirs magiques ne sont pas cumulables.

0-7 SORCIERS

Une armée norse peut comporter jusqu'à sept sorciers dont :

0-4 Sorciers de niveau 1 : 55pts/fig

0-2 Sorcier de niveau 2 : 195pts/fig

0-1 Sorcier de niveau 3 : 360pts

Un seul de ces sorciers pourra être un sorcier spécialisé : *élémentaliste* ou *illusionniste*.

Choisissez les sorts de vos sorciers avant la bataille en tenant compte des limites dues à leur niveau, leur *Intelligence* et à leur éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Arme à une main	3	10	18
Arme à deux mains	6	20	36
Bouclier	3	10	18
Armure légère	3	10	18

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

Un sorcier de niveau 2 peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique* ou une ou trois *runes*. Un sorcier niveau 3 peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 *pouvoirs* ou 1 à 5 *runes*.

UNITES

1000 à 2500pts

Une unité de 10 figurines ou plus peut recevoir un porte-étendard, une unité de 15 ou plus peut avoir un musicien. Musiciens et porte-étendards coûtent le double d'un soldat normal de leur unité.

10-40 HUSCARLS

21pts/fig

En unité de 10 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Huscarls	10	5	5	5	5	1	5	1	8	8	8	8

Équipés d'une arme à une main, d'un bouclier et d'une armure légère.

Arme à deux mains : +2pts/fig

Haches de jet : +1pt/fig

50-200 BONDI

6pts/fig

En unité de 15 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Lance : +0,5pt/fig

Arme à deux mains (50% max) : +1pt/fig

Armure légère : +1pt/fig

Haches de jet : +0,5pt/fig

0-40 ARCHERS

6,5pts/fig

En unité de 10 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'un arc.

Bouclier : +1pt/fig

Armure légère : +1pt/fig

0-30 FRONDEURS

6pts/fig

En unité de 10 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'une fronde.

Bouclier : +1pt/fig

10-40 BERSERKS

11,25pts/fig

En unité de 10 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main.

Arme à une main additionnelle : +1pt/fig

Arme à deux mains : +2pts/fig

Bouclier : +1pt/fig

0-100 ESCLAVES 3,25pts/fig

En unité de 20 ou plus.

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

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Lance : +0,25pt/fig

0-40 NAINS NORDIQUES 8,5pts/fig

En unité de 10 ou plus.

Équipés d'une arme à deux mains.

Bouclier : +0,5pt/fig

Armure légère : +1pt/fig

0-15 ARBALETRIERS NAINS 9,5pts/fig

En une seule unité de 5 ou plus. Équipés d'une arme à une main et d'une arbalète.

Bouclier : +0,5pt/fig

Armure légère : +1pt/fig

0-12 BERSERKS NAINS 18pts/fig

En une seule unité de 6 ou plus. Équipés d'une arme à une main

Arme à une main additionnelle : +1pt/fig

Arme à deux mains : +2pts/fig

Haches de jet : +1pt/fig

0-2 BALISTES 60pts/machine

En une seule unité. Chaque baliste comprend un équipage de 3 servants.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main.

0-2 servants supplémentaires : +5pts/fig

0-60 TIRAILLEURS

Choisis parmi les unités existantes. Chez les nordiques, seuls les archers et les frondeurs peuvent être organisés en tirailleurs ; les autres guerriers considèrent cette formation comme déshonorante.

Les tirailleurs ne coûtent pas plus cher que les figurines normales mais doivent se conformer aux règles des tirailleurs données dans le livre de règles.

MERCENAIRES**0 à 500pts**

Choisies parmi les races suivantes :

0-500pts de mercenaires impériaux

0-500pts de mercenaires ogres

0-500pts de mercenaires kislevites

ALLIES**0 à 750pts**

En un ou deux contingents, choisi parmi :

0-750pts d'alliés nains.

0-600pts d'alliés géants

L'EMPIRE

L'Empire est une vaste nation, englobant plusieurs races différentes, des citoyens disparates et des adorateurs de nombreuses religions. L'armée donnée ici peut convenir à plusieurs types de forces impériales : une expédition guerrière, la garnison d'une grande cité, le rassemblement d'un ordre majeur de chevalerie ou même l'entourage personnel de l'empereur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Champion	10	4	4	4	3	1	4	1	7	7	7	7
Héros mineur	10	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8
Héros majeur	10	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9
Sorcier NV1	10	3	3	3	3	1	4	1	7	7	7	8
Sorcier NV2	10	3	3	4	4	2	5	1	8	8	8	9
Sorcier NV3	10	3	3	4	4	3	6	1	9	9	9	10

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM ; Sorcier NV3 : 30PM

LA GARDE IMPERIALE

La Garde Impériale forme le cœur des armées de l'Empire. Elle est si bien entraînée et disciplinée que ses membres ont un profil supérieur à celui des autres soldats.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Cavalier de la G.	10	5	3	4	4	1	5	2	8	7	8	7
Fantassin de la G.	10	5	3	4	4	1	5	2	8	7	8	7
Archer de la G.	10	4	5	4	4	1	4	1	8	7	8	7

LES ORDRES DE CHEVALERIE

Templiers

Il existe plusieurs ordres de templiers, chacun est attaché à un culte de l'Empire ; les plus fameux sont ceux d'Ulric, de Myrmidia et de Sigmar. Formés et équipés à la perfection, leur ferveur intransigeante fait des Chevaliers du Temple des êtres universellement craints et respectés. Les templiers *haïssent* toutes les troupes chaotiques.

Chevaliers-Panthères

Le but de l'ordre des Panthères est la préservation de la pureté de la race humaine dans l'Empire. Les Chevaliers-Panthères combattent ouvertement les mutants et autres créatures du Chaos et encouragent les populations à faire de même. Ils *haïssent* les troupes chaotiques et deviennent sujets à la *frénésie* si (et seulement si) des créatures chaotiques se trouvent à 37,5 cm d'eux.

Grands-Heaumes

Voici le plus récent des ordres de chevalerie. Les Grands-Heaumes sont des cavaliers d'élite choisis parmi les guerriers les plus coriaces, les plus vertueux et les plus grands de l'Empire. Des considérations mineures, comme l'intelligence n'entrent absolument pas en ligne de compte, mais un chevalier n'entre dans l'ordre des Grands-Heaumes que s'il mesure plus de deux mètres!

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Templier	10	5	4	4	4	1	5	2	10	9	10	9
Chev. Panthère	10	5	4	4	4	1	5	2	9	7	9	9
Grand-heaume	10	5	5	5	5	2	5	2	8	5	8	8

FORESTIERS

L'Empire est presque entièrement couvert d'épaisses forêts où vivent des bêtes sauvages, des bandes de mutants, des pillards gobelinoïdes et d'autres créatures dangereuses trop nombreuses à répertorier ici. La présence de ces "voisins" rend les forestiers plus coriaces que les autres habitants de l'Empire.

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

Les forestiers comptent les terrains boisés comme *couvert lourd* s'ils sont pris pour cible, comme obstacle défendu s'ils sont chargés, mais jamais comme terrain difficile lors de leurs mouvements.

FLAGELLANTS

L'Empire est plein de zélotes dont les plus dévots (ou les plus fous) pratiquent la flagellation dans le but d'atteindre la grâce divine. Les flagellants accompagnent souvent les armées impériales bien que les troupes régulières les regardent avec une certaine méfiance et se plaignent souvent des claquements de fouets et des gémissements qui les empêchent de dormir la nuit.

Le soir de la veille de la bataille, les flagellants commencent à se fouetter jusqu'à l'extase. Au début de la bataille, ils se flagellent avec une ardeur redoublée et atteignent un état de furie guerrière, après quoi ils se ruent à l'assaut, faisant claquer leurs fouets, brandissant leurs chats-à-neuf-queues et apportant à la bataille une certaine ambiance.

Leur assaut est si impétueux et sauvage que l'on considère que chaque flagellant est armé de 2 armes à une main et possède donc 2 Attaques. Les flagellants ont le profil humain de base. Ils sont sujets à la *frénésie*. Ils *haïssent* tous les mutants et autres créatures du Chaos.

CONSCRITS

Lorsque le besoin s'en fait sentir, les armées impériales pratiquent la conscription dans les villes et les villages. Les conscrits sont des paysans inexpérimentés, mal entraînés et souvent peu désireux de se battre.

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

Un conscrit peut diviser le coût de son équipement par 2 car sa valeur personnelle est inférieur à 4pts.

ARTILLEURS

Un artilleur peut être commandant d'une unité d'1 à 3 pièces d'artilleries.

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

Lorsqu'il commande une batterie, l'artilleur peut superviser personnellement le tir d'une pièce. Utilisez dans ce cas la CT de l'artilleur au lieu de celle de ses servants. [Lorsqu'un artilleur supervise le tir d'une catapulte, vous pouvez relancer le dé de dispersion et accepter le seconde résultat.]

DETAIL DE L'ARMEE DE L'EMPIRE

PERSONNAGES

500 à 900pts

Le personnage possédant le plus haut *Commandement* est nommé commandeur de l'armée. Si plusieurs personnages ont un *Cd* identique, choisissez celui que vous désirez comme commandeur.

2-8 CHAMPIONS ET HEROS

L'armée comporte entre deux et huit champions et héros dont :

2-8 Champions : 7pts/fig

0-4 Héros mineurs : 36pts/fig

0-2 Héros majeurs : 84pts/fig

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Lance ou lance de cavalerie	0,5	2	4,5
Arme à deux mains	1	4	9
Arc	1	4	9
Arc long (2 max)	1,5	6	13,5
Arbalète (2 max)	2	8	18
Bouclier	0,5	2	4,5
Armure légère	1	4	9
Armure lourde	1,5	6	13,5
Cheval	11	11	21
Destrier	22	22	32

Un héros mineur peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un héros majeur peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 pouvoirs.

0-8 SORCIERS

L'armée peut comporter jusqu'à huit sorciers dont :

0-5 Sorciers de niveau 1 : 55pts/fig

0-3 Sorcier de niveau 2 : 195pts/fig

0-1 Sorcier de niveau 3 : 360pts

Jusqu'à quatre sorciers être spécialisés : *illusionnistes* ou *élémentalistes*.

Choisissez les sorts de vos sorciers avant la bataille en tenant compte des limites dues à leur niveau, leur *Intelligence* et à leur éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Arme à une main	3	10	18
Arme à deux mains	6	20	36
Bouclier	3	10	18
Armure légère	6	20	18
Cheval	21	21	21
Destrier	32	32	32

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

Un sorcier de niveau 2 peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un sorcier niveau 3 peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 *pouvoirs*.

TACTIQUES DE L'EMPIRE

Les tactiques adoptées par l'Empire peuvent être aussi variées que les armées impériales. En principes, les Gardes impériaux et les Templiers seront plus forts que n'importe quelles autres troupes de choc : utilisez-les pour anéantir les meilleures unités de l'adversaire, de manière à ce que le reste de la bataille ne soit plus qu'une simple opération de nettoyage. L'ennemi pourra essayer d'enrayer cette stratégie en jetant contre vos troupes d'élite des multitudes de « chair à canon » pour les empêcher d'avancer en effectuant des attaques suicides à l'aide de troupes de mauvaises qualité. Pour éviter cela, soutenez les Gardes et les Templiers par des unités de cavalerie.

La ligne oblique est une formation particulièrement efficace. Déployez vos troupes les plus lentes (arbalétriers, arquebusiers et canons) à l'extrémité de votre aile gauche. Ne les faites pas avancer. Avant que l'ennemi ne puisse les atteindre, elles lui auront infligé de lourdes pertes et, de toute façon, la bataille aura sans doute pris fin. Placez ensuite des troupes un peu plus rapides : archers, infanterie légère, cavalerie lourde. Sur votre aile droite, pratiquement face au centre de l'ennemi, déployez les Templiers et la cavalerie de la Garde. Placez quelques unités de cavalerie et d'infanterie légère derrière eux ou légèrement sur leur droite afin d'éviter l'encerclement.

L'idée est simple : solidement ancrée sur les tireurs de l'aile gauche, l'armée avance. Les troupes d'élite (Gardes et Templiers) heurtent le centre de l'ennemi et le font voler en éclats. Ensuite, vos troupes de qualité un peu moindre attaquent l'aile droite et les restes du centre ennemi, affaiblis et démoralisés, et font un massacre. Il reste à l'ennemi son aile gauche non-engagée et les survivants de son aile droite, mis à mal par vos tirs et par l'assaut précédent. Quant à vous, il vous reste encore de nombreuses unités pour parachever la victoire.

UNITES 1000 à 1500pts

Une unité de 20 figurines ou plus peut recevoir un porte-étendard, une unité de 30 ou plus peut avoir un musicien. Musiciens et porte-étendards coûtent le double d'un soldat normal de leur unité.

0-15 CAVALIERS DE LA GARDE 39pts/fig

En unités de 6 à 15 figurines.

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

Cavalier de la G. 10 5 3 4 4 1 5 2 8 7 8 7
Équipés d'une arme à une main, d'une lance de cavalerie, d'un bouclier et d'une armure lourde. Ils montent des chevaux caparaçonnés.

0-20 FANTASSINS DE LA GARDE 26,5pts/fig

En une seule unité de 6 à 20 figurines.

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

Fantassin de la G. 10 5 3 4 4 1 5 2 8 7 8 7
Équipés d'une arme à une main, d'une arme à deux mains d'un bouclier et d'une armure lourde.

0-15 ARCHERS DE LA GARDE 11,25pts

En une seule unité de 6 à 15 figurines.

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

Archer de la G. 10 4 5 4 4 1 4 1 8 7 8 7
Équipés d'une arme à une main, d'un arc long et d'une armure légère.

0-18 TEMPLIERS 52pts/fig

En unités de 6 à 18 figurines.

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

Templier 10 5 4 4 4 1 5 2 10 9 10 9
Équipés d'une arme à une main, d'une lance de cavalerie, d'un bouclier et d'une armure lourde. Ils montent des chevaux caparaçonnés.

0-12 CHEVALIERS PANTHERES 39pts/fig

En unités de 6 à 12 figurines.

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

Chev. Panthère 10 5 4 4 4 1 5 2 9 7 9 9
Équipés d'une arme à une main, d'une lance de cavalerie, d'un bouclier et d'une armure lourde. Ils montent des chevaux caparaçonnés.

0-12 GRANDS HEAUMES 56pts/fig

En unités de 6 à 12 figurines.

