

LE BESTIAIRE

Warhammer Fantasy Battle 3^{ème} édition

Version 1.1

01/08/2016

Pour le Verrah Rubicon

<http://verrahubicon.free.fr/>

Ce document est une traduction non autorisée du bestiaire de Warhammer Fantasy Battle troisième édition. Il est complété par les créatures décrites dans **Warhammer Armies** et les **Realm of Chaos**.

Pour chacune d'entre elles, vous trouverez dans cette compilation une description générale, son aspect physique et d'autres faits remarquables comme sa taille et son alignement. Le ou les profils sont indiqués de même que toutes les règles spéciales.

TRADUCTION

Colonel Gloucester, Ilmarith, Slereah

Relecteurs : Lionel, Johnson99

Sous la direction du Scribe Patatovitch

CRÉDITS ORIGINAUX :

Les règles de Warhammer Fantasy Battle ont été conçues par Bryan Ansell, Richard Halliwell et Rick Priestley.

Cette édition est portée au crédit de Jim Bambra et Rick Priestley.

Édition & développement : Jim Bambra & Richard Halliwell

Les images sont issues des différents ouvrages de cette édition.

Sous licence GAMES WORKSHOP Ltd, © 1991. Tous droits réservés.

Sommaire

RÈGLES GÉNÉRIQUES.....	3		
Les alignements.....	3	Les Skavens.....	37
Les attributs du Chaos.....	3	Les Troglodytes.....	37
Attributs personnels et dominants	3	Les Trolls.....	38
Les attributs désavantageux.....	3	Les Zoats.....	39
Jouer les attributs du Chaos.....	4		
Générer les attributs du Chaos...	4	LES ANIMAUX ET LES	
Les attributs des Realm of Chaos	4	MONSTRES.....	40
La taille des créatures.....	7	Les Aigles géants.....	40
L'instabilité.....	7	Les Araignées Géantes.....	41
		Les Bêtes de Chasse Sang-froids	41
		Les Chats Sauvages.....	42
LES RACES HUMANOÏDES ET		Les Chauves-souris Géantes.....	42
CENTAUROÏDES.....	8	Les Chevaux.....	42
Les Centaures.....	8	Les Chiens de Guerre.....	42
Les Centaures du Chaos.....	8	Les Chiens du Temple.....	43
Les Centaures-Sangliers.....	9	Les Coats.....	43
Les Dragons-Ogres.....	9	Les Destriers.....	43
Les Elfes.....	10	Les Dragons.....	44
Les Elfes Sylvains.....	11	Les Escargots Géants.....	45
Les Hauts Elfes.....	11	Les Grenouilles Géantes.....	45
Les Elfes des Mers.....	12	Les Hobdogues.....	46
Les Elfes Noirs.....	12	Les Ki-rin.....	46
Les Fimirs.....	12	Les Licornes.....	47
Les Géants.....	13	Les Loups Funestes.....	47
Les Gobelinoïdes.....	16	Les Loups Géants.....	47
Les Gobelins.....	16	Les Mammouths.....	48
Les Gobelins du Chaos.....	17	Les Nuées.....	48
Les Hobgobelins.....	17	Les Ours.....	50
Les Orques.....	18	Les Pégases.....	50
Les Orques Noirs.....	18	Les Rats Géants.....	50
Les Orques Sauvages.....	19	Les Sang-Froids.....	50
Les Semi-Orques.....	20	Les Sangliers.....	51
Les Snotlings.....	20	Les Sangliers de Guerre.....	52
Les Gnomes.....	21	Les Sangsues Géantes.....	52
Les Halfelings.....	22	Les Scorpions Géants.....	52
Les Hommes-Arbres.....	22	Les Tigres à Dents de Sabre.....	53
Les Hommes-Bêtes.....	23		
Les Hommes-Bêtes affiliés.....	24	LES CRÉATURES ET LES	
Les Hommes-Lézards.....	25	MONSTRES DU CHAOS.....	54
Les Humains.....	26	Les Chiens du Chaos.....	55
Les Norses.....	26	Les Chimères.....	55
Les Loups-Garous.....	27	Les Cocatrices.....	56
Les Humains Chaotiques.....	29	Les Coursiers du Chaos.....	56
Les Cultistes du Chaos.....	29	Les Gorgones.....	57
Les Guerriers du Chaos.....	29	Les Griffons.....	57
Les Sorciers du Chaos.....	30	Les Harpies.....	58
Les Ogres.....	31	Les Hippogriffes.....	58
Les Minotaures.....	31	Les Hydres.....	59
Les Nains.....	33	Les Jabberwocks.....	60
Les Nains Norses.....	33	Les Manticores.....	60
Les Nains du Chaos.....	34	Les Rats-Loups.....	61
Les Pygmées.....	35	Les Rats-Ogres.....	61
Les Slanns.....	35	Les Rejetons Du Chaos.....	62
		Les Vouivres.....	62
		LES MORTS-VIVANTS.....	64
		Les Cavaliers morts-vivants.....	64
		Les Charognards.....	64
		Les Goules.....	65
		Les Héros morts-vivants.....	65
		Les Liches.....	66
		Les Momies.....	66
		Les Squelettes.....	67
		Les Vampires.....	67
		Les Zombies.....	68
		LES CRÉATURES ÉTHÉRÉES. .	69
		Les Fantômes.....	70
		Les Ombres.....	70
		Les Revenants.....	71
		Les Spectres.....	71
		LES DÉMONS.....	72
		Les Démons Majeurs.....	73
		Ballrukh.....	73
		Les Princes Démons.....	74
		Les Démons Mineurs.....	74
		Gargouille.....	74
		Ange.....	74
		Les Démons Servants.....	75
		Monture démoniaque.....	75
		Hellhound.....	75
		Les Familiers Démoniaques.....	76
		Les démons de Khorne.....	77
		Buveur de Sang.....	77
		Sanguinaire.....	77
		Chien de Khorne.....	78
		Juggernaut.....	79
		Les démons de Slaanesh.....	79
		Gardien des Secrets.....	79
		Démonette.....	80
		Bêtes de Slaanesh.....	80
		Montures de Slaanesh.....	81
		Les démons de Tzeentch.....	82
		Duc du Changement.....	82
		Horreur.....	83
		Incendiaire.....	84
		Disque.....	84
		Les démons de Nurgle.....	85
		Grand Immonde.....	85
		Portepeste.....	86
		Bête de Nurgle.....	87
		Nurglings.....	88
		LES ÉLÉMENTAIRES.....	89
		Élémentaires d'Air.....	90
		Élémentaires de Terre.....	90
		Élémentaire d'Eau.....	90
		Élémentaires de Feu.....	90

RÈGLES GÉNÉRIQUES

LES ALIGNEMENTS

Vous remarquerez dans ces règles des références au Chaos ou au Mal, et à des créatures *Chaotiques* ou *Mauvaises*. Le *Chaos* et le *Mal* sont des alignements, indiquant la disposition et l'attitude générale de la race concernée. Les créatures ou races d'alignement moins typé sont généralement dites *Neutres*, comme les humains. Les Gobelins, par exemple, sont *Mauvais*, alors que les Nains sont Neutres et les Elfes Bons.

Ces alignements ne résument pas la mentalité d'une race, mais ils établissent une vision générale de leurs sociétés. Par exemple, les sociétés gobelines sont violentes ou la seule loi est celle du plus fort, alors que les Nains sont prêts à tout pour survivre ou pour un bénéfice. Les sociétés elfes sont généralement ordonnées et propres ; les bonnes manières sont respectées, et les autres sont considérés comme des barbares. Certains Gobelins, Nains ou Elfes peuvent avoir d'autres alignements, mais ils sont minoritaires et, pour le jeu, on considère que les tendances raciales sont respectées. L'alignement de chaque créature est donné dans sa description. Il y a cinq alignements :

Ordre - Bien - Neutre - Mal - Chaos

Pour des raisons de simplicité, la Neutralité est considérée comme l'alignement du "milieu", alors que les autres sont à un pas, ou deux vers l'Ordre ou le Chaos. Le Bien est à un pas de la Neutralité, l'Ordre à deux pas de la Neutralité. De même, le Mal est à deux pas du Bien, le Chaos est à quatre pas de l'Ordre.

Il faut garder à l'esprit que, bien que présentés de façon linéaire, les alignements sont bien différents. Le but de cette présentation est d'indiquer quelles créatures peuvent s'allier avec quelles autres. Les créatures ne peuvent normalement s'allier qu'avec des créatures de même alignement ou d'un alignement voisin, tant qu'il ne s'agit pas de créatures Mauvaises ou Chaotiques. Les troupes Mauvaises et Chaotiques ne s'allient jamais avec d'autres alignements.

LES ATTRIBUTS DU CHAOS

Les mutations sont un problème fréquent au nord du Vieux Monde. Elles affectent toutes les créatures d'une façon ou d'une autre et l'Humanité en particulier. Les mutations peuvent prendre des formes aussi nombreuses que variées – d'une peau marbrée à des membres ou des têtes supplémentaires. Ces mutations sont appelées *attributs* et comme elles sont associées au Chaos ou à l'adoration des dieux du Chaos, on parle d'*attributs du Chaos*. Les mutants comme les Hommes-Bêtes, les Skavens et d'autres créatures sur Chaos naissent avec un certain nombre d'attributs dont certains ont des formes suffisamment accentuées, stables et catégorisables. Par exemple, de nombreux Hommes-Bêtes ont des têtes, des cornes et des pieds de boucs. Les Skavens sont eux une forme de rat géants humanoïdes. Enfin, les dieux du Chaos récompensent leurs adorateurs d'attributs "instantanées" pour leurs services.

Attributs personnels et dominants

Les mutants ont des mutations distinctes qui ont toutes des effets différents. Certains ont des mutations vraiment atypiques et d'autres sont purement cosmétiques ou superficielles. Par exemple, il n'y aura jamais deux Hommes-Bêtes vraiment identiques et une unité est composée de créatures dont les capacités sont certainement sensiblement différentes. Pour tenir compte de ses différences et comme il est impossible de générer des attributs pour chaque individu, on introduit le concept d'*attribut dominant*.

Un attribut dominant reflète une capacité spéciale ou un pouvoir qui est partagé par la majorité des figurines de l'unité à un stade plus ou moins avancé. En termes de jeu, chaque figurine de l'unité est supposée avoir cet *attribut dominant* et d'autres mutations éventuelles sont ignorées.

Les personnages et les gros monstres ont leurs propres attributs générés séparément. On parle d'*attributs personnels*. Les champions des unités et leurs *commandants d'unité* sont une exception à cette règle : liés à leur unité, ils se contentent des *attributs dominants* du groupe.

Les attributs dominants sont souvent moins efficaces que les attributs personnels : en effet, ils ne sont pas forcément partagés par tous dans une unité. *Queue de scorpion*, par exemple donne +1 *Attaque* à son porteur en tant qu'attribut personnel mais seulement +1 *Attaque* toutes les deux figurines lorsqu'il est un attribut dominant.

Les attributs désavantageux

Certains attributs confèrent des pouvoirs plus ou moins intéressants à leurs possesseurs tandis que d'autres sont carrément désavantageux ! Telle est la nature du Chaos. Les dieux du Chaos sont versatiles et les joueurs doivent accepter les résultats des dés sans chouiner ni se rebeller.

Une telle attitude pourrait bien attirer encore l'attention des dieux du Chaos au grand désarroi du joueur (au MJ d'aviser).

Les troupes peuvent être renforcées ou au contraire diminuées par leurs attributs mais cela n'a aucun impact sur leur coût en points. Leur coût reflète déjà leur accès aux attributs. Cela signifie qu'une armée du Chaos peut être plus ou moins puissante quelle que soit sa valeur en points. Cela fait partie de l'esprit de cette armée.

Il peut y avoir des cas où certains attributs s'annulent entre eux : dans ce cas, ni l'un ni l'autre ne s'applique.

Jouer les attributs du Chaos

Il y a différents moyens pour les joueurs d'utiliser les attributs du Chaos. Il est important qu'ils se mettent d'accord sur ce point avant que la bataille ne commence.

1. Chaque camp peut générer un nombre aléatoire d'attributs du Chaos pour tout ou partie de ses unités ou de ses personnages : ce sont les règles normales.
2. Les joueurs peuvent choisir de ne pas jouer les attributs du Chaos.
3. Les joueurs peuvent fixer un nombre maximum d'attributs du Chaos pour chaque unité ou personnage sans jamais dépasser les maxima du bestiaire. En effet, des créatures déjà puissantes peuvent devenir trop puissantes et déséquilibrer le jeu. Vous pourriez par exemple décider d'attribuer un attribut maximum aux unités, deux pour les personnages et aucun pour les monstres.
4. Un joueur peut toujours choisir de tirer ou non les attributs du Chaos sans que cela ne présume du droit de son adversaire à le faire.

À moins d'être dans le cadre d'une campagne (où les attributs pourraient être prédéfinis), on tire les attributs juste avant la bataille sous le contrôle de son adversaire ou du MJ.

Générer les attributs du Chaos

Le bestiaire et les listes d'armée indiquent le nombre d'attributs à tirer pour chaque créature ou unités. Par exemple, une unité d'Hommes-Bêtes peut avoir 1D6-3 attributs. Si le résultat est de 0 ou moins, l'unité n'a pas de mutations dominantes ou remarquables. Si le résultat est 1, 2 ou 3, chaque mutation est générée et notée scrupuleusement.

Pour tirer le ou les attributs personnels et dominants, lancez un D100 sur la table ci-dessous. Si vous tirez deux fois le même, relancez. Leurs effets sont notés ci-après.

Les attributs des *Realm of Chaos*

Slaves to Darkness propose d'autres tables d'attributs personnels et dominants. Elles sont plus variées et plus complexes mais certaines entrées ne sont pas très adaptées aux parties normales.

Si vous ne jouez pas une campagne entre Champions du Chaos, préférez donc la table ci-après.

Attributs du Chaos	Dominant	Personnel
Atrophie	01-04	01-03
Rage sanguinaire	05-08	04-06
Souffle de feu	-	07-09
Rejeton du Chaos	09-12	10-12
Lâcheté	13-16	13-15
Incroyablement gros	17-20	16-18
Crocs	21-24	19-21
Cornes ou défenses	25-28	22-23
Apparence hideuse	29-32	24-26
Puanteur horrible	33-36	27-29
Regard hypnotique	-	30-32
Peau dure comme l'acier	37-39	33-36
Longues jambes	40-43	37-40
Queue-massue ou préhensile	44-47	41-44
Résistant à la magie	48-51	45-48
Combattant fou	52-55	49-52
Morsure empoisonnée	56-60	53-56
Jambes puissantes	61-65	57-60
Griffes tranchantes	66-70	61-64
Régénération	-	65-68
Queue de scorpion	71-75	69-72
Queue en serpent	76-80	73-76
Crachat acide	-	77-80
Stupide	81-85	81-84
Agilité	86-90	85-88
Fort	91-95	89-92
Résistant	-	93-96
Maître d'armes	96-00	97-00



Dans les descriptions suivantes, le terme de "personnage" peut aussi s'entendre pour toutes les créatures qui ont accès aux *attributs personnels du Chaos* (comme les monstres indépendants et les Démons Majeurs, par exemple).

Atrophie

Dom. Les membres de l'unité souffrent d'une forme de maladie ou de malformation qui les fait marcher comme des lépreux. Réduisez leur *Mouvement* de -1.

Pers. Le personnage souffre de l'atrophie d'un ou plusieurs membres. Enlevez 1 à son *Initiative* et à son *Mouvement*.

Rage sanguinaire

Dom. L'unité est sujette à la *frénésie*.

Pers. Le personnage est sujet à la *frénésie*.

Souffle de feu

Pers. Le personnage peut faire une *Attaque* additionnelle *enflammée* au corps-à-corps. Elle reçoit le bonus normal de +1 en *Force* contre les cibles *inflammables*.

Rejeton du Chaos

Dom. L'unité reçoit 1D3 attributs dominants supplémentaires.

Pers. Le personnage reçoit 1D6 attributs personnels supplémentaires

Lâcheté

Dom. Les membres de l'unité sont particulièrement lâches. Avant toute charge, elle doit réussir un test de **CI**. De plus, tout ennemi plus nombreux qu'elle lui fait *peur*.

Pers. Ce personnage est particulièrement lâche. Il ne peut pas charger un personnage ou une unité en contenant un à moins de réussir un test de **CI**.

Incroyablement gros

Dom. L'unité est principalement composée de troupes obèses. Son *Mouvement* est divisé par deux.

Pers. L'individu est particulièrement gros et son *Mouvement* est divisé par deux.

Crocs

Dom. L'unité peut faire une *Attaque par morsure* toutes les deux figurines engagées avec un bonus de +1 *pour toucher*.

Pers. Le personnage a une *Attaque par morsure* supplémentaire avec un bonus de +1 *pour toucher*.

Cornes ou défenses

Dom. L'unité peut faire une *Attaque d'empalement* toutes les deux figurines engagées avec un bonus de +1 *pour toucher*.

Pers. L'individu a une *Attaque d'empalement* supplémentaire avec un bonus de +1 *pour toucher*.

Apparence hideuse

Dom. L'unité provoque la *peur* +2 à tout ennemi plus petit que lui et la *peur* à tous les autres.

Pers. Le personnage provoque la *peur* +2 à tout ennemi plus petit que lui et la *peur* à tous les autres.

Puanteur horrible

Dom. La puanteur de l'unité s'étend jusqu'à 1D6". Toutes les figurines à portée sont dérangées et souffrent d'un malus de -1 *pour toucher* au tir et au corps-à-corps. L'unité elle-même n'est pas affectée (en fait, ils en sont plutôt fiers!).

Pers. La puanteur du personnage s'étend jusqu'à 1D6". Toutes les figurines à portée sont dérangées et souffrent d'un malus de -1 *pour toucher* au tir et au corps-à-corps.



Regard hypnotique

Pers. Le personnage peut hypnotiser une unique figurine à 6" ou en contact socle à socle. La cible a une sauvegarde magique basée sur sa **FM**. Si le test est raté, la cible ne peut plus agir tant que son attaquant la regarde. Il ne peut plus tirer ou combattre une autre figurine que sa cible. Une seule figurine peut être hypnotisée à la fois. Une figurine hypnotisée ne peut pas se défendre et les coups qui lui sont portés touchent automatiquement.

Peau dure comme l'acier

Dom. La majorité de l'unité a une peau particulièrement dure qui ajoute +1 à sa sauvegarde d'armure.

Pers. Le personnage a une peau extrêmement dure qui ajoute +3 à sa sauvegarde d'armure.

Longues jambes

Dom. L'unité contient des individus aux jambes particulièrement grandes, ce qui ajoute +1 en *Mouvement*.

Pers. Le personnage a des jambes particulièrement longues. *Mouvement* +1.

Queue-massue ou préhensile

Dom. L'unité peut faire une *Attaque caudale* additionnelle toutes les deux figurines au combat. Notez que les attaques caudales ne peuvent se faire que vers les côtés ou l'arrière.

Pers. Le personnage a une queue qui lui autorise une *Attaque caudale*. Notez que les attaques caudales ne peuvent se faire que vers les côtés ou l'arrière.

Résistant à la magie

Dom. L'unité fait ses sauvegardes magiques avec un bonus de +1. De plus, l'unité peut également tenter une sauvegarde magique (sans bonus) contre les sorts qui ne l'autorisent pas et qui l'affectent automatiquement.

Pers. Le personnage fait ses sauvegardes magiques avec un bonus de +2. De plus, il peut également tenter une sauvegarde magique (sans bonus) contre les sorts qui ne l'autorisent pas et qui l'affectent automatiquement.

Combattant fou

Dom. L'unité *hait* l'unité ennemie la plus proche dans les 12ps.

Pers. Le personnage *hait* l'ennemi le plus proche dans les 12ps

Morsure empoisonnée

Dom. L'unité peut faire une *Attaque par morsure* toutes les deux figurines. Cette attaque est empoisonnée (F+1).

Pers. Le personnage a une *Attaque par morsure* supplémentaire. Cette attaque est empoisonnée (F+1).

Jambes puissantes

Dom. L'unité a *Mouvement* +2

Pers. Le personnage a *Mouvement* +2. De plus, une fois que son mouvement normal est effectué, le personnage peut sauter de 3" additionnels. Il peut ainsi sauter des rangs de créatures de moins de 3 mètres et par-dessus des obstacles linéaires de la même hauteur.

Griffes tranchantes

Dom. L'unité peut faire un *Attaque de griffes* pour chaque seconde figurine engagée. Ces griffes sont acérées et cette attaque est résolue avec un bonus de +1 en *Force* et un malus de -1 à la sauvegarde d'armure de la victime.

Pers. Le personnage a une *Attaque* supplémentaire par griffes. Cette attaque est résolue avec un bonus de +1 en *Force* et un malus de -1 à la sauvegarde d'armure de la victime.

Régénération

Pers. Le personnage a la capacité de régénérer rapidement ses blessures et peut même régénérer après sa mort. A la fin de chaque tour où le personnage a subi une ou plusieurs blessures, lancez 1D6. Si le résultat est 4, 5 ou 6, toutes les blessures subies ce tour sont régénérées. Si certaines blessures viennent d'attaques enflammées ou acides, un 6 est nécessaire pour régénérer et si toutes les blessures viennent de ces types d'attaques, la régénération est impossible.

Queue de scorpion

Avant la bataille, lancez 1D6, sur un résultat de 4, 5 ou 6 les attaques sont empoisonnées (F+1), sinon, ce n'est pas le cas.

Dom. L'unité peut faire une *Attaque* additionnelle toutes les deux figurines au combat. Notez que les attaques de queue de scorpion se font vers l'avant (à la différence des autres attaques caudales).

Pers. Le personnage a une queue qui lui autorise une *Attaque* additionnelle. Notez que les attaques de queue de scorpion se font vers l'avant (à la différence des autres attaques caudales).

Queue en serpent

Une longue queue serpentine terminée par une tête de serpent. Avant la bataille, lancez 1D6, sur un résultat de 4, 5 ou 6 les attaques sont empoisonnées (F+1), sinon, ce n'est pas le cas.

Dom. L'unité peut faire une *Attaque* additionnelle toutes les deux figurines au combat. Notez que les attaques de queue de serpent se font vers l'avant, les côtés ou l'arrière (à la différence des autres attaques caudales).

Pers. Le personnage a une queue qui lui autorise une *Attaque* additionnelle. Notez que les attaques de queue de serpent se font vers l'avant, les côtés ou l'arrière (à la différence des autres attaques caudales).

Crachat acide

Pers. Le personnage a la capacité de cracher de l'acide contre un unique adversaire au contact socle à socle. Il s'agit d'une *Attaque* supplémentaire qui a lieu avant les *Attaques* de l'adversaire (quel que soit son *Initiative*). Si la cible est touchée, lancez 1D6 : sur 1-3, elle subit une blessure qu'il peut sauvegarder normalement et sur 4-6, la cible est aveuglée pour le reste du tour. Une figurine aveuglée ne peut pas combattre et les *Attaques* la touchent automatiquement.

Stupide

Dom. L'unité souffre de *stupidité*. Certains de ses membres sont simplement un peu limités tandis que d'autres n'ont pas de cerveaux ou une toute petite tête.

Pers. Le personnage souffre de *stupidité* et son *Intelligence* est réduite de -1.

Agilité

Dom. L'*Initiative* de l'unité est augmentée de +2.

Pers. L'*Initiative* du personnage est augmentée de +2 et ses *Attaques* de +1.

Fort

Dom. La *Force* de l'unité est augmentée de +1

Pers. La *Force* du personnage est augmentée de +2.

Résistant

Pers. L'*Endurance* du personnage est augmentée de +1.

Maître d'armes

Dom. La *CC* de l'unité est augmentée de +1.

Pers. La *CC* du personnage est augmentée de +2.

LA TAILLE DES CRÉATURES

En termes de règles, il y a deux tailles de créatures : les créatures normales (dont la taille est inférieure à 3 mètres) pour lesquelles toutes les règles s'appliquent normalement et les grandes créatures dites "de plus de 3 mètres" (en hauteur ou en longueur, peu importe).

Tout un tas de règles font allusion à cette taille limite de 3m (un bonus de +1 pour les toucher en tir, la peur, etc.) et lorsqu'une créature dépasse cette taille, cela est bien précisé dans ses règles spéciales.

Notons qu'il n'y a pas de petites créatures dont la taille serait inférieure à 30cm qui pourrait bénéficier du -1 *pour toucher* en tir prévue par les règles. Même les Nuées n'en bénéficient pas.

L'INSTABILITÉ

L'instabilité affecte toutes les créatures dont l'existence dans le monde matériel est pour une raison ou pour une autre anormale. Cela représente l'inconstance des créatures magiques et des flux dont elles tirent leurs pouvoirs. Ces créatures sont sujettes aux règles suivantes :

1. Si une créature ou une unité sujette à l'instabilité est *repoussée* dans un combat au corps-à-corps, elle doit passer immédiatement un *test d'instabilité*. Face à cette situation périlleuse, la magie qui les soutient peut faiblir ou au contraire gagner en vigueur.
2. Si une créature ou une unité sujette à l'instabilité commence son tour à 12" d'un sorcier utilisant un sort de zone qui affecte les créatures de leur type, un test doit être effectué immédiatement.
3. Si un sorcier lance un sort *Dissipation de la magie* (B3.11), l'unité ou la créature doit tester immédiatement.

Si des personnages *instables* sont associés à une unité qui l'est également, un seul test vaut pour tous.

Il peut arriver qu'une unité ou une créature doivent passer plusieurs fois le test d'instabilité dans un même tour. Dans ce cas, ignorez le dernier résultat et appliquez le nouveau. Si vous devez faire deux tests en même temps, il est inutile d'en faire deux : faites simplement un seul jet.

Pour faire un test d'instabilité lancez 1D6 sur la table suivante :

D6 Effets de l'instabilité

- 1 La magie se retire lentement des troupes instables, ce qui les transforme en silhouettes évanescentes. Les créatures sont à présent incapables de causer des dommages physiques mais peuvent toujours utiliser des *attaques de paralysie* si elles en ont (concerne les Ombres, les Revenants et les Spectres). Selon leur type, les créatures continuent cependant d'être affectées normalement par les armes et la magie. Elles continuent de provoquer les mêmes effets psychologiques. **Cet effet est permanent.** Si l'unité ou la créature est amenée à faire un nouveau test d'instabilité, elle est automatiquement détruite.
- 2 Affaiblies, les créatures deviennent désorientées et confuses. L'unité ne peut plus bouger, utiliser de projectiles ou la magie pour la durée du tour. Si c'est le tour de l'ennemi, l'effet s'applique durant son propre tour suivant également. De plus, si l'unité est déjà engagée au corps-à-corps, tous les *Attaques* pour la durée de l'engagement ont un malus de -1 *pour toucher*.
- 3 La puissance magique de l'unité ou de la créature est gravement affaiblie et elle risque de ne plus pouvoir maintenir son existence dans la réalité. Lancez un D6 pour chaque figurine de l'unité :
1-3 La créature résiste.
4-6 La créature disparaît. Si c'est un personnage, elle peut tenter un test de **FM** sur 2D6 pour éviter ce destin.
- 4 La puissance magique de l'unité ou de la créature est affaiblie et elle ne risque de ne plus pouvoir maintenir son existence dans la réalité. Lancez un D6 pour chaque figurine de l'unité :
1-4 La créature résiste.
5-6 La créature disparaît. Si c'est un personnage, elle peut tenter un test de **FM** sur 2D6 pour éviter ce destin.
- 5 Absolument pas affectée par les faibles efforts déployés contre elle, l'unité ou la créature arrive à attirer à elle davantage de pouvoir. Si elle est déjà au corps-à-corps, l'unité peut attaquer une fois supplémentaire. Si elle n'est pas engagée, l'unité peut doubler son *Mouvement* au prochain tour **ou** frapper deux fois au corps-à-corps si elle est engagée. Si ce n'est pas son tour, elle bénéficiera de cela au tour prochain.
- 6 Les créatures se rient d'une si faible opposition ! Tous les dommages qui leur ont été causés ce tour-ci sont annulés. Les pertes sont immédiatement réincarnées et replacées dans l'unité. L'unité ne pourra pas subir de nouvelles pertes ce tour-ci. Attention, on ne recalcule pas pour autant le résultat du combat.

LES RACES HUMANOÏDES ET CENTAUROÏDES

LES CENTAURES

Les Centaures vivent dans les Steppes du Nord à l'est du Vieux Monde et au nord des Monts du Deuil. C'est une race libre, intelligente, raisonnable et bonne. Ce sont des nomades sans campements permanents qui se déplacent dans la steppe au fil des saisons.

Les Centaures vivent de chasse et d'élevage et ont peu de contact avec les autres races intelligentes même s'ils commercent à l'occasion avec les hommes de l'Est, de l'autre côté des Montagnes du Bord du Monde. On dit qu'autrefois, ils avaient des relations amicales avec les Elfes, et qu'ils voyageaient parfois jusqu'au Vieux Monde. Aujourd'hui cependant, les seuls Centaures du Vieux Monde sont les prisonniers des foires et des cirques. Les Centaures ont une haine ancestrale des races gobeloïdes, surtout des Hobgobelins.

Les Centaures ont le corps d'un cheval et le torse d'un humain. Ils ont les mêmes couleurs que les chevaux.

Alignement : Bon.

Socle : 25 x 50 mm.

Règles spéciales :

1. Les Centaures *haïssent* les Hobgobelins.
2. Ils font 1 *Attaque de piétinement* (plus pour les personnages) et 1 *Attaque d'arme*.
3. Ils peuvent porter des armures comme les humains, et des caparaçons comme les chevaux.
4. Leurs sorciers utilisent indifféremment la magie de bataille ou élémentaire.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Centaure	8"	3	4	4	3	2	3	2	7	7	7	7
Héros 5	8"	4	5	5	3	2	4	3	7	7	7	7
Héros 10	8"	5	5	5	4	3	4	4	7	7	7	7
Héros 15	8"	5	5	5	4	4	4	4	8+1	7	8+1	8+1
Héros 20	8"	6	5	5	4	5	5	5	9+2	7	8+1	8+1
Héros 25	8"	6	6	5	4	5	6	5	10+3	9+2	9+2	9+2
Sorcier 5	8"	4	4	5	3	2	3	2	7	8+1	8+1	8+1
Sorcier 10	8"	4	4	5	3	3	4	2	8+1	9+2	8+1	9+2
Sorcier 15	8"	5	4	4	4	4	4	2	9+2	9+2	9+2	9+2
Sorcier 10	8"	5	5	5	4	5	5	2	9+2	10+3	9+2	10+3
Sorcier 15	8"	6	6	5	4	5	6	2	10+3	10+3	10+3	10+3

Un Centaure a une valeur de 30 points.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 80, 130, 180, 230 ou 280 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 110, 160, 255, 365 ou 490 points.



LES CENTAURES DU CHAOS

Les Centaures du Chaos sont décrits dans *Warhammer Armies* (p. 22) et *The Lost and the Damned* (p. 144). Il y a quelques différences entre les deux règles et je propose ici une fusion arbitraire des deux. NdT

Les Centaures du Chaos sont déformés par l'influence du Chaos. Ils attendent le jour où les formes corrompues et déformées du Chaos domineront le monde. On les trouve au côté des armées du Chaos.

Cette race a une forte tendance à développer des mutations Chaotiques, aussi présentent-ils une grande variabilité, avec des caractéristiques bestiales, comme des cornes et tout un assortiment d'autres protubérances.

Alignement : Chaotique.

Taille du socle : 25 x 50mm.

Règles spéciales :

1. Un Centaure du Chaos dispose de 2 *Attaques* : 1 *Attaque d'arme* et 1 *Attaque de piétinement*. Les figurines de personnages ont aussi 1 *Attaque de piétinement* et le reste de leurs *Attaques* sont effectuées avec leurs armes.
2. Un Centaure du Chaos peut être monté par un *personnage*. Les Centaures du Chaos sont considérés comme des *monstres*.
3. Un sorcier Centaure du Chaos dispose des sorts de magie de Bataille.

4. Dans les parties amicales, une unité de Centaures du Chaos peut avoir jusqu'à 1D6-4 *attributs dominants*. Pour les *personnages*, vous pouvez utiliser la table ci-dessous.

	Occurrence	Nombre d'attributs max.
Centaure	50 %	D3
Héros/sorcier 5	Toujours	D4
Héros/sorcier 10	Toujours	D3+1
Héros/sorcier 15	Toujours	D4+1
Héros/sorcier 20	Toujours	D6+1
Héros/sorcier 25	Toujours	D6+2

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Centaure	8"	3	4	4	3	2	3	2	7	7	7	7

Héros 5	8"	4	5	5	3	2	4	3	7	7	7	7
Héros 10	8"	5	5	5	4	3	4	4	7	7	7	7
Héros 15	8"	5	5	5	4	4	4	4	8+1	7	8+1	8+1
Héros 20	8"	6	5	5	4	5	5	5	9+2	7	8+1	8+1
Héros 25	8"	6	6	5	4	5	6	5	10+3	9+2	9+2	9+2

Sorcier 5	8"	4	4	5	3	2	3	2	7	8+1	8+1	8+1
Sorcier 10	8"	4	4	5	3	3	4	2	8+1	9+2	8+1	9+2
Sorcier 15	8"	5	4	4	4	4	4	2	9+2	9+2	9+2	9+2
Sorcier 10	8"	5	5	5	4	5	5	2	9+2	10+3	9+2	10+3
Sorcier 15	8"	6	6	5	4	5	6	2	10+3	10+3	10+3	10+3

Un centaure a une valeur de 32 points.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 82, 132, 180, 230 ou 280 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 112, 162, 255, 365 ou 490 points.

LES CENTAURES-SANGLIERS

Le Centaure-Sanglier est une créature engendrée par quelques caprices insondables du Chaos. Une poignée de ces créatures sont devenus l'objet d'expérimentation par les artisans Nains du Chaos, et furent ensuite enchaînés à leurs machines, fournissant la puissance motrice à leurs diaboliques engins de guerre.

Les Centaures-Sangliers combinent le corps d'un sanglier avec le torse d'un Nain. La couleur de leur fourrure grossière varie d'un individu à l'autre et singe souvent les teintes naturelles des chevaux, mais manifeste aussi souvent des nuances étranges et déplaisantes.

Alignement : Chaotique.

Taille du socle : 25 x 50mm.

Règles spéciales :

- Comme les Nains, les Centaures-Sangliers ne subissent pas de pénalités de mouvement pour le port d'armures. De même, ils n'en subissent pas non plus lorsqu'ils manœuvrent des machines de guerre.
- Les Centaures-Sangliers ont deux *Attaques de piétinement*. L'un d'elle peut devenir une *Attaque d'arme*, s'ils sont armés.
- Les Centaures-Sangliers peuvent avoir 1D4-3 attributs personnels du Chaos générés avant la partie.

Profil :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Centaure-Sanglier	7"	4	3	3	4	2	2	2	9	7	9	9

La valeur en points des centaures-sangliers est toujours associée à celle de leurs machines de guerre : reportez-vous à la liste d'armée du Chaos.

NdT : J'ai supprimé les attaques magiques qui me semblent complètement hors propos.

LES DRAGONS-OGRES

Les Dragons-Ogres sont des reptiles extrêmement anciens. Quand les éclairs zèbrent le ciel nocturne et que le rugissement du tonnerre fait fuir les enfants de terreur, les gens de Kislev disent que les Dragons-Ogres se battent aux sommets des Montagnes du Bord du Monde. Un voyageur, un muletier ou un mineur blotti au fond d'un abri pour se protéger des éléments peuvent parfois apercevoir le combat des Shaggoths et des Sharunocks, les noms des plus vieux Dragons-Ogres, se découpant sur le ciel nocturne à chaque éclair. Les légendes disent que lorsque les éclairs tombent, les Dragons-Ogres se réveillent de leur profond sommeil.



PAUL CAMPBELL

En se réveillant, ils hurlent avec les roulements du tonnerre et sortent pour combattre et devenir des Champions du Chaos.

Quand ils réussissent à éviter une mort violente à la bataille, les Dragons-Ogres sont pratiquement immortels. Cependant, ils passent la plupart de leur vie à dormir. Quand les jours d'été s'allongent et que le soleil cogne de l'aube au crépuscule, les Dragons-Ogres encore éveillés deviennent paresseux et somnolents. Beaucoup partent à la recherche d'une grotte bien fraîche pour y dormir pendant des centaines, voir des milliers d'années. Plus un Dragon-Ogre est grand et vieux, plus il dormira longtemps, et plus il dort longtemps, moins il a de chances de se réveiller.

Durant les nuits d'hiver, de terribles tempêtes assaillent les montagnes au nord du Vieux Monde. Les Dragons-Ogres endormis se réveillent au son des coups de tonnerre. Au plus fort des gros orages, les dragons ogres émergent de leurs cavernes dans les montagnes et se battent sur les cimes pour la possession de l'endroit le plus élevé, là où tombe la foudre. Les Dragons-Ogres se nourrissent d'éclairs qui semblent les revigorer par magie. Un petit orage peut réveiller un grand nombre de Dragons-Ogres, mais seul un orage très violent réveillera les plus vieux et les plus puissants, les Shaggoths. Lorsqu'ils se rencontrent, ils se combattent pour le droit de rester au plus haut de la montagne. La puissance de la tempête fait varier le nombre de Dragons-Ogres impliqués dans la bataille.

Leur corps sont comme ceux des dragons, écailleux et massifs avec une longue queue épineuse. Ils ont six membres et un torse semblable à celui d'un centaure. Leurs membres supérieurs ont des mains qui peuvent tenir des armes et façonner des armures. Leurs têtes ressemblent à celles des ogres, avec des mâchoires massives et de grandes dents pointues.

Alignement : Chaotique

Taille du socle. 40 x 40mm ou comme approprié

Règles spéciales :

1. Les Dragons-Ogres sont des créatures de plus de 3m. Ils provoquent la *peur* aux ennemis de moins de 3m.
2. Ils font des *Attaques d'armes* (s'ils en ont) ou de *piétinements*. Les Dragons-Ogres sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -1 à la *sauvegarde d'armure*.
3. Les Dragons-Ogres ne peuvent pas être blessés par les décharges électriques, y compris par les éclairs magiques. S'ils sont touchés par un éclair, ils deviennent *frénétiques* sur un 4, 5 ou 6 sur 1D6. S'ils le deviennent, ils doivent alors charger ou se déplacer à distance de charge vers l'ennemi le plus proche.
4. Il n'y a pas de sorciers Dragons-Ogres.
5. Dans les parties amicales, les joueurs peuvent ajouter des *attributs du Chaos* déterminés aléatoirement avant la bataille, sous la supervision du MJ.

	Occurrence	Nombre d'attributs max.
Dragon Ogre	25 %	D2
Héros 5	Toujours	D3
Héros 10	Toujours	D4
Héros 15	Toujours	D3+1
Héros 20	Toujours	D4+1
Héros 25	Toujours	D6+1

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Dragon Ogre	6"	4	2	5	5	4	2	3	7	4	7	7
Héros 5	6"	6	5	3	6	4	3	4	7	4	7	7
Héros 10	6"	6	3	6	6	5	3	5	8+1	4	7	7
Héros 15	6"	7	3	6	6	6	4	5	9+2	4	8+1	8+1
Héros 20	6"	7	3	6	6	7	5	6	10+3	4	8+1	8+1
Héros 25	6"	7	4	6	6	7	5	6	10+3	6+2	9+3	9+3

Un Dragon-Ogre a une valeur de 85 points.

Les héros Dragons-Ogres 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 135, 185, 235, 285 ou 335 points.

LES ELFES

Il y a quatre types d'Elfes qui, bien qu'impossible à distinguer physiquement, sont très différents en tempérament et en attitude. Tous partagent les mêmes caractéristiques physiques.

Les Elfes sont la plus vieille et la plus sage de toutes les races humanoïdes, plus vieille même que les Nains dont la civilisation précède celle de l'humanité de plus de deux millénaires. La région principale des habitations Elfiques est sur la mystérieuse île occidentale d'Ulthuan, également appelée les Royaumes Elfes.

Les Elfes sont grands et sveltes mais assez semblables aux humains dans leur apparence générale. Leurs traits sont séduisants et bien proportionnés, et leurs yeux sont vifs. Les oreilles d'un Elfe peuvent être légèrement pointues et assez grandes. Peu d'Elfes portent la barbe, et les couleurs de leurs cheveux ont tendance à être assez claires, argentés ou même blancs. Les cheveux noirs ne sont pas inconnus mais le roux est très rare, sauf chez les Elfes Noirs où c'est considéré comme un signe de perfidie.

Alignement : La plupart des elfes sont Bons. Seuls les Elfes Noirs peuvent être d'alignement Mauvais ou Chaotique.

Taille du socle : 20 x 20 mm.

Règles spéciales :

1. Tous les Gobelins ont *peur* des unités Elfes -de n'importe quel type- s'ils ne sont pas deux fois plus nombreux qu'eux. Une unité de 10 Gobelins aura donc *peur* de toute unité de 5 Elfes ou plus.
2. Les Elfes sont des créatures sveltes qui n'aiment pas s'encombrer de lourdes armures. Ces dernières affectent particulièrement leur mouvement. Toutes les pénalités de mouvement due aux armures sont donc doublées :

Sauvegarde d'armure	6	5, 6	4, 5, 6
Pénalité ordinaire	0	-1/2"	-1"
Pénalité aux M des Elfes	0	-1"	-2"

Profils :

	M	C	C	T	F	E	P	V	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	5	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	9	8	

Héros 5	5	5	5	4	3	1	7	2	8	9	9	8
Héros 10	5	6	5	4	4	2	7	3	9+1	9	9	8
Héros 15	5	6	5	4	4	3	8	3	10+2	9	10+1	9+1
Héros 20	5	7	5	4	4	4	9	4	10+3	9	10+1	9+1
Héros 25	5	7	6	4	4	4	9	4	10+3	10+2	10+2	10+2

Sorcier 5	5	5	4	4	3	1	6	1	8	10+1	10+1	9+1
Sorcier 10	5	5	4	4	3	2	7	1	9+1	10+2	10+1	10+2
Sorcier 15	5	6	4	4	4	3	7	1	10+2	10+2	10+2	10+2
Sorcier 20	5	6	5	4	4	4	8	1	10+2	10+3	10+2	10+3
Sorcier 25	5	7	6	4	4	4	9	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Un Elfe a une valeur de 8 points.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 48, 88, 128, 168 ou 208 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 78, 118, 203, 303 ou 418 points.

Les Elfes Sylvains

Les Elfes Sylvains vivent au cœur des forêts du Vieux Monde. Ce sont les descendants des colons qui vinrent d'Ulthuan, il y a plus de quatre mille ans. Bien que la majorité des Elfes ré-émigrèrent après le long conflit contre les Nains, certains choisirent de rester. Ces Elfes se réfugièrent dans les forêts, autrefois encore plus vastes qu'aujourd'hui.

Pendant des millénaires, les Elfes Sylvains ont maintenu leurs petites communautés isolées, tout en défendant leurs foyers contre les invasions des Gobelins et la menace grandissante du Chaos. Ils communiquent peu avec les humains, et encore moins avec leurs anciens ennemis, les Nains. Bien que leurs royaumes soient techniquement englobés dans les frontières des terres humaines, principalement L'Empire et la Bretonnie, ils sont si bien dissimulés au cœur des forêts par des illusions impénétrables qu'ils sont pratiquement impossibles à trouver.

Les armées des Elfes Sylvains sont petites mais bien entraînées. Elles se montrent rarement, et uniquement s'il y a une menace directe de leurs terres. Elles sont célèbres pour leurs archers redoutables. Les arcs fabriqués par les Elfes Sylvains sont les meilleurs. Ces armes sont faites du bois de l'arbre Lornalim qui ne pousse que dans les régions des communautés d'Elfes Sylvains, particulièrement autour d'Athel-Loren, leur plus grand domaine. L'élasticité naturelle de ce bois permet aux Elfes de fabriquer une arme qui, bien qu'elle ne soit pas particulièrement grande, a la puissance d'un arc long.

Règles spéciales :

1. Les Elfes Sylvains sont nés et élevés dans les bois. Toute unité d'Elfes peut se déplacer dans un bois sans



pénalités de mouvement, manœuvre ou changement de formation.

2. Entre les mains d'un Elfe sylvain, un arc de n'importe quel type voit sa portée augmentée de 6".
3. Les sorciers Elfes Sylvains sont des maîtres de l'illusion. Ils utilisent indifféremment la magie de bataille et l'illusionisme. Ils peuvent également avoir un sort d'élémentalisme par niveau. Ils n'utilisent pas la magie nécromantique ou démoniaque.

Les Hauts Elfes

La plupart des Elfes du monde de Warhammer viennent de l'île-continent de l'ouest du Vieux Monde appelé les Royaumes Elfiques, ou Ulthuan dans la langue des Hauts Elfes. Ulthuan est un grand anneau percé en un point unique où se trouve l'ancienne capitale, Lothorn. L'anneau comprend des plaines externes et internes séparées par une haute chaîne de montagne, rendant le voyage entre les deux pratiquement impossibles. Ces deux régions d'Ulthuan, intérieure et extérieure, sont très dissemblables et leurs populations ont également des tempéraments très différents.

Les Elfes des terres intérieures, les Hauts Elfes, ne font guère autre chose que de satisfaire leur hédonisme. Ils voyagent rarement et considèrent les travailleurs comme des ratés ou des fous. Les Hauts Elfes ne sont pas vraiment des soldats, bien que de nombreux seigneurs Hauts Elfes maintiennent une petite armée prête à défendre le royaume. En fait, les Royaumes Elfes sont relativement calmes, si ce n'est le raid occasionnel des Elfes Noirs à l'Ouest ou des Norses à l'Est.

Des rivalités entre les divers seigneurs Elfes peuvent conduire à des conflits internes, mais ils sont rares et durent

rarement longtemps. Les autres races trouvent les Hauts Elfes difficiles à supporter, car ils sont hautains, arrogants et souvent malpolis envers les étrangers, et méprisent même les autres types d'Elfes.

Règles spéciales :

Les sorciers Haut Elfes peuvent remplacer un sort de magie de bataille de chaque niveau avec un sort de niveau équivalent de magie élémentaire, nécromantique ou d'illusionisme.

Les Elfes des Mers

Les Elfes qui vivent sur la côte extérieure des Royaumes Elfes ont une tradition maritime et militaire. Ils n'ont pas le mépris du travail qui caractérise leurs frères Hauts Elfes et sont méprisés par ceux-ci à cause de cela. Les Elfes des Mers voyagent autour du monde dans leurs vaisseaux à grands mâts, y compris dans le Vieux Monde où ils commercent dans les ports et les cités des hommes.

Même s'ils sont avant tout des marins, les Elfes des Mers fournissent la majorité des troupes des armées des Hauts Elfes et ils sont présents dans le Vieux Monde, où de petits groupes servent de mercenaires. Comme les Hauts Elfes, ils peuvent être arrogants envers les autres races, et leur sens de l'humour verbeux n'est pas toujours apprécié des humains et des Nains plus terre à terre. Cependant, ce sont les plus ouverts de tous les Elfes et ceux que l'on rencontre le plus fréquemment.

Règles spéciales :

1. Les Elfes des Mers sont d'excellents marins et nageurs. S'ils n'ont pas d'armure (ou juste un bouclier), ils peuvent traverser des plans d'eau en nageant à demi-vitesse. S'ils portent un arc ou une arbalète, il leur faudra un tour complet hors de l'eau avant de pouvoir tirer. Une arme à poudre sera inutilisable pour le reste de la bataille. Il leur est impossible de nager avec une arme plus lourde qu'une arme à une main ou une lance : pas de pique, d'arme à deux mains, de hallebarde, etc.
2. Les sorciers Elfes des Mers peuvent remplacer un sort de magie de bataille de chaque niveau avec un sort de niveau équivalent de magie élémentaire ou d'illusionisme. Ils n'utilisent pas la magie nécromantique.

Les Elfes Noirs

Il y a plus de cinq mille ans, les Royaumes Elfes furent dévastés par une longue guerre provoquée par un groupe de dissidents appelé les Elfes Noirs. Ces Elfes voulaient prendre le pouvoir, et dans ce but, ils renièrent leurs divinités traditionnelles pour les dieux sombres et la magie noire.

La faction renégate demanda l'aide de dieux toujours de plus en plus ignobles et sanguinaires, la population était de plus en plus opprimée. Après de nombreuses années de terreur durant lesquelles les tours de Lothorn résonnèrent des cris de tortures et de sacrifices, les Elfes des Mers et les Hauts Elfes affrontèrent leurs frères de race et une terrible guerre civile éclata. Cette guerre dura deux siècles et les

Elfes Noirs et leurs alliés Chaotiques furent défaits.

Les Elfes Noirs furent bannis à jamais d'Ulthuan. Ils prirent la mer vers l'Ouest où ils s'installèrent au Nord du Nouveau Monde. Aigris par leur exil forcé, les Elfes Noirs devinrent de plus en plus décadents, meurtriers et pervers, et ils sont maintenant parmi les pires serviteurs du Chaos.

Règles spéciales :

1. Les Elfes Noirs *haïssent* les autres Elfes.
2. Les Furies Elfes Noires sont sujettes à la *frénésie*.
3. Certains Elfes Noirs adeptes de Khaine sont des *assassins*.
4. Les sorciers Elfes Noirs utilisent la magie de bataille mais au moins un sort de chaque niveau doit être un sort de magie démoniaque ou nécromantique. Toute la magie de bataille peut être remplacée par des sorts de magie démoniaque ou nécromantique de niveau équivalente si le joueur le souhaite. Un sort de magie de bataille de n'importe quel niveau peut être remplacé par un sort d'illusionisme de niveau équivalent. Les Elfes Noirs n'utilisent pas la magie élémentaire.
5. En tournoi, les unités d'Elfes Noirs n'ont pas d'attributs du Chaos - toute mutation présente est supposée mineure et n'affecte pas les capacités de l'unité tandis que leurs *personnages* doivent avoir D6-3 *attributs personnels* générés avant la partie sous la supervision du MJ. Dans les parties amicales, les unités peuvent avoir jusqu'à D6-4 attributs dominants, et les personnages peuvent avoir des attributs si le joueur le souhaite.

LES FIMIRS

Les Fimir hantent les marais, marécages et les landes désolées du Nord et de l'Est du Vieux Monde. Leurs forteresses prennent la forme de tas de pierres escarpés et menaçants, grossièrement bâties sur le modèle des châteaux humains. Tous les repaires Fimirs sont entourés d'une brume épaisse d'origine magique générée par les Fimirs eux-mêmes afin de les protéger de la lumière du soleil. Lorsqu'ils doivent voyager hors de leurs forteresses, ils s'entourent de la même brume enchantée qui se déplace avec eux.