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

Grand-heaume 10 5 5 5 5 2 5 2 8 5 8 8
Équipés d'une arme à une main, d'une lance de cavalerie, d'un bouclier et d'une armure lourde. Ils montent des chevaux caparaçonnés.

15-50 HALLEBARDIERS 7pts/fig

En unités de 12 à 50 figurines.

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

Humain 10 3 3 3 3 1 3 1 7 7 7 7
Équipés d'une arme à une main, d'une hallebarde et d'une armure légère.

Bouclier : +0,5pt/fig

20-100 HOMMES D'ARMES 6,5pts/fig

En unités de 15 à 50 figurines.

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

Humain 10 3 3 3 3 1 3 1 7 7 7 7
Équipés d'une arme à une main, d'un bouclier et d'une armure légère.

Arme à deux mains (25% max) : +1pt/fig

Lances (50% max) : +0,5pt/fig

0-40 PIQUIERS 7pts/fig

En unités de 20 à 40 figurines.

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

Humain 10 3 3 3 3 1 3 1 7 7 7 7
Équipés d'une arme à une main, d'une pique et d'une armure légère.

Armes à deux mains : +1pt/fig

Bouclier : +0,5pt/fig

20-45 ARBALETRIERS 8,5pts/fig

En unités de 10 à 45 figurines.

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

Humain 10 3 3 3 3 1 3 1 7 7 7 7
Équipés d'une arme à une main, d'une arbalète et d'une armure légère.

0-20 ARQUEBUSIERS 6,5pts/fig

En unités de 5 à 20 figurines.

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

Humain 10 3 3 3 3 1 3 1 7 7 7 7
Équipés d'une arme à une main, d'une arquebuse et d'une armure légère.

10-30 FORESTIERS 7pts/fig

En unités de 5 à 30 figurines.

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

Forestier 10 4 4 3 3 1 4 1 8 7 8 7
Équipés d'une arme à une main, d'un arc et d'une armure légère.

Remplacer l'arc par un arc long : +1,5pts/fig

Armes à deux mains : +1pt/fig

Bouclier : +0,5pt/fig

0-100 MILICIENS **5pts/fig**

En unités de 20 à 50 figurines..

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main.

Lance : +0,5pt/fig

Arbalète (50% max) : +2pts/fig

Bouclier : +0,5pt/fig

Armure légère : (50% max) : +1pt/fig

0-100 CONSCRITS **3,25pts/fig**

En unités de 15 à 50 figurines.

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

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier

Armes à deux mains : +0,5pt/fig

Arbalète (10% max) : +1pts/fig

Armure légère : (33% max) : +0,5pt/fig

0-12 FOURAGEURS HALFELINGS **3,75pts/fig**

En une seule unité de 6 à 12 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Halfeling	7,5	2	4	2	2	1	5	1	6	7	6	8

Équipés d'une arme à une main et d'un arc court.

0-12 FLAGELLANTS **7,5pts/fig**

En une seule unité de 6 à 12 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés des deux armes à une main.

0-4 PIECES D'ARTILLERIE**Balistes (4 max) : 80pts/pièce****Catapulte (1 max) : 130pts/pièce****Canon (2 max) : 130pts/pièce**

En unité de n'importe quelle taille.

Chaque pièce d'artillerie comprend un équipage de trois servants.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Servant	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Artilleur	10	4	4	4	3	1	4	1	8	7	7	7

Équipés d'une arme à une main

0-3 Servants additionnels par pièce 5pts/fig

0-1 Artilleur par unité : 30pts/fig

0-20 GARDES D'ARTILLERIE **6pts/fig**

En unité de 5 à 10 figurines (jamais plus de 5 gardes par pièce d'artillerie).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'une armure légère.

Hallebardes : +1pt/fig

Boucliers : +0,5pt/fig

Tromblons : +2pts/fig

0-100 TIRAILLEURS

Choisis parmi les unités existantes. Les tirailleurs ne coûtent pas plus cher que les figurines normales mais doivent se conformer aux règles des tirailleurs données dans le livre de règles.

MERCENAIRES**0-1250pts**

Choisies parmi les races suivantes :

0-1250pts de mercenaires impériaux

0-500pts de mercenaires kislevites

0-400pts de mercenaires nordiques

ALLIES**0-750pts**

En un ou deux contingents, choisi parmi :

0-500pts d'alliés nains.

0-500pts d'alliés gnomes

0-400pts d'alliés halfelings

0-400pts d'alliés elfes sylvains

NAINS

Cette armée naine est typique des Montagnes du Bout du Monde où toutes les antiques forteresses des nains sont constamment assiégées, menacées par les hobgobelins à l'Est, par le Chaos au nord et par les orques et les gobelins omniprésents qui occupent de vastes portions de l'ancien empire nain.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9
Champion	7,5	5	4	4	4	1	3	1	9	7	9	9
Héros mineur	7,5	6	5	4	5	2	4	2	10	8	10	10
Héros majeur	7,5	7	6	4	5	3	5	3	10	9	10	10
Sorcier NV1	7,5	4	3	3	4	1	3	1	9	7	9	10
Sorcier NV2	7,5	4	3	4	5	2	4	1	10	8	10	10
Sorcier NV3	7,5	4	3	4	5	3	5	1	10	9	10	10

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM ; Sorcier NV3 : 30PM

NAINS IMPERIAUX

Les nains impériaux ont pour but la reconquête des Montagnes du Bout du Monde et la réoccupation de toutes leurs anciennes terres par les nains. Ils sont présents dans toute la société naine : chaque communauté possède ses « impérialistes » qui vont combattre dans les montagnes. Deux citadelles sont connues pour leur sympathie et leur soutien à la cause impérialiste : Karak-Ungar et Karak-Kadrim.

Les nains impériaux sont extrêmement coriaces, ils parcourent les Montagnes du Bout du Monde pour exterminer les orques, porter secours aux communautés naines isolées et combattre tous les ennemis de leur race.

Les nains impériaux ont le même profil que les autres nains et toutes les règles spéciales de cette race s'appliquent également aux impérialistes. Les nains impériaux sont, de plus, sujets à la haine pour toutes les troupes chaotiques. Ils doivent également effectuer un test de frénésie lorsqu'ils sont à portée de charge de créatures du Chaos.

LA GUILDE DES INGENIEURS

La Guilde des ingénieurs nains est une antique organisation, secrète jusqu'à l'obsession. En autres activités, la guilde construit diverses machines de guerre mystérieuses grâce, à la fois, à un savoir faire tout à faire terre-à-terre et à d'étonnantes procédés magiques. La plupart de ces machines sont des modèles améliorés de celles [qu'utilisent les autres races]. Presque tous ces engins sont semi-automatiques et fort simples à utiliser, mais les membres de la guilde sont si jaloux de leurs secrets (certains disent même paranoïaques) qu'ils en interdisent l'usage à tout non-initié.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Ingénieur	7,5	4	3	3	4	1	2	1	10	9	10	10

SAPEURS

Les sapeurs nains doivent travailler en unités de 2 figurines au moins. Un sapeur isolé n'est d'aucune utilité à moins qu'il ne puisse rejoindre une unité. Lorsque des sapeurs se déplacent de moins de 2,5cm lors d'un tour, ils peuvent construire des ouvrages de batailles :

Palissades : Une palissade est un *couvert lourd* et un *obstacle défendu*. Elle possède une Endurance de 6 et 5 points de Blessure par section de 10cm. Une équipe de sapeur peut construire 1cm de palissade par homme et par tour jusqu'à un

maximum de 5cm par tour. Ce maximum peut être étendu à 10cm par tour si deux unités de sapeurs travaillent/fig à un bout de la palissade.

Ponts : Un pont peut traverser une rivière, un fossé ou un ravin. Il fera 4cm de large, possèdera une Endurance de 5 et 4 points de Blessure par section de 10cm. Une équipe de sapeur peut construire 1cm de pont par homme et par tour jusqu'à un maximum de 5cm par tour.

Démolition : Les sapeurs nains essayant de détruire une construction sont sujets aux règles normales mais peuvent effectuer 3 attaques par tour. On considère, de plus, qu'ils sont équipés de marteaux à deux mains.

MACHINES DE GUERRE

Toutes les machines décrites plus loin sont sujettes aux règles suivantes.

Mouvement : les machines sont montées sur roues et peuvent être poussées par leurs équipages à raison de 2,5cm par servant jusqu'à un maximum de 7,5cm. Elles ne font jamais de mouvement de réserve, elles ne peuvent franchir des obstacles, elles ne peuvent ni être déplacées ni être installées sur des terrains difficiles.

Angle de tir : Toutes les machines ont un angle de tir de 45°.

Attaque d'une machine : Chaque engin possède une Endurance et un nombre de Blessures. Il peut être attaqué en corps à corps lorsque son équipage a été tué ou mis en déroute. L'équipage peut compter une machine comme un *couvert léger* s'il est pris pour cible.

TREBUCHET

Le trébuchet nain est, dans une certaine mesure, une arme magique. Il tire de gros blocs de pierre qui, une fois en l'air, se transforment en boules de feu.

Utilisation du trébuchet :

1. Prenez un gabarit circulaire de 5cm de diamètre et placez le sur votre cible. Le point visé doit se trouver dans la portée de tir de 120cm de la machine et être visible pour les servants : ce peut être un personnage, un bâtiment ou simplement un point sur le sol.
2. Effectuez un jet pour toucher en utilisant la CT du trébuchet. Si le jet est un succès, le projectile tombe exactement à l'endroit visé sinon il dévie de 2D8 cm dans une direction aléatoire.
3. Lorsque la position du gabarit a été définie, toutes les figurines dont le socle est partiellement ou totalement recouvert subissent une touche automatique de Force 6. Cette attaque ne provoque pas 1 mais 1D3 Blessures. Les figurines blessées reçoivent également D6 points de dommages pas le feu.

	M	CC	CT	F	E	PS	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Trébuchet	*	-	5	-	6	8	-	-	-	-	-	-

* voir texte

CANON A FLAMME

Le canon à flamme est un instrument excessivement compliqué destiné à protéger un mélange enflammé de résines et de gaz. Il est monté sur roues et alimenté en mélange inflammable par le canon.

Équipage : 3 servants

Tir : Un canon à flamme peut tirer une fois par tour, au cours de la phase de tir. C'est une arme qui affecte toute une surface : utilisez un gabarit rectangulaire de 7,5cm de large sur 30cm de long. Lorsque vous tirez, placez l'une des largeurs du gabarit au bout de l'affût du canon et orientez le rectangle comme vous le désirez dans une limite de 45°.

Toute figurine dont le socle se situe partiellement ou totalement sous le gabarit subit 1D6 points de dommages par le feu.

Surchauffe : le gros problème des canons est leur tendance à chauffer. Notez sur un papier la chaleur de/fig de vos canons : elle commence à zéro et augmente de 2 points à chaque tir. A la fin de chaque tour pendant lequel le canon n'a pas tiré, la chaleur redescend d'1 point (jamais au dessous de zéro). Lorsqu'un canon tire, lancez un D6 avant d'effectuer votre jet pour toucher : si le résultat est inférieur ou égal à sa chaleur, le canon explose, lancez un nouveau D6

1-3 Le canon tire puis explose se détruisant et occasionnant une touche automatique de Force 6 à/fig de ses servants. Toute autre figurine située dans un rayon de 15cm subit une touche automatique de Force 1D6.

4-6 Comme ci-dessous mais le canon expose avant d'avoir pu tirer.

Exemple :

Tour 1 : Le canon tire, il n'a aucune chance d'exploser

Tour 2 : Le canon ne tire pas, sa chaleur descend à 1 point

Tour 3 : Le canon tire, un D6 est lancé, résultat = 2 : pas de problème ; la chaleur monte à 3 points.

Tour 4 : Le canon tire : pas très prudent ! Un D6 est lancé, résultat = 2 ; la chaleur était à 3 points et le canon explose.

Attaque d'un canon : Un canon peut être attaqué en utilisant son Endurance et ses Blessures lorsque son équipage a été tué ou mis en déroute.

	M	CC	CT	F	E	PS	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Canon	*	0	*	*	6	8	-	-	-	-	-	-

*voir texte

CANON ORGUE

Un canon orgue est une arme multiple composée de trois petites bombardes et d'un obusier. Dans un tour, on peut faire tirer les trois bombardes ou l'obusier (jamais les deux).

Les bombardes fonctionnent normalement. Elles tirent ensemble et ont un seul couloir de tir large de 5cm. Effectuez un jet pour toucher, un jet pour blesser et un jet de sauvegarde pour chaque figurine prise dans le couloir. Une figurine blessée subit 1D3 blessures et non une seule.

L'obusier est considéré comme une catapulte, lançant un boulet en arc de cercle à une portée minimal de 45cm et une portée maximale de 120cm. Il tire indépendamment des trois bombardes mais il ne peut être orienté différemment.

L'équipage minimal d'un canon orgue est de 3 servants.

	M	CC	CT	F	E	PS	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Canon orgue	*	-	-	6	6	8	-	-	-	-	-	-

* voir texte

Rechargement : Le canon orgue commence la bataille avec ses trois bombardes et son obusier chargés./fig d'eux doit être rechargé après qu'il ait tiré. Le rechargement s'effectue pendant la phase mouvement : il ne peut avoir lieu si la machine est déplacée ou tournée pendant cette phase. Le temps nécessaire au rechargement dépend du nombre de servants :

Servants	5	4	3	2	1
Obusier	1 tour	2 tours	3 tours	4 tours	5 tours
Bombardes	2 tours	4 tours	6 tours	8 tours	10 tours

Le temps donné pour les bombardes correspond aux trois. Elles doivent être rechargées toutes les trois pour pouvoir tirer.

TACTIQUES DES NAINS

Pour bien utiliser une armée de nains, déployez la tout au fond de la table et, à l'aide des arbalétriers et de l'artillerie, essayez de balayer l'ennemi avant qu'il ne puisse arriver au contact. Exploitez tous les abris possibles et, s'il n'y en a pas faites en construire par vos sapeurs que vous aurez déployés en avant-garde afin que les palissades soient prêtes lors de l'entrée du gros de l'armée. Ainsi, vos tireurs immobiles infligeront de lourdes pertes à l'adversaire et, si celui-ci arrive au contact, vos combattants l'attendront derrière les fortifications.

Le grand risque de cette stratégie est l'encercllement. Pour éviter cet inconvénient, postez quelques unités de nains ou d'alliés sur les ailes. Il est peu probable que la cavalerie ennemie les élimine par une attaque frontale et même si elle y arrive, cela lui prendra tellement de temps que la bataille sera finie lorsqu'il se sera remise en position pour attaquer.

Cette stratégie est fondamentalement passive et laisse l'initiative à l'ennemi peut toujours s'avérer dangereux. Une autre option consiste à attendre que l'ennemi s'avance et à lancer une puissante contre-attaque lorsqu'il s'approche de vos positions. Les nains sont d'excellents combattants et les unités ennemies chargées ont peu de chance d'être victorieuses. Cette tactique apporte de nombreux avantages : l'ennemi est décimé par le tir des arbalètes lors de son approche, votre position reste difficile à encercler et, avec un peu de chance, l'ennemi n'arrivera jamais au contact de vos arbalétriers, alors que vos propres troupes bénéficieront de tous les avantages de la charge.

DETAIL DE L'ARMEE NAIN

PERSONNAGES

400 à 1000pts

Le personnage possédant le plus haut *Commandement* est nommé commandeur de l'armée. Si plusieurs personnages ont un *Cd* identique, choisissez celui que vous désirez comme commandeur.

6-14 CHAMPIONS ET HEROS

L'armée comporte entre six et dix-quatre champions et héros dont :

4-8 Champions : 9,25pts/fig

2-6 Héros mineurs : 63pts/fig

0-3 Héros majeurs : 8132pts/fig

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Armes à une main additionnelle	0,5	3,5	7
Arme à deux mains	1	7	14
Lance	0,5	3,5	7
Arbalète (3 max)	2	14	28
Bouclier	0,5	3,5	7
Armure légère	1	7	14
Armure lourde	2	14	28

Les champions et les héros nains peuvent avoir jusqu'à trois runes inscrites sur ses armes. Les nains souhaitant posséder des runes de mort ou de mort mineure peuvent choisir quelles créatures ces dernières affecteront.

0-4 SORCIERS

L'armée peut comporter jusqu'à quatre sorciers :

0-3 Sorciers de niveau 1 : 52,5pts/fig

0-2 Sorcier de niveau 2 : 180pts/fig

0-1 Sorcier de niveau 3 : 300pts

Jusqu'à trois sorciers de l'armée peuvent être des *élémentalistes*.

Choisissez les sorts de vos sorciers avant la bataille en tenant compte des limites dues à leur niveau, leur *Intelligence* et à leur éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Arme à une main	3	9	18
Arme à deux mains	6	18	30
Bouclier	3	9	18
Armure légère	6	18	30
Armure lourde	9	27	45

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

Tout sorcier nain peut avoir jusqu'à trois runes inscrites sur l'une de ses armes.

UNITES

1000 à 1500pts

Une unité de 8 figurines ou plus peut recevoir un porte-étendard, une unité de 16 ou plus peut avoir un musicien. Musiciens et porte-étendards coûtent le double d'un soldat normal de leur unité.

40-100 GUERRIERS

9pts/fig

En unités de 10 à 30 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Équipés d'une arme à une main, d'un bouclier et d'une armure légère.

Arme à deux mains (40 nains max) : +1pt/fig

Haches de jet (50% max) : +0,5pt/fig

0-100 NAINS IMPERIAUX

11,5pts/fig

En unités de 10 à 30 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Équipés d'une arme à une main, d'un bouclier et d'une armure légère.

Arme à deux mains (40 nains max) : +1pt/fig

Haches de jet (50% max) : +0,5pt/fig

Armure lourde : +0,5pts

15-40 ARBALETRIERS LOURDS

10,5pts/fig

En unités de 8 à 30 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Équipés d'une arme à une main, d'une arbalète et d'une armure légère.

Arme à deux mains (50% max) : +1pt/fig

Bouclier : +0,5pt/fig

0-20 ARBALETRIERS LEGERS

9,5pts/fig

En unités de 8 à 20 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Équipés d'une arme à une main et d'une arbalète ou d'une arbalète à répétition.

Bouclier : +0,5pt/fig

0-30 BERSERKS

11,5pts/fig

En unités de 8 à 30 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Arme à une main additionnelle : +1pt/fig

Arme à deux mains : +1pt/fig

0-15 ARQUEBUSIERS 9pts/fig

En une seule unité de 6 à 15 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Équipés d'une arme à une main et d'une arkebuse.

Armure légère : +1pt/fig

0-80 PAYSANS 7,5pts/fig

En unités de 20 à 30 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Équipés d'armes improvisées.

Lance (30 nains max) : +0,5pt/fig

Arbalète (10 nains max) : +2pts/fig

0-2 BALISTES 72,5pts/machine

En une ou deux unités. Equipage de trois nains

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Équipés d'une arme à une main.

Armes à deux mains : +1pt/fig

Armure légère : +1pt/fig

0-2 MACHINES DE GUERRE DE LA GUILDE

Trébuchet (2 max) : 176pts/machine

Canon orgue (1 max) : 201pts/machine

Canon à flammes (1 max) : 126pts/machine

Les machines de guerre peut être organisées en une unité de machines du même type ou opérer indépendamment. Leurs coût comprennent un équipage de 2 ingénieurs de la Guilde

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Ingénieur	7,5	4	3	3	4	1	2	1	10	9	10	10

Équipés d'une arme à une main.

Armure légère : +1pt/fig

0-3 servants par machine pour +8,75pts/fig

0-20 GARDES D'ARTILLERIE 9pts/fig

En unités de 5 ou plus. Une pièce d'artillerie ne peut avoir plus de 5 gardes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Équipés d'une arme à une main, d'un bouclier et d'une armure légère.

Arbalètes : +2pts/fig

Tromblons (50% max) : +2pts/fig

0-20 TIRAILLEURS

Choisis parmi les unités existantes. Les tirailleurs ne coûtent pas plus cher que les figurines normales mais doivent se conformer aux règles des tirailleurs données dans le livre de règles.

MERCENAIRES**0 à 500pts**

Choisies parmi les races suivantes. Une unité mercenaire doit être formée de 10 figurines minimum.

0-500pts de mercenaires impériaux

0-500pts de mercenaires ogres

0-500pts de mercenaires nordiques

ALLIES**0 à 800pts**

En un ou deux contingents, choisi parmi :

0-800pts d'alliés nains.

0-500pts d'alliés gnomes

0-400pts d'alliés halfelings

0-300pts d'alliés elfes sylvains

ROYAUMES ELFIQUES

Cette force est issue des Royaumes Elfiques et composée de hauts elfes et d'elfes des mers.

Les armées des royaumes elfiques sont toujours équipées d'armes d'excellente qualité, les armures y sont très répandues. Ces armées comportent souvent une forte proportion de cavaliers et un grand nombre d'elfes de mers armés de la terrible combinaison : arc elfique et épée à deux mains.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	10	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Champion	10	5	5	4	3	1	7	1	8	9	9	8
Héros mineur	10	6	6	4	4	2	8	2	9	10	10	9
Héros majeur	10	7	7	4	4	3	9	3	10	10	10	10
Sorcier NV1	10	4	4	3	3	1	7	1	8	9	9	9
Sorcier NV2	10	4	4	4	4	2	8	1	9	10	10	10

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM

CHANGEFORMES

Un changeforme est très semblable à un lycanthrope ordinaire mais il ne possède que très peu de contrôle sur ses transformations. Les changeformes sont rares dans la société elfique (bien qu'ils soient plus répandus chez les sylvains que dans les royaumes), mais ils sont tenus en haute estime en tant que guerriers et ils sont considérés comme les élus des esprits animaux. Toute armée elfique en contiendra une petite proportion.

Les changeformes sont, comme les gobelins fanatiques ou les ninjas, dissimulés dans des unités existantes. Lorsqu'une unité contenant des changeformes arrive à 37,5cm de l'ennemi, le joueur qui la contrôle lance secrètement 2D6 : si le résultat est supérieur à la FM des troupes, les changeformes se métamorphosent et deviennent frénétiques. Ce test sera effectué à chaque tour où des change-formes sous aspect humain se trouveront à moins de 37,5cm de l'ennemi.

Les changeformes inspirent la peur aux créatures vivantes mesurant moins de 3 mètres. Lancez un D6 pour chaque créatures afin de déterminer en quel animal elle se transforme.

D6	1-2	3-4	5-6
Animal	Ours	Sanglier	Loup

Changeforme ours : la créature possède trois attaques : deux griffures et une attaque ordinaire portée à l'aide de l'arme qu'elle utilisait avant sa métamorphose.

Changeforme sanglier : la créature possède deux attaques : un empalement et une attaque ordinaire portée à l'aide de l'arme qu'elle utilisait avant sa métamorphose.

Changeforme loup : La créature possède deux attaques : une morsure et une attaque ordinaire portée à l'aide de l'arme qu'elle utilisait avant sa métamorphose.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Ours	20	3	0	4	4	2	3	3	6	3	6	6
Sanglier	17,5	3	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4
Loup	22,5	4	0	3	3	1	3	1	3	4	6	6

Une fois transformés, les changeformes resteront sous forme animale et en état de frénésie jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ennemis dans un rayon de 37,5cm. Lancez 2D6 pour chaque changeforme, si le résultat est supérieur à la FM de la créature, celle-ci demeure sous sa forme animale et reste frénétique. Si le résultat est inférieur ou égal à sa FM, la bête revient à sa forme humaine : remplacez le changeforme dans son unité de départ (ou dans l'unité nordique alliée la plus

proche si l'unité de départ a été anéantie).

ECLAIREURS

Les éclaireurs elfes sont les meilleurs des tirailleurs. A la bataille, ils harcèlent l'ennemi par des pluies incessantes de flèches et par des charges sporadiques sur les ailes ou contre les unités isolées.

Les éclaireurs sont des tirailleurs et sont sujets aux règles normales. A la différence des autres tirailleurs, les éclaireurs elfes sont autorisés à charger sur les ailes ou sur l'arrière ou si l'unité ennemie n'est pas supérieur en ombre dans une proportion de 2 contre 1 par rapport aux éclaireurs et si aucune autre unité ennemie ne se trouve dans un rayon de 30cm.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Éclaireur	12,5	4	5	4	4	1	6	1	8	9	9	8

MAITRES ANIMAUX

De nombreux elfes possèdent une affinité magique et semi-télépathique avec les animaux. Cette affinité peut être développée de manière à ce qu'un elfe arrive à être très proche d'un animal sauvage comme un berger avec son chien ou un chasseur avec sa meute. La plupart des armées elfes ont dans leurs rangs des maîtres-animaux accompagnés d'ours, de sangliers ou d'autres bêtes sauvages.

Un maître-animal agit comme un commandant d'unité, contrôlant jusqu'à 8 bêtes. La figurine du maître doit être placée à l'arrière et au centre de la meute. Pour le mouvement normal, l'unité utilise le potentiel de mouvement du maître. En charge, toute l'unité se déplace à la vitesse de charge des animaux même si le maître se déplace à la vitesse ainsi son potentiel de mouvement autorisé. Un maître-animal possède le profil de base d'un elfe mais son talent spécial augmente son coût à 12pts. Lorsqu'un maître est tué, ses animaux finissent leur combat s'ils en ont un en cours, puis s'enfuient vers le bord de table le plus proche. Ils n'attaqueront pas de nouveaux ennemis mais ils se battront s'ils sont attaqués. Lorsqu'ils auront quitté la table, ils ne reviendront plus.

Un maître-animal peut commander une unité composée des animaux suivants :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Ours	10	3	0	4	4	2	3	2	6	3	6	6
Sanglier	17,5	3	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4
Dogue	15	3	0	3	3	1	3	1	8	4	8	4
Chat sauvage	20	4	0	4	3	1	3	3	3	3	8	8

Les attaques d'un ours sont 2 griffures. Il inspire la peur aux créatures vivantes mesurant moins de 3 mètres.

L'attaque d'un sanglier est un empalement

L'attaque d'un dogue est une morsure.

Les attaques d'un chat sauvage sont 2 griffures et une morsure

FAUCONNIERS

Les oiseaux de proie sont très souvent utilisés par les elfes à la bataille. Chaque fauconnier porte un faucon qui peut être utilisé de deux façons :

Comme projectile. Lorsque les fauconniers ne sont ni engagés en combat corps à corps, ni en train de tirer des projectiles, les faucons peuvent attaquer une unité ou un personnage ennemi isolé dans un rayon de 60cm. Le vol rapide des faucons est considéré comme un tir et cette attaque s'effectue pendant la phase de tir. Chaque faucon est considéré comme un projectile tiré avec une CT de 5, s'il touche, il inflige une touche de Force 3 avant de retourner vers son maître. Il est impossible d'attaquer l'oiseau, la victime ne peut qu'essayer de protéger ses yeux devant l'impétuosité de l'attaque : ceci donne un jet de sauvegarde normal. Un faucon retourne toujours vers son maître après une attaque ; si ce dernier est tué, l'oiseau fuit la bataille et ne revient plus. Leur grande vitesse, leur agilité et leur petite taille rendent les faucons impossibles à attaquer ou à prendre pour cibles.

En corps à corps. Les faucons combattent en même temps que leurs maîtres. Ils ont une CC de 5 et une Force de 3. Il est impossible de frapper un faucon : le seul moyen de l'éliminer est de tuer son maître. Le nombre d'oiseaux par combattant est toujours égal au nombre de fauconniers.

Les fauconniers ont le profil de base des elfes mais leur talent élève leur coût à 12pts. Les faucons ont le profil suivant :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Faucon	*	5	5	3	-	-	5	1	-	-	-	-

* voir texte

DANSEURS DE GUERRE

Les danseurs de guerre sont l'équivalent elfique des berserks. Ce sont des combattants chevronnés, énergiques et spectaculaires qui considèrent la guerre comme un art.

Les danseurs de guerre sont quelque peu différents des autres berserks : ils possèdent une certaine maîtrise d'eux-mêmes et ils combattent souvent à cheval. Lorsqu'ils se trouvent à 37,5cm de l'ennemi, ils peuvent, si le commandeur le désire, devenir sujet à la frénésie et en recevoir tous les avantages. Les capacités acrobatiques leur donnent également un jet de sauvegarde supplémentaire de 5 ou 6 en combat corps à corps.

Les danseurs de guerre peuvent interrompre leur frénésie pour fuir le combat ou lorsqu'ils mettent leurs adversaires en déroute. Ils possèdent le profil suivant :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Danseur	15	5	4	3	3	1	7	1	8	9	9	8

CHARS

Les chars de combat sont très utilisés par les hauts-elfes et les elfes des bois. Ils se conforment aux règles sur les chars donnés dans le livre de règles. Un char elfique est tiré par des destriers et gagne ainsi des attaques supplémentaires vers l'avant. Le coût donné pour le char inclut les deux destriers de l'attelage et une équipage de deux elfes équipés d'arme à une main. Un char possède le profil suivant :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Char	-	3	0	4	4	5	3	*	-	-	-	-
Destrier	15	3	0	4	3	1	3	1	3	3	3	3

* D3 pour le char plus 2 pour les faux (uniquement en charge).