Les guerriers Fimirs, ou Fimms, sont une plaie pour les villages le long des côtes du Vieux Monde. Les Fimirs doivent piller et prendre des captifs pour se perpétuer, car il n'existe pas de femelles Fimirs fertiles. Tous les Fimirs sont le fruit de l'union d'un Fimir et d'une captive humaine. En fait, les seules femelles Fimirs sont les Meargh, ou reines-sorcieres, qui dirigent leur race. Ces dernières sont de puissantes magiciennes, mais voyagent rarement en dehors de leurs forteresses. Les sorciers qui accompagnent les excursions Fimirs sont les Dirachs, ou « amis des démons ». Les raids peuvent également comprendre des esclaves ou Shearls.

Les Fimirs sont des créatures humanoïdes, légèrement plus grandes qu'un humain, avec d'énormes poitrines et des membres puissants. Ils ont une queue, dont la forme dépend de la situation sociale et de l'âge. Les guerriers ont une queue se finissant comme une masse, par exemple,

alors que les nobles auront une queue à pointe ou coupante. Les amis des démons diffèrent des autres de par leurs cornes et leur queue lisse.

Les reines-sorcières ne se mobilisent que lorsque leur forteresse est en danger. Elles sont uniques car leur tête est couverte de cheveux raides, et ont également des cornes et une queue lisse comme les Dirachs. Tous les Fimirs ont un œil unique et leur peau est verte ou marron clair.

Leur association avec des démons demande souvent d'horribles sacrifices, souvent d'humains et d'une façon très sanglante.

Alignement : Mauvais.

Taille du socle : Shearls & Fimms : 25 x 25mm

Personnages : 40 x 40mm

Règles spéciales :

1. Les sorciers Fimirs sont généralement les Dirachs. Ils ne peuvent pas avoir un *niveau magique* supérieur à 1 (sorcier 5 ou 10). Ils doivent remplacer au moins un de leurs sorts de magie de bataille pour un sort démoniaque. Ils n'utilisent pas d'autres disciplines.
2. Une Meargh a un niveau de magie entre 2 et 4 (sorcier 15, 20 ou 25). Elles doivent remplacer au moins un sort pour chaque niveau par un sort démoniaque de même niveau. D'autres sorts peuvent être remplacés par des sorts d'illusionisme, nécromantiques ou des sorts démoniaques supplémentaires.
3. Chaque unité Fimirs de 5 figurines ou plus génère sa propre *brume*. Les Fimirs peuvent voir à travers cette brume normalement mais les ennemis ne peuvent que vaguement distinguer l'unité jusqu'à ce qu'ils en soient à 12". Le joueur Fimir peut garder caché un ou des *personnages* associés à une unité (c'est-à-dire qu'il n'est pas obligé de les déployer). Les sorciers peuvent lancer des sorts lorsqu'ils sont cachés ainsi. Dès que l'ennemi est à 12" de l'unité Fimir, toutes les figurines cachées sont découvertes. Une unité de 4 Fimirs ou moins perd sa brume automatiquement.
4. Toute arme à distance utilisée directement contre une unité de Fimir protégée par la brume subit un -1 *pour toucher*. Cette brume n'affecte pas le combat au corps à corps.
5. Les Fimirs peuvent voir et bouger normalement à travers tout brouillard ou brume, y compris un *brouillard mystique* (B2.7).
6. Les Fimirs ne peuvent pas supporter la lumière du jour. Si un Fimir est privé de sa brume, il devient sujet à la *stupidité* [sauf de nuit, NdT]. Les *personnages* sont aussi affectés.*
7. Une unité de Shearls doit être dirigée par un Fimm ou un Dirach. Les unités de Shearl dépourvues de brume sont sujets à la *peur* de tous les ennemis qui les charge ou qu'ils tentent de charger.

* On peut s'interroger pour savoir si la brume générée par une unité de plus de 5 figurines peut englober d'autres Fimirs moins nombreux à quelque distance. Je dirais que oui, la brume produite par une unité à une portée de 12" à partir du centre du premier rang. NdT

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Shearl	4"	3	1	4	3	2	2	1	6	5	6	6
Fimm	4"	4	3	4	5	2	3	2	6	5	6	6
Héros 5	4"	5	4	5	5	2	4	2	6	5	6	6
Héros 10	4"	6	4	5	6	3	4	3	7+1	5	6	6
Héros 15	4"	6	4	5	6	4	5	3	8+2	5	7+1	7+1
Héros 20	4"	7	4	5	6	5	6	4	9+3	5	7+1	7+1
Héros 25	4"	7	5	5	6	5	6	4	9+3	7+2	8+2	8+2
Dirach 5	4"	4	1	5	3	2	2	1	6	6+1	7+1	7+1
Dirach 10	4"	4	1	5	3	3	3	1	7+1	7+2	7+1	8+2
Meargh 15	4"	5	1	5	4	4	3	1	8+2	7+2	8+2	8+2
Meargh 20	4"	5	2	5	4	5	4	1	8+2	8+3	8+2	9+3
Meargh 25	4"	6	3	5	4	5	5	1	9+3	8+3	9+3	9+3

Un Shearl a une valeur de 8 points, un Fimm de 32.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 82, 132, 182, 232 ou 282 points.

Les Dirach et les Mearghs 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 75, 113, 195, 293 ou 405 points.

LES GÉANTS

Les Géants sont de grands humanoïdes, mais certains sont plus grands que les autres. Les plus petits d'entre eux font à peu près 3 mètres 50 de haut, et les plus grands peuvent atteindre 8 mètres. Ces créatures sont moches et grossières, leur halène dangereusement fétide et leur sens de l'hygiène personnelle sous-développé.

Ils sont rares dans le Vieux Monde et à peine plus courants dans les régions du nord de la Norsca. À Cathay et dans l'Est, ils sont un peu moins rares mais les Géants ne sont nulle part une chose ordinaire. Ce sont des créatures énormes et robustes, mais souvent assez bêtes. La plupart vivent seuls, s'associant parfois à d'autres pour attaquer des voyageurs ou pour l'une de leurs célèbres beuveries. Les Géants vivent dans des endroits isolés, comme les forêts ou les montagnes, et évitent la compagnie des autres créatures. Cela vient peut-être du fait qu'ils considèrent tout ce qui est plus petit qu'eux comme comestible...

Alignement. Tous sont possibles.

Taille du socle. 40 x 40mm ou comme approprié

Règles spéciales

1. Les Géants sont des créatures de plus de 3m et ils provoquent la *peur* aux ennemis de moins de 3m.
2. Les Géants sont si grands qu'ils dominent la plupart des éléments de terrain et ne sont pas vraiment ralentis par eux. Un Géant diminue donc de moitié les *pénalités de mouvement* pour le *terrain difficile* et *très difficile*. Les obstacles linéaires de moins de 3 mètres sont ignorés.
3. Les Géants sont tellement grands qu'il est difficile de les atteindre au-dessus du genou. Les ennemis armés de lances, de piques, de hallebardes ou d'autres armes d'hast se battent normalement, mais les troupes armées d'armes plus courtes subissent un modificateur de -1 *pour toucher*. Ce modificateur ne s'applique pas si le Géant est tombé au sol, il peut alors être attaqué

normalement.

4. Les Géants sont des créatures maladroites – et souvent ivres. Ils peuvent trébucher s'ils sont forcés à fuir un combat au corps-à-corps. Dès qu'un Géant est *repoussé* par ses adversaires en corps-à-corps, il doit lancer un D6: un résultat de 6 indique qu'il est tombé. Utilisez alors le *gabarit de chute de Géant* (cf. page suivante) pour déterminer quelles figurines sont écrasées dans la chute. Déterminez aléatoirement le sens de la chute [D12 « horloge » ou dé de dispersion]. Placez maintenant le gabarit avec les pieds contre le socle du Géant et la tête dans le sens de la chute. Toutes les figurines dont le socle est totalement ou partiellement recouvert par le gabarit sont touchées automatiquement et subissent une touche de *Force* 5.

Une fois au sol, un Géant peut se relever à son prochain tour. Cela prend le tour complet et il ne peut rien faire d'autre - il ne peut notamment pas attaquer.

5. Les Géants sont des alcooliques notoires. **Lancez un D6 pour chaque géant au début de la bataille.** Un résultat de 6 indique que le Géant est ivre. Les Géants ivres sont sujets aux règles suivantes.

Lancez 1D10 sur la table suivante chaque fois qu'un joueur souhaite déplacer un Géant ivre.

D10 Effet

- 1 Le Géant tombe immédiatement. Voir les règles du point 4.
- 2 Le Géant titube d'un D6" dans la direction souhaitée en passant sur les créatures de moins de 3 mètres provoquant 1D6 touches de *Force* 3. Le Géant ne peut pas attaquer ce tour-ci.
- 3 Le Géant titube d'un D6" comme ci-dessus et tombe. Voir les règles du point 4.
- 4 Le Géant chancelle de manière incontrôlable – la figurine se déplace de D6" dans une direction aléatoire. Il peut piétiner des créatures de moins de 3 mètres provoquant 1D6 touches de *Force* 3. Le Géant ne peut pas attaquer ce tour-ci.
- 5 Le Géant chancelle et tombe – la figurine se déplace de D6" dans une direction aléatoire comme ci-dessus. Voir les règles du point 4.
- 6-10 Le Géant parvient d'une façon ou d'une autre à rester debout et se déplace normalement.

Un Géant ivre attaque toujours aléatoirement : le joueur ne peut pas décider du mode d'attaque comme normalement. Lancez un D10 au début de chaque tour de combat :

D10 Type d'attaque

- 1 Enfoncer dans le sol
- 2 Chopper et écraser
- 3 Chopper et renvoyer
- 4 Chopper et balancer
- 5 Chopper et manger
- 6 Chopper et ranger dans la besace
- 7 Sauter à pieds joints
- 8 Laisser aller la massue
- 9 Cogner avec la massue
- 10 Crier et beugler

Un Géant ivre donnera toujours un **coup de tête** à un opposant de plus de 3 mètres.

Enfin, les Géants ivres doivent lancer un D6 quand ils essayent de se relever :

D6 Type d'attaque

- 1 La créature sombre dans un coma éthylique pour le reste de la bataille.
 - 2-4 Raté. Il ré-essaiera au prochain tour.
 - 5-6 Le Géant se relève
6. Les Géants sont invariablement armés d'énormes massues ou de troncs d'arbres. Cependant, ils font toujours des attaques spéciales. Quand un Géant attaque, le joueur peut choisir n'importe lequel des modes d'attaques suivants :

Enfoncer dans le sol. Cette attaque ne peut être utilisée que contre des adversaires de moins de 3 mètres. Le Géant piétine une figurine ennemie choisie aléatoirement parmi celles en contact socle-à-socle, et enfonce la victime dans le sol. Le Géant touche automatiquement, causant une touche de *Force* 8 et D6 *blessures* si elle blesse. Aucune *sauvegarde d'armure* n'est autorisée.

Chopper et écraser. Cette attaque ne peut être utilisée que contre des adversaires de moins de 3 mètres. Les Géants les moins sophistiqués l'apprécient beaucoup. Le Géant se baisse et attrape n'importe quelle figurine des trois premiers rangs de l'unité ennemie. La victime peut effectuer une *Attaque* contre le Géant (qui représente sa lutte pour s'échapper). Si le Géant est blessé, il doit laisser tomber la victime et abandonner l'attaque – la victime tombe au sol et subit une touche automatique de *Force* 3. Si la victime échoue à se libérer, le Géant serre son poing jusqu'à ce que... disons que la figurine peut être retirée comme perte. Aucune *sauvegarde d'armure* n'est autorisée.

Chopper et renvoyer. Cette attaque ne peut être utilisée que contre des adversaires de moins de 3 mètres. Les Géants les plus athlétiques l'utilisent beaucoup. La victime est choisie parmi les trois premiers rangs de l'unité ennemie comme pour *chopper et écraser*, et elle peut essayer de se libérer de la même manière. Si la victime échoue à se libérer, elle est jetée dans l'unité ennemie, ce qui cause une touche automatique de *Force* 5 à la victime et D6

touches de *Force* 3 à l'unité.

Chopper et balancer. Cette attaque ne peut être utilisée que contre des adversaires de moins de 3 mètres. C'est une attaque similaire à *chopper et renvoyer* mais plus réfléchi. La victime est choisie parmi les trois premiers rangs de l'unité ennemie comme pour *chopper et écraser*, et elle peut essayer de se libérer de la même manière. Si la victime échoue à se libérer, elle est jetée contre n'importe quelle unité ennemie à moins de 12", ce qui cause une touche automatique de *Force* 5 à la victime et D6 touches de *Force* 3 à l'unité.

Chopper et manger. Cette attaque ne peut être utilisée que contre des adversaires de moins de 3 mètres. Le Géant attrape une victime de la même manière que pour les autres *chopper et...* À moins que la victime ne réussisse à se libérer, le Géant lui arrache la tête d'un coup de dents. La victime meurt instantanément et sans *sauvegarde d'armure* possible. Le Géant doit effectuer un test de **FM** immédiatement. S'il est réussi, le corps décapité est renvoyé dans l'unité ennemie provoquant 1D6 touches de *Force* 3. S'il est raté, le reste du corps est mangé et le Géant ne poursuivra pas si l'ennemi est *repoussé* durant ce tour. Ceci arrête prématurément l'engagement.

Chopper et ranger dans la besace. Cette attaque ne peut être utilisée que contre des adversaires de moins de 3 mètres. Le Géant se penche et attrape une victime comme pour les autres *chopper et...* À moins que la victime ne se libère, elle est fourrée dans le sac, la besace ou la poche du Géant pour le reste de la partie. Les Géants sont très scrupuleux au fait de transporter ces sacs de nourriture avec eux. Ils sont étouffants et remplis à ras bords, et peuvent contenir un nombre quelconque d'objets dangereux, morts ou en décomposition. Une fois rangée de la sorte, une figurine ne peut être libérée qu'une fois le Géant mort.

Sauter à pieds joints. Cette attaque ne peut être utilisée que contre des adversaires de moins de 3 mètres. Le Géant saute à pieds joints sur une unité ennemie. Lancez un D6 : sur un 6, le Géant tombe (cf. point 4 ci-dessus). S'il n'est pas tombé, il provoque 2D6 touches automatiques de *Force* 5. Aucune

sauvegarde d'armure n'est autorisée.

Le Géant doit effectuer un test de **FM** immédiatement. S'il est réussi, il ne se passe rien de plus. S'il est raté, le Géant continue à sauter joyeusement et il doit continuer à sauter à chaque tour de combat jusqu'à ce que l'unité soit détruite.

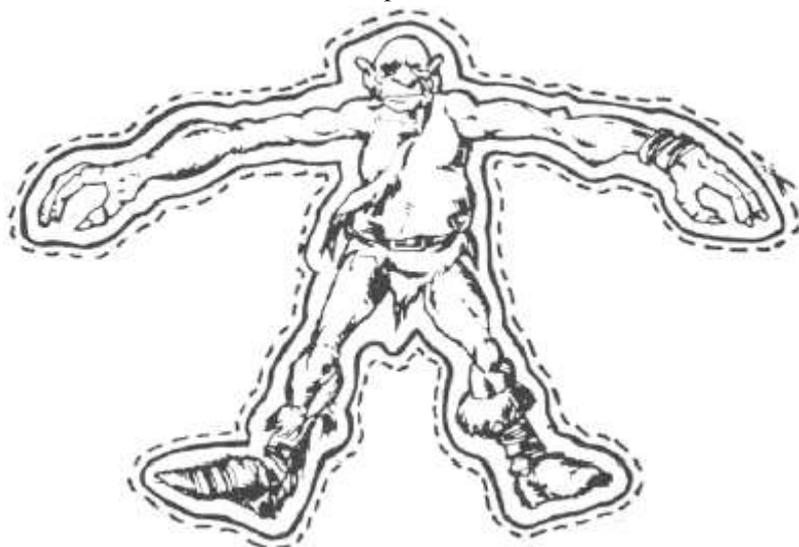
Si le Géant essaye de sauter sur une unité équipée de lances, de hallebardes, de piques ou de n'importe quelle arme d'hast, il y a une chance pour que le Géant se blesse lui-même. Un pied de Géant n'est pas très sensible, mais la douleur peut tout de même être suffisante pour le faire enrager – et c'est dangereux. Après avoir sauté sur une telle unité, lancez un D6. Sur un 6, le Géant s'est blessé (il ne perd cependant aucun **PV**). Il quitte le combat immédiatement (aucune pénalité pour cela – l'ennemi doit *se reformer* au prochain tour) et doit se déplacer de son mouvement complet dans une direction aléatoire. Cela peut amener le Géant à passer à travers l'unité avec laquelle il se bat, et à travers d'autres unités ou de bâtiments. Le Géant est furieux et hurle. Toute unité de créatures de moins de 3 mètres (autre que celle originellement combattue) que le Géant traverse subit D6 touches automatiques de *Force* 5. Le Géant continue à clopiner dans une direction aléatoire à chaque tour jusqu'à ce que le joueur obtienne un 6 sur un D6.

Laisser aller la massue. C'est une attaque plutôt ennuyeuse et elle n'est de ce fait pas aussi populaire que d'autres. La massue fait un mouvement de balancier à travers le front de l'unité ennemie, ce qui cause D6+2 touches automatiques de *Force* 5 à l'unité. Aucune *sauvegarde d'armure* n'est autorisée.

Frapper avec la massue. C'est une attaque spéciale pour les Géants consciencieux. La créature lève sa massue bien haut et l'abaisse brutalement sur la cible. La figurine cible peut être choisie parmi toutes les figurines à 2" du bord du socle du Géant; la figurine subit une touche automatique de *Force* 10 causant D6 *blessures*. La force de la frappe est telle qu'il y a une chance que l'arme s'enfonce dans le sol. Sur un 6 sur un D6, l'arme s'enfonce et le Géant doit passer son tour suivant à la libérer. Aucune *sauvegarde d'armure* n'est autorisée.

Crier et beugler. Cette attaque ne peut être utilisée que contre des adversaires de moins de 3 mètres. C'est l'attaque favorite des Géants les plus joviaux. Le Géant se penche en avant jusqu'à être face-à-face à ses ennemis, puis hurle aussi fort que possible, assommant l'ennemi de sa grosse voix et de postillons terrifiants. Une unité attaquée doit effectuer un test de *déroute* immédiat indépendamment des circonstances avec un malus de -2 à son **Cd**.

Coup de tête. Cette attaque ne peut être effectuée que contre des ennemis de plus de 3 mètres et ceux qui attaquent depuis les airs. Le Géant donne un coup de tête à son ennemi, ce qui provoque une touche automatique de *Force* 5 provoquant 1D6



blessures. Aucune *sauvegarde d'armure* n'est autorisée.

7. Un Géant peut attraper n'importe quel objet inanimé durant la *phase de mouvement* au lieu de se déplacer. L'objet ramassé ne doit pas être plus grand qu'une figurine de taille humaine. L'objet peut être projeté durant la *phase de tir* suivante. Lancez *pour toucher* comme d'habitude: si l'unité cible est touchée, elle subit D6 touches de *Force* 5. Si l'objet est solidement attaché (comme un arbre ou un bout de mur) il ne peut être lancé durant le même tour que celui dans lequel il est ramassé.

Les Géants qui ont ramassé quelque chose doivent le laisser choir avant de charger ou d'être chargé. Cela n'interfère normalement pas avec le mouvement de charge à moins que le Géant ne le laisse tomber sur ses propres pieds. Lancer un D6 et si un 6 est obtenu, le Géant subit une touche automatique de *Force* 5. S'il se *blesse*, le Géant ne peut pas doubler son *Mouvement* de charge pour cette phase seulement.

8. Un des passe-temps favoris des Géants (à part les Nains Quilles, un jeu où les joueurs utilisent des balles de cuir et des Nains captifs) consiste à dévaler les pentes abruptes des collines dans un chariot ou un char capturé.

Les Géants peuvent tirer ou pousser un char abandonné à demi-mouvement jusqu'au sommet d'une colline. Au début de sa *phase de mouvement*, le Géant peut se lancer depuis son sommet. Le géant et le char se déplacent alors de 18" en ligne droite vers le bas de la colline et à travers toute unité sur le trajet. Toute unité ainsi traversée subit D6 touches automatiques de *Force* 5. Après le premier mouvement, le chariot s'arrête et doit être repositionné pour être réutilisé. Le Géant tombera de son chariot sur un 6 sur un D6 à la fin de son mouvement (cf. point 4).

Profil :

Les Géants font des attaques spéciales et la *Force* de leur profil n'est utilisée que lorsqu'ils attaquent des bâtiments ou des structures similaires. [Considérez qu'ils ont alors 5 *Attaques* comme à WFB2. NdT]

Le profil d'un Géant varie énormément. Le joueur doit lancer un D6 successivement pour chaque caractéristique et noter le résultat.

D6	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
1	5"	2	2	6	6	5	1	*	5	4	5	5
2	6"	3	2	6	6	5	2	*	6	5	6	6
3	6"	3	3	7	6	6	2	*	6	5	6	6
4	6"	3	3	7	7	6	3	*	6	5	7	7
5	6"	3	3	7	7	7	3	*	7	5	7	7
6	7"	3	3	8	7	7	4	*	8	6	8	8

* Voir les règles ci-dessus.

Un Géant a une valeur standard de 250 points.

LES GOBELINOÏDES

Les Gobelins

Les Gobelins sont les plus communs de tous les gobelinoïdes, les autres étant les différents types d'Orques, les Hobgobelins et les Snotlings. Les Gobelinoïdes sont un groupe de races apparentées dotées de nombreux traits physiques, psychologiques et sociaux en commun. Ce sont tous des créatures mauvaises, cruelles et sans pitié qui ne comprennent que la force. Bien que, d'après les érudits du Vieux Monde, nous distinguions quatre types principaux de gobelinoïdes, la plupart des habitants du Vieux Monde les appellent tous Gobelins. Ceci encore plus confus en raison du grand nombre d'hybrides, particulièrement entre les Gobelins et les Orques. La distinction entre les deux n'est donc pas aussi claire qu'on pourrait le penser.

Les Gobelins sont fréquents dans les forteresses souterraines des Montagnes du Bord du Monde et les Terres Sombres au-delà. Dans le Vieux Monde, ils sont installés au plus profond des forêts et des montagnes, des régions traditionnellement évitées par les hommes et ne faisant partie que nominalement des royaumes humains.

Les Gobelins attaquent pour de la nourriture, du butin et pour l'amour du massacre. Ces bandes contiennent aussi parfois des Orques. Les Orques sont plus brutaux et téméraires que les Gobelins, qui ont tendance à éviter le combat à moins qu'ils ne soient bien plus nombreux que l'ennemi. Tous les gobelinoïdes mangent de la chair humaine, et captureront des prisonniers vivants comme nourriture ainsi que pour le "sport". Les tribus de Gobelins sont souvent hostiles l'une envers l'autre, et comprennent parfois des Orques et des Gobelins en plus des Snotlings (aussi considérés comme une source de nourriture et généralement gardés en cage).

Les Gobelins sont généralement plus petits que les humains, avec une taille moyenne d'environ 1,50 m, avec de longs bras et des jambes torses. Certains ne font que 1,20 m alors que d'autres font jusqu'à 1,80 m. Les plus petites variétés sont souvent appelées "gobelins mineurs", mais ils ne forment pas une race séparée en tant que tels. Leur tête est chauve, grimaçante et incroyablement laide. Leur peau est sombre, piquetée et verte, comme celle des Orques dont ils partagent la physiologie.

Les Gobelins sont des créatures mauvaises qui n'apprécient rien de plus que la cruauté et la torture. Il est possible de croiser des individus d'un meilleur caractère, mais ce sont des exceptions.

Alignement : Mauvais

Socle : 20 x 20 mm.

Règles spéciales :

1. Les Gobelins sont chamailleurs et manquent de discipline. Les unités de Gobelins sont sujettes à l'*animosité* envers les autres unités de gobelinoïdes.
2. Les Gobelins sont les ennemis traditionnels des Nains et des Gnômes. Ils *haïssent* ces deux races (il est peu probable qu'ils puissent faire la différence entre les deux).

- Les Elfes irradient une aura de bonne santé, de vigueur et de bonté (probablement en raison de leur vie saine), insupportable pour les Gobelins. Les Gobelins ont *peur* des unités d'Elfes de plus de la moitié de leur propre nombre.
- Une unité de Gobelins peut être dirigée par n'importe quelle autre créature gobelinoïde, à part des Snotlings!
- Les sorciers Gobelins peuvent remplacer un sort de magie de bataille de chaque niveau avec un sort de niveau équivalent de magie élémentaire, nécromantique ou d'illusionisme. Ils peuvent remplacer jusqu'à deux sorts de chaque niveau avec des sorts de magie démoniaque de même niveau.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Gobelin	4"	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5
Héros 5	4"	3	4	4	3	1	3	2	5	5	5	5
Héros 10	4"	4	4	4	4	2	3	3	6+1	5	5	5
Héros 15	4"	4	4	4	4	3	4	3	7+2	5	6+1	6+1
Héros 20	4"	5	4	4	4	4	5	4	8+3	5	6+1	6+1
Héros 25	4"	5	5	4	4	4	5	4	8+3	7+2	7+2	7+2
Sorcier 5	4"	3	3	4	3	1	2	1	5	6+1	6+1	6+1
Sorcier 10	4"	3	3	4	3	2	3	1	6+1	7+2	6+1	7+2
Sorcier 15	4"	4	3	4	4	3	3	1	7+2	7+2	7+2	7+2
Sorcier 20	4"	4	4	4	4	4	4	1	7+2	8+3	7+2	8+3
Sorcier 25	4"	5	5	4	4	4	5	1	8+3	8+3	8+3	8+3

Un gobelin a une valeur de 2,5 points.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 15, 28, 40, 55 ou 65 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 45, 58, 115, 188 ou 275 points.