TACTIQUES DES ELFES DES ROYAUMES

Une armée des Royaumes Elfiques est un mélange unique d'excellents archers, de cavalerie lourde, d'archers à cheval et de troupes de choc de qualité, sans compter les chars, les fauconniers ou les éclaireurs. Selon votre dosage des différents types de troupes, vous pourrez pratiquement adopter la stratégie que vous voudrez.

Votre seul handicap risque d'être l'infériorité numérique. Confrontés à une armée de gobelins, vos elfes ne seront pas assez nombreux pour inspirer la peur à l'ennemi et ils seront en grand danger d'être réduits rapidement à un petit nombre qui ne pourra vaincre la multitude adverse.

Pour éviter cela, une armée des Royaumes Elfiques devra se ménager une victoire très rapide, surtout si l'armée compte beaucoup d'archers. Le commandeur gardera ses troupes très regroupées, avec juste quelques unités détachées sur les flancs pour éviter les traditionnels encercllements. Essayez si possible, de couper en deux les lignes adverses par une charge concentrée des chars, des cavaliers et de l'infanterie de choc qui éliminera sur sa lancée le plus d'ennemis possible. Si ce plan fonctionne, la suite de la bataille consistera simplement à exterminer les survivants de l'armée adverse.

DETAIL DE L'ARMEE DES ROYAUMES ELFIQUES

PERSONNAGES

600 à 1500pts

Le personnage possédant le plus haut *Commandement* est nommé commandeur de l'armée. Si plusieurs personnages ont un *Cd* identique, choisissez celui que vous désirez comme commandeur.

Les personnages peuvent être monté sur des chars. Dans ce cas, leur coût est multiplié par deux.

2-18 CHAMPIONS ET HEROS

L'armée comporte entre deux et dix-huit champions et héros dont :

0-10 Champions : 10pts/fig

0-6 Héros mineurs : 63pts/fig

0-3 Héros majeurs: 124pts/fig

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Armes à une main additionnelle	0,5	3,5	6,5
Arme à deux mains	1	7	13
Lance ou lance de cavalerie	0,5	3,5	6,5
Arc elfique	2,5	10,5	32,5
Bouclier	0,5	3,5	6,5
Armure légère	1	7	13
Cheval	11	11	21
Destrier	22	22	32

Un héros mineur peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un héros majeur peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 pouvoirs.

0-6 SORCIERS

L'armée peut comporter jusqu'à six sorciers dont :

0-4 Sorciers de niveau 1 : 85pts/fig

0-2 Sorcier de niveau 2 : 380pts/fig

Tous les sorciers de l'armée peuvent être spécialisés : *illusionnistes* ou *élémentalistes*.

Choisissez les sorts de vos sorciers avant la bataille en tenant compte des limites dues à leur niveau, leur *Intelligence* et à leur éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1	Niveau 2
Arme à une main	4,5	19
Arme à deux mains	9	38
Arc elfique	22,5	95
Bouclier	4,5	19
Armure légère	9	38
Cheval	21	21
Destrier	32	32

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

Un sorcier de niveau 1 peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un sorcier niveau 2 peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 pouvoirs.

UNITES

800 à 2000pts

Une unité de 12 figurines ou plus peut recevoir un porte-étendard, une unité de 18 ou plus peut avoir un musicien. Musiciens et porte-étendards coûtent le double d'un soldat normal de leur unité.

10-40 CAVALIERS 15,5pts/fig

En unités de 8 à 20 figurines.

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

Équipés d'une arme à une main, d'un bouclier et d'une armure légère.

Lance de cavalerie (une unité max) : 0,5pt/fig

Javelots : 0,5pt/fig

Caparaçon (50% ma) : 1pt/fig

0-24 ARCHERS A CHEVAL 16,5pts/fig

En unités de 6 à 24 figurines

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

Équipés d'une arme à une main et d'un arc elfique.

Bouclier : 0,5pt/fig

15-60 HALLEBARDIERS 10pts/fig

En unités de 10 à 30 figurines.

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

Équipés d'une arme à une main, d'une arme à deux mains et d'une armure légère.

Bouclier : 0,5pt/fig

15-60 GUERRIERS 9,5pts/fig

En unités de 10 à 30 figurines.

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

Équipés d'une arme à une main, d'un bouclier et d'une armure légère.

Arme à deux mains : 1pt/fig

30-60 ARCHERS 11,5pts/fig

En unités de 10 à 30 figurines.

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

Équipés d'une arme à une main, d'un arc elfique et d'une armure légère.

Arme à deux mains (50% max): 1pt/fig

Bouclier : 0,5pt/fig

20-60 ELFES DES MERS 9,5pts/fig

En unités de 10 à 20 figurines.

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

Équipés d'une arme à une main, d'un bouclier et d'une armure légère.

Remplacez le bouclier par une arme à deux mains (30 max): 0,5pt/fig
 Arcs elfiques : 2,5 figurines

0-15 ECLAIREURS 19pts/fig

En unités de 5 à 15 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Éclaireur	12,5	4	5	4	4	1	6	1	8	9	9	8

Équipés d'une arme à une main, de javelots et d'un bouclier.

Remplacer les javelots par des arcs elfiques : 4pts/fig

0-8 MAITRES-ANIMAUX 12pts/fig

Chacun peut commander une unité de 1 à 8 animaux.

Les animaux dans une unité doivent être de la même espèce. Plusieurs maîtres-animaux et leurs meutes peuvent se regrouper pour former une unité plus importante si les animaux sont tous de la même espèce.

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

Équipés d'une arme à une main.

Ours : +19,5pts/fig

Sangliers : +1,75pts/fig

Dogues : +4,75pts/fig

Chats sauvages : +8,25pts/fig

0-12 FAUCONNIERS 15pts/fig

En unités de 5 à 12 figurines.

Équipés d'une arme à une main et d'un faucon.

Arme à deux mains : +2pts/fig

Cheval : +6pts/fig

0-15 DANSEURS DE GUERRE 19pts/fig

En unité de 5 à 15 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Danseur	15	5	4	3	3	1	7	1	8	9	9	8

Équipés d'une arme à une main.

Arme à une main additionnelle : +1pt/fig

Arme à deux mains : +2pts/fig

Armure légère : +2pts/fig

2-8 CHANGEFORMES 16pts/fig

Dissimulés dans des unités existantes. Au début de la bataille, il ne peut y avoir plus d'un change-forme pour 4 membres normaux dans une unité donnée. Équipés d'une arme à une main.

Arme à deux mains : +2pts/fig

Arc elfique : +5pts/fig

Bouclier : +1pt/fig

Armure légère : +2pts/fig

0-4 CHARS 40pts/fig

En unité de 1 à 4 chars.

Les roues sont armées de faux, ils sont tirés par deux destriers. L'équipage minimal se compose de deux elfes équipés d'armes à une main ; l'un d'eux est le conducteur : il peut recevoir une armure mais pas d'arme supplémentaire. Le coût du char comprend celui des deux elfes de l'équipage et celui des deux destriers de l'attelage.

0-2 membres d'équipage supplémentaires : +16pts/fig

Boucliers : +0,5pt/fig

Armure légère : +5pts/fig

Deux autres destriers : +10pts par char

0-50 TIRAILLEURS

Choisis parmi les unités existantes. Les tirailleurs ne coûtent pas plus cher que les figurines normales mais doivent se conformer aux règles des tirailleurs données dans le livre de règles.

MERCENAIRES

Les Royaumes elfiques n'emploient pas de mercenaires.

ALLIES

Cette armée est déjà une alliance des hauts-elfes et des elfes des mers : aucun autre troupe alliée ne peut être utilisée.

ELFES SYLVAINS

Les sylvains sont plus proches de la nature que leurs cousins des Royaumes, leurs armées sont moins bien pourvues en troupes lourdes mais contiennent beaucoup plus de maîtres-animaux et de fauconniers.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	10	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Champion	10	5	5	4	3	1	7	1	8	9	9	8
Héros mineur	10	6	6	4	4	2	8	2	9	10	10	9
Héros majeur	10	7	7	4	4	3	9	3	10	10	10	10
Sorcier NV1	10	4	4	3	3	1	7	1	8	9	9	9
Sorcier NV2	10	4	4	4	4	2	8	1	9	10	10	10

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM

CHANGEFORMES

Un changeforme est très semblable à un lycanthrope ordinaire mais il ne possède que très peu de contrôle sur ses transformations. Les changeformes sont rares dans la société elfique (bien qu'ils soient plus répandus chez les sylvains que dans les royaumes), mais ils sont tenus en haute estime en tant que guerriers et ils sont considérés comme les élus des esprits animaux. Toute armée elfique en contiendra une petite proportion.

Les changeformes sont, comme les gobelins fanatiques ou les ninjas, dissimulés dans des unités existantes. Lorsqu'une unité contenant des changeformes arrive à 37,5cm de l'ennemi, le joueur qui la contrôle lance secrètement 2D6 : si le résultat est supérieur à la FM des troupes, les changeformes se métamorphosent et deviennent frénétiques. Ce test sera effectué à chaque tour où des change-formes sous aspect humain se trouveront à moins de 37,5cm de l'ennemi.

Les changeformes inspirent la *peur* aux créatures vivantes mesurant moins de 3 mètres. Lancez un D6 pour chaque créatures afin de déterminer en quel animal elle se transforme.

D6	1-2	3-4	5-6
Animal	Ours	Sanglier	Loup

Changeforme ours : la créature possède trois attaques : deux *griffures* et une *attaque* ordinaire portée à l'aide de l'arme qu'elle utilisait avant sa métamorphose.

Changeforme sanglier : la créature possède deux attaques : un *empalement* et une *attaque* ordinaire portée à l'aide de l'arme qu'elle utilisait avant sa métamorphose.

Changeforme loup : La créature possède deux attaques : une *morsure* et une *attaque* ordinaire portée à l'aide de l'arme qu'elle utilisait avant sa métamorphose.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Ours	20	3	0	4	4	2	3	3	6	3	6	6
Sanglier	17,5	3	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4
Loup	22,5	4	0	3	3	1	3	1	3	4	6	6

Une fois transformés, les changeformes resteront sous forme animale et en état de *frénésie* jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ennemis dans un rayon de 37,5cm. Lancez 2D6 pour chaque changeforme, si le résultat est supérieur à la FM de la créature, celle-ci demeure sous sa forme animale et reste frénétique. Si le résultat est inférieur ou égal à sa FM, la bête revient à sa forme humaine : remplacez le changeforme dans son unité de départ (ou dans l'unité amie la plus proche si l'unité de départ a été anéantie).

ECLAIREURS

Les éclaireurs elfes sont les meilleurs des tirailleurs. A la bataille, ils harcèlent l'ennemi par des pluies incessantes de flèches et par des charges sporadiques sur les ailes ou contre les unités isolées.

Les éclaireurs sont des tirailleurs et sont sujets aux règles normales. A la différence des autres tirailleurs, les éclaireurs elfes sont autorisés à charger sur les ailes ou sur l'arrière ou si l'unité ennemie n'est pas supérieur en ombre dans une proportion de 2 contre 1 par rapport aux éclaireurs et si aucune autre unité ennemie ne se trouve dans un rayon de 30cm.

Les éclaireurs elfes sylvains bénéficient, en plus, de leur connaissance des bois (expliquée plus loin). Qu'ils soient sylvains, marins ou hauts elfes, les éclaireurs ont tous le profil suivant :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Éclaireur	12,5	4	5	4	4	1	6	1	8	9	9	8

MAITRES ANIMAUX

De nombreux elfes possèdent une affinité magique et semi-télépathique avec les animaux. Cette affinité peut être développée de manière à ce qu'un elfe arrive à être très proche d'un animal sauvage comme un berger avec son chien ou un chasseur avec sa meute. La plupart des armées elfes ont dans leurs rangs des maîtres-animaux accompagnés d'ours, de sangliers ou d'autres bêtes sauvages.

Un maître-animal agit comme un commandant d'unité, contrôlant jusqu'à 8 bêtes. La figurine du maître doit être placée à l'arrière et au centre de la meute. Pour le mouvement normal, l'unité utilise le potentiel de mouvement du maître. En charge, toute l'unité se déplace à la vitesse de charge des animaux même si le maître déplace à la vitesse ainsi son potentiel de mouvement autorisé. Un maître-animal possède le profil de base d'un elfe mais son talent spécial augmente son coût à 12pts. Lorsqu'un maître est tué, ses animaux finissent leur combat s'ils en ont un en cours, puis s'enfuient vers le bord de table le plus proche. Ils n'attaqueront pas de nouveaux ennemis mais ils se battront s'ils sont attaqués. Lorsqu'ils auront quitté la table, ils ne reviendront plus.

Un maître-animal peut commander une unité composée des animaux suivants :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Ours	10	3	0	4	4	2	3	2	6	3	6	6
Sanglier	17,5	3	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4
Dogue	15	3	0	3	3	1	3	1	8	4	8	4
Chat sauvage	20	4	0	4	3	1	3	3	3	3	8	8

Les attaques d'un ours sont 2 *griffures*. Il inspire la *peur* aux créatures vivantes mesurant moins de 3 mètres.

L'attaque d'un sanglier est un *empalement*

L'attaque d'un dogue est une *morsure*.

Les attaques d'un chat sauvage sont 2 *griffures* et une *morsure*.

FAUCONNIERS

Les oiseaux de proie sont très souvent utilisés par les elfes à la

bataille. Chaque fauconnier porte un faucon qui peut être utilisé de deux façons :

Comme projectile. Lorsque les fauconniers ne sont ni engagés en combat corps à corps, ni en train de tirer des projectiles, les faucons peuvent attaquer une unité ou un personnage ennemi isolé dans un rayon de 60cm. Le vol rapide des faucons est considéré comme un tir et cette attaque s'effectue pendant la phase de tir. Chaque faucon est considéré comme un projectile tiré avec une CT de 5, s'il touche, il inflige une touche de Force 3 avant de retourner vers son maître. Il est impossible d'attaquer l'oiseau, la victime ne peut qu'essayer de protéger ses yeux devant l'impétuosité de l'attaque : ceci donne un jet de sauvegarde normal. Un faucon retourne toujours vers son maître après une attaque ; si ce dernier est tué, l'oiseau fuit la bataille et ne revient plus. Leur grande vitesse, leur agilité et leur petite taille rendent les faucons impossibles à attaquer ou à prendre pour cibles.

En corps à corps. Les faucons combattent en même temps que leurs maîtres. Ils ont une CC de 5 et une Force de 3. Il est impossible de frapper un faucon : le seul moyen de l'éliminer est de tuer son maître. Le nombre d'oiseaux par combattant est toujours égal au nombre de fauconniers.

Les fauconniers ont le profil de base des elfes mais leur talent élève leur coût à 12pts. Les faucons ont le profil suivant :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Faucon	*	5	5	3	-	-	5	1	-	-	-	-

* voir texte

CHARS

Les chars de combat sont très utilisés par les hauts-elfes et les elfes des bois. Ils se conforment aux règles sur les chars donnés dans le livre de règles. Un char elfique est tiré par des destriers et gagne ainsi des attaques supplémentaires vers l'avant. Le coût donné pour le char inclut les deux destriers de l'attelage et une équipage de deux elfes équipés d'arme à une main. Un char possède le profil suivant :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Char	-	3	0	4	4	5	3	*	-	-	-	-
Destrier	15	3	0	4	3	1	3	1	3	3	3	3

* D3 pour le char plus 2 pour les faux (uniquement en charge).

DANSEURS DE GUERRE

Les danseurs de guerre sont l'équivalent elfique des berserks. Ce sont des combattants chevronnés, énergiques et spectaculaires qui considèrent la guerre comme un art.

Les danseurs de guerre sont quelque peu différents des autres berserks : ils possèdent une certaine maîtrise d'eux-mêmes et

ils combattent souvent à cheval. Lorsqu'ils se trouvent à 37,5cm de l'ennemi, ils peuvent, si le commandeur le désire, devenir sujet à la frénésie et en recevoir tous les avantages. Les capacités acrobatiques leur donnent également un jet de sauvegarde supplémentaire de 5 ou 6 en combat corps à corps. Les danseurs de guerre peuvent interrompre leur frénésie pour fuir le combat ou lorsqu'ils mettent leurs adversaires en déroute. Ils possèdent le profil suivant :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Danseur	15	5	4	3	3	1	7	1	8	9	9	8

CONNAISSANCE DES BOIS

Les elfes sylvains possèdent certains avantages lorsqu'ils opèrent en terrain boisé : appliquez les règles suivantes.

Les sylvains ne sont pas affectés par les pénalités de mouvement et de manœuvre causées par les terrains boisés.

Ils comptent les bois comme un *couvert lourd* lorsqu'ils sont pris pour cibles et comme obstacles défendus lorsqu'ils sont chargés.

Une unité d'elfes sylvains se trouvant entièrement à l'intérieur d'un bois peut effectuer des attaques de guérilla si elle est équipée d'armes de jet. Une attaque de guérilla prend place pendant la phase de tir.

Aucune figurine n'est déplacée, bien que l'on considère que quelques elfes rampent vers leur unité. Le quart des figurines de l'unité qui se trouvent à 15cm maximum de l'ennemi peut effectuer une attaque de guérilla. Les attaques et les dommages sont déterminés comme lors d'un tir normal mais l'ennemi ne se compte aucun couvert même s'il se trouve en terrain boisé.

PIEGES

Bien que très difficile à dissimuler au cours d'une bataille, les pièges constituent des armes redoutables. Les elfes sylvains les utilisent pour gêner et pour canaliser le mouvement de l'ennemi. Une unité équipée de pièges ne peut les utiliser qu'une seule fois. Les pièges sont posés pendant la phase de mouvement de l'unité, ceci prend la moitié du potentiel de mouvement des troupes. Chaque piège sera représenté par un carré de carton de 2x2cm. Une figurine peut poser un piège devant elle, derrière elle ou sur le côté. Un piège posé ne peut être déplacé. Lorsqu'une figurine pose le pied sur un piège, jetez un D6 et ajoutez 1 si le piège se trouve en terrain boisé. Si le résultat obtenu est 6 ou plus, la victime subit une attaque automatique de Force 4 sans aucun jet de sauvegarde. Si des elfes tombent dans leurs propres pièges, ils sont affectés normalement. Chaque piège coûte 0,5pt. Une figurine ne peut porter qu'un piège.

TACTIQUES DES ELFES SYLVAINS

Une armée d'elfes sylvains manque de troupes de choc lourdes mais possède beaucoup de tirailleurs, d'archers et de troupes de choc légères, comme les chars et la cavalerie. Pour gagner une bataille, vous devrez recourir à des tactiques assez sophistiquées. Déployez tirailleurs et archers très en avant et sur un front très large. Laissez la cavalerie et les chars à l'arrière et au centre où ils pourront à la fois briser les tentatives d'encerclement ennemies et porter le coup de grâce à l'adversaire en fin de bataille.

En début de bataille, avancez les tirailleurs pour harceler l'ennemi et ralentir sa progression. Infligez-lui le plus de perte possible par les tirs puis repliez-vous en laissant des pièges, des troupes stationnées dans les bois et en lançant des contre-attaques sporadiques pour canaliser les unités ennemies vers les zones où elles devront subir les tirs croisés de plusieurs régiments d'archers. Après quelques tours, vos tirs incessants devraient avoir affaibli ou même mis en déroute quelques unités, brisant la progression de l'ennemi. Avec un peu de chance, certaines de vos unités, dissimulées dans les bois ou les bâtiments, se trouveront maintenant derrière les lignes ennemies.

En tant que commandeur, vous devrez décider du meilleur moment pour frapper. Quand ce moment sera venu, attaquez avec tout ce dont vous disposez. Souvenez-vous que si la plupart de vos troupes sont des archers hors-pair, elles n'en sont pas moins redoutable au corps à corps : faites-les toutes charger les adversaires à leur portée. En un tour ou deux, plusieurs unités ennemies seront en déroute, démoralisant à leur tour les régiments que vous aurez réussi à ralentir et brisant la cohésion de l'armée entière. Le reste de la bataille ne sera plus qu'une poursuite et vous pourrez très bien n'avoir subi aucune perte.

DETAIL DE L'ARMEE DES ELFES SYLVAINS

PERSONNAGES

600 à 1500pts

Le personnage possédant le plus haut *Commandement* est nommé commandeur de l'armée. Si plusieurs personnages ont un *Cd* identique, choisissez celui que vous désirez comme commandeur.

Les personnages peuvent être monté sur des chars. Dans ce cas, leur coût est multiplié par deux.

2-18 CHAMPIONS ET HEROS

L'armée comporte entre deux et dix-huit champions et héros dont :

0-10 Champions : 10pts/fig

0-6 Héros mineurs : 63pts/fig

0-3 Héros majeurs: 124pts/fig

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Arme à une main add.	0,5	3,5	6,5
Arme à deux mains	1	7	13
Lance ou lance de cavalerie	0,5	3,5	6,5
Arc elfique	2,5	10,5	32,5
Bouclier	0,5	3,5	6,5
Armure légère	1	7	13
Cheval	11	11	21
Destrier	22	22	32

Un héros mineur peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un héros majeur peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 pouvoirs.

0-6 SORCIERS

L'armée peut comporter jusqu'à six sorciers dont :

0-4 Sorciers de niveau 1 : 85pts/fig

0-2 Sorcier de niveau 2 : 380pts/fig

Tous les sorciers de l'armée peuvent être spécialisés : *illusionnistes* ou *élémentalistes*.

Choisissez les sorts de vos sorciers avant la bataille en tenant compte des limites dues à leur niveau, leur *Intelligence* et à leur éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1	Niveau 2
Arme à une main	4,5	19
Arme à deux mains	9	38
Arc elfique	22,5	95
Bouclier	4,5	19
Armure légère	9	38
Cheval	21	21
Destrier	32	32

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

Un sorcier de niveau 1 peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un sorcier niveau 2 peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 pouvoirs.

UNITES

800 à 1500pts

Une unité de 8 figurines ou plus peut recevoir un porte-étendard, une unité de 16 ou plus peut avoir un musicien. Musiciens et porte-étendards coûtent le double d'un soldat normal de leur unité.

0-30 CAVALIERS 14,5pts/fig

En unités de 8 à 20 figurines.

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

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Lance : +0,5pt/fig

Armure légère (50% max) : +1pt/fig

0-20 ARCHERS A CHEVAL 16,5pts/fig

En unités de 6 à 20 figurines.

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

Équipés d'une arme à une main et d'un arc elfique.

Bouclier : +0,5pt/fig

30-60 GUERRIERS 8,5pts/fig

En unités de 10 à 25 figurines.

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

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Arme à deux mains (50% max): +1pt/fig

Lance (50% max) : +0,5pt/fig

Armure légère : (50% max): +1pt/fig

50-100 ARCHERS 10,5pts/fig

En unités de 10 à 25 figurines.

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

Équipés d'une arme à une main et d'un arc elfique.

Arme à deux mains (25 max): +1pt/fig

Bouclier : +0,5pt/fig

0-40 ECLAIREURS 19pts/fig

En unités de 5 à 25 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Éclaireur	12,5	4	5	4	4	1	6	1	8	9	9	8

Équipés d'une arme à une main, de javelots et d'un bouclier.

Remplacer les javelots par des arcs elfiques : +4pts/fig

Arme à une main additionnelle : +1pt/fig

Piège : +1pt/fig

0-20 CHASSEURS 8,5pts/fig

En unités de 5 à 10 figurines.

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

Équipés d'une arme à une main et d'une lance.

Javelots : +0,5pt/fig

Arc elfique : +2,5pts/fig

Arme à deux mains : +1pt/fig

Filet : +1pt/fig

Bouclier : +0,5pt/fig

Piège : +0,5pt/fig

Cheval (10 max) : +6pt/fig

0-12 MAITRES-ANIMAUX 12pts/fig

Chacun peut commander une unité de 1 à 8 animaux.

Les animaux dans une unité doivent être de la même espèce. Plusieurs maîtres-animaux et leurs meutes peuvent se regrouper pour former une unité plus importante si les animaux sont tous de la même espèce.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	10	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Ours	20	3	0	4	4	2	3	3	6	3	6	6
Sanglier	17,5	3	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4
Loup	22,5	4	0	3	3	1	3	1	3	4	6	6

Équipés d'une arme à une main.

Ours : +19,5pts/fig

Sangliers : +1,75pts/fig

Dogues : +4,75pts/fig

Chats sauvages : +8,25pts/fig

0-18 FAUCONNIERS 15pts/fig

En unités de 5 à 18 figurines.

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

Équipés d'une arme à une main et d'un faucon.

Arc elfique : +5pts/fig

Cheval : +6pts/fig

0-15 DANSEURS DE GUERRE 19pts/fig

En unités de 5 à 15 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Danseur	15	5	4	3	3	1	7	1	8	9	9	8

Équipés d'une arme à une main.

Arme à une main additionnelle : +1pt/fig

Arme à deux mains : +2pts/fig

Armure légère : +2pts/fig

Bouclier : +1pt/fig

4-16 CHANGEFORMES 16pts/fig

Dissimulés dans des unités existantes. Au début de la bataille, il ne peut y avoir plus d'un change-forme pour quatre membres normaux dans une unité donnée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	10	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Ours	10	3	0	4	4	2	3	2	6	3	6	6
Sanglier	17,5	3	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4
Dogue	15	3	0	3	3	1	3	1	8	4	8	4
Chat sauvage	20	4	0	4	3	1	3	3	3	3	8	8

Équipés d'une arme à une main.

Arme à deux mains : +2pts/fig

Arc elfique : +5pts/fig

Bouclier : +1pt/fig

Armure légère : +2pts/fig

0-4 CHARS 40pts/fig

En unités de 1 à 4 chars.

Les roues sont armées de faux, ils sont tirés par deux destriers. L'équipage minimal se compose de deux elfes équipés d'armes à une main ; l'un d'eux est le conducteur : il peut recevoir une armure mais pas d'arme supplémentaire. Le coût du char comprend celui des deux elfes de l'équipage et celui des deux destriers de l'attelage.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	10	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Char	-	3	0	4	4	5	3	*	-	-	-	-
Destrier	15	3	0	4	3	1	3	1	3	3	3	3

* D3 pour le char plus 2 pour les faux (uniquement en charge).

0-2 membres d'équipage supplémentaires : +16pts/fig

Boucliers : +0,5pt/fig

Armure légère : +5pts/fig

Deux autres destriers : +10pts/char

16-100 TIRAILLEURS

Choisis parmi les unités existantes. Les tirailleurs ne coûtent pas plus cher que les figurines normales mais doivent se conformer aux règles des tirailleurs données dans le livre de règles.

MERCENAIRES

0 à 300pts

Choisis dans les listes suivantes :

0-300pts de mercenaires nains

0-300pts de mercenaires impériaux

ALLIES

0 à 1000pts

En trois *contingents* maximum, choisis dans les listes suivantes :

0-700pts d'alliés impériaux

0-400pts d'alliés halfelings

0-700pts d'alliés zoats

0-300pts d'alliés gnomes

0-700pts d'alliés hommes-arbres

ALLIES

La plupart des armées peuvent d'adjoindre des troupes alliées en un ou plusieurs *contingents*. Un contingent allié est considéré comme une armée à l'intérieur de l'armée.

Le personnage possédant le plus fort Cd sera le commandeur du contingent. Si plusieurs personnages ont le même Cd, choisissez celui que vous désirez comme commandeur.

Toutes les unités d'un contingent allié doivent être déployées de manière à ce que leurs commandants ne se trouvent pas à plus de 30cm du commandeur allié. Lorsque la bataille commence, les unités alliées sont libres d'aller où elles veulent.

Lorsqu'un commandant d'unité se trouve à une distance de 30cm ou moins du commandeur allié, l'unité peut effectuer ses tests de peur, de terreur ou de déroute en utilisant le Cd de ce dernier. Les unités alliées ne reçoivent aucun avantage dû à la proximité du commandeur de l'armée principale.

ELFES NOIRS

Toutes les règles s'appliquant aux elfes noirs s'appliquent encore lorsqu'ils sont utilisés en tant qu'alliés.

PERSONNAGES

CHAMPIONS ET HEROS

0-2 Champions : 9,75pts/fig

0-1 Héros mineurs : 63pts

0-1 Héros majeurs : 125pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	10	5	5	4	3	1	6	1	8	9	9	8
Héros mineur	10	6	6	4	4	2	7	2	9	10	10	9
Héros majeur	10	7	7	4	4	3	8	3	10	10	10	10

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Arme à une main additionnelle	0,5	3,5	6,5
Arbalète de poing	1	7	13
Bouclier	0,5	3,5	6,5
Armure légère	1	7	13
Cheval (monture)	11	11	22
Destrier (monture)	22	22	32

Un héros majeur peut avoir une arme possédant un *pouvoir magique*.