Les Gobelins du Chaos

La race des Gobelins s'est montrée particulièrement vulnérable aux effets mutateurs des Incursions du Chaos. Même les tribus vivant aussi loin des pôles que les Badlands peuvent être affectées. Comme dans les sociétés humaines, les mutants peuvent être bannis de leurs tribus et contraints de se rassembler pour survivre. Au nord, de telles bandes rejoignent les autres forces Chaotiques pour menacer les frontières de Kislev, et même certaines parties du Vieux Monde.

Certaines tribus Gobelins tolèrent les mutants, ou du moins ceux dont les mutations ne sont pas trop dangereuses. Certaines sont même fières de leurs membres les plus "doués".

Alignement. Chaos

Taille du socle. 20 x 20 mm

Règles spéciales :

- Les Gobelins du Chaos sont sujets aux règles spéciales des Gobelins ordinaires et ont les mêmes profils et valeurs en points.
- En tournoi, une unité de Gobelins du Chaos doit avoir D6-4 *attributs du Chaos dominants* déterminés avant

la partie sous la supervision du MJ. Les *personnages* Gobelins du Chaos doivent avoir D6-3 attributs personnels générés de la même manière. Pour les parties amicales, les joueurs peuvent choisir s'ils veulent générer les attributs ou pas.

Les Hobgobelins

Les Hobgobelins sont des visiteurs rares dans le Vieux Monde et ils n'y sont pas les bienvenus. Ce sont des créatures des steppes de l'Est des Montagnes du Bord du Monde et du Nord des Terres Sombres, deux régions de vastes plaines qui abritent de nombreuses tribus hobgobelins nomades. Ces dernières prêtent allégeance au terrible Hobgobla Khan, le chef de la tribu des Mourngul.

Les armées d'Hobgobelins peuvent aligner une force mixte d'infanterie et de troupes montées bien équipées. La plupart de leurs cavaliers chevauchent en fait des Loups Géants ou des Hobdogues - une créature féroce ressemblant à un mastiff - dans le cas de la tribu du Khan. L'Hobgobla Khan contrôle le plus grand empire du monde, qui comprend de nombreuses tribus vassales et alliées. Bien que ces alliés non-Mourngul ne soient pas aussi fiables que ceux qui les ont soumis, ils fournissent des troupes supplémentaires pour les armées, dont des fusées de Cathay, des chevaucheurs de loups et de solides guerriers montagnards.

Les Hobgobelins sont aussi grands que des hommes et d'une stature similaire, contrairement aux Orques plus lourds et plus larges. Leurs traits sont typiquement gobelinoïdes, bien que moins exagérés que ceux des autres gobelinoïdes. Comme les autres races gobelinoïdes, leur peau est sombre et verdâtre.

Alignement : Mauvais

Socle : 25 x 25 mm.

Règles spéciales :

- La grande bannière d'une armée d'Hobgobelins est le symbole de l'honneur de la tribu aussi elles sont **toujours** amenées à la bataille. Chez les Mourngul, elle prend la forme d'un mât portant un trophée ou une bannière monté sur un petit chariot tiré par plusieurs Hobdogues. Tant que cet étendard reste intact, tout Mourngul est sujet à la *frénésie*. Toute unité ennemie l'attaquant au corps à corps est *haïe* par toutes les unités Mourngul sur la table.
- Les grandes bannières d'armée sont aussi de puissants symboles magiques pour les sorciers Hobgobelins. Elles ont toujours la possibilité de servir de réservoirs magiques comme des *bannières talismans* (cf. Magie). Tous les sorciers Hobgobelins **doivent** laisser la moitié de leurs *points de magie* dans la bannière avant le début de la bataille.
- Les sorciers Hobgobelins utilisent indifféremment la magie de bataille, la magie élémentaire, démoniaque ou nécromantique. Ils n'utilisent pas l'illusionisme.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Hobgob.	4"	3	2	3	4	1	3	1	7	6	6	6
Héros 5	4"	4	3	4	4	1	4	2	7	6	6	6
Héros 10	4"	5	3	4	5	2	4	3	8+1	6	6	6
Héros 15	4"	5	3	4	5	3	5	3	9+2	6	7+1	7+1
Héros 20	4"	6	3	4	5	4	6	4	10+3	6	7+1	7+1
Héros 25	4"	6	4	4	5	4	6	4	10+3	8+2	8+2	8+2

Sorcier 5	4"	4	2	4	4	1	3	1	7	7+1	7+1	7+1
Sorcier 10	4"	4	2	4	4	2	4	1	8+1	8+2	7+1	8+2
Sorcier 15	4"	5	2	4	5	3	4	1	9+2	8+2	8+2	8+2
Sorcier 20	4"	5	3	4	5	4	5	1	9+2	9+3	8+2	9+3
Sorcier 25	4"	6	4	4	5	4	6	1	10+3	9+3	9+3	9+3

Un Hobgobelin a une valeur de 5 points.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 30, 55, 80, 105 ou 150 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 60, 85, 155, 240 ou 340 points.

Les Orques

Les Orques sont la plus dangereuse de toutes les races gobelinoïdes dans le Vieux Monde. Leurs forteresses principales se trouvent dans les Terres Sombres et les montagnes environnantes, d'où ils descendent pour attaquer, détruire et piller les royaumes humains. Bien que l'humanité fasse de son mieux pour s'en débarrasser, les Orques réussissent à vivre dans le Vieux Monde lui-même, au plus profond de ses forêts et en haut (ou en dessous) de ses montagnes.

Bien qu'ils soient des guerriers agressifs et sanguinaires, les Orques sont désorganisés et peu disciplinés, les raids ont donc tendance à dégénérer en bagarres internes. Leurs chefs ont tendance à être les plus gros ou les plus mauvais, maintenant la discipline par la force plutôt que par le bon sens. La puissance d'une unité d'Orque dépend donc beaucoup des capacités de son chef.

Les batailles entre les Orques et les humains sont toujours sanglantes et sans pitié. Les Orques mangent de la chair humaine, ainsi que celle de leur race, et ils kidnappent les femmes et les enfants dans ce but. Les hommes sont parfois pris comme prisonniers, mais généralement pour les torturer ou les sacrifier plutôt que comme nourriture.

Les Orques peuvent atteindre deux mètres de haut malgré leurs dos voûtés et leurs jambes arquées. Ils sont puissamment bâtis, avec de longs bras et d'énormes mains. Leurs têtes sont brutales et laides et dotées de mâchoires puissantes. Leurs petits yeux rouges sont protégés par leurs arcades sourcilières proéminentes tandis que leurs oreilles sont grandes et assez pointues. Ces dernières sont souvent déchirées en raison de bagarres. Si les Orques n'ont pas de cheveux sur leurs têtes, ils ont des corps souvent poilus et verruqueux, généralement couturés de cicatrices. Leur peau est sombre et verdâtre.

Alignement : Mauvais.

Socle : 25 x 25 mm.

Règles spéciales :

1. Les Orques ont tendance à se battre entre eux et avec leurs alliés gobelinoïdes. Ils sont donc sujets à l'*animosité* quand ils sont déployés avec d'autres unités gobelinoïdes.
2. Les Orques forment le haut de la hiérarchie des communautés gobelinoïdes.. Une unité gobelinoïde de n'importe quel type -à l'exception des Orques Noirs- peut donc avoir un commandant d'unité Orque.
3. Les sorciers Orques peuvent remplacer un sort de magie de bataille de chaque niveau par un sort de niveau équivalent de magie nécromantique, démoniaque, élémentaire ou illusionniste.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Orque	4"	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
Héros 5	4"	4	4	4	4	1	3	2	7	5	7	7
Héros 10	4"	5	4	4	5	2	3	3	8+1	5	7	7
Héros 15	4"	5	4	4	5	3	4	3	9+2	5	8+1	8+1
Héros 20	4"	6	4	4	5	4	5	4	10+3	5	8+1	8+1
Héros 25	4"	6	5	4	5	4	5	4	10+3	7+2	9+2	9+2

Sorcier 5	4"	4	3	4	4	1	2	1	7	6+1	8+1	8+1
Sorcier 10	4"	4	3	4	4	2	3	1	8+1	7+2	8+1	9+2
Sorcier 15	4"	5	3	4	5	3	3	1	9+2	7+2	9+2	9+2
Sorcier 20	4"	5	4	4	5	4	4	1	9+2	8+3	9+2	10+3
Sorcier 25	4"	6	5	4	5	4	5	1	10+3	8+3	10+3	10+3

Un Orque a une valeur de 5,5 points.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 33, 61, 88, 116 ou 143 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 63, 91, 163, 251 ou 353 points.

Les Orques Noirs

Les Orques Noirs sont plus grands et ont une carrure plus forte que les Orques ordinaires auxquels ils ressemblent sur tous les autres points. Leurs peaux sont beaucoup plus



sombres que celles des Orques et leurs petits yeux rouges brillants semblent particulièrement menaçants sur leur peau noire.

Ils viennent des Terres Sombres et ont évolué dans le plus dangereux et le plus dur des environnements habités par des peaux-vertes et de ce fait sont plus grands et plus belliqueux. Même le plus féroce et le plus puissant Orque réfléchirait à deux fois avant de croiser le fer avec un Orque Noir. Dans les Terres Sombres, on dit qu'ils chassent et mangent les autres peaux-vertes. C'est probablement vrai car tous les peaux-vertes sont enclins au cannibalisme occasionnel. Au cours des dernières années, ils se sont répandus vers l'ouest, repoussant d'autres tribus de gobelinoïdes et prenant le contrôle de leurs territoires. Il y a pour le moment assez peu d'Orques Noirs dans le Vieux Monde, mais ils semblent devenir de plus en plus fréquents.

Alignement : Mauvais

Taille du socle : 25 x 25mm.

Règles spéciales :

1. Les Orques Noirs sont sujets à l'*animosité* contre toutes les autres unités gobelinoïdes. Ils sont considérés comme de races différentes pour le test d'*animosité*.
2. Les autres gobelinoïdes ne sont pas soumis à l'*animosité* envers les Orques Noirs à moins qu'ils ne soient au moins deux fois plus nombreux que les Orques Noirs eux-mêmes. Dans ce cas le test d'*animosité* est effectué normalement. Cela reflète le fait que les Orques Noirs sont très intimidants.
3. Une unité d'Orques Noirs ne peut pas avoir un *commandant d'unité* d'une autre race.
4. Toute unité de gobelinoïdes peut avoir un *commandant d'unité* Orque Noir. Une telle unité gère sa propre *animosité* comme si elle était elle-même une unité d'Orques Noirs.
5. Les Orques Noirs n'effectuent pas de *test de panique* lorsque d'autres unités peaux-vertes fuient un combat, ou fuient devant eux durant leur phase de mouvement.
6. Les sorciers Orques Noirs peuvent remplacer un sort de magie de bataille de chaque niveau par un sort de niveau équivalent de magie nécromantique, démoniaque, élémentaire ou illusioniste.

Profils :

	M	CC	CT	FE	PV	IA	Cd	Int	Cl	FM		
Orque Noir	4	4	3	4	4	1	2	1	8	5	7	7
Héros 5	4	5	4	5	4	1	3	2	8	5	7	7
Héros 10	4	6	4	5	5	2	3	3	9+1	5	7	7
Héros 15	4	6	4	5	5	3	4	3	10+2	5	8+1	8+1
Héros 20	4	7	4	5	5	4	5	4	10+3	5	8+1	8+1
Héros 25	4	7	5	5	5	4	5	4	10+3	7+2	9+2	9+2
Sorcier 5	4	5	3	5	4	1	2	1	8	6+1	8+1	8+1
Sorcier 10	4	5	3	5	4	2	3	1	9+1	7+2	8+1	9+2
Sorcier 15	4	6	3	5	5	3	3	1	10+2	7+2	9+2	9+2
Sorcier 20	4	6	4	5	5	4	4	1	10+2	8+3	9+2	10+3
Sorcier 25	4	7	5	5	5	4	5	1	10+3	8+3	10+3	10+3

Un Orque Noir a une valeur de 7 points.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 42, 77, 112, 147 ou 217 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 72, 107, 187, 282 ou 427 points.

Les Orques Sauvages

Les Orques ne sont pas connus pour leurs facultés intellectuelles, et ils préfèrent la force brute pour résoudre leurs problèmes. En raison de la complexité grandissante de l'armement, des armures et du développement des techniques, certains Orques ne peuvent simplement pas faire face. Ce qui commence par une simple incapacité à comprendre la dernière machine de guerre Naine peut facilement devenir une phobie pour tous les aspects de la technologie. Les forêts et les montagnes du Vieux Monde sont pleines de tribus Orques qui ont fui toute forme de développement technique. Les hommes les appellent Orques Sauvages.

Les Orques Sauvages sont des adeptes du travail de la pierre et ils fabriquent leurs pointes de flèches et leurs lames à partir de silex. Ils utilisent tout de même parfois des armes en métal qu'ils achètent à d'autres Orques ou d'autres gobelinoïdes. Les Orques Sauvages préfèrent porter des vêtements traditionnels plutôt grossièrement réalisés. Ils refusent de porter (ou de comprendre) les armures, et ils croient que la nudité leur offre un certain degré de protection magique.

Les Orques Sauvages sont physiquement identiques aux Orques ordinaires. Ils portent parfois des peintures de guerre, des colliers de dents, des perles ou d'autres formes d'ornements "primitifs".

Alignement. Mauvais.

Taille de socle. 25 x 25mm.

Règles spéciales

1. Les Orques Sauvages sont sujets à l'*animosité* contre toutes les autres unités gobelinoïdes. Comme ils sont culturellement distincts des autres Orques, ils sont considérés comme de races différentes pour le test d'*animosité*.
2. Les Orques Sauvages ne portent normalement pas d'armure -à l'exception de boucliers- quoique les personnages puissent le faire. Une unité ou un personnage sans armure gagne une forme de

"protection magique" qui reflète leur croyance dans les pouvoirs protecteurs de la nudité. Ceci équivaut à une *armure légère*. Cependant, cette protection spéciale est perdue si un personnage reçoit une armure autre qu'un bouclier.

3. Les Orques Sauvages ont *peur* des chars et de toutes les machines de guerre (canons, catapultes, etc. et toutes les machines du Chariot à Pompe Snotling au construction des Nains du Chaos).
4. Une unité d'Orques Sauvages doit effectuer un test de *déroute* si elle subit une perte du fait d'un engin de guerre durant la *phase de tir*.
5. Les Orques Sauvages sont sujets à la *frénésie*.
6. Les sorciers Orques Sauvages peuvent remplacer un sort de magie de bataille de chaque niveau par un sort de niveau équivalent de magie nécromantique, démoniaque, élémentaire ou illusioniste.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	P	V	I	A	Cd	Int	CI	FM
O. sauvage	4	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7	
Héros 5	4	4	4	4	4	1	3	2	7	5	7	7	
Héros 10	4	5	4	4	5	2	3	3	8+1	5	7	7	
Héros 15	4	5	4	4	5	3	4	3	9+2	5	8+1	8+1	
Héros 20	4	6	4	4	5	4	5	4	10+3	5	8+1	8+1	
Héros 25	4	6	5	4	5	4	5	4	10+3	7+2	9+2	9+2	
Sorcier 5	4	4	3	4	4	1	2	1	7	6+1	8+1	8+1	
Sorcier 10	4	4	3	4	4	2	3	1	8+1	7+2	8+1	9+2	
Sorcier 15	4	5	3	4	5	3	3	1	9+2	7+2	9+2	9+2	
Sorcier 20	4	5	4	4	5	4	4	1	9+2	8+3	9+2	10+3	
Sorcier 25	4	6	5	4	5	4	5	1	10+3	8+3	10+3	10+3	

Un Orque Sauvage a une valeur de 5,5 points.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 33, 61, 88, 116 ou 143 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 63, 91, 163, 251 ou 353 points.

Les Semi-Orques

Les Semi-Orques sont le produit d'un mélange de races, principalement d'humains et de Gobelinoïdes. Toutes ces créatures sont communément appelées des Semi-Orques bien qu'elles puissent avoir du sang Gobelinoïde ou Hobgobelinoïde.

Des bandes de Semi-Orques renégats forment souvent des bandes de mercenaires ou de brigands dans le Vieux Monde. Ils sont parfois utilisés comme esclaves ou comme mercenaires dans les sociétés humaines et les plus ouverts d'esprit arrivent à avoir un peu de compassion pour eux. D'autres, plus raisonnables, considèrent ces parents dégénérés avec un certain embarras : ils ne sont pas mécontents de les voir bastonner, dépouiller ou pire.

Les plus humains d'entre eux sont simplement particulièrement laids, avec une peau basanée, l'allure malade, des cheveux noirs huileux, de longs membres dégingandés, une bosse et de grandes dents. Les plus Orques d'entre eux pourraient passer pour des Orques ou

des Gobelins purs si ce n'étaient les cheveux sur leur tête.

Alignement : Neutres ou Mauvais.

Socle : 20 x 20mm.

Règles spéciales :

1. Un Semi-Orque d'alignement *Mauvais* peut servir de chef d'une unité de Gobelins. Seul un *personnage* Semi-Orque d'alignement Mauvais peut servir de *commandant* à une unité Orque (ces derniers sont pointilleux sur ce genre de choses). Les *personnages* Semi-Orques d'alignement Neutre peuvent servir de *commandant* à des unités humaines. Quand ils dirigent une unité gobelinoïde, les Semi-Orques sont considérés comme des gobelinoïdes (autrement, ils ne le sont pas).
2. Les sorciers Semi-Orques peuvent remplacer un sort de magie de bataille de chaque niveau par un sort de niveau équivalent de magie élémentaire, nécromantique, démoniaque ou d'illusionisme.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	P	V	I	A	Cd	Int	CI	FM
Semi-Orque	4"	3	3	3	3	1	3	1	7	6	7	7	
Héros 5	4"	4	4	4	3	1	4	2	7	6	7	7	
Héros 10	4"	5	4	4	4	2	4	3	8+1	6	7	7	
Héros 15	4"	5	4	4	4	3	5	3	9+2	6	8+1	8+1	
Héros 20	4"	6	4	4	4	4	6	4	10+3	6	8+1	8+1	
Héros 25	4"	6	5	4	4	4	6	4	10+3	8+2	9+2	9+2	
Sorcier 5	4"	4	3	4	3	1	3	1	7	7+1	8+1	8+1	
Sorcier 10	4"	4	3	4	3	2	4	1	8+1	8+2	8+1	9+2	
Sorcier 15	4"	5	3	4	4	3	4	1	9+2	8+2	9+2	9+2	
Sorcier 20	4"	5	4	4	4	4	5	1	9+2	9+3	9+2	10+3	
Sorcier 25	4"	6	5	4	4	4	6	1	10+3	9+3	10+3	10+3	

Un Semi-Orque a une valeur de 5 points.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 30, 55, 80, 105 ou 150 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 60, 85, 155, 240 ou 340 points.

Les Snotlings

Les Snotlings sont la plus petite des races gobelinoïdes. Ils ne sont guère intelligents, même selon les standards gobelinoïdes. Les Snotlings sont incapables de fabriquer autre chose que les outils ou les armes les plus simples, ils volent le reste. Cependant, ils sont assez rusés ce qui leur permet de survivre malgré leurs handicaps évidents.

Les autres gobelinoïdes les considèrent comme de la vermine et installent souvent des pièges ou laissent du poison pour les tuer. Parfois ils les gardent dans des cages en bois et les élèvent pour les manger. Dans certains cas, ils sont même parfois poussés à la bataille !

Bien qu'il soit probable que les Snotlings aient évolué dans les profondeurs des repaires gobelins, la race s'est répandue ce dernier siècle et ils peuvent maintenant être trouvés dans la plupart des forêts au bord des Montagnes du Bout du Monde et des Montagnes Noires. Ils préfèrent vivre dans des terriers qu'ils creusent sous les arbres ou

dans des souterrains. Ils survivent aux hivers froids en se blottissant ensemble pour se réchauffer, tandis que les plus braves chassent des blaireaux, des hérissons et d'autres petits mammifères en hibernation. Bien entendu, si vous êtes un Snotling, ils ne sont pas si petits !

Les Snotlings volent les fermes isolées pour obtenir de la nourriture, des vêtements et des armes comme des couteaux. Les terriers Snotlings disposent généralement d'une caverne spéciale pour les champignons et les moisissures dont ils se servent comme armes. En effet, les Snotlings semblent immunisés à la plupart des poisons, ayant probablement développé une résistance aux pièges empoisonnés posés pour eux par les Gobelins.

Les Snotlings ressemblent énormément à leurs cousins Gobelins, mais ils sont plus petits, plus minces et encore plus laids. Leur peau est sombre et verdâtre, mais souvent recouverte d'une bonne couche de boue et d'excréments. Un mètre est une bonne taille pour un Snotling, beaucoup sont plus petits.

Un Snotling désespéré se battra avec férocité, mais plus instinctif qu'animé de mauvaises intentions. Bien que malicieux et immoral, ils ne sont pas cruels comme les Orques et les Gobelins.

Alignement. Neutre

Socle : 40 x 40 mm.

Règles spéciales :

1. Les figurines de Snotlings sont regroupées sur un socle unique de 40 x 40mm qui est supposé contenir 9 créatures. Chaque socle a 3 *Attaques* [de piétinement] et peut subir 3 *blessures*. Chaque fois qu'une unité subit 3 blessures, un socle est retiré.*
2. Chaque socle contient toujours trois Snotlings armés avec l'équivalent d'arcs courts.
3. Les Snotlings ne chargeront pas et ne peuvent pas être chargés à moins qu'ils ne soient au moins trois fois plus nombreux que l'ennemi. Si une unité de Snotlings est chargée par une unité qui n'est pas au moins trois fois moins nombreuse qu'eux, ils doivent *fuir*. Ainsi, une unité de 6 socles (54 créatures) fuira automatiquement si elle est chargée par 19 figurines ou plus. Dans le cas de figurines de plus 3m avec plusieurs **PV**, le nombre total de **PV** est pris en compte plutôt que le nombre de figurine. Par exemple, un Ogre avec 3 **PV** comptera pour 3.
4. Les Snotlings peuvent être utilisés comme *tirailleurs* avec les limites données par **Warhammer Armées**. Dans cas, ils ne chargeront pas d'autres tirailleurs au corps-à-corps, et ne pourront pas *tenir* face à une charge, à moins d'être au moins trois fois plus nombreux que leurs adversaires.
5. Les Snotlings ne peuvent pas être blessés par des poisons. Le bonus des armes *empoisonnées* est ignoré et les gaz n'ont aucun effet sur eux.

* FAQ WD131 :

Q : Pour combien de rangs compte un socle de Snotlings contre un canon ?

R : Un socle de snotlings compte comme ayant trois rangs lorsqu'un canon lui tire dessus et cela quel que soit le nombre réel de snotlings sur le socle.



6. Ils ont parfois des armes *empoisonnées* : un socle ainsi équipé peut rajouter +1 à la *Force* de ses *Attaques* et de corps à corps.

7. Les Snotlings n'ont pas de pouvoirs magiques.

Profil :

E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
1	3	3	3	4	4	4	4

Un socle de Snotlings à une

valeur de 25 points.

Équiper un socle de Snotlings avec des armes empoisonnées coûte +5 points.

LES GNOMES

Les Gnomes sont des parents plus petits des Nains, avec une culture, un langage et un tempérament similaire. Pour autant qu'on le sache, les Gnomes ont toujours vécu avec les Nains, bien qu'ils aient leurs propres quartiers et qu'ils ne se mélangent jamais avec eux. Il est fort possible que ces deux races aient évolué ensemble, physiquement et culturellement, probablement à partir d'un ancêtre commun.

Les Gnomes sont encore plus rares, encore moins prolifiques et encore plus isolationnistes que les Nains. On ne sait pas si les Gnomes et les Nains peuvent se croiser, peu de gens oseraient interroger un membre de ces races sur leur vie sexuelle. C'est cependant peu probable, les deux races étant fières et indépendantes. Il n'y a rien de plus efficace pour énerver un Gnome que de le prendre pour un Nain.

Quelques Gnomes vivent chez les humains, mais c'est bien plus rare que pour les Nains. La grande majorité vit dans de petits villages isolés dans ou sous les Montagnes du Bord du Monde. Autrefois ces communautés étaient reliées à l'Empire Nain souterrain qui allait de la Norsca jusqu'aux Terres du Sud, mais maintenant les tunnels et les tours les reliant sont détruits ou infestés de Gobelins. Les communautés Gnomes existent aussi à travers le Vieux Monde, où elles préfèrent les affleurements rocheux et les collines comme les Landes Miroitantes dans L'Empire où Glimdwarrow, l'une de leurs plus grandes communautés, est située.

Les Gnomes sont petits et trapus et dépassent rarement un mètre vingt de haut. Ils ont un nez bulbeux, des cheveux et de longues barbes en bataille. Les couleurs de cheveux sombres prédominent, en particulier le noir. Leur peau a tendance à être légèrement plus sombre que celle des humains.

Alignement : Neutre.

Taille du socle : 20 x 20 mm.

Règles spéciales :

1. Les Gnomes partagent la *haine* des gobelinoïdes des Nains.
2. Les Gnomes sont de mauvais cavaliers, préférant

voyager par chariot ou à pied plutôt qu'à cheval. Quand ils doivent chevaucher, ils préfèrent des poneys inoffensifs, des mules ou des ânes. Pour représenter cela, la cavalerie Gnome se déplace de 2" plus lentement que la cavalerie humaine équivalente (généralement 6" au lieu de 8"). Ils ne reçoivent également pas de *bonus de charge* quand ils chargent à cheval, et n'ont pas de *bonus d'armes* associés à la charge.

3. Les sorciers Gnomes sont des maîtres de l'illusion et doivent toujours remplacer au moins un sort de magie de bataille de chaque niveau avec un sort d'illusionnisme du même niveau. Ils peuvent remplacer tous leurs sorts de magie de bataille par de la magie illusionniste s'ils le désirent. Ils peuvent remplacer un unique sort de magie de bataille de n'importe quel niveau par un sort élémentaire, mais ne peuvent jamais avoir plus d'un tel sort au total. Les Gnomes n'utilisent pas de magie démoniaque ou nécromantique.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Gnome	4"	4	3	3	2	1	3	1	8	7	7	8
Héros 5	4"	5	4	4	3	1	4	2	8	7	7	8
Héros 10	4"	6	4	4	4	2	4	3	9+1	7	7	8
Héros 15	4"	6	4	4	4	3	5	3	10+2	7	8+1	9+1
Héros 20	4"	7	4	4	4	4	6	4	10+3	7	8+1	9+1
Héros 25	4"	7	5	4	4	4	6	4	10+3	9+2	9+2	10+2
Sorcier 5	4"	5	3	4	2	1	3	1	8	8+1	8+1	9+1
Sorcier 10	4"	5	3	4	2	2	4	1	9+1	9+2	8+1	10+2
Sorcier 15	4"	6	3	4	3	3	4	1	10+2	9+2	9+2	10+2
Sorcier 20	4"	6	4	4	3	4	5	1	10+2	10+3	9+2	10+3
Sorcier 25	4"	7	5	4	3	4	6	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Un Gnome a une valeur de 5 points.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 18, 33, 48, 63 ou 78 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 48, 63, 123, 198 ou 288 points.

LES HALFELINGS

La seule région peuplée exclusivement de Halfelings est celle du "Moot" qui se trouve dans L'Empire. C'est une région tranquille, pastorale et prospère, et ses habitants sont un peuple heureux, bien intentionné et assez indolent. Les Halfelings sont plus intéressés par le bien-être de leur récolte et de leur bétail que par les affaires militaires. Leur milice est censée aider Le Moot à se défendre contre les invasions, et fait techniquement partie de l'Armée Impériale. Sa valeur en tant que corps militaire est douteuse. Leur seule renommée militaire vient de leur rôle comme gardiens du train et cuisiniers.

Les Halfelings font entre 60 à 120 cm. Ils sont rondouillards et bien loin d'être aussi robustes que les Nains malgré leur taille similaire. Ils n'ont pas de barbes, sauf parfois des favoris, et leurs extrémités sont

étrangement grandes et couvertes de poils. À moins de violentes intempéries, les Halfelings se baladent pieds nus.

Alignement. Neutre.

Taille du socle. 20 x 20 mm.

Règles spéciales :

1. Les Halfelings sont trop petits pour monter à cheval, et se satisfont du dos de placides poneys. Pour représenter cela, la cavalerie Halfeling se déplace de 2" moins vite que la cavalerie humaine équivalente (généralement 6" au lieu de 8"). De plus, quand ils chargent à cheval, ils ne reçoivent ni bonus au jet *pour toucher* ni bonus associés à leur arme en charge.
2. Les Halfelings sont de bons tireurs avec toutes les armes de jet et les frondes. Ils peuvent ajouter 2" à la portée de toutes les armes de jet, et 4" à la portée d'une fronde.
3. Les Halfelings sont de bons forestiers et ont une affinité naturelle avec la nature. Ils se déplacent dans les bois sans pénalités de mouvement.
4. Les sorciers Halfelings peuvent remplacer un sort de magie de bataille de chaque niveau par un sort de niveau équivalent de magie élémentaire ou d'illusionnisme. Ils peuvent également avoir un unique sort de magie démoniaque mais n'utilisent pas la magie nécromantique.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Halfeling	3"	2	4	2	2	1	5	1	6	7	6	8
Héros 5	3"	3	5	3	2	1	5	2	6	7	6	8
Héros 10	3"	4	5	3	3	2	5	3	7+1	7	6	8
Héros 15	3"	4	5	3	3	3	6	3	8+2	7	7+1	9+1
Héros 20	3"	5	5	3	3	4	7	4	9+3	7	7+1	9+1
Héros 25	3"	5	6	3	3	4	7	4	9+3	9+2	8+2	10+2

Sorcier 5	3"	3	4	3	2	1	5	1	6	8+1	7+1	9+1
Sorcier 10	3"	3	4	3	2	2	6	1	7+1	9+2	7+1	10+2
Sorcier 15	3"	4	4	3	3	3	6	1	8+2	9+2	8+2	10+2
Sorcier 20	3"	4	5	3	3	4	7	1	8+2	10+3	8+2	10+3
Sorcier 25	3"	5	6	3	3	4	8	1	9+3	10+3	9+3	10+3

Un Halfeling a une valeur de 3,5 points.

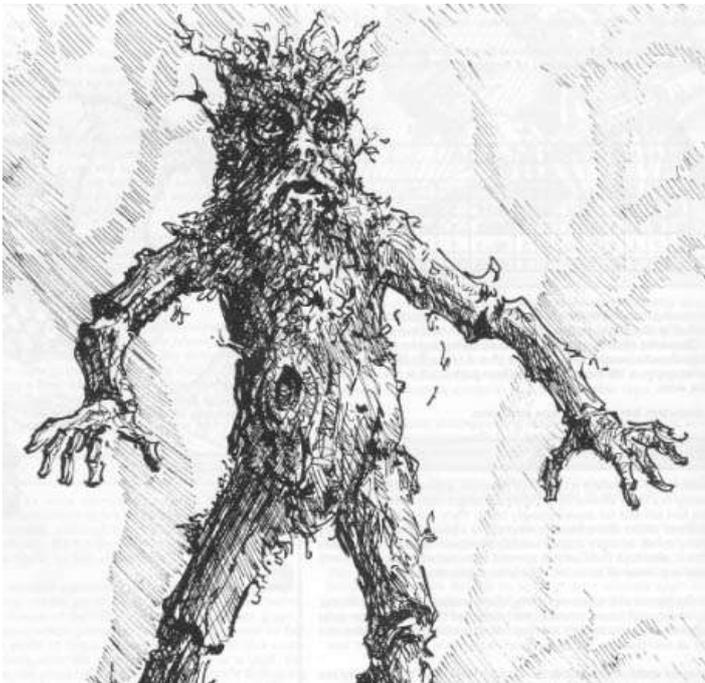
Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 21, 39, 56, 74 ou 91 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 51, 69, 131, 209 ou 301 points.

LES HOMMES-ARBRES

Les Hommes-Arbres sont des créatures humanoïdes de grande taille qui ressemblent à des arbres. Leur origine est obscure. Ils pourraient être apparentés aux Trolls, avec lesquels ils partagent de nombreux traits notamment leur résistance naturelle aux dommages et leur longévité considérable.

Les Hommes-Arbres habitent les denses forêts du Vieux Monde et sont occasionnellement aperçus par les bûcherons et les chasseurs. Ils ne se mélangent pas avec les



autres races exceptés les Elfes Sylvains. Ils détestent particulièrement les gobelinoïdes, mais sont suspicieux envers toutes les races humanoïdes à part les Elfes.

Bien que paisibles par nature, les Hommes-Arbres seront prêts à se battre pour défendre leurs forêts, et, une fois excités, sont extrêmement agressifs et dangereux. Ils sont même plus forts et plus résistants que des Trolls, et sont impossibles à blesser avec la plupart des armes. Leur seule vulnérabilité vient du feu, puisque leur peau sèche et boisée brûle aisément.

Alignement. Bon.

Taille de socle. 40 x40mm.

Règles spéciales :

1. Les Hommes-Arbres sont des créatures de plus de 3m. Ils provoquent la *peur* aux ennemis de moins de 3m.
2. Leur peau dure leur donne une *sauvegarde d'armure* de 5 ou 6 sur un D6.
3. Ils font des *Attaques de piétinement*.
4. Ils sont *inflammables*.
5. Ce sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -2 à la *sauvegarde d'armure*.
6. Les Hommes-Arbres *haïssent* toutes les créatures gobelinoïdes (Gobelins, Orques, Hobgobelins et Snotlings).
7. Ils peuvent ramasser un rocher durant leur *phase de mouvement* au lieu de se déplacer. Ils peuvent ensuite le lancer jusqu'à 12" durant leur *phase de tir*, ce qui cause D6 touches de *Force* 5 sur une unité cible. Alternativement, le rocher peut être lâché sur des ennemis de moins de trois mètres en combat au corps-à-corps au lieu de faire d'autres attaques ce tour-ci. Un rocher provoque toujours 1D6 touches de *Force* 5. Toutes les *sauvegardes d'armure* contre les rochers sont réduites de -2.
8. Ils ne portent jamais d'armes ou d'équipement.
9. Ils peuvent se déplacer à travers les bois sans pénalité. Ils peuvent traverser des obstacles de moins de trois mètres sans pénalité.

Profils :

	M	C	CT	F	E	P	V	I	A	Cd	Int	CI	FM
H.-Arbre	6	8	3	6	7	6	2	4	9	9	9	9	9
Héros 5	6	9	4	7	7	6	3	5	9	9	9	9	9
Héros 10	6	10	4	7	8	7	3	6	10+1	9	9	9	9
Héros 15	6	10	4	7	8	8	4	6	10+2	9	10+1	10+1	10+1
Héros 20	6	10	4	7	8	9	5	7	10+3	9	10+1	10+1	10+1
Héros 25	6	10	5	7	8	9	5	7	10+3	10+2	10+2	10+2	10+2

Sorcier 5	6	9	3	7	7	6	2	4	9	10+1	10+1	10+1	10+1
Sorcier 10	6	9	3	7	7	7	3	4	10+1	10+2	10+1	10+2	10+2
Sorcier 15	6	10	3	7	8	8	3	4	10+2	10+2	10+2	10+2	10+2
Sorcier 20	6	10	4	7	8	9	4	4	10+2	10+3	10+2	10+3	10+3
Sorcier 25	6	10	5	7	8	9	5	4	10+3	10+3	10+3	10+3	10+3

Un Homme-Arbre a une valeur de 280 points.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 330, 380, 430, 480 ou 530 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 360, 410, 505, 615 ou 740 points.

LES HOMMES-BÊTES

Durant les premières Incursions du Chaos, la poussière de pierre distordante sema l'influence corruptrice du Chaos et toutes les races furent affectées. La folie et les mutations changèrent les créatures existantes et en créèrent de nouvelles. Certaines survécurent et se multiplièrent. Au fil du temps, certaines races se stabilisèrent sous des formes fixes, et des individus hideux au-delà de toute description s'enfouirent sous terre avant d'être oubliés. Les Hommes-Bêtes, ensemble de créatures mi-hommes mi-bêtes sont issus de cela.

Les Hommes-Bêtes sont corrompus d'esprit tout autant que de corps. Le sadisme et la vénération des dieux du Chaos sont leurs seuls loisirs dans un monde où ils sont craints et haïs. Les Skavens -des créatures combinant les attributs physiques des hommes et des rats- naquirent d'un groupe isolé d'Hommes-Bêtes. D'autres formes d'Hommes-Bêtes sont moins stables et présentent de nouvelles mutations à chaque génération : des mélanges déments de chair bestiale et de vestiges d'humanité.

Suite aux récentes Incursions, le nombre de naissance de mutants et d'Hommes-Bêtes parmi la population humaine du Vieux Monde a considérablement augmenté. Abandonnés dans les forêts, ces "donnés" sont élevés par les Hommes-Bêtes, et augmentent leurs rangs. De nombreux hommes naïfs et désespérés se sont également tournés vers la vénération des dieux du Chaos. Ils rejoignent les orgies nocturnes des Hommes-Bêtes dans les forêts et ils succombent à l'attrait de la folie. La puissance des Hommes-Bêtes grandit en secret, nourrie par le soutien des humains corrompus et donnant naissance à de nouvelles abominations. Leur heure s'approche.

Les Hommes-Bêtes sont d'apparence globalement humanoïdes mais varient selon l'individu. La plupart combinent des attributs humains et animaux, et ils sont

souvent poilus ou extrêmement laids. Les plus fréquents et les plus faciles à reconnaître ont la tête, les cornes et parfois les jambes d'un bouc.

Alignement. Chaos.

Socle : 25 x 25mm

Règles spéciales :

1. Une unité d'Hommes-Bêtes a D6-3 *attributs dominants du Chaos* qui sont déterminés avant la bataille sous la supervision du MJ. Un personnage Homme-Bête a les *attributs personnels* suivants :

	Occurrence	Nombre d'attributs max.
Homme-bête	50 %	D3
Héros 5	65 %	D4
Héros 10	85 %	D6
Héros 15	Toujours	D6+1
Héros 20	Toujours	D6+2
Héros 25	Toujours	D6+3
Sorcier 5	85 %	D4
Sorcier 10	Toujours	D6
Sorcier 15	Toujours	D6+1
Sorcier 20	Toujours	D6+2
Sorcier 25	Toujours	D6+3

2. Les Hommes-bêtes utilisent indifféremment la magie de bataille, démoniaque ou nécromatique.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
H. Bêtes	4"	4	3	3	4	2	3	1	7	6	7	6
Héros 5	4"	5	4	4	4	2	4	2	7	6	7	6
Héros 10	4"	6	4	4	5	3	4	3	8+1	6	7	6
Héros 15	4"	6	4	4	5	4	5	3	9+2	6	8+1	7+1
Héros 20	4"	7	4	4	5	5	6	4	10+3	6	8+1	7+1
Héros 25	4"	7	5	4	5	5	6	4	10+3	8+2	9+2	8+2
Sorcier 5	4"	5	3	4	4	2	3	1	7	7+1	8+1	7+1
Sorcier 10	4"	5	3	4	4	3	4	1	8+1	8+2	8+1	8+2
Sorcier 15	4"	6	3	4	5	4	4	1	9+2	8+2	9+2	8+2
Sorcier 20	4"	6	4	4	5	5	5	1	9+2	9+3	9+2	9+3
Sorcier 25	4"	7	5	4	5	5	6	1	10+3	9+3	10+3	9+3

Un Homme-Bête a une valeur de 10 points.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 60, 110, 160, 210 ou 260 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 90, 140, 235, 345 ou 470 points.

Les Hommes-Bêtes affiliés

Les *Realms of Chaos* décrivent des Hommes-Bêtes affiliées aux quatre Puissances majeures du Chaos : Khorne, Slaanesh, Nurgle et Tzeentch. Ce qui est dessous est extrait de *The Lost and the Damned*.

Hommes-Bêtes de Khorne : les Khorngors

La marque de Khorne apparaît clairement dans le physique de ces hommes-bêtes. Ils ont des visages ou des têtes canines, des mâchoires féroces et des dents dégoulinantes de salive. Leur peau ou fourrure est habituellement rouge, et leurs yeux sont totalement blancs avec une pupille rouge. Les héros ont souvent une fourrure particulièrement impressionnante, soit rouge éclatant, noir tacheté de rouge, ou une étrange couleur métallique. Si l'homme-bête a des cornes, elles peuvent être sculptées dans la forme de la rune crâne de Khorne. La même rune peut être peinte ou marquée sur la peau ou la fourrure, et peut être tatouée sur le front.

1. Les Khorngors ont un bonus de +2 à leur *Force Mentale*. [*Slaves to Darkness* propose des Khorngors à +1 en *Force*, c'est excessif et à la limite de l'antijeu et il vaut mieux retenir le bonus à la **FM**. NdT].
2. Ces Hommes-Bêtes *haïssent* les adorateurs de Slaanesh.
3. Ils se battent toujours en unité homogène. Ils peuvent cependant être commandés par un *personnage* Homme-Bête, du moment qu'il ne suit aucune autre Puissance du Chaos.
4. Un chaman de Khorne peut lancer des sorts, mais par respect envers son dieu, il ne le fait pas. En retour, Khorne lui fait don de certains pouvoirs. Il a la possibilité d'annuler un sort dans un rayon de 24" ; le chaman peut l'annuler simplement en dépensant autant de *points de magie* qu'il en a fallu pour lancer le sort. Un chaman de Khorne peut annuler n'importe quel nombre de sorts dans un tour, du moment qu'il possède assez de **PM** pour le faire.

Hommes-Bêtes de Slaanesh : les Slaangors

Les hommes bêtes de Slaanesh ont une fourrure blanche ou presque et une peau pale ou pastel. Leurs yeux sont verts et sont parfois similaires à ceux des démonettes. La Rune de



Slaanesh apparaît quelque part sur leurs corps, peinte sur leur peau ou gravée sur une armure, un bracelet ou un collier. Beaucoup d'hommes bêtes de Slaanesh ont des têtes ou des cornes de Taureau (ils sont des Bovigors en fait) tout comme le démon majeur de leur maître.

1. Les Slaangors ont un bonus de +1 à leur *Calme*.
2. Ils *haïssent* les adorateurs de Khorne.
3. Un chaman Homme-Bête de Slaanesh a toujours les sorts de Slaanesh correspondants à son niveau. Ses autres sorts restants sont tirés normalement.

Hommes-Bêtes de Nurgle : les Pestigors

Les hommes-bêtes de Nurgle ont la peau boursouflée et craquelée, souvent rouge avec la peau fendue et des plaies que leur a données leur généreux maître. Leur peau et leurs corps sont criblés de toutes sortes de maladies. Cependant, ils gardent la vigueur morbide qui caractérise leur maître, en conséquence, leurs afflictions ne gâchent en aucun cas leur valeur au combat. Le signe de Nurgle est marqué sur leurs armures, peint sur leurs vêtements, et quelquefois à même leur peau.

1. Les Pestigors ont un bonus de +1 à leur *Endurance*.
2. Ils haïssent les adorateurs de Tzeentch.
3. Un Pestigor [ou une unité de Pestigors] a 50% de chances d'être le porteur de la *Pourriture de Nurgle* (cf. TlatD p. 24). La maladie peut être transmise à ses adversaires en corps à corps.
4. Un chaman Pestigor possède les sorts de Nurgle correspondants à son niveau. Ses autres sorts restants sont tirés normalement.

Hommes-Bêtes de Tzeentch : les Tzaangors

Comme le Grand Manipulateur lui-même, les Hommes-Bêtes de Tzeentch sont spectaculaires par leur diversité. Ils ont toujours au moins un trait impressionnant, une fourrure éclatante ou de teinte exotique, des cornes façonnées, etc.

1. Les unités de Tzaangors ont 1D4 *attributs dominants du Chaos* au lieu de 1D6-3 normalement. Les *personnages* en ont toujours 1D6.
2. Ils *haïssent* les adorateurs de Nurgle.
3. Un chaman de Tzeentch a toujours les sorts de Tzeentch correspondants à son niveau. Ses autres sorts restants sont tirés normalement.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Khorngor	4	4	3	3	4	2	3	1	7	6	7	8
Slaangor	4	4	3	3	4	2	3	1	7	6	8	6
Pestigor	4	4	3	3	5	2	3	1	7	6	7	6
Tzaangor	4	4	3	3	4	2	3	1	7	6	7	6

Leur coût en points est identique à celui des autres Hommes-Bêtes et il est possible de décliner tous les niveaux de héros et de sorcier.

LES HOMMES-LÉZARDS

Lorsque les Slanns arrivèrent sur la planète, elle était déjà peuplée de créatures, dont certaines avaient développé un

degré de civilisation complètement différent de celui des Slanns ou des races des temps modernes. Durant l'évaluation et la réorganisation du monde par les Slanns, beaucoup de ces races furent détruites. Les ancêtres des hommes-lézards étaient parmi les cultures les plus avancées de leur époque et furent décimés impitoyablement par les slanns qui ne leur accordèrent aucun rôle dans le futur. De fait, on croit que les hommes-lézards constituent la race intelligente la plus ancienne du monde connu. Tandis que le monde se réchauffait, les Hommes-Lézards survivants se réfugièrent dans des cavernes souterraines sombres et froides. Ils survivent encore là, en dépit de tous les efforts pour les en déloger.

Les Hommes-Lézards sont une race de reptiles humanoïdes bipèdes. Ils sont souvent associés aux Troglodytes. Ils vivent dans les profondeurs des réseaux de cavernes naturelles, sous les plus profondes habitations des nains et des gobelins. Ils en émergent parfois pour effectuer des raids et faire des prisonniers, en passant par les citadelles occupées par ces derniers, bien qu'ils n'aiment pas ces endroits pour s'installer. S'ils vont jusqu'à la surface, ils y construisent des campements temporaires dans les caves et les cavernes qu'ils renforcent de murs de pierre primitifs.

La taille des Hommes-Lézards varie entre 1m50 et 2m50. Ils ont des bras et des jambes musclées, un gros cou et la tête typiquement reptilienne. Leur queue est longue et puissante. Leurs corps sont couverts d'écailles résistantes qui peuvent avoir des couleurs allant des marrons mats aux bleus irisés en passant par les rouges. Les hommes-lézards ne portent pas beaucoup de vêtements, mais ils se parent fréquemment de bijoux en os ou en verroteries et, à l'occasion, élaborent des coiffures. Du fait de leur peau extrêmement dure, résistante, ils portent rarement d'armures quoiqu'ils utilisent parfois des boucliers. Ils ont une vision nocturne portant à 30 mètres.

Les Hommes-Lézards ne sont pas une race mauvaise, mais leur psychologie est étrange pour les créatures à sang chaud et les contacts sont rares.

Alignement : Neutre.

Taille du socle. 25 x 25 mm

Règles spéciales :

1. Les Hommes-Lézards sont immunisés à la *peur* et à la *panique*. Ils peuvent cependant être mis en déroute normalement.
2. Leur peau de cuir leur donne une sauvegarde de 6 comme une armure légère mais n'impose aucun encombrement.
3. Ils se sont pas affectés par l'odeur des Troglodytes (et des autres races reptiliennes)
4. Un Homme-Lézard peut agir comme commandant d'une unité de Troglodytes.
5. Les sorciers Hommes-Lézards peuvent remplacer un sort de magie de bataille de chaque niveau par un sort de niveau équivalent de magie élémentaire, nécromantique ou démonique. Ils n'utilisent pas l'illusionisme.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
H-Lézard	4"	3	3	3	4	2	1	1	9	5	9	9
Héros 5	4"	4	4	4	4	2	2	2	9	5	9	9
Héros 10	4"	5	4	4	5	3	2	3	10+1	5	9	9
Héros 15	4"	5	4	4	5	4	3	3	10+2	5	10+1	10+1
Héros 20	4"	6	4	4	5	5	4	4	10+3	5	10+1	10+1
Héros 25	4"	6	5	4	5	5	4	4	10+3	7+2	10+2	10+2

Sorcier 5	4"	4	3	4	4	2	1	1	9	6+1	10+1	10+1
Sorcier 10	4"	4	3	4	4	3	2	1	10+1	7+2	10+1	10+2
Sorcier 15	4"	5	3	4	5	4	2	1	10+2	7+2	10+2	10+2
Sorcier 20	4"	5	4	4	5	5	3	1	10+2	8+3	10+2	10+3
Sorcier 25	4"	6	5	4	5	5	4	1	10+3	8+3	10+3	10+3

Un Homme-Lézard a une valeur de 20 points.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 70, 120, 170, 220 ou 270 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 100, 150, 245, 355 ou 480 points.

LES HUMAINS

Les êtres humains sont les plus nombreux et les plus puissants de toutes les races qui peuplent le Vieux Monde. Leurs Royaumes comptent des villes prospères, d'immenses cités et d'innombrables petites communautés. Superficiellement, il semblerait que les sociétés humaines se portent très bien... La vérité est moins optimiste. La corruption ronge le cœur de l'humanité, corrompt les efforts des gens honnêtes et ronge les fondements de la société. Parmi les dirigeants, les serviteurs du mal sont à l'œuvre, et nombreux sont ceux qui sont séduits par l'adoration des dieux du Chaos. Les mutants et des hommes-bêtes prospèrent dans les zones isolées, et dans les forêts les étranges sbires du Chaos se réunissent pour hater la ruine de l'Humanité. Un jour, ils réussiront car, quelle que soit la vigilance des gardes des villes et des villages, l'attrait du Chaos est profondément ancrée dans la psyché humaine.

Les forces humaines surveillent de près les intrusions du Chaos dans leurs terres, et les armées humaines sont occupées à combattre les Hommes-Bêtes et les autres créatures du Chaos en maraude. Lorsqu'ils ne sont pas activement engagés contre la menace venant du nord, il faut mater des Gobelins, éliminer des gangs de bandits et harceler la province voisine (surtout si la province voisine se trouve de l'autre côté de la frontière nationale). Les armées humaines régulières sont vastes et organisées de manière professionnelle. Elles sont financées et équipées par les états et chaque armée peut être menée de manière efficace et cohérente – loin des raids épars des bandes d'Orques et de Gobelins qui se déversent occasionnellement depuis l'est des Montagnes du Bord du Monde.