SORCIER

0-1 Sorciers de niveau 1 : 85pts/fig

Ce sorcier peut être spécialisé : *illusionniste, démonologiste* ou *nécromancien*.

Choisissez les sorts de vos sorciers avant la bataille en tenant compte des limites dues à leur niveau, leur *Intelligence* et à leur éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier NV1	10	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	9

Sorcier NV1 : 10PM

Équipé d'un couteau.

Suppléments (en pts) Niveau 1

Arme à une main	4,5
Arbalète de poing	9

Bouclier	4,5
Cheval (monture)	21
Destrier (monture)	32

UNITES

Une unité de 15 ou plus peut avoir un porte-étendard. Une unité de 25 ou plus peut avoir un musicien. Porte-étendards et musiciens coûtent le double d'un membre normal de leur unité.

20-40 GUERRIERS

8,75pts/fig

En une ou deux unités.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe noir	10	4	4	3	3	1	5	1	8	9	9	8

Équipés d'une arme à une main, d'une armure légère et d'un bouclier.

Arbalète de poing (50% max): +1pt/fig

Arme à deux mains (33% max) : +1pt/fig

0-15 ARBALETRIERS

10,75pts/fig

En une seule unité de cinq ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe noir	10	4	4	3	3	1	5	1	8	9	9	8

Équipés d'une arme à une main, d'une armure légère et d'une arbalète ou d'une arbalète à répétition.

Bouclier: +0,5pt/fig

0-15 FURIES

13,75pts/fig

En une seule unité de cinq ou plus. Sujettes à la frénésie.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe noir	10	4	4	3	3	1	5	1	8	9	9	8

Équipés de deux armes à une main et d'une armure légère.

Une arme empoisonnée: +4pts/fig

Deux armes empoisonnées : +8pts/fig

NAINS

PERSONNAGES

CHAMPIONS ET HEROS

0-2 Champions : 9,25pts/fig

0-1 Héros mineur : 63pts

0-1 Héros majeur: 132pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	7,5	5	4	4	4	1	3	1	9	7	9	9
Héros mineur	7,5	6	5	4	5	2	4	2	10	8	10	10
Héros majeur	7,5	7	6	4	5	3	5	3	10	9	10	10

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Armes à une main additionnelle	0,5	3,5	7
Arme à deux mains	1	7	14
Arbalète	2	14	28
Bouclier	0,5	3,5	7
Armure légère	1	7	14

Les champions et les héros nains peuvent avoir jusqu'à trois runes inscrites sur ses armes. Les nains souhaitant posséder des *runes de mort* ou de *mort mineure* peuvent choisir quelles créatures ces dernières affecteront.

SORCIERS

0-1 Sorcier de niveau 1 : 52,5pts

0-1 Sorcier de niveau 2 : 180pts

Ces sorciers peuvent être des *élémentalistes*.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier NV1	7,5	4	3	3	4	1	3	1	9	7	9	10
Sorcier NV2	7,5	4	3	4	5	2	4	1	10	8	10	10

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM

Choisissez les sorts de vos sorciers avant la bataille en tenant compte des limites dues à leur niveau, leur *Intelligence* et à leur éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1	Niveau 2
Arme à une main	3	9
Arme à deux mains	6	18
Bouclier	3	9

UNITES

Une unité de 10 ou plus peut avoir un porte-étendard. Une unité de 20 ou plus peut avoir un musicien. Porte-étendards et musiciens coûtent le double d'un membre normal de leur unité.

0-30 GUERRIERS 9pts/fig

En unités de dix ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Équipés d'une arme à une main, d'une armure légère et d'un bouclier.

Arme à deux mains : +1pt/fig

0-16 ARBALETRIERS LOURDS 10,5pts/fig

En unités de huit ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Équipés d'une arme à une main, d'une armure légère et d'une arbalète.

Bouclier: +0,5pt/fig

0-15 BERSERKS 11,25pts/fig

En une seule unité de cinq ou plus. Sujets à la frénésie.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Arme à une main supplémentaire: +1pt/fig

Arme à deux mains : +2pts/fig

IMPERIAUX

PERSONNAGES

CHAMPIONS ET HEROS

0-3 Champions : 7pts/fig

0-2 Héros mineurs : 36pts/fig

0-1 Héros majeurs: 84pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	10	4	4	4	3	1	4	1	7	7	7	7
Héros mineur	10	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8
Héros majeur	10	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Lance ou lance de cavalerie	0,5	2	4,5
Arme à deux mains	1	4	9
Arc	1	4	9
Arc long	1,5	6	13,5
Arbalète	2	8	18
Bouclier	0,5	2	4,5
Armure légère	1	4	9
Armure lourde	1,5	6	13,5
Cheval	11	11	21
Destrier	22	22	32

Un héros mineur peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un héros majeur peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 pouvoirs.

SORCIERS

0-2 Sorciers de niveau 1 : 55pts/fig

0-1 Sorcier de niveau 2 : 195pts

Ces sorciers peuvent être spécialisés : *illusionnistes* ou *élémentalistes*.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier NV1	10	3	3	3	3	1	4	1	7	7	7	8
Sorcier NV2	10	3	3	4	4	2	5	1	8	8	8	9

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM

Choisissez les sorts de vos sorciers avant la bataille en tenant compte des limites dues à leur niveau, leur *Intelligence* et à leur éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1	Niveau 2
Arme à une main	3	10
Arme à deux mains	6	20
Bouclier	3	10
Armure légère	6	20
Cheval	21	21
Destrier	32	32

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

UNITES

Une unité de 20 ou plus peut avoir un porte-étendard. Une unité de 30 ou plus peut avoir un musicien. Porte-étendards et musiciens coûtent le double d'un membre normal de leur unité.

0-6 TEMPLIERS

52pts/fig

En unités de cinq ou plus. Les templiers *haïssent* toutes les troupes chaotiques.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Templier	10	5	4	4	4	1	5	2	10	9	10	9

Équipés d'une arme à une main, d'une lance de cavalerie, d'un bouclier et d'une armure lourde. Ils montent des chevaux caparaçonnés.

15-60 HALLEBARDIERS

6,5pts/fig

En unités de douze ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main, d'une hallebarde et d'une armure légère.

Bouclier: +0,5pt/fig

15-60 HOMMES D'ARMES

6,5pts/fig

En unités de quinze ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main, d'une armure légère et d'un bouclier.

Arme à deux mains (25% max) : +1pt/fig

Lance (50% max) : +0,5pt/fig

0-30 PIQUIERS

7pts/fig

En une seule unité de vingt ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main, d'une pique et d'une armure légère.

Bouclier: +0,5pt/fig

10-20 ARBALETRIERS

8,5pts/fig

En unités de dix ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main, d'une arbalète et d'une armure légère.

0-15 ARQUEBUSIERS

6,5pts/fig

En unités de cinq ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'une arquebuse

0-10 FORESTIERS

7pts/fig

En unités de cinq ou plus.

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

Équipés d'une arme à une main, d'un arc et d'une armure légère.

Remplacer l'arc par un arc long : +1,5pts/fig

Armes à deux mains : +1pt/fig

Bouclier : +0,5pt/fig

GNOMES

PERSONNAGES

CHAMPIONS ET HEROS

0-2 Champions : 7pts/fig

0-1 Héros mineurs : 36pts/fig

0-1 Héros majeurs: 84pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	10	4	3	3	2	1	3	1	8	7	7	8
Héros mineur	10	5	4	4	3	2	4	2	9	8	8	9
Héros majeur	10	6	5	4	3	3	5	3	9	8	8	9

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)

	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Arme à deux mains	1	4	9
Arbalète	2	8	18
Bouclier	0,5	2	4,5
Armure légère	1	4	9

Un héros majeur peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*.

SORCIERS

0-2 Sorciers de niveau 1 : 55pts/fig

0-1 Sorcier de niveau 2 : 195pts

Un de ces sorciers peut être un *élémentaliste*.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier NV1	10	4	3	3	2	1	3	1	8	7	7	9
Sorcier NV2	10	4	3	4	3	2	4	1	9	8	8	9

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM

Choisissez les sorts de vos sorciers avant la bataille en tenant compte des limites dues à leur niveau, leur *Intelligence* et à leur éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)

	Niveau 1	Niveau 2
Arme à deux mains	6	20
Bouclier	3	10
Armure légère	3	10

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

UNITES

Une unité de 15 ou plus peut avoir un porte-étendard. Une unité de 20 ou plus peut avoir un musicien. Porte-étendards et musiciens coûtent le double d'un membre normal de leur unité.

24-48 GUERRIERS 5pts/fig

En unités de douze ou plus.

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

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Armure légère : +1pt/fig

Arme à deux mains (50% max) : +1pt/fig

0-24 ARBALETRIERS 7pts/fig

En unités de dix ou plus.

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

Équipés d'une arme à une main et d'une arbalète.

Armure légère : +1pt/fig

Bouclier : +0,5pt/fig

HALFELINGS

Tous les halfelings sont sujets à l'*alcoolisme*.

PERSONNAGES

CHAMPIONS ET HEROS

0-2 Champions : 5,5pts/fig

0-1 Héros mineurs : 34pts/fig

0-1 Héros majeurs: 81pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	7,5	3	5	3	2	1	6	1	6	7	6	8
Héros mineur	7,5	4	6	3	3	2	7	2	7	8	7	9
Héros majeur	7,5	5	7	3	3	3	8	3	8	9	8	10

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)

	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Arc court	0,5	2	4,5
Bouclier	0,5	2	4,5
Armure légère	1	4	9

Un héros majeur peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*.

SORCIERS

0-3 Sorciers de niveau 1 : 40pts/fig

0-1 Sorcier de niveau 2 : 105pts

Jusqu'à la moitié des sorciers être spécialisés : *illusionnistes* ou *élémentalistes*.

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

Sorcier NV1 : 7,5 2 4 2 2 1 6 1 6 7 6 9

Sorcier NV2 : 7,5 2 4 3 3 2 7 1 7 8 7 10

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM

Choisissez les sorts de vos sorciers avant la bataille en tenant compte des limites dues à leur niveau, leur *Intelligence* et à leur éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)

	Niveau 1	Niveau 2
Arme à une main	2	5,5
Bouclier	2	5,5
Armure légère	4	11

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

UNITES

Une unité de 10 ou plus peut avoir un porte-étendard. Une unité de 15 ou plus peut avoir un musicien. Une unité de 20 ou plus peut avoir un cuisinier. Porte-étendards, musiciens et cuisiniers coûtent le double d'un membre normal de leur unité. Les cuisiniers halfelings sont similaires à des porte-étendards. Ils combattent comme des membres ordinaires de leur unité mais leur présence augmente le Cd de l'unité d'un point ; les talents de cuisiniers sont appréciés par toutes les races et ceux-ci peuvent être capturé comme des portes-étendards.

10-15 GUERRIERS 3,75pts/fig

En unités de dix ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Halfeling	7,5	2	4	2	2	1	5	1	6	7	6	8

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Armure légère : +0,5pt/fig

20-50 ARCHERS 3,75pts/fig

En unités de dix ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Halfeling	7,5	2	4	2	2	1	5	1	6	7	6	8

Équipés d'un couteau et d'un arc court.

Armure légère : +0,5pt/fig

0-12 FOURAGEURS HALFELINGS 3,75pts/fig

En une seule unité de cinq ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Halfeling	7,5	2	4	2	2	1	5	1	6	7	6	8

Équipés d'un couteau et d'un arc court.

0-60 TIRAILLEURS

Choisis parmi les unités existantes. Les tirailleurs ne coûtent pas plus cher que les figurines normales mais doivent se conformer aux règles des tirailleurs données dans le livre de règles.

GEANTS

GEANT 215pts/fig

Les géants sont sujets à la *stupidité* et à l'*alcoolisme*. Reportez-vous aux règles du bestiaire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Géant	15	3	3	7	7	6	2	5	6	4	6	6

GOBELINOIDES

PERSONNAGES

CHAMPIONS ET HEROS

Le contingent peut comporter jusqu'à sept champions et héros, en tenant compte des limites données ci-dessous. Les totaux donnés correspondent aux maximum pour l'armée entière : la liste en fonction des races gobelines donne encore d'autres limites. Ainsi, l'armée peut comporter deux héros mineurs mais un seul d'entre eux peut être un orque.

0-4 Champions

0-2 Héros mineurs

0-1 Héros majeurs

ORQUES

0-2 Champions : 7,25pts/fig

0-1 Héros mineurs : 38pts/fig

0-1 Héros majeurs : 87pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	10	4	4	4	4	1	3	1	7	5	7	7
Héros mineur	10	5	5	4	5	2	4	2	8	6	8	8
Héros majeur	10	6	6	4	5	3	5	3	9	7	9	9

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Arme à une main additionnelle	0,5	2	4,5
Lance	0,5	2	4,5
Arme à deux mains	1	4	9
Arc	1	4	9
Arbalète	2	8	18
Bouclier	0,5	2	4,5
Armure légère	1	4	9
Sanglier (monture)	12,25	12,25	21,75
Loup (monture)	13,25	13,25	22,75

Un héros majeur orque peut avoir une arme possédant un *pouvoir magique*.

GOBELINS

0-4 Champions : 4,25pts/fig

0-2 Héros mineurs : 22,5pts/fig

0-2 Héros majeurs : 75pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	10	3	4	4	3	1	3	1	5	5	5	5
Héros mineur	10	4	5	4	4	2	4	2	6	6	6	6
Héros majeur	10	5	6	4	4	3	5	3	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Lance	0,5	2	4,5
Arc court	0,5	2	4,5
Bouclier	0,5	2	4,5
Armure légère	1	4	9
Sanglier (monture)	12,25	12,25	21,75
Loup (monture)	13,25	13,25	22,75

Un héros majeur goblin peut avoir une arme possédant un *pouvoir magique*.