Les humains du Vieux Monde sont semblables aux Européens de notre époque, sauf que leur vie a tendance à être plus dure et plus difficile. Ils sont habitués aux caprices de la météo et des coups du sort, caractéristique des

sociétés dépourvues d'approvisionnement en eau, d'assainissements efficaces et de communication.

Alignement. Neutre en majorité mais tous sont possibles.

Taille de socle. 20 x 20mm

Règles spéciales

1. Les humains ne sont généralement pas soumis à des règles de psychologie particulière. Certaines unités ont des règles psychologiques particulières comme indiqué dans **Warhammer Armées**.
2. Les sorciers humains utilisent indifféremment la magie de bataille, illusionniste ou élémentaire. Ils peuvent cependant également utiliser un sort par niveau de magie démoniaque ou nécromantique.
3. Les sorciers d'alignement Mauvais utilisent indifféremment la magie de bataille, démoniaque, élémentaire ou illusionniste. On appelle « nécromanciens » ceux qui utilisent majoritairement la magie nécromantique et « démonistes » les spécialistes de la magie démoniaque.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Humain	4"	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Héros 5	4"	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7
Héros 10	4"	5	4	4	4	2	4	3	8+1	7	7	7
Héros 15	4"	5	4	4	4	3	5	3	9+2	7	8+1	8+1
Héros 20	4"	6	4	4	4	4	6	4	10+3	7	8+1	8+1
Héros 25	4"	6	5	4	4	4	6	4	10+3	9+2	9+2	9+2
Sorcier 5	4"	4	3	4	3	1	3	1	7	8+1	8+1	8+1
Sorcier 10	4"	4	3	4	3	2	4	1	8+1	9+2	8+1	9+2
Sorcier 15	4"	5	3	4	4	3	4	1	9+2	9+2	9+2	9+2
Sorcier 20	4"	5	4	4	4	4	5	1	9+2	10+3	9+2	10+3
Sorcier 25	4"	6	5	4	4	4	6	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Un Humain a une valeur de 5 points.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 30, 55, 80, 105 ou 150 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 60, 85, 155, 240 ou 340 points.

Les Norses

Les Norses sont des humains qui vivent dans le Nord du Vieux Monde, dans les terres ravagées par le Chaos de Norsca. Ils se déplacent partout dans le monde à bord de leurs navires-dragons, oscillant entre le commerce, l'exploration et le pillage. Les Norses sont courants dans la partie nord du Vieux Monde et leurs drakkars sont fréquemment vus dans les ports de Kislev et de l'Empire. Ils sont respectés comme les courageux guerriers et inlassables aventuriers qu'ils sont. Ils sont aussi enclins à l'ivresse, la vantardise et à se battre entre eux.

Les Norses sont un peuple têtu et vigoureux, mais ils sont superstitieux et plutôt méfiants envers les nouvelles technologies. Leurs dieux sont des divinités guerrières, et leurs guerriers comptent parmi les plus féroces du monde. Leurs armées peuvent accueillir quelques troupes très exotiques comme des berserkers, combattants à moitié

fous, et des loups-garous.

Souvent légèrement plus grands que la moyenne, les Norses ont tendance à avoir les cheveux roux ou blonds, souvent portés long ou tressés.

Alignement. Neutre comme les autres humains.

Taille de socle. 20 x 20mm

Règles spéciales :

1. Les unités de Norses sont soumises à l'*Animosité de Saga*.
2. Une armée Norse peut inclure des berserkers.
3. Une armée Norse peut inclure des unités de *guerriers-loup*. Les guerriers-loup sont des garous incapables d'assumer pleinement leur forme de loup, mais qui se battent comme des **hommes-loups** – mi-homme mi-loup (voir *Garous* ci-dessous).

Les Loups-Garous

Les Garous sont des créatures d'origine humaine. Ils ressemblent à des humains à tous les égards, excepté qu'ils sont plus ou moins en mesure d'adopter la forme d'un loup. La raison de l'existence de cette étrange race est inconnu – il est fort probable qu'elle a évolué à partir de mutations du génome humain courant, bien qu'il soit aussi possible qu'il s'agisse du résultat d'une expérience génétique des Slanns sur plusieurs espèces.

Les Garous sont des carnassiers et ils doivent régulièrement se transformer et se nourrir sous leur forme animale. Pour cette raison, beaucoup d'humains les craignent et les fuient, et les Garous eux-mêmes préfèrent vivre loin de toute habitation humaine. La rumeur dit que des familles de garous vivent au plus profond des forêts de l'Empire, vivant une double vie, bûcherons le jour et chassant la nuit.

La grande majorité des Garous* sont capables de se transformer en une forme mi-homme mi-loup appelée Homme-Loup. Ils ont donc deux formes distinctes, celle d'un humain normal et celle d'un Homme-Loup. Sous cette dernière forme, ils sont effrayants, avec un puissant corps velu et une tête de loup. Ils marchent sur deux jambes comme un homme et peut porter des vêtements et des armes comme un être humain normal.

En Norsca, ils sont acceptés dans la société (et même vénéré par les autres Norses) et se battent parfois en unité. Normalement, les Garous commencent la bataille dans leur forme d'Homme-Loup, mais il arrive qu'ils commencent sous leur forme humaine et changent au cours de la bataille afin d'effrayer leurs ennemis ! Leurs corps grossissent, leurs poils poussent, et leurs têtes développent un museau effroyable.

Les Garous ont des *personnages* : des individus remarquables qui sortent de la moyenne. Pour chaque niveau de personnage il y a deux profils : un pour leur forme humaine et un autre pour leur forme d'Homme-

* Le livre de règles (cf. 15.8) traite des créatures Garous de manière générale et cette entrée du bestiaire des Loups-garous en particulier. En effet, les Loups-garous sont assez nombreux et bien documentés, les autres créatures garous (d'origine elfes notamment) sont plus rares et suivent des règles proches mais moins détaillées. NdT.



Loup, Un *personnage* Garou d'un niveau donné a le même niveau pour sa forme humaine et d'Homme-Loup, bien que les profils soient différents. Par exemple, un Garou Héros 15 a un profil humain de niveau 15 et un profil Homme-Loup du même niveau.

De plus, les *personnages* Garous ont une troisième forme invariante qui est celle d'un Loup Géant.

Alignement. Les Garous peuvent être de n'importe quel alignement, mais sont communément *Neutre*.

Taille du socle. Humain 20 x 20mm

Homme-loup 20 x 20mm

Loup Géant 25 x 50mm

Règles spéciales :

1. Les unités de Garous peuvent commencer la bataille sous forme humaine ou directement comme Homme-Loup. S'ils entrent dans la partie en forme humaine, les joueurs doivent prévoir des figurines alternatives à utiliser dès que l'unité se sera transformée. Une fois qu'une unité de Garous a pris sa forme d'Homme-loup elle reste ainsi jusqu'à la fin de la bataille.
2. Les *personnages* Garous peuvent commencer la bataille sous forme humaine ou d'homme-loup. Ils ne peuvent pas entrer comme Loups Géants. Des figurines pour les trois formes doivent être prévues. Les *personnages* Garous peuvent alterner entre leurs trois formes au cours de la bataille, et ils sont obligés d'effectuer un test de *transformation* dans certaines circonstances, comme décrit ci-dessous au point 6.
3. Toutes les figurines d'une unité de Garous adoptent toujours la même forme. Un test de *transformation* unique est effectué comme décrit au point 6. Le résultat s'applique à l'ensemble de l'unité. Si elle est dirigée par un personnage, ce dernier peut adopter une forme différente et être traité séparément. Les *personnages* effectuent donc leur test séparément

- même s'ils commandent l'unité.
4. Les *personnages* Garous peuvent uniquement se transformer en Loup Géant une fois qu'ils se sont déjà changés en Homme-Loup. De même, pour quitter leur forme de Loup Géant, ils doivent se transformer en hommes-loup pour ensuite pouvoir prendre forme humaine. Il n'est pas possible de passer de la forme humaine à la forme de Loup Géant (et vice versa) en une seule transformation.
 5. Un joueur contrôlant des Garous peut tenter de transformer toute unité ou personnage au début de son tour. Si un *personnage* Garou est engagé dans un combat au corps à corps au début du tour sous sa forme humaine, le joueur **doit** effectuer un test pour qu'il adopte sa forme d'Homme-Loup. S'il a déjà sa forme d'homme-loup, il **doit** tester pour voir s'il adopte sa forme de Loup Géant.
 6. Pour effectuer une transformation, le joueur lance un D6. Sur un résultat de 6 la transformation est un succès. Si des unités ennemies se trouvent dans un rayon de 12", le joueur ajoute +1 au résultat du dé. S'ils sont engagés au combat au corps à corps, ajoutez +2 au résultat du dé. Ceci reflète le penchant naturel du Garou à adopter une forme lupine pour le combat.
 7. Une unité de Garous, sous sa forme d'Homme-Loup lorsqu'elle charge ou lorsqu'elle est chargée, devient automatiquement *frénétique*. Aucun test n'est requis pour entrer en *frénésie*.
 8. Les sorciers Garous perdent toutes leurs aptitudes magiques sous forme d'Hommes-Loups ou de Loups Géants. Ceux-ci sont récupérés automatiquement lorsqu'ils reprennent forme humaine.
 9. Une fois qu'un personnage a adopté sa forme de Loup Géant sa personnalité change, car il est complètement soumis à ses pulsions animales. Il *hait* alors l'ennemi le plus proche et est immunisé aux effets psychologiques qu'ils peuvent provoquer (la *peur* par exemple). De plus, il devient automatiquement *frénétique* s'il est chargé ou s'il charge.
 10. Un *personnage* Garou sous forme de Loup Géant et non engagé dans un combat au corps à corps au début de son tour doit effectuer un test de transformation pour repasser en forme d'Homme-Loup. Si la transformation échoue, le joueur doit lancer un nouveau D6 :
 - 1-4 Il reste sous contrôle.
 - 5 Il doit avancer vers le bord de table le plus proche de son mouvement normal en évitant le combat, si possible. Aussi longtemps la figurine reste en jeu, le joueur doit effectuer un test pour changer au début de chacun de ses tours suivants. Aucun jet supplémentaire n'est effectué sur cette table si le *personnage* échoue à se transformer le temps qu'il traverse le bord de table, il quitte définitivement le champ de bataille et ne revient pas en jeu.
 - 6 Le *personnage* doit se déplacer vers le bord de table le plus proche comme décrit ci-dessus. Aucun autre test n'est effectué ; la figurine est retirée de la partie dès qu'elle quitte la table.
 11. Les unités de Garous doivent être menées par un Garou ordinaire ou un *personnage* Garou.
 12. En tournoi, les Garous sont autorisés aux armées indiquées dans **Warhammer Armées** (les Norses). Dans les autres cas, il est possible de créer des Garous encore plus étranges en ajoutant 1D3-1 *attributs dominants du Chaos* à chaque unité, uniquement visible sous leur forme d'Hommes-Loups. Les *personnages* peuvent avoir 1D4-1 *attributs personnels* sous leur forme d'Homme-Loup et de Loup Géant. Ces attributs sont générés avant le début de la partie sous la supervision du MJ.
 13. Un Garou peut être équipé d'armes et d'armures normalement. Si un *personnage* Garou prend sa forme de Loup Géant, tout son équipement est provisoirement perdu, mais il le retrouve lorsqu'il redevient Homme-Loup.

Profils :

Les garous ordinaires ont deux *profils*, un pour leur forme humaine et une pour leur forme d'Homme-Loup. Un *personnage Garou* a un *profil* supplémentaire invariant de Loup Géant.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Garou												
Hom.-loup	4	4	3	4	4	1	4	1	8	6	8	8
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Héros 5												
Hom.-loup	4	5	4	5	4	1	5	2	8	6	8	8
Humain	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7
Héros 10												
Hom.-loup	4	6	4	5	5	2	5	3	9+1	6	8	8
Humain	4	5	4	4	4	2	4	3	8+1	7	7	7
Héros 15												
Hom.-loup	4	6	4	5	5	3	6	3	10+2	6	9+1	9+1
Humain	4	5	4	4	4	3	5	3	9+2	7	8+1	8+1
Héros 20												
Hom.-loup	4	7	4	5	5	4	7	4	10+3	6	9+1	9+1
Humain	4	6	4	4	4	4	6	4	10+3	7	8+1	8+1
Héros 25												
Hom.-loup	4	7	5	5	5	4	7	4	10+3	8+2	10+2	10+2
Humain	4	6	5	4	4	4	6	4	10+3	9+2	9+2	9+2
Sorcier 5												
Hom.-loup	4	5	4	5	4	1	5	2	8	6	8	8
Humain	4	4	3	4	3	1	3	1	7	8+1	8+1	8+1
Sorcier 10												
Hom.-loup	4	6	4	5	5	2	5	3	9+1	6	8	8
Humain	4	4	3	4	3	2	4	1	8+1	9+2	8+1	9+2
Sorcier 15												
Hom.-loup	4	6	4	5	5	3	6	3	10+2	6	9+1	9+1
Humain	4	5	3	4	4	3	4	1	9+2	9+2	9+2	9+2
Sorcier 20												
Hom.-loup	4	7	4	5	5	4	7	4	10+3	6	9+1	9+1
Humain	4	5	4	4	4	4	5	1	9+2	10+3	9+2	10+3
Sorcier 25												
Hom.-loup	4	7	5	5	5	4	7	4	10+3	8+2	10+2	10+2
Humain	4	6	5	4	4	4	6	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Loup Géant 9 6 0 4 4 4 6 2 6 4 6 6
Un garou a une valeur de 15 points.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 65, 115, 165, 215 ou 265 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 95, 145, 230, 350 ou 475 points.

LES HUMAINS CHAOTIQUES

Les dieux du Chaos ne sont pas adorés ouvertement parmi les communautés humaines du Vieux Monde. La plupart des gens tremblent rien qu'en pensant aux ignobles et sanglantes pratiques associées aux dieux tel que Khorne, Slaanesh et Nurgle. Et pourtant, ces divinités inhumaines ont quelques adorateurs qui signent des pactes impies en échange de pouvoirs ou de richesses. Quelles sont les raisons qui poussent un homme à vendre son âme et sa vie au Chaos ? Certains sont corrompus de l'intérieur, des mutants dont les déformations ne sont pas sur le corps dans l'esprit. D'autres sont tentés par la perspective de pouvoir, la richesse et de fonctions élevées. D'autres se tournent vers le Chaos suite à une tragédie personnelle, par folie ou désespoir, et découvrent une forme de réconfort parmi ceux qui sont aussi fous ou désespérés d'eux-mêmes.

Les Champions du Chaos dans Realm of Chaos

Les deux tomes de **Realm of Chaos** refondent complètement la manière de concevoir les *personnages* héros ou sorciers des armées du Chaos. Tout devient aléatoire. Rappelons toutefois que l'usage des **Realm of Chaos** est optionnel et que **Warhammer Armées** utilise les profils et les règles décrites ci-dessous.

Les Cultistes du Chaos

Les adorateurs du Chaos mènent une double vie. À l'extérieur, ce sont des individus normaux et souvent des membres très respectés de leur communauté. Typiquement, ces personnes pourraient être des dirigeants municipaux ou religieux, de riches marchands ou des hommes d'affaires prospères. Le Chaos est généreux et ce n'est pas par hasard que ses adeptes se retrouvent dans des situations élevées.

Ces fidèles se réunissent la nuit pour accomplir les rites aux dieux qui leur apporteront le pouvoir. Leurs temples secrets peuvent se situer dans leurs propres maisons, ou dans les secteurs les plus mal famés des villes. Lors des plus grandes célébrations, les dévots humains peuvent quitter les villes pour frayer sous les étoiles avec les Hommes-Bêtes et les autres serviteurs du Chaos. Dans de nombreux cas, ces cultes ne sont pas dirigés par des humains mais par des serviteurs du Chaos comme les Skavens.

Alignement. Chaos

Taille de socle. 20 x 20mm

Règles spéciales :

Les cultistes du Chaos sont peu susceptibles d'apparaître sur le champ de bataille. Même s'il leur rôle est important, mais il ne concerne pas directement les combats. Un groupe de cultistes pourrait éventuellement former une unité de combattants. Dans ce cas, ils ont des *profils* d'humains normaux et 1D6-4 *attributs dominants*. Les attributs qui seraient impossibles à cacher dans la société humaine doivent être relancés. Des *personnages* héros ou sorciers sont aussi envisageables avec des profils normaux et 1D6-4 *attributs personnels* au départ. Pour chaque 'niveau' au-dessus du profil de base un *personnage* gagne automatiquement un attribut du Chaos. Au niveau 25, il possédera toujours au moins 5 *attributs personnels*.

Les Guerriers du Chaos

Les plus redoutés de tous les humains Chaotiques sont ceux qui dédient leur vie à cette adoration. Les guerriers du Chaos sont de ceux-là : ils sont vendus leurs âmes en échange d'une force et d'un courage surhumain. Seuls des fous peuvent espérer rester indemnes. Comme tous les adorateurs du Chaos, les dieux les « récompensent » de manière bizarre. Plus du guerrier a de succès, plus il a de chance d'être remarqué et récompensé par ses dieux. Malheureusement, les dons des dieux prennent des formes souvent étranges (et fréquemment malvenues).

Un guerrier du Chaos est doté d'armes spéciales et d'armures augmentant sa force physique et son endurance. Il est souvent récompensé par des difformités physiques qui le font ressembler à un Homme-Bêtes. Plus insidieusement,

les récompenses altèrent son esprit et augmente sa folie et ses obsessions. Les Guerriers du Chaos connaissent une gloire météoritique suivie généralement d'une chute dans la bestialité et la folie.

Indésirables dans les sociétés humaines, ces guerriers maraudent dans les régions nordiques du Vieux Monde en petits groupes. Lorsqu'ils ont complètement dégénérés physiquement et mentalement, ils se réfugient dans les Désolations du Chaos. Certains de ces guerriers sont désormais des pantins sans pensée ou des animaux des meutes qui, avec les autres esclaves du Chaos, hurlent après leur humanité perdue.

Alignement. Chaos

Taille de socle. 25 x 25mm

Règles spéciales :

1. Les Guerriers du Chaos utilisent les profils spéciaux présentés ci-dessous. Ils diffèrent des schémas de progression normaux. Les bonus au Cd, Int, Cl et FM des Maraudeurs et des Guerriers ne sont utilisés que s'ils sont utilisés comme *personnages*.
2. Les Thugs, les Maraudeurs et les Guerriers peuvent être pris en unité qui peuvent être commandés par un guerrier de niveau supérieur.
3. Les Champions, les Chevaliers et les Seigneurs sont toujours des *personnages*. Les Maraudeurs et les Guerriers peuvent également être considérés comme des *personnages* individuels, mais il faut décider de cela avant le début de la bataille.
4. En tournoi, les *attributs dominants du Chaos* sont déterminés comme suit :

Unité de Thugs : 1D6-5

Unité de Maraudeurs : 1D6-4

Unité de Guerriers : 1D6-3

Les *attributs personnels* des personnages sont les suivants :

Maraudeur : 1D6-3

Guerrier : 1D6-2

Champions: 1D6-1

Chevalier : 1D6

Seigneur: 1D6+1

Profils :

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

Un Thug vaut 6 points, un Maraudeur, 35, un Guerrier, 70, un Champion, 125, un Chevalier, 250 et un Seigneur 500.

Les Sorciers du Chaos

Comme d'autres adorateurs du Chaos suivent la voie du guerrier, d'autres choisissent de pervertir leurs talents magiques naturels. La tentation est grande pour les sorciers, car ils rêvent tous de grandes connaissances et de grands pouvoirs. Il y a peu d'élus et ce but impose une vie d'études longues et ardues. Le Chaos offre aux sorciers des secrets magiques inimaginables en échange de leurs âmes. Tous les adorateurs du Chaos sont assujettis à la volonté de leur dieux et sont susceptibles de recevoir des récompenses



s'ils sont remarqués. La puissance et la connaissance ne sont qu'un aspect de l'échange : les mutations et la folie sont les autres.

Alignement. Chaos

Taille de socle. 25 x 25mm

Règles spéciales :

1. Les sorciers du Chaos ont les profils et les coûts des sorciers humains normaux.
2. En tournoi, leurs *attributs personnels du Chaos* sont déterminés comme il suit :
 - Initié 5 : D6-3
 - Sorcier 10 : 1D6-2
 - Sorcier 15 : 1D6-1
 - Sorcier 20 : 1D6
 - Sorcier 25 : 1D6+1
3. Les sorciers du Chaos utilisent indifféremment la magie de bataille, nécromatique, démoniaque, élémentaire ou illusionniste.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Initié 5	4	4	3	4	3	1	3	1	7	8+1	8+1	8+1
Sorcier 10	4	4	3	4	3	2	4	1	8+1	9+2	8+1	9+2
Sorcier 15	4	5	3	4	4	3	4	1	9+2	9+2	9+2	9+2
Sorcier 20	4	5	4	4	4	4	5	1	9+2	10+3	9+2	10+3
Sorcier 25	4	6	5	4	4	4	6	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 60, 85, 155, 240 ou 340 points.

LES OGRES

On pense que les Ogres sont éloignés des humains, et même si cela est juste, les relations entre eux sont effectivement plutôt distantes. Les Ogres sont plus grands que les hommes, mesurant bien plus de trois mètres de haut et sont bien plus puissamment bâtis. Ils sont rudement constitués, leurs jambes sont puissantes et ce sont des créatures plutôt sombres qui se plaisent à se battre et à faire de copieux repas. Un repas copieux, dans le langage des Ogres, associe généralement des plus petits humanoïdes comme les humains, bien qu'ils ne soient pas réticents au cannibalisme et ils mangeront n'importe quelle forme de viande ou autre s'ils sont affamés.

Les Ogres vivent dans les forêts et, plus spécifiquement, dans celles des montagnes du Vieux Monde, mais ils sont plus communs dans le Nord ou en Norsca. Malgré leur antipathie envers les autres races, ils sont très recherchés comme mercenaires et occasionnellement comme gardes du corps, gladiateurs ou champions.

Les Ogres sont très musclés, mais pas forcément entre les oreilles. Leur peau, presque aussi épaisse que celle d'un taureau, est de couleur brun sombre ou grise. Leurs cheveux sont noirs, gris ou blancs.

Alignement. Malgré leurs manières agressives, cannibales et plutôt peu attrayantes, les Ogres sont Neutres.

Taille de socle. 40 x 40mm.



Règles spéciales

1. Les Ogres sont des créatures de plus de 3m. Ils provoquent la *peur* aux ennemis de moins de 3m.
2. Ce sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -1 à la *sauvegarde d'armure*.
3. Les Ogres se battent comme mercenaires pour la plupart des races. Ils se méfient cependant des goblinoides et lorsqu'ils se battent pour eux, leur **Cd** est réduite de -1. Cela n'affecte pas leur valeur en points.
4. Peu d'Ogres apprennent la magie, ils sont trop impatientes et superstitieux pour dépasser le niveau 5.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Ogre	6	3	2	4	5	3	3	2	7	4	5	7
Héros 5	6	4	3	5	5	3	4	3	7	4	5	7
Héros 10	6	5	3	5	6	4	4	4	8+1	4	5	7
Héros 15	6	5	3	5	6	5	5	4	9+2	4	6+1	8+1
Héros 20	6	6	3	5	6	6	6	5	10+3	4	6+1	8+1
Héros 25	6	6	4	5	6	6	6	5	10+3	6+2	7+2	9+2

Sorcier 5 6 4 2 5 5 3 3 2 5 5+1 6+1 8+1
Un Ogre a une valeur de 38 points. Les armes et l'équipement peuvent être achetés au coût normal x4.

Les héros Ogres 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 90, 140, 190, 240 ou 290 points et les sorciers 5, 118 points.

LES MINOTAURES

Comme les autres créatures du Chaos, les Minotaures apparurent suite à l'effondrement des portails spatiaux des Slanns. Les Minotaures sont une forme d'Hommes-bêtes

géants, partageant de nombreux traits avec les autres types plus petits d'Hommes-bêtes. Comme les Skavens, ils ont atteint un certain degré de stabilité génétique, et les mutations tendent donc à suivre un motif commun. Cependant, des mutations étranges et imprévisibles peuvent survenir à tout moment, mais la plupart des Minotaures se conforment à un type reconnaissable.

La caractéristique principale qui distingue les Minotaures est leur ressemblance générale au taureau. Les Minotaures ont généralement la tête d'un taureau, ou possèdent des caractéristiques typiquement bestiales. Ils sont extrêmement grands et forts, mesurant au moins 3 mètres de haut avec une poitrine au moins aussi large. À cause de la différence de taille comparée aux autres formes d'Hommes-bêtes, les Minotaures ne peuvent pas se reproduire avec eux facilement. Cela a préservé et stabilisé leur lignée dans une certaine mesure. Leur cuir est sombre et la fourrure autour de leurs têtes est souvent d'un noir de jet. Les zones de peau exposée peuvent être rosâtres. Leurs cornes sont blanches ou jaunâtres et leurs yeux sont rouges et menaçant. Certains Minotaures peuvent être blancs, gris ou même albinos, mais ils sont moins communs que les noirs.