SORCIERS

Le contingent peut comporter jusqu'à cinq sorciers. Ils sont sélectionnés en tenant compte des limites pour chaque race. La moitié de ces sorciers gobelinoïde peuvent être des sorciers spécialisés : *démonologistes* ou *nécromanciens*. Choisissez les sorts de vos sorciers avant la bataille en tenant compte des limites dues à leur niveau, leur *Intelligence* et à leur éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

ORQUES

0-2 Sorciers de niveau 1 : 57,5pts/fig

0-1 Sorcier de niveau 2 : 195pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier NV1	10	3	3	3	4	1	3	1	7	5	7	8
Sorcier NV2	10	3	3	4	5	2	4	1	8	6	8	9

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1	Niveau 2
Arme à une main	3	10
Bouclier	3	10
Armure légère	6	10
Sanglier (monture)	21,75	22,75

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

Un sorcier orque de niveau 2 peut avoir une arme possédant 1 pouvoir magique.

GOBELINS

0-3 Sorciers de niveau 1 : 27,5pts/fig

0-2 Sorcier de niveau 2 : 100pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier NV1	10	2	3	3	3	1	3	1	5	5	5	6
Sorcier NV2	10	2	3	4	4	2	4	1	6	6	6	7

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1	Niveau 2
Arme à une main	1,5	5
Bouclier	1,5	5
Armure légère	3	10
Sanglier	21,75	21,75
Loup (monture)	22,75	22,75

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

UNITES

Une unité de 20 ou plus peut avoir un porte-étendard. Une unité de 30 ou plus peut avoir un musicien. Porte-étendards et musiciens coûtent le double d'un membre normal de leur unité.

20-40 ORQUES 6,25pts/fig

En unités de quinze ou plus.

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

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Arme à une main supplémentaire : +0,5pt/fig

Armure légère : +1pt/fig

0-20 ARCHERS ORQUES 6,25pts/fig

En unités de dix ou plus.

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

Équipés d'une arme à une main et d'un arc.

Armure légère : +1pt/fig

25-75 GOBELINS 2,25pts/fig

En unités de vingt-cinq ou plus.

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

Équipés d'une arme à une main.

Bouclier: +0,25pt/fig

Lance (50% max): +0,25pt/fig

Armure légère (25% max): +0,5pt/fig

20-80 ARCHERS GOBELINS 2,25pts/fig

En unités de vingt ou plus.

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

Équipés d'un couteau et d'arc court

Armure légère (50% max): +0,5pt/fig

0-12 MAITRES-LOUP GOBELINS 10,25pts/fig

Par unité de 6 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Gobelin	10	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Loup	22,5	4	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Arcs court ou lances : +0,25pt/fig

Armure légère : +0,5pt/fig

0-10 MAITRES SANGLIERS GOBELINS 9,25pts/fig

Par unité de 5 ou plus.

Remplacer les gobelins par des orques : +3,25pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Gobelin	10	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Orque	10	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
Sanglier	17,5	3	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Lance : gobelins : +0,25pt/fig ; orques : +0,5pt/fig

Armure légère : gobelins : +0,5pt/fig ; orques : +1pt/fig

0-100 TIRAILLEURS

Choisis parmi les unités existantes. Les tirailleurs ne coûtent pas plus cher que les figurines normales mais doivent se conformer aux règles des tirailleurs données dans le livre de règles.

MORTS-VIVANTS

Le contingent doit être commandé par un nécromancien.

Les règles spéciales concernant les morts-vivants sont nombreuses et les joueurs souhaitant utiliser ses créatures en tant qu'alliés devront consulter le chapitre mort-vivants et les règles d'*instabilité* du livre de règles.

PERSONNAGES

NECROMANCIENS

Le contingent doit comporter entre un et quatre nécromants, dans les limites suivantes :

0-3 Nécromanciens de niveau 1 : 55pts/fig

0-1 Nécromanciens de niveau 2 : 195pts

Tous les sorciers de l'armée sont obligatoirement des nécromanciens.

Choisissez les sorts de vos sorciers avant la bataille en tenant compte des limites dues à leur niveau, leur *Intelligence* et à leur éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier NV1	10	3	3	3	3	1	4	1	7	7	7	8
Sorcier NV2	10	3	3	4	4	2	5	1	8	8	8	9

Sorcier NV1 : 10PM ; Sorcier NV2 : 20PM

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1	Niveau 2
Faux.	6	20
Bouclier	3	10
Armure légère	6	20
Cheval (monture)	21	21
Destrier (monture)	32	32

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

Un nécromancien de niveau 2 peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*.

CHAMPION ET HEROS SQUELETTES

L'armée peut comporter jusqu'à douze personnages squelettes en tenant compte des limites données ci-dessous :

0-3 Champions : 4,25pts/fig

0-1 Héros mineur : 32 pts

0-1 Héros majeur : 78pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	10	3	3	4	3	1	3	1	5	5	5	5
Héros mineur	10	4	4	4	4	2	4	2	6	6	6	6
Héros majeur	10	5	5	4	4	3	5	3	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Faux ou arme à 2 mains	1	4	8
Arc	1	4	8
Bouclier	0,5	2	4
Armure légère	1	4	8
Armure lourde	1,5	6	12
Cheval mort-vivant (monture)	24	24	34

Un héros majeur peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*.

0-2 MOMIES 78pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Momie	7,5	3	0	4	5	4	3	2	10	8	8	10

Équipés d'une arme à une main.

Les momies peuvent recevoir armes et armure pour les mêmes coûts qu'un héros majeur squelette.

Une momie peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*.

UNITES

Une unité de 10 créatures et plus peut avoir un porte-étendard, une unité de 20 créatures et plus peut avoir un musicien. Un porte-étendard et un musicien coûtent deux fois le prix d'un soldat ordinaire.

0-15 CAVALIERS SQUELETTES 13,75pts/fig

Par unités de 5 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Cavalier squelette	20	2	2	3	3	1	2	2	5	5	5	5

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Lance : +1pt/fig

Armure légère : +2pts/fig

20-60 GUERRIERS SQUELETTES 2,75pts/fig

Par unités de 20 ou plus.

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

Équipés d'une arme à une main ou d'une lance et d'un bouclier.

Faux (50% max) : +0,5pt/fig

Armure légère (50% max) : +0,5pt/fig

0-20 ARCHERS SQUELETTES 3pts/fig

Par unités de 10 ou plus.

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

Équipés d'un arc et d'un couteau.

Armure légère : +0,5pt/fig

20-40 ZOMBIES 1,25pts/fig

Par unité de 10 à 20 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Zombie	10	2	0	3	3	1	1	1	8	4	4	4

Équipés d'une arme à une main.

Remplacer les armes par des faux : +1pt/fig

20-80 GOULES 2,75pts/fig

Par unités de 10 à 25 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Goule	10	2	0	3	4	1	3	2	2	5	8	8

Équipés d'armes à une main.

0-2 CREATURES ETHEREES

Elles commencent le jeu dissimulées dans des unités existantes mais peuvent agir indépendamment dès que leurs figurines ont été révélées. Les éthérés doivent être sélectionnés en tenant compte des limites suivantes :

0-2 Fantômes : 32,5pts/fig

0-1 Revenants : 72,5pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Fantôme	10	2	0	0	3	3	3	1	5	5	5	5
Revenant	10	1	0	3	4	2	3	2	5	5	5	5

ELFES SYLVAINS

PERSONNAGES

CHAMPIONS ET HEROS

0-3 Champions : 10pts/fig

0-2 Héros mineurs : 63pts/fig

0-1 Héros majeurs: 124pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	10	5	5	4	3	1	7	1	8	9	9	8
Héros mineur	10	6	6	4	4	2	8	2	9	10	10	9
Héros majeur	10	7	7	4	4	3	9	3	10	10	10	10

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Arme à une main add.	0,5	3,5	6,5
Arme à deux mains	1	7	13
Lance ou lance de cavalerie	0,5	3,5	6,5
Arc elfique	2,5	10,5	32,5
Bouclier	0,5	3,5	6,5
Armure légère	1	7	13
Cheval	11	11	21
Destrier	22	22	32

Un héros mineur peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*. Un héros majeur peut avoir une arme possédant jusqu'à 3 pouvoirs.

SORCIERS

0-2 Sorciers de niveau 1 : 85pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier NV1	10	4	4	3	3	1	7	1	8	9	9	9

Sorcier NV1 : 10PM

Tous les sorciers de l'armée peuvent être spécialisés : *illusionnistes* ou *élémentalistes*.

Choisissez les sorts de vos sorciers avant la bataille en tenant compte des limites dues à leur niveau, leur *Intelligence* et à leur éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1
Arme à une main	4,5
Arme à deux mains	9
Arc elfique	22,5
Bouclier	4,5
Armure légère	9
Cheval	21
Destrier	32

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

Un sorcier de niveau 1 peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*.

UNITES

Une unité de 8 figurines ou plus peut recevoir un porte-étendard, une unité de 16 ou plus peut avoir un musicien. Musiciens et porte-étendards coûtent le double d'un soldat normal de leur unité.

0-16 CAVALIERS

14,5pts/fig

En unités de 8 ou plus.

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

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Lance de cavalerie : +0,5pt/fig

Ou arc elfique : +2,5pts/fig

10-30 GUERRIERS

8,5pts/fig

En unités de 10 à 25 figurines.

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

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Arme à deux mains (50% max): +1pt/fig

Lance (50% max) : +0,5pt/fig

20-30 ARCHERS

10,5pts/fig

En unités de 10 à 25 figurines.

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

Équipés d'une arme à une main et d'un arc elfique.

Bouclier : +0,5pt/fig

0-40 ECLAIREURS

19pts/fig

En unités de 5 à 25 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Éclaireur	12,5	4	5	4	4	1	6	1	8	9	9	8

Équipés d'une arme à une main, de javelots et d'un bouclier.

Remplacer les javelots par des arcs elfiques : +4pts/fig

Piège : +1pt/fig

0-2 CHARS

40pts/fig

En unités de 1 à 2 chars.

Les roues sont armées de faux, ils sont tirés par deux destriers. L'équipage minimal se compose de deux elfes équipés d'armes à une main ; l'un d'eux est le conducteur : il peut recevoir une armure mais pas d'arme supplémentaire. Le coût du char comprend celui des deux elfes de l'équipage et celui des deux destriers de l'attelage.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	10	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8
Char	-	3	0	4	4	5	3	*	-	-	-	-
Destrier	15	3	0	4	3	1	3	1	3	3	3	3

* D3 pour le char plus 2 pour les faux (uniquement en charge).

0-2 membres d'équipage supplémentaires : +16pts/fig

Boucliers : +0,5pt/fig

Armure légère : +5pts/fig

Deux autres destriers : +10pts/char

0-40 TIRAILLEURS

Choisis parmi les unités existantes. Les tirailleurs ne coûtent pas plus cher que les figurines normales mais doivent se conformer aux règles des tirailleurs données dans le livre de règles.

HOMMES-ARBRES

HOMME-ARBRE **287,5pts/fig**

Les hommes-arbres *haïssent* les gobelinoïdes. Ils sont *inflammables*. Reportez-vous aux règles du bestiaire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Homme-arbre	15	8	3	6	7	6	2	4	10	9	10	10

HOMMES-LEZARDS

PERSONNAGES

CHAMPIONS ET HEROS

0-2 Champions : 24pts/fig

0-1 Héros mineurs : 80pts/fig

0-1 Héros majeurs: 146pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	10	4	4	4	4	2	2	1	10	6	10	10
Héros mineur	10	5	5	4	5	3	3	2	10	7	10	10
Héros majeur	10	6	6	4	5	4	4	3	10	7	10	10

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Lance	1,5	4	7
Arme à deux mains	3	8	14
Bouclier	1,5	4	7
Armure légère	3	8	14

Un héros majeur peut avoir une arme possédant 1 *pouvoir magique*.

SORCIERS

0-1 Sorciers de niveau 1 : 180pts/fig

Ce sorcier peut être spécialisé : *démonologiste* ou *élémentaliste*.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Sorcier NV1	10	3	3	3	4	2	2	1	10	5	10	10

Sorcier NV1 : 10PM

ZOATS

Zoat : 110pts/fig

Champion : 140pts/fig

Héros mineur : 215pts/fig

Héros majeur : 315pts/fig

Les zoats sont des créatures qui évitent les autres races, ils ne combattent jamais en unité et tous sont magiciens. Reportez-vous au bestiaire pour connaître leurs règles spéciales. 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.

Choisissez les sorts de votre sorcier avant la bataille en tenant compte des limites dues à son niveau, son *Intelligence* et à son éventuelle spécialisation. Chaque sort coûte 10pts.

Équipés d'un couteau.

Suppléments (en pts)	Niveau 1
Arme à une main	9
Bouclier	9
Armure légère	18

Un sorcier peut être équipé d'une armure mais il sera handicapé pour jeter des sorts.

UNITES

10-30 GUERRIERS **20pts/fig**

En unités de six ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Homme-lézard	10	3	3	3	4	2	1	1	10	5	10	10

Équipés d'une arme à une main.

Lance : +1pt/fig

Arme à deux mains : +2pts/fig

Bouclier : +1pt/fig

Armure légère (10 max) : +2pts/fig

ZOATS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Zoat	17,5	6	3	5	5	3	5	2	10	10	10	10
Champion	17,5	6	3	5	5	4	6	2	10	10	10	10
Héros mineur	17,5	7	3	5	6	5	6	2	10	10	10	10
Héros majeur	17,5	7	4	5	6	6	7	2	10	10	10	10

Zoat et champion : 10PM ; Héros mineur : 20PM ; Héros majeur : 30PM

Suppléments (en pts)	Zoat	Champion	H. mineur	H. majeur
Arme à deux mains	11	14	22	32

MERCENAIRES

Contrairement aux alliés, les mercenaires ne sont pas sujets aux règles concernant les contingents. Les troupes mercenaires sont organisées en unités comme les soldats normaux, ces unités peuvent être déployées où le joueur le désire. Les mercenaires ne sont pas fiables : ils ont tendance à se décourager et à rentrer chez eux ou même à passer à l'ennemi si la bataille tourne mal. Les unités mercenaires doivent effectuer un **test de loyauté** sous certaines circonstances :

- Lorsqu'une unité de leur camp se met en déroute dans un rayon de 15cm ou lorsqu'une unité déjà en déroute passe à moins de 15cm d'eux.

- Lorsque le commandeur de l'armée est tué.

- Lorsque l'unité mercenaire tombe à la moitié de ses effectifs de dépôts. Si le test de loyauté coïncide avec un test de déroute, ce dernier doit être effectué d'abord. Si le régiment échoue à son test de déroute, il n'effectuera son test de loyauté que lorsqu'il sera rallié.