Les Minotaures sont des créatures perverses et brutales dotées d'un appétit insatiable pour la chair fraîche. Ils mangeront n'importe quel être vivant et se retourneront les uns contre les autres s'ils sont affamés. Le sang frais a pour les Minotaures un effet intoxicant similaire à celui de l'alcool pour les humains. Leurs repas peuvent rapidement dégénérer en une orgie de sauvagerie et de torture.

Les Minotaures vivent parmi les autres mutants, des Hommes-bêtes ou des bandes du Chaos. Ils se regroupent pour effectuer des raids sur les fermes et faire des captifs. D'autres fois, ils apporteront leur soutien à une bande du Chaos pour une part des captifs. Ce sont des guerriers très capables mais pas très intelligents.

Alignement. Chaos.

Taille de socle. 40 x 40mm.

Règles spéciales

1. Les Minotaures sont des créatures de plus de 3m. Ils provoquent la *peur* aux ennemis de moins de 3m.
2. Ce sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -1 à la *sauvegarde d'armure*.



3. La soif de sang des Minotaures est si irrésistible que même au plus fort de la bataille ils peuvent s'arrêter pour se nourrir des morts et des blessés. Ceci est représenté par un test de psychologie spécial appelé *soif de sang*. Quand une unité de Minotaures met en déroute ses ennemis, elle doit effectuer un test de **CI**. Si le test est raté, l'unité s'arrête pour se repaître des morts et des blessés ; elle ne *poursuit* pas les troupes en fuite ni ne leur porte pas de *touches gratuites*.

L'unité reste immobile jusqu'à qu'elle réussisse un test de **CI** au début d'un de ses prochains tours ou qu'elle soit chargée en corps-à-corps. Cependant, s'ils sont chargés lorsqu'ils sont en train de manger, les Minotaures deviennent automatiquement *frénétique* ! Dans cet état, la *soif de sang* ne s'applique plus.

Une unité qui se nourrit ne peut pas utiliser d'armes de tir. Si l'unité est attaquée par des tirs ou de la magie, elle peut effectuer immédiatement un nouveau test de **CI** pour s'arrêter de manger.

4. Les Minotaures sont trop lents d'esprit pour devenir sorciers. Cependant, un Champion Minotaure [considérez que tous les *personnages* Minotaures en sont] est protégé par son lien particulier entre lui et le Chaos. Les effets sont les suivants :

1- Il peut relancer une fois les sauvegardes magiques qu'il est amené à faire.

2- Chaque fois qu'il perd 1 PV, lancez 1D6 :

D6 Effet

- 1-4 Le PV est perdu normalement.
- 5 La blessure est ignorée.
- 6 La blessure est ignorée et il gagne immédiatement un *attribut personnel du Chaos*.
5. Les Minotaures peuvent mener des unités d'Hommes-Bêtes.
6. Dans les parties amicales, les joueurs peuvent ajouter des *attributs du Chaos* déterminés aléatoirement avant la bataille, sous la supervision du MJ.

	Occurrence	Nombre d'attributs max.
Minotaure	10 %	1
Héros 5	15 %	1
Héros 10	20 %	1
Héros 15	25 %	D3
Héros 20	30 %	D4
Héros 25	35 %	D3+1

Profils

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Minotaure	6	4	3	4	4	3	3	2	9	5	7	6
Héros 5	6	5	4	5	4	4	4	3	9	5	7	6
Héros 10	6	6	4	5	5	4	4	4	10+1	5	7	6
Héros 15	6	6	4	5	5	5	5	4	10+2	5	8+1	7+1
Héros 20	6	7	4	5	5	6	6	5	10+3	5	8+1	7+1
Héros 25	6	7	5	5	5	6	6	5	10+3	7+2	9+2	8+2

Un Minotaure a une valeur de 40 points.

Les héros Minotaures 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 90, 140, 190, 240 ou 290 points.

LES NAINS

Il y a trois types de Nains distincts - les Nains des temps anciens, les Nains Norses et la nouvelle race des Nains Noirs, aussi appelés les Nains du Chaos. Bien que différents par de nombreux aspects, ils partagent des traits communs et ont le même profil. La description et les règles spéciales des Nains du Chaos sont données séparément.

Les Nains sont fréquents dans les villes et les cités humaines du Vieux Monde. En milieu rural, les marchands et artisans Nains sont considérés avec méfiance, mais, dans les villes, ils sont bien établis comme marchands, forgerons et prêteur sur gage. Leurs propres forteresses se trouvent sur et sous les Montagnes du Bout du Monde et elles faisaient autrefois partie d'un grand royaume souterrain, réduit aujourd'hui à une poignée d'avant-postes et à l'ancienne cité de Caraz-a-Carak. Ces colonies de montagnes abritent de nombreux clans Nains isolationnistes qui s'accrochent désespérément à leurs foyers et leurs coutumes ancestrales.

Au-delà du Vieux Monde, en Norsca, les Nains vivent avec les humains Norses, adoptant leur style vestimentaire, leur manière de parler et une part de leur culture. À la frontière nord du Vieux Monde se trouve la région montagneuse contrôlée par les Nains du Chaos, des créatures difformes, ennemis de tous les autres Nains.

Quelles que soient leurs origines, tous les Nains sont unis par une histoire plus ancienne que la civilisation humaine elle-même. Ils sont aussi unis par une langue commune appelée le Khazalid, qu'ils gardent secrètes vis-à-vis des autres races (sauf pour leurs cris de guerre bien connus et très imagés).

Les Nains sont fiers, brusques et laconiques. Ils sont matérialistes et s'emportent facilement, surtout contre les individus verbeux et prétentieux. Les Elfes, en particulier, les énervent. Il y a bien longtemps, les deux races se combattirent pour la domination du Vieux Monde. Les Nains gagnèrent cette guerre, mais, affaiblis, ils ne purent empêcher les Gobelins et les autres créatures maléfiques d'envahir le Vieux Monde.

Les Nains font environ 1,5 m de haut et sont solidement bâtis, ils sont bien adaptés à la vie souterraine.

Alignement : Les Nains sont généralement Neutres, bien que les populations corrompues puissent être Mauvaises ou Chaotiques.

Taille du socle : 20 x 20 mm.

Règles spéciales

1. Les Nains et les gobelinoïdes sont des ennemis traditionnels. Ils *haïssent* tous les gobelinoïdes (les Orques, Gobelins, Hobgobelins et Snotlings).
2. Les Nains gardent rancunes envers les elfes. Ils sont donc soumis à l'*animosité* envers les unités d'Elfes alliées. Pour les mêmes raisons, une unité de Nains n'acceptera jamais d'intégrer un Elfe dans ses rangs.
3. Les Nains sont solidement bâtis et forts pour leur taille. Ils peuvent donc porter une armure sans souffrir d'effets d'encombrement ; le *mouvement* d'un Nain est toujours 3", quelle que soit l'armure qu'il porte.

4. Les Nains sont de mauvais cavaliers, qui préfèrent voyager en chariot ou à pied qu'à cheval. Quand ils doivent se déplacer à cheval, ils préfèrent des petits chevaux, mules ou poneys placides. Pour représenter cela, la cavalerie Naine se déplace de 2" moins vite que son équivalent humain (généralement, 6" au lieu de 8"). Ils ne reçoivent également pas de *bonus de charge* à cheval, et n'ont pas les *bonus d'armes* associés à la charge.
5. Certains Nains sont sujets à la *frénésie* comme indiqué dans **Warhammer Armées**.
6. Les *Tueurs de Trolls* et *Massacreurs de Géants* sont des troupes spéciales immunisées à certains effets psychologiques. Ils peuvent être reconnus immédiatement par leurs cheveux en pointe oranges et leurs bijoux. Les Tueurs de Trolls sont immunisés à la *peur* provoquée par les créatures vivantes, mais pas par les créatures surnaturelles. Les *Massacreurs de Géants* sont non seulement immunisés à la *peur* provoquée par les créatures vivantes, mais ne peuvent pas être mis en *déroute*.
7. Les Nains ne sont pas naturellement inclinés vers l'étude de la magie, et leurs sorciers sont moins puissants que ceux des autres races. Les sorciers Nains ont donc une *réserve de points de magie* inférieure de moitié à celle des sorciers des autres races. C'est-à-dire, par défaut, 5, 5, 10, 15 ou 20 PM pour les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 (cf. livre sur la Magie). Par contre, ils peuvent connaître autant de sort que les autres.
8. Les sorciers Nains peuvent replacer un sort de magie de bataille de chaque niveau par un sort de magie nécromantique, démoniaque ou élémentaire.

Profils :

	M	CC	CT	FE	PV	IA	Cd	Int	Cl	FM		
Nain	3"	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9
Héros 5		5	4	4	4	1	3	2	9	7	9	9
Héros 10	3"	6	4	4	5	2	3	3	10+1	7	9	9
Héros 15	3"	6	4	4	5	3	4	3	10+2	7	10+1	10+1
Héros 20	3"	7	4	4	5	4	5	4	10+3	7	10+1	10+1
Héros 25	3"	7	5	4	5	4	5	4	10+3	9+2	10+2	10+2

Sorcier 5	3"	5	3	4	4	1	2	1	9	8+1	10+1	10+1
Sorcier 10	3"	5	3	4	4	2	3	1	10+1	9+2	10+1	10+2
Sorcier 15	3"	6	3	4	5	3	3	1	10+2	9+2	10+2	10+2
Sorcier 20	3"	6	4	4	5	4	4	1	10+2	10+3	10+2	10+3
Sorcier 25	3"	7	5	4	5	4	5	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Un Nain a une valeur de 8 points.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 48, 88, 128, 168 ou 208 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 78, 118, 203, 303 ou 418 points.

Les Nains Norses

Les Nains Norses habitent les montagnes de Norsca, les terres au nord de la Mer des Griffes. La Norsca est aussi le



pays des Norses humains. Les Nains et les humains de ce pays ont beaucoup en commun. Les deux sont agressifs et barbares, aiment boire et se battre et portent des vêtements et équipements d'allure similaire.

Les Nains Norses parlent avec un accent Nordique distinct, et, contrairement à la plupart des Nains, ne sont pas entièrement opposé aux voyages maritimes. Ainsi, de nombreux Nains Norses se sont installés dans les nouvelles colonies de Lustrie et des Nouvelles Côtes, où leurs talents uniques pour la métallurgie et la mine leur permettent de vivre confortablement.

Ces Nains ressemblent aux Nains ordinaires, sauf qu'ils ont tendance à être roux ou blonds et souvent plus pâles que leurs frères du sud.

Socle : 20 x 20 mm.

Alignement : Neutre

Règles spéciales :

Les Nains Norses sont soumis à toutes les règles spéciales des Nains ordinaires. En plus, ces règles s'appliquent :

1. Les unités de Nains Norses sont soumises aux règles de l'*animosité de saga* (cf. livre de règles) envers les autres Nains Norses.
2. Les guerriers Nains Norses sont sauvages et barbares. En plus des guerriers ordinaires, ils ont plusieurs guerriers spéciaux, dont des Berserkers, les Tueurs de trolls et les Massacreurs de géants. (cf. **Warhammer Armées**).

Les Nains du Chaos

Durant les années qui suivirent l'an 2300 C.I., une nouvelle Incursion du Chaos balaya le Nord de la planète, souillant la région et provoqua la corruption de milliers de créatures. Ceux qui le pouvaient s'enfuirent avant l'arrivée des forces du Chaos; ceux qui ne le pouvaient pas furent balayés par les vents de changement hurlants depuis le Nord. De nombreuses communautés humaines et naines furent affectées. Certains se déformèrent jusqu'à être méconnaissables mais d'autres ne furent corrompus que de l'intérieur, leur apparence ne laissant rien paraître du changement intérieur.

Tandis que la bataille faisait rage autour de la cité de Praag, l'Incursion atteignit un pic, envoyant un dernier nuage de poudre de malepierre sur la région avant de se retirer.

Même si la bataille pour Praag fut gagnée, d'innombrables petites batailles furent perdues - dans les petits villages du nord, les fermes au nord du Lynsk, et les villages du nord des Montagnes du Bout du Monde. Parmi ces communautés, beaucoup de guerriers rejoignirent les forces du Chaos, et des créatures autrefois libres furent asservies à la volonté des dieux sombres. Les Nains du Chaos, ou Nains Noirs, naquirent ainsi.

Durant les deux siècles qui suivirent, les Nains du Chaos se renforcèrent, bâtissant un royaume dans le nord des Montagnes du Bout du Monde. Comme tous les Nains, ils restent indépendants et taciturnes et combattant seuls. Impitoyables et cruels, les Nains du Chaos ont déjà massacré de nombreuses communautés naines du nord, et semblent prêts à marcher vers le sud et détruire toutes les terres des Nains.

Les Nains du Chaos ressemblent aux autres Nains, sauf que leur peau tend à être très pâle ou même verdâtre.

Alignement : Chaos.

Taille du socle : 20 x 20 mm.

Règles spéciales :

1. Les Nains du Chaos ont les mêmes profils et valeurs en points que les Nains ordinaires.
2. Les Nains du Chaos gardent leur antipathie envers les gobelinoïdes. Même s'ils ne les haïssent pas à la différence des autres Nains. Ils ne s'associeront pas à eux. Un joueur ne peut pas aligner des Nains du Chaos s'il a des gobelinoïdes dans son armée.
3. Les Nains du Chaos sont solidement bâtis et forts pour leur taille. Ils peuvent donc porter une armure sans souffrir d'effets d'encombrement ; le *mouvement* d'un Nain est toujours 3, quelle que soit l'armure qu'il porte.
4. Les Nains sont de mauvais cavaliers, préférant voyager en chariot ou à pied qu'à cheval. Quand ils doivent se déplacer à cheval, ils préfèrent des petits chevaux, mules ou poneys placides. Pour représenter cela, la cavalerie Naine se déplace de 2" moins vite que son équivalent humain (généralement, 6" au lieu de 8"). Ils ne reçoivent également pas de *bonus de charge* à cheval, et n'ont pas les *bonus d'armes* associés à la charge.
5. Les Nains ne sont pas naturellement inclinés vers l'étude de la magie, et leurs sorciers sont moins puissants que ceux des autres races. Les sorciers Nains ont donc une *réserve de points de magie* inférieure de moitié à celle des sorciers des autres races. C'est-à-dire, par défaut, 5, 5, 10, 15 ou 20 PM pour les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 (cf. livre sur la Magie). Par contre, ils peuvent connaître autant de sort que les autres.
6. Les sorciers Nains du Chaos utilisent indifféremment la magie de bataille, nécromantique ou démoniaque. Par contre, ils n'utilisent pas la magie élémentaire ou l'illusionisme.
7. Une partie des Nains du Chaos peuvent être des *Berserkers* ou sujet à la *frénésie* (cf. **Warhammer Armées**).

8. En tournoi, les unités de Nains du Chaos ont D4-3 *attributs dominants du Chaos* et les personnages, D6-4 *attributs personnels*. Ils sont générés sous la supervision du MJ avant la partie.

LES PYGMÉES

Les Pygmées sont la plus petite des races humaines. Certains érudits Occidentaux nient qu'ils sont même des humains, alors que d'autres les traitent comme des Hommes Inférieurs ou Halflings Noirs. Ils viennent des denses jungles tropicales de Lustrie où ils vivent en petits groupes tribaux. Ils sont théoriquement sujets de l'Empereur Slann. Leurs relations avec les Slann sont parfois bonnes et parfois pas, mais la région où ils vivent est tellement sauvage qu'aucune armée Slann n'oserait la traverser. Les Slann voient les Pygmées comme un genre d'allié, et demandent parfois leur aide à la guerre, que les Pygmées fournissent.

Les talents principaux des Pygmées sont la chasse et le pistage plutôt qu'une forme de combat habituelle, et leur arme caractéristique est la sarbacane. Leurs armes et décorations sont faites d'os, de bois et de pierre, et l'utilisation de métal leur est inconnue, si ce n'est quelques objets échangés aux Slann. Les Pygmées survivent principalement en chassant les crocodiles, singes et lézards, à l'aide de fléchettes empoisonnées pour immobiliser leurs proies.

Les Pygmées sont petits et courtauds, et dépasse rarement 1,50 mètres. Bien que petits, ils ne sont en aucun cas chétifs. Leur peau est sombre et leurs cheveux noirs. Ils peignent souvent leur peau d'une manière semblable aux Slanns, et aiment les mutilations ornementales comme les os à travers le nez, les labrets, les dents taillées en pointe, les scarifications rituelles et accrocher de lourds poids à leurs parties sensibles...

Alignement. Neutres.

Socle : 20 x 20 mm.

Règles spéciales :

1. Les Pygmées sont des combattants des jungles par excellence. Ils peuvent se déplacer à travers la jungle et d'autres régions forestières sans pénalité de mouvement. Dans un bois ou une forêt, ils peuvent voir et tirer jusqu'à 4" (au lieu des 2" habituels).
2. Les sorciers Pygmées sont des magiciens tribaux dont les pouvoirs sont associés à la nature et à l'environnement. A chaque niveau de magie, un sorcier pygmée doit remplacer au moins deux sorts de magie de bataille par des sorts élémentaires. Les sorciers pygmées peuvent remplacer tous leurs sorts de magie de bataille par des sorts élémentaires.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Pygmée	4"	3	3	2	2	1	3	1	7	7	7	7
Héros 5	4"	4	4	3	3	1	4	2	7	7	7	7
Héros 10	4"	5	4	3	4	2	4	3	8+1	7	7	7
Héros 15	4"	5	4	3	4	3	5	3	9+2	7	8+1	8+1
Héros 20	4"	6	4	3	4	4	6	4	10+3	7	8+1	8+1
Héros 25	4"	6	5	3	4	4	6	4	10+3	9+2	9+2	9+2

Sorcier 5	4"	4	3	3	2	1	3	1	7	8+1	8+1	8+1
Sorcier 10	4"	4	3	3	2	2	4	1	8+1	9+2	8+1	9+2
Sorcier 15	4"	5	3	3	3	3	4	1	9+2	9+2	9+2	9+2
Sorcier 20	4"	5	4	3	3	4	5	1	9+2	10+3	9+2	10+3
Sorcier 25	4"	6	5	3	3	4	6	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Un Pygmée a une valeur de 3 points.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 18, 33, 48, 63 ou 78 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 48, 63, 123, 198 ou 288 points.

LES SLANNS

Les Slanns sont une race ancienne dont les origines sont d'outre-monde. Autrefois ils voyageaient dans les mers du Chaos, d'une planète à l'autre dans leurs vaisseaux argentés, ensemençant l'univers de leurs expériences génétiques. Aujourd'hui, les ressortissants isolés de cette civilisation vivent sur le Monde Connu en Lustrie, le vaste continent septentrional, au sud-ouest Vieux Monde.

Bien qu'ils possédaient autrefois une civilisation techniquement très avancée, comme l'indiquent les nombreuses ruines de la jungle Lustrienne, les Slanns ont depuis dégénéré, retournant à une technologie inférieure à celle de l'humanité. Les métaux, par exemple, sont très rares, et le fer était inconnu avant l'arrivée des hommes en Lustrie. La plupart des artefacts Slann, y compris les armes, sont en bois ou en pierre.

La civilisation des Slanns, bien que dégénérée, est toujours hautement structurée comparé aux royaumes humains. L'Empire Slann est dirigé par son Empereur, Mazdamundi de la Sphère Éclairée, Douceur du Chagrin de la Vie, Contrôleur Suprême et Maître des Portails. Il est le maître absolu et un érudit, le plus grand mage de sa race et possiblement le plus puissant du monde. Il contrôle une vaste bureaucratie de scribes, administre son domaine depuis son palais sur les rives de la rivière Cuzco. Depuis la plus haute pyramide du palais, il observe ses messagers sur les routes pavées qui connectent la capitale Slann aux palais de ses gouverneurs provinciaux.



Depuis son trône, Mazdamundi est capable de lever des armées, de lancer des guerres ou d'ordonner le sacrifice d'un million d'âmes, si tel est son désir. En temps de guerre, des troupes sont recrutées à tous les niveaux de la société Slann, dont les fermes et villages. Le cœur de l'armée vient de clans de guerriers professionnels, parmi lesquels les Guerriers Aigles, les Guerriers Jaguars et les Guerriers Alligators. Ils portent un uniforme fait de ou conçus pour ressembler à l'animal d'après lequel ils sont nommés. Récemment, les Slanns ont connu un déclin considérable de population dû aux activités et maladies des hommes, et doivent recruter des esclaves humains lobotomisés ainsi que des alliés Pygmées.

Les Slanns sont des amphibiens ressemblant aux grenouilles. Leurs corps sont minces, leurs membres longs et leurs mains et pieds larges et palmés. Leurs têtes sont

plates et larges, avec des yeux globuleux comme ceux de grenouilles et des crapauds. La couleur de leur peau varie en général du vert au bleu, mais certains Slanns sont jaunes.

Certaines des tribus Slanns les plus primitives ne font que nominalement partie de l'Empire et ont souvent des motifs spécifiques sur leur peau; des rayures ou des tâches. Ces tribus servent dans les armées de l'Empereur en temps de guerre, mais sont généralement laissés tranquilles.

Tous les Slanns portent des peintures de guerre, et de nombreux clans guerriers sont tatoués, les motifs étant traditionnels et associés à un groupe de guerrier ou une division tribale particulière. Les pigments les plus communs sont le bleu clair, le rouge et le blanc.

Alignement. Neutre.

Taille du socle. 25 x 25 mm

Règles spéciales :

1. Les Slanns peuvent traverser les rivières, courants et lacs sans pénalités de *Mouvement*.
2. Un Slann dans une rivière, un torrent ou lac est traité comme derrière un *couvert lourd* et il peut utiliser une sarbacane normalement.
3. Certaines unités Slann sont sujettes à la *frénésie*, comme noté dans **Warhammer Armées**.
4. Les sorciers Slanns sont extrêmement talentueux. Ils utilisent indifféremment la magie de bataille, nécromantique, démoniaque, élémentaire ou illusionniste.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Slann	4"	3	2	3	4	1	3	1	8	7	9	9

Héros 5	4"	4	3	4	4	1	4	2	8	7	9	9
Héros 10	4"	5	3	4	5	2	4	3	9+1	7	9	9
Héros 15	4"	5	3	4	5	3	5	3	10+2	7	10+1	10+1
Héros 20	4"	6	3	4	5	4	6	4	10+3	7	10+1	10+1
Héros 25	4"	6	4	4	5	4	6	4	10+3	9+2	10+2	10+2

Sorcier 5	4"	4	2	4	4	1	3	1	8	8+1	10+1	10+1
Sorcier 10	4"	4	2	4	4	2	4	1	9+1	9+2	10+1	10+2
Sorcier 15	4"	5	2	4	5	3	4	1	10+2	9+2	10+2	10+2
Sorcier 20	4"	5	3	4	5	4	5	1	10+2	10+3	10+2	10+3
Sorcier 25	4"	6	4	4	5	4	6	1	10+3	10+3	10+3	10+3

Un Slann a une valeur de 7 points.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 42, 77, 112, 147 ou 182 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 72, 107, 187, 282 ou 392 points.

Esclaves lobotomisés

Les armées Slanns peuvent comprendre des esclaves lobotomisés généralement humains, chaque unité doit être commandée par un Slann. Le processus de préparation tend à réduire leur intelligence aussi ils sont sujets à la *stupidité*.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Esclave	4"	3	3	3	3	1	3	1	7	2	7	7

Un esclave lobotomisé a une valeur de 4 points.

LES SKAVENS

Les Skavens sont une race d'Hommes-Bêtes du Chaos combinant l'apparence et la mentalité des hommes et des rats; ils sont parfois appelés les hommes-rats. Ils doivent leur existence aux effets mutateurs de la Malepierre, l'une des plus grandes sources de magie brute qui soit. La plupart des créatures subiraient d'énormes mutations puis la mort si elles étaient exposées à la Malepierre, mais les hommes rats sont assez immunisés à ses effets et peuvent même récupérer de l'énergie en la consommant sous sa forme raffinée.

Les Skavens sont répandus à travers le monde entier, mais leur présence se fait rarement sentir. Un réseau de tunnels va de continents en continents, menant à des terriers profondément enfouis sous les cités des hommes, et finalement dans les égouts des cités elles-mêmes. La légende veut qu'il y ait une cité perdue dans les marécages désolés, autrefois une ville humaine prospère mais aujourd'hui abandonnée, envahie par les marécages. C'est là que les Skavens se rassemblent en un nombre incalculable dans ces ruines oubliées. C'est aussi là que, dit-on, les Treize Seigneurs de la Ruine dirigent les Skavens au nom du Rat Cornu, le Dieu du Chaos vénéré par les hommes rats. Leurs serviteurs sont divisés en clans, dont les sorciers Skavens appelés les Prophètes Gris, les technomages du Clan Skryre, les assassins du Clan Eshin, les mutateurs d'esclaves du Clan Moulder, et les Moines de la Peste du Clan Pestilens. Les guerriers des hommes rats sont membres des nombreux Clans des Seigneurs de Guerre. Les Skavens portent des vêtements sombres et miteux, souvent recouverts de symboles de clans et de slogans.

Les hommes rats sont des rats humanoïdes de taille humaine. Ils sont recouverts d'une fourrure courte, sauf sur leurs oreilles et leur queue, généralement marron ou bigarrée. Les Skavens blancs et gris sont associés à la magie, et les membres des Prophètes Gris sont souvent de ces couleurs.