Le test de loyauté s'effectue en jetant 2D6, si le résultat est inférieur ou égal au Cd du commandeur de l'armée, l'unité continue à agir normalement. Si le résultat est supérieur au Cd du commandeur, lancez un D6 :

1-2 Les mercenaires restent loyaux, mais ils sont démoralisés : pour toutes les charges qu'ils voudront effectuer, ils devront réussir un test sous le Cd du commandeur avant de pouvoir charger.

3-4 Ils décident de rentrer chez eux : ils quittent la table par le chemin le plus court. S'ils sont attaqués, ils combattent mais ils n'effectuent eux-mêmes aucune attaque ni aucun tir. Ils ne feront plus de test de loyauté.

5-6 Au début du prochain tour de l'adversaire, l'unité change de camp. Elle sera maintenant contrôlée par l'ennemi et déplacée pendant son tour. L'unité se déplace donc deux tours de suite au moment où elle change de mains.

L'unité effectuera maintenant ses tests de loyauté lorsque les unités de son nouveau camp entreront en déroute, lorsque son nouveau commandeur sera tué, etc. Une unité mercenaire peut ainsi changer plusieurs fois de camp au cours d'une bataille mais, je vous le demande, à qui peut-on se fier de nos jours ?

Il arrive qu'une armée comporte plusieurs régiments mercenaires de même race : ceci n'a aucune influence sur la conduite des créatures. Chaque unité mercenaire sera traitée séparément des autres. Si, par exemple, une armée contient deux unités de mercenaires ogres, ils se peut très bien que l'une de ses unités passe à l'ennemi alors que l'autre reste loyale ; elles peuvent même en arriver à se combattre l'une et l'autre.

MERCENAIRES IMPERIAUX

Il existe des douzaine de grandes compagnies et des centaines d'unités mercenaires indépendantes opérant dans l'Empire ou sur ses frontières. Bien que libre de contrôle impérial, ces mercenaires tirent leur subsistance des cités de l'Empire et leurs alliés extérieurs. Ils constituent un maillon essentiel dans le système de défense impérial.

PERSONNAGES

Une unité de 10 figurines ou plus peut être commandée par un champion, unité de 20 ou plus peut être commandée par un héros mineur, une unité de 30 et plus, par un héros majeur. Une unité commandée par un héros peut également comporter un champion.

Champions : 7pts/fig

Héros mineurs : 36pts/fig

Héros majeurs: 84pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	10	4	4	4	3	1	4	1	7	7	7	7
Héros mineur	10	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8
Héros majeur	10	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9

Équipés d'une arme à une main. Ils peuvent recevoir, une arme de jet, une arme de mêlée et n'importe quelle armure.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Lance ou lance de cavalerie	0,5	2	4,5
Arme à deux mains/hallebarde	1	4	9
Arc long (2 max)	1,5	6	13,5
Bouclier	0,5	2	4,5
Armure légère	1	4	9
Armure lourde	1,5	6	13,5
Cheval	11	11	21
Destrier	22	22	32

UNITES

Une unité de 15 figurines ou plus peut recevoir un porte-étendard, une unité de 20 ou plus peut avoir un musicien. Musiciens et porte-étendards coûtent le double d'un soldat normal de leur unité.

0-20 LANCIERS 13pts/fig

En unités de 8 à 20 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	20	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main, d'une lance de cavalerie, d'une armure légère et d'un bouclier.

Ils sont montés sur des chevaux.

0-10 ARBALETRIERS A CHEVAL 14pts/fig

En unités de 5 à 10 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	20	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main, d'une arbalète et d'une armure légère.

Ils sont montés sur des chevaux.

0-50 PIQUIERS 6pts/fig

En unités de 24 à 50 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'une pique.

Bouclier : +0,5pt/fig

Armure légère : +1pt/fig

Armure lourde : +1,5pts/fig

0-40 HALLEBARDIERS 6pts/fig

En unités de 24 à 40 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'une hallebarde.

Bouclier : +0,5pt/fig

Armure légère : +1pt/fig

0-20 JOUEURS DE HACHE 6pts/fig

En unités de 10 à 20 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'une arme à deux main.

Armure légère : +1pt/fig

Armure lourde : +1,5pts/fig

0-20 ARBALETRIERS 7pts/fig

En unités de 10 à 20 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'une arbalète.

Armure légère : +1pt/fig

0-15 ARQUEBUSIERS 6,5pts/fig

En une seule unité de 10 à 15 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'une arquebuse.

0-10 FORESTIERS 7pts/fig

En unités de 5 à 10 figurines.

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

Équipés d'une arme à une main, d'un arc et d'une armure légère.

Remplacer l'arc par un arc long : +1,5pts/fig

Arme à deux mains : 1pt/fig

Bouclier : 0,5pt/fig

HOBGOBELINS

Les hobgobelins étendent leur domination sur les steppes situées à l'est des Montagnes du Bout du Monde. On les trouve également aux côtés des hordes gobelinoïdes et des armées du Chaos. Ils sont sujets à l'*animosité* envers les autres gobelinoïdes, ainsi qu'à la *frénésie*.

PERSONNAGES

Une unité de 10 figurines ou plus peut être commandée par un champion, unité de 25 ou plus peut être commandée par un héros mineur, une unité de 40 et plus, par un héros majeur. Une unité commandée par un héros peut également comporter un champion.

Champions : 10,5pts/fig

Héros mineurs : 54pts/fig

Héros majeurs: 126pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	10	4	3	4	4	1	4	1	7	6	6	6
Héros mineur	10	5	4	4	5	2	5	2	8	7	7	7
Héros majeur	10	6	5	4	5	3	6	3	9	8	8	8

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Arme à une main additionnelle	0,5	3	6,5
Arme à deux mains/hallebarde	1	6	13
Arc long	1,5	9	19,5
Bouclier	0,5	3	6,5
Armure légère	1	6	13

UNITES

0-75 GUERRIERS 9pts/fig

En unités de 10 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Hobgobelin	20	3	3	3	3	1	3	1	7	6	6	6

Équipés d'une arme à une main, d'une armure légère et d'un bouclier.

0-20 ARCHERS 9,5pts/fig

En unités de 10 ou plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Hobgobelin	20	3	2	3	4	1	3	1	7	6	6	6

Équipés d'une arme à une main, d'arc et d'une armure légère.

Remplacer l'arc par un arc long (50% max): +1,5pts/fig

Bouclier : 0,5pt/fig

OGRES

Les ogres sont d'énormes, redoutables et parfois capricieuses machines à tuer. Ils ne vivent que pour combattre, tuer et manger (dans cet ordre en principe). Ils ne sont pas particulièrement mauvais ni cruels mais ce ne sont pas non plus des tendres. Ils combattent aux côtés de n'importe quelle armée, aussi bien pour des commandeurs humains plein de méfiance à leur égard que pour des orques terrifiés par leur présence.

PERSONNAGES

Une unité de 6 figurines ou plus peut être commandée par un champion, unité de 12 ou plus peut être commandée par un héros mineur, une unité de 18 et plus, par un héros majeur. Une unité commandée par un héros peut également comporter un champion.

Champions : 63pts/fig

Héros mineurs : 128pts/fig

Héros majeurs: 210pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	15	4	3	5	5	3	4	2	5	4	5	7
Héros mineur	15	5	4	5	6	4	5	3	6	5	6	8
Héros majeur	15	6	5	5	6	5	6	4	7	6	7	9

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Arme à une main additionnelle	3,5	6,5	10,5
Arme à deux mains	7	13	21
Bouclier	3,5	6,5	10,5
Armure légère	7	13	21

UNITES

Une unité de 8 figurines ou plus peut recevoir un porte-étendard, une unité de 12 ou plus peut avoir un musicien. Musiciens et porte-étendards coûtent le double d'un soldat normal de leur unité.

0-20 OGRES 38pts/fig

En unités de 5 à 20 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Ogre	15	3	2	4	5	3	3	2	5	4	5	7

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Arme à deux mains (50% max): +4pt/fig

Bouclier : +2pts/fig

Armure légère : +4pt/fig

KISLEV

Les kislevistes sont de farouches guerriers. Descendants de nomades des steppes installés au nord-est du Vieux Monde, leurs combats constants contre les incursions du Chaos les ont endurci.

PERSONNAGES

Une unité de 10 figurines ou plus peut être commandée par un champion, unité de 20 ou plus peut être commandée par un héros mineur, une unité de 30 et plus, par un héros majeur. Une unité commandée par un héros peut également comporter un champion.

Champions : 7pts/fig

Héros mineurs : 36pts/fig

Héros majeurs: 84pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	10	4	4	4	3	1	4	1	7	7	7	7
Héros mineur	10	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8
Héros majeur	10	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9

Équipés d'une arme à une main. Ils peuvent recevoir, une arme de jet, une arme de mêlée et n'importe quelle armure.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Lance ou lance de cavalerie	0,5	2	4
Arme à deux mains	1	4	9
Arc	1	4	9
Armure légère	1	4	9
Armure lourde	1,5	6	13,5
Cheval	11	11	21
Destrier	22	22	32

UNITES

Une unité de 15 figurines ou plus peut recevoir un porte-étendard, une unité de 20 ou plus peut avoir un musicien. Musiciens et porte-étendards coûtent le double d'un soldat normal de leur unité.

0-15 CHEVALIERS 14,5pts/fig

En une seule unité de 5 à 15 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	20	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main, d'une lance de cavalerie, d'une armure lourde et d'un bouclier.

Ils montent un cheval caparaçonné.

0-30 ARCHERS A CHEVAL 13pts/fig

En unités de 6 à 30 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	20	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une lance, de javalots, d'un arc et d'un bouclier.

Ils montent un cheval.

0-30 HALLEBARDIERS 7pts/fig

En une seule unité de 20 à 30 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main, d'une hallebarde et d'une armure légère.

0-20 JOUEURS DE HACHES 6pts/fig

En unités de 10 à 20 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'une arme à deux mains.

0-20 ARBALETRIERS 7pts/fig

En unités de 10 à 20 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'une arbalète.

NORDIQUES

Les expéditions maritimes des nordiques les mènent sur tous les rivages du Vieux Monde. Ils peuvent souvent gagner autant d'argent en louant leurs services pour défendre les populations locales qu'en brûlant les villages et en pillant les réserves de grains. Les nordiques sont des guerriers universellement respectés. On les trouve en tant que mercenaires dans différentes armées. Ils ont des profils particuliers : voyez le chapitre Norsca. Les nordiques sont sujets à l'*alcoolisme* et à l'*animosité traditionnelle* envers les autres nordiques.

PERSONNAGES

Une unité de 12 figurines ou plus peut être commandée par un champion, unité de 18 ou plus peut être commandée par un héros mineur, une unité de 24 et plus, par un héros majeur. Une unité commandée par un héros peut également comporter un champion.

Champions : 7,5pts/fig

Héros mineurs : 38pts/fig

Héros majeurs: 87pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	10	4	4	4	4	1	3	1	7	5	7	7
Héros mineur	10	5	5	4	5	2	4	2	8	6	8	8
Héros majeur	10	6	6	4	5	3	5	3	9	7	9	9

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Arme à une main additionnelle	0,5	2	4,5
Arme à deux mains	1	4	9
Bouclier	0,5	2	4,5
Armure légère	1	4	9

UNITES

Une unité de 10 figurines ou plus peut recevoir un porte-étendard, une unité de 15 ou plus peut avoir un musicien. Musiciens et porte-étendards coûtent le double d'un soldat normal de leur unité.

0-15 HUSCARDS 21pts/fig

En une seule unité de 10 à 15 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Huscarls	10	5	5	5	5	1	5	1	8	8	8	8

Équipés d'une arme à une main, d'un bouclier et d'une armure légère.

Arme à deux mains : +2pts/fig

Haches de jet : +1pt/fig

20-50 BONDI 6pts/fig

En unités de 15 à 50 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Lance : +0,5pt/fig

Arme à deux mains : +1pt/fig

Armure légère : +1pt/fig

Haches de jet : +0,5pt/fig

0-20 ARCHERS 6,5pts/fig

En unités de 10 à 20 figurines.

Vous ne pouvez avoir plus d'archers que la moitié de vos bondis.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'un arc.

Bouclier : +0,5pt/fig

Armure légère : +1pt/fig

0-15 FRONDEURS 6pts/fig

En une seule unité de 10 à 15 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main et d'une fronde.

Bouclier : +0,5pt/fig

0-15 BERSERKS 11,25pts/fig

En une seule unité de 10 à 15 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Équipés d'une arme à une main.

Arme à une main additionnelle : +1pt/fig

Arme à deux mains : +2pt/fig

Bouclier : +1pt/fig

ORQUES

De toutes les races gobenoïdes, ce sont les orques que l'on trouve le plus souvent regroupée en unités mercenaires car ils sont plus forts et plus brutaux que leurs cousins gobelins. On trouve de grandes compagnies d'orques aux côtés de la plupart des armées du Mal et du Chaos.

PERSONNAGES

Une unité de 15 figurines ou plus peut être commandée par un champion, unité de 30 ou plus peut être commandée par un héros mineur, une unité de 45 et plus, par un héros majeur. Une unité commandée par un héros peut également comporter un champion.

Champions : 7,25pts/fig

Héros mineurs : 38pts/fig

Héros majeurs: 87pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	10	4	4	4	4	1	3	1	7	5	7	7
Héros mineur	10	5	5	4	5	2	4	2	8	6	8	8
Héros majeur	10	6	6	4	5	3	5	3	9	7	9	9

Équipés d'une arme à une main.

Suppléments (en pts)	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Arme à une main additionnelle	0,5	2	4,5
Arme à deux mains	1	4	9
Arc	1	4	9
Bouclier	0,5	2	4,5
Armure légère	1	4	9
Sanglier (monture)	12,25	12,25	21,75

UNITES

Une unité de 20 figurines ou plus peut recevoir un porte-étendard, une unité de 30 ou plus peut avoir un musicien. Musiciens et porte-étendards coûtent le double d'un soldat normal de leur unité.

0-80 ORQUES 6,25pts/fig

En unités de 15 à 80 figurines.

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

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Arme à une main additionnelle : +0,5pt/fig

Arme à deux mains : +1pt/fig

Armure légère : +1pt/fig

0-30 ARCHERS ORQUES 6,25pts/fig

En unités de 10 à 30 figurines.

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

Équipés d'une arme à une main et d'un arc.

Armure légère : +1pt/fig

0-20 MAITRES-SANGLIERS 12,5pts/fig

En unités de 10 à 20 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque	10	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
Sanglier	17,5	3	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4

Équipés d'une arme à une main et d'un bouclier.

Lance : +0,5pt/fig

Armure légère : +1pt/fig