Alignement : Chaos

Taille du socle : 20 x 20mm.

Règles spéciales :

1. Les sorciers Skavens appartiennent aux Prophètes Gris ou au Clan Skryre. Les Prophètes Gris sont automatiquement des sorciers de niveau 25.
2. Les sorciers Skavens ne peuvent pas récupérer des points de magie en se reposant. Ils regagnent ces points de magie en mangeant de la Malepierre spécialement préparée. Il n'est pas possible de préparer cette Malepierre pendant la bataille. Les sorciers commencent la partie avec le plein de points de magie.
3. Les armées Skavens peuvent inclure des assassins du Clan Eshin comme indiqué dans **Warhammer Armées**.
4. D'autres armes spéciales et magiques disponibles sont indiquées dans **Warhammer Armées**.
5. Pour les jeux de tournoi, les Skaven doivent avoir D6-3 *attributs chaotiques dominants* générés avant



la partie et sous la surveillance du MJ. Les *personnages* Skavens doivent avoir D6-4 *attributs personnels* générés de la même façon.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Skaven	5"	3	3	3	3	1	4	1	6	6	5	7
Héros 5	5"	4	4	4	3	1	5	2	6	6	5	7
Héros 10	5"	5	4	4	4	2	5	3	7+1	6	5	7
Héros 15	5"	5	4	4	4	3	6	3	8+2	6	6+1	8+1
Héros 20	5"	6	4	4	4	4	7	4	9+3	6	6+1	8+1
Héros 25	5"	6	5	4	4	4	7	4	9+3	8+2	7+2	9+2
Sorcier 5	5"	4	3	4	3	1	3	1	6	7+1	6+1	8+1
Sorcier 10	5"	4	3	4	3	2	4	1	7+1	8+2	6+1	9+2
Sorcier 15	5"	5	3	4	4	3	4	1	8+2	8+2	7+2	9+2
Sorcier 20	5"	5	4	4	4	4	5	1	8+2	9+3	7+2	10+3
Sorcier 25	5"	6	5	4	4	4	6	1	9+3	9+3	9+3	10+3

Un Skaven a une valeur de 4,5 points.

Les héros 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 28, 50, 72, 95 ou 117 points.

Les sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 58, 80, 147, 230 ou 327 points.

LES TROGLODYTES

Les Troglodytes sont très similaires en apparence aux Hommes-Lézards mais plus grands, plus larges et de forme encore plus primitive. Leur peau peut être brune ou verte et certains individus peuvent être bleus, rouges, blancs ou d'une autre couleur exotique. Ils vivent dans les profondeurs des montagnes. Ils possèdent une relation similaire avec les Hommes-Lézards que les Ogres avec les humains, étant des versions plus grandes, plus moches, moins intelligentes et plus brutales de leur espèce reptilienne.

Les Hommes-Lézards utilisent les Troglodytes en tant que gardes, guerriers et travailleurs esclaves, leur permettant de se nourrir des cadavres des tués pour satisfaire leur féroce appétit. Les Troglodytes ont une peau cornue et écailleuse et fortement musclée. Ils sont de ce fait plutôt robustes et extrêmement difficiles à défaire au combat. Pour rendre les choses encore plus problématiques, les Troglodytes sentent vraiment très mauvais. Leur odeur désagréable n'affecte pas les autres reptiliens mais est particulièrement répugnant

pour les autres créatures. Les Troglodytes n'ont qu'une culture rudimentaire, et dépendent pour la plupart de leurs armes et équipements des Hommes-Lézards avec lesquels ils vivent.

Taille de socle. 40 x 40mm.

Alignement. Neutre

Règles spéciales

1. Les Troglodytes sont des créatures de plus de 3m. Ils provoquent la *peur* aux ennemis de moins de 3m.
2. Ils sont sujets à la *stupidité*.
3. Ils sont immunisés à la *peur* et à la *panique* – ils ne reconnaissent normalement pas le danger quand ils le voient. Ils peuvent être mis en *déroute* normalement.
4. Les Troglodytes sentent si mauvais que leurs adversaires au corps-à corps subissent un malus de -1 à leurs jets *pour toucher*.
5. Les Troglodytes sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -1 à la *sauvegarde d'armure*.
6. Une unité de Troglodytes peut être menée par un Homme-Lézard.
7. Il n'y a aucun sorcier Troglodyte.

Profils

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Troglod.	4"	3	3	4	4	2	1	2	9	4	9	9

Héros 5	4"	4	4	5	4	2	2	3	9	4	9	9
Héros 10	4"	5	4	5	5	3	2	4	10+1	4	9	9
Héros 15	4"	5	4	5	5	4	3	4	10+2	4	10+1	10+1
Héros 20	4"	6	4	5	5	4	4	5	10+3	4	10+1	10+1
Héros 25	4"	6	5	5	5	5	4	5	10+3	6+2	10+2	10+2

Une Troglodyte a une valeur de 36 points. Les armes et l'équipement peuvent être achetés au coût normal x4.

Les héros Troglodytes 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 86, 136, 186, 236 ou 286 points. Pour l'équipement supplémentaire, appliquez les multiplicateurs pour les personnages (5: x1, 10: x2, 15: x3, 20: x4, 25: x5) au coût normal (x4).

LES TROLLS

Les Trolls sont d'énormes créatures d'aspect vaguement humanoïde. La majorité de ces créatures repoussantes vit dans les désolations nordiques au-delà de la rivière Lynsk, cependant on en voit parfois dans les forêts de L'Empire et aussi loin au sud que dans les Montagnes Grises.

Les Trolls sont craints en raison de leur férocité et de leur force. Les trolls peuvent pratiquement tout manger. En fait, ils mangeront pratiquement n'importe quoi s'ils en



ont l'occasion. Leur système digestif est capable de digérer toute matière organique et tous les minéraux sauf les plus inertes. Les sucs digestifs d'un Troll sont l'un des plus puissants acides disponibles dans le Vieux Monde, bien que le risque encourus pour les obtenir en vaille rarement la peine.

Étrangement, les Trolls ont la capacité de régénérer les tissus endommagés très rapidement - ce qui fait qu'ils sont particulièrement difficiles à tuer. Heureusement, ils n'ont pas grand-chose dans la cervelle : le Troll moyen a la curiosité intellectuelle d'une limace. Ils parlent une version abâtardie de la langue Norse, accompagnée de grognements enthousiastes et de gesticulations.

Les Trolls ont des membres dégingandés et un corps difforme et voûté. Leurs traits sont grossièrement déformés et uniques - personne ne pourrait confondre un troll avec autre chose. Bien qu'ils semblent maigres, ils sont extrêmement forts, avec des os lourds et des tendons comme les cordages d'un navire. Ils peuvent être de presque n'importe quelle couleur, bien que le brun et le vert soit les plus fréquents. Leur peau est souvent couverte de cloques et parfois d'écailles. Les verrues, plaies, furoncles et cicatrices sont fréquents.

Alignement. Mauvais ou Chaotique.

Socle. 40 x 40 mm.

Règles spéciales :

1. Les Trolls sont des créatures de plus de 3m. Ils provoquent la *peur* aux ennemis de moins de 3m.
2. Les Trolls sont sujets à la *stupidité*.
3. Les Trolls peuvent **régénérer** leurs blessures. C'est représenté de la manière suivante. Déterminez les dommages sur une unité de Trolls, enlevez les figurines si possible. Par exemple, si une unité de 4 trolls reçoit 5 *blessures*, un Troll est enlevé et un autre a perdu 2 *blessures*. À la fin du tour, tout Troll tué pendant ce tour, ou ayant subi 1 *blessure* ou plus, peut tenter de se régénérer. Lancez un D6. Sur un 4, 5 ou 6, il se régénère et toutes les *blessures* de ce tour sont récupérées. En cas d'échec, la figurine garde ses *blessures* et les figurines tuées sont retirées du jeu. Un Troll peut tenter de se régénérer tant qu'il réussit, et peut ainsi survivre à plusieurs morts durant la bataille. Si les dommages sont en partie infligés par le feu ou l'acide, il se régénérera sur un 6. Si les dommages sont entièrement causés par le feu, il ne peut pas se régénérer. Les blessures aux *personnages* Trolls et toutes les régénérations doivent être faites séparément.
4. Les Trolls n'ont pas besoin d'armes pour combattre, bien qu'ils puissent porter des massues rudimentaires ou des armes volées à d'autres grands humanoïdes. Un troll a normalement trois *Attaques*, dont deux de *griffes* et une *par morsure* mais peut aussi bien faire 3 *Attaques d'arme*. Ce sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -2 à la *sauvegarde d'armure*.
5. Les Trolls peuvent faire une unique attaque spéciale au lieu de leurs 3 *Attaques* normales. Il y a deux attaques spéciales possibles :

- **Régurgitation** : Un Troll peut vomir le contenu de son estomac sur l'ennemi. C'est une attaque particulièrement horrible, les sucs digestifs dissolvent les armures et la chair exposée. Cette attaque spéciale provoque une touche automatique de *Force 5* et ignore toutes les armures (même magiques). Toute victime subit D3 *blessures*. Un troll ne peut vomir qu'une fois par bataille, une unité de Trolls doit vomir en même temps. "A vos marques. Prêts..."

- **Coup de massue** : Un Troll a normalement 3 *Attaques*, mais ; dans le cas d'un coup de massue, le Troll met toute sa force dans un unique coup contre un ennemi en contact socle à socle. L'Attaque est donc résolue avec CC+2 et F+2. Le *modificateur de sauvegarde d'armure* est -3 et le coup provoque D3 *blessures*.

6. Les Trolls ne portent pas d'armures. Parfois, un troll particulièrement intelligent réussit à mettre une armure de géant, mais juste par curiosité. Aucun Troll n'est assez malin pour retirer une armure une fois enfilée. Le métal a un effet regrettable sur leur métabolisme : il ne peut plus régénérer.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Troll	6"	3	1	5	4	3	1	3	4	4	6	6
Héros 5	6"	4	2	6	5	3	2	4	4	4	6	6
Héros 10	6"	5	2	6	5	4	2	5	5+1	4	6	6
Héros 15	6"	5	2	6	5	5	3	5	6+2	4	7+1	7+1
Héros 20	6"	6	2	6	5	6	4	6	7+3	4	7+1	7+1
Héros 25	6"	6	3	6	5	6	4	6	7+3	6+2	8+2	8+2

Un Troll a une valeur de 65 points.

Les héros Trolls 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 115, 165, 215, 265 ou 315 points.

LES ZOATS

Les Zoats sont des créatures quasi-légendaires et très rarement rencontrées. Tout ce qui les concerne est mystérieux. Personne ne prétend savoir comment ils sont arrivés dans les forêts du Vieux Monde ou pourquoi. Ce qu'ils y font, personne ne le sait. Les érudits du Vieux Monde aiment beaucoup en discuter, proposant des théories originales et improbables sur leurs intentions. Ils sont rares, et avec le temps leur nombre semble diminuer. Beaucoup disent que leurs jours sont comptés.

Ce sont des créatures centauroïdes avec des jambes épaisses et une démarche traînante et nerveuse. Ils sont reptiliens et leurs peaux sont couvertes d'écailles. On dit qu'ils ont une expression grimaçante en raison de la manière dont ils tiennent leur tête ou de la façon qu'ils ont de la remuer de gauche à droite - un mécanisme primitif leur permettant de sentir d'autres créatures.

Les Zoats semblent être des créatures bien intentionnées qui ne souhaitent pas se mêler des affaires des autres même si on dit qu'ils ont parfois des rapports avec les Elfes Sylvains. Le peuple croit généralement que ce sont de

puissants sorciers complotant contre l'humanité. Il est certains qu'ils n'hésitent pas à détruire leurs ennemis, en particulier les serviteurs du mal, ou à protéger leurs foyers.

Alignement : Neutre.

Socle : 25 x 50 mm.

Règles spéciales :

1. Les Zoats peuvent se déplacer à travers les bois sans pénalités.
2. Leur peau écailleuse leur donne une sauvegarde d'armure de 6 sur un D6 mais n'encombre pas la créature.
3. Ils ont deux *Attaques de piétinement* mais peuvent aussi remplacer une de ces attaques par une *Attaque d'arme* s'ils sont équipés de façon adéquate.
4. Les Zoats n'ont pas de *personnages* en dehors des sorciers. C'est une race magique et ils gagnent leurs pouvoirs naturellement en vieillissant.
5. Leurs sorciers peuvent utiliser la magie Élémentaire ou de Bataille.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Zoat	7"	5	3	4	5	3	5	2	10	9	9	9
Sorcier 5	7"	6	3	5	5	3	5	2	10	10+1	10+1	10+1
Sorcier 10	7"	6	3	5	5	4	6	2	10+1	10+2	10+1	10+2
Sorcier 15	7"	7	3	5	6	5	6	2	10+2	10+2	10+2	10+2
Sorcier 20	7"	7	4	5	6	6	7	2	10+2	10+3	10+2	10+3
Sorcier 25	7"	8	5	5	6	6	8	2	10+3	10+3	10+3	10+3

Un Zoat a une valeur de 50 points.

Les Sorciers Zoats 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 130, 180, 275, 335 ou 510 points.



LES ANIMAUX ET LES MONSTRES

Certaines créatures de cette section nous sont familières, comme les chevaux et les sangliers, mais d'autres sont moins communes à notre monde, comme les Dragons et les chauves-souris géantes. À quelques exceptions près, ces créatures sont des animaux à l'intelligence limitée qui vivent comme tel.

Certaines créatures, comme les *animaux de monte* (chevaux, loup,...) et celles utilisées en *meutes* sont déjà incluses dans les listes d'armées. En plus de celles-ci, les créatures peuvent aussi être utilisées sous la forme d'un « ost de monstres ».

Les règles suivantes s'appliquent :

1. Lors des batailles normales, les monstres sont rassemblés en un seul « **ost de monstres** » convoqué par un ou des sorciers de l'armée. **Warhammer Armées** indique quelles races peuvent utiliser un tel ost et la nature et le nombre des créatures qu'il peut contenir. **Un ost peut être composé d'une ou plusieurs créatures organisées en une ou plusieurs unités.**

Un ost peut contenir plusieurs types de créatures et toutes les créatures du même type doivent être rassemblées en une seule unité comprenant de 1 à 20 figurines. Il est par exemple impossible de créer plusieurs unités d'un seul Ours. Par contre, vous pouvez mélanger des créatures différentes dans une même unité pour peu qu'il n'y en ait pas deux identiques dans l'ost. Vous pouvez donc avoir un Ours et un Sanglier dans une même unité.

Avant de combattre, **un ost doit être « lié »**, c'est-à-dire momentanément asservi. C'est à cette seule condition que ces créatures se battront pour l'armée. Tous les sorciers ou n'importe quel lanceur de sort en sont capables. Plus un sorcier dépense de PM, plus le lien sera solide et mieux les créatures combattront. Les *Points de Magie* utilisés ainsi ne peuvent pas être récupérés avant la bataille par contre, deux jeteurs de sort (ou plus) peuvent s'associer pour partager la dépense des PM voulus.

Le coût en PM du lien ne dépend pas de la composition de l'ost et cela coûte aussi cher de lier une seule créature qu'une centaine.

5 PM. Si un ost est lié avec 5 Points de Magie, chaque créature ou une unité qui le compose ne combatta une seule fois. Le nombre de rounds et le nombre d'adversaire n'importe pas. Par contre, dès l'engagement terminé, l'unité rompt son enchantement et le joueur n'a plus de contrôle sur les figurines. À cet instant, les figurines se divisent en groupes selon leur race. Chaque groupe se dirige vers le bord de table le plus proche et quitte la bataille. S'il est attaqué à ce moment, il combatta, mais il n'initiera pas un combat. Un engagement se termine par une déroute et un échec à la poussée ou la destruction d'un des camps.

10 PM. Avec 10 PM, chaque créature ou une unité qui compose l'ost engagera une fois le combat comme ci-dessus. À la fin de l'engagement, il sera nécessaire de faire un jet sur la table suivante pour voir si la ou les créatures éthérées restent ou non. Lancez 1D6 :

D6 Test du lien magique

1-3 L'unité quitte la table comme décrit ci-dessus.

4-6 L'unité reste liée et peut continuer à combattre normalement. Un autre test de lien doit être effectué à la fin de chaque engagement ultérieur.

2. Un ost monstrueux peut contenir n'importe quelles créatures décrites dans cette section. Par contre, il ne peut pas contenir de créatures du Chaos qui sont liés à part (cf.).
3. Les unités d'un ost de monstre n'ont pas besoin d'être commandées. Elles restent soumises aux tests habituels de psychologie, de déroute et autres. Elles continueront à combattre tant que leur enchantement n'est pas dissipé même si toutes les troupes amies sont tuées ou mises en déroute. Un ost de monstre est automatiquement dispersé dès que la bataille est terminée. Dans le cadre d'une campagne, il sera donc nécessaire de refaire le lien pour une bataille suivante.

LES AIGLES GÉANTS

L'ancienne et noble race des Aigles géants vivait déjà dans les pics des Montagnes du Bord du Monde bien avant l'avènement de l'humanité. Certaines légendes naines rappellent un âge où leur peuple et les Aigles avaient des accords, mais, aujourd'hui, ils peu sont vus et évitent le contact avec les autres races intelligentes. Ce sont des créatures fières et indépendantes dotées d'un sens profond de la tradition. Les Aigles géants haïssent tout changement et spécifiquement les créatures du Chaos.

Alignement. Bon

Taille du socle. Socle volant (40x40mm)

Règles spéciales

1. Un Aigle géant mesure plus de 3 mètres. Il provoque la *peur* aux créatures de moins de 3 mètres.
2. Les Aigles font 2 *Attaques de griffes*.
3. Ce sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -1 à la *sauvegarde d'armure*.

Profil :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Aigle géant	2"	7	0	5	4	3	5	2	8	7	8	8

Profil de vol :

Vit. min.	Vit. max.	Acc/dcc
6"	32"	12"

Les Aigles géants ont une valeur de 75 points.

LES ARAIGNÉES GÉANTES

Les endroits les plus sombres et les plus isolés des forêts du Vieux Monde, des Terres du Sud et de Lustrie sont les demeures de nombreuses formes de créatures. L'Araignée Géante est une de ces monstruosité, une créature rarement vu, mais ceux dont les devoirs quotidiens les mènent dans les bois en parlent fréquemment. Les Araignées Géantes sont connues pour hanter les régions intérieures de la Forêt des Ombres de l'Empire aussi bien que de la Forêt de Loren en Bretagne.

Ces Araignées sont des monstres rampants, moches et poilus qui remuent et constamment quand elles se déplacent avec des bruits de cliquetis. Elles sont de couleurs noires et très difficiles à voir excepté leurs yeux innombrables qui captent la lumière comme des petites gemmes. Des bûcherons vantards parlent de créatures aussi grosses que des maisons, et qui peut dire qu'ils se trompent ? Les Araignées Géantes peuvent certainement devenir de très grandes tailles.

Alignement. Les Araignées peuvent être des créatures haineuses et malveillantes, bien que la plupart ne soit simplement des animaux qui chassent de la seule manière qu'elles connaissent. Elles peuvent être Mauvaises ou Neutres.

Taille de socle. 40 x 40mm ou comme appropriée pour la figurine.

Règles spéciales

1. Les Araignées sont immunisées à la psychologie à l'exception près qu'ils ont *peur* du feu. Attaqués par des armes enflammées, ou amenée à 4" d'un bâtiment en feu, elles doivent effectuer un test de *panique*.
2. Les Araignées causent la *peur* à 6" à toutes les créatures de moins de 3 mètres.
3. Les Araignées font des *Attaques de morsure empoisonnée* (F+1). Les figurines qui subissent des dommages ne sont pas nécessairement mortes, mais peuvent être paralysées, bien qu'elles soient retirées de la table comme des pertes.
4. Les Araignées Géantes sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -1 à la *sauvegarde d'armure*.
5. Leur carapace chitineuse lui donne une *sauvegarde d'armure basique* de 4, 5 ou 6.
6. Les Araignées peuvent se déplacer à travers les zones boisées sans pénalité. Elles peuvent aussi grimper aux arbres à la place d'un mouvement normal – cela les met hors de portée de charge des créatures de moins de 3 mètres de haut. Elles peuvent descendre des arbres à la place d'un mouvement normal, ou descendre et charger jusqu'à 5" en guise de mouvement de charge.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Araignée	5"	3	0	5	4	4	1	2	8	3	6	2

Les Araignées géantes ont une valeur de 45 points.

LES BÊTES DE CHASSE SANG-FROIDS

Cette créature est l'une des nombreuses espèces de Sang-Froids qui est utilisée pour la chasse et pour la guerre, principalement par les Slanns et les Hommes-Lézards.

C'est un animal assez horrible, très agressif et semblable à un alligator doté d'une peau épaisse et écailleuse et de dents menaçantes. Ils sont utilisés en meute et répondent bien aux ordres de leurs dompteurs Slanns ou Hommes-Lézards.

Alignement. Neutre

Taille de socle. 25 x 50mm

Règles spéciales :

1. Les Bêtes de Chasse Sang Froid possèdent deux *Attaques de morsure*. Ce sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -1 à la *sauvegarde d'armure*.
2. Ces créatures ont une peau solide, qui leur donnent une *sauvegarde d'armure* de 5 ou 6 sur un D6.
3. Elles sont sujettes à la *stupidité* jusqu'à ce qu'elles aient effectuées leur première charge de la partie.
4. Les Sang-Froids sont des créatures lentes et indolentes aussi le joueur qui en contrôle une unité doit prévoir sa première charge un tour en avance (et le noter sur un papier). Les maîtres de meute excitent alors leurs bêtes. Cela n'affecte pas le mouvement de ce tour, mais l'unité est obligée de charger au tour suivant. Si une unité de Sang-Froids est prête à faire sa première charge mais qu'il n'y a aucun ennemi à portée de charge, l'unité attaquera l'unité alliée la plus proche. S'il n'y a pas d'unités alliées à portée de charge, la meute se retourne contre ses maîtres.
5. Une fois qu'une unité de Bêtes de chasse a été persuadée de faire sa première charge, elle n'est plus sujette à la *stupidité* et les charges sont faites de manière normale.
6. Les Sang-Froids sont impossibles à arrêter avant que leurs ennemis ne soient détruits ou ont fuit en dehors de leur portée. Les Sang-Froids poursuivent toujours les ennemis en fuite sans prendre en compte le désir du joueur qui les contrôle.
7. Les adversaires au corps-à-corps de Sang-Froid souffrent d'une pénalité *pour toucher* de -1 à cause de leur odeur. Les autres reptiles y sont immunisés (Hommes-lézards, Troglodytes, Sangs-Froids, Dragons). À la différence des Sang-Froids plus grands, les Bêtes de Chasse peuvent attaquer d'autres races reptiliennes.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
BdC S-F	6"	3	0	3	3	1	2	2	2	4	9	9

Les Bêtes de chasse Sang-Froids ont une valeur de 8 points.

LES CHATS SAUVAGES

Les Chats sont abondants dans le Vieux Monde. Ils vivent

dans les forêts reculées et les zones montagneuses. Ils sont causes d'ennuis pour les fermes isolées, car ils chassent les poulets et les moutons, généralement pour nourrir leurs petits. Les Chats Sauvages sont souvent capturés jeunes par les dresseurs Elfes Sylvains qui les entraînent à devenir des combattants.

Le Chat Sauvage du Vieux Monde ressemble énormément au chat sauvage européen de notre monde, avec une épaisse fourrure tigrée et des marques faciales, et des anneaux noirs à la queue. Certaines variations de coloration peuvent survenir mais c'est assez rare. Le Chat Sauvage est à peu près de la taille d'un puma, mesurant entre 45 et 60 cm aux épaules, et presque 1 mètre 80 du nez à la queue.

Alignement. Neutre.

Taille de socle. 25 x 50mm

Règles spéciales

1. Un Chat Sauvage possède 1 Attaque de *griffes* et une autre de *morsure*.
2. Si un Chat Sauvage possède une meilleure *Initiative* que son adversaire, il peut *sauter* sur celui-ci durant le premier tour du combat. Quand il fait ceci à la suite d'une charge, le Chat Sauvage peut se battre avec le *double* de son nombre normal d'attaques (2 *Attaques de griffes* et 2 *morsures*). Cela s'applique seulement durant le premier tour de combat et seulement quand le Chat Sauvage charge : autrement le Chat Sauvage a 2 *Attaques* comme décrit ci-dessus.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Chat-sauv.	8"	4	0	4	3	1	4	2(4)	4	4	7	7

Un Chat sauvage a une valeur de 21 points.

LES CHAUVES-SOURIS GÉANTES

Les chauves-souris géantes du Vieux Monde ne sont pas seulement très grandes, mais aussi très agressives. Ce sont des charognards qui se nourrissent sur les carcasses des animaux de la forêt, bien qu'elles soient tout à fait capables d'attaquer et tuer un animal de la taille d'un homme. Elles viennent des régions les plus à l'Est de l'Empire, notamment du Grand Comté d'Averland, du Comté de Sylvanie et de la Ligue d'Ostermark.

Alignement. Neutre

Taille de socle. Socle volant (25x25mm)

Règles spéciales

1. Les Chauves-souris ont une *Attaque de piétinement*.

Profil :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Ch.Souris	1"	3	0	2	2	1	3	1	4	4	6	6

Profil de vol :

Vit. min.	Vit. max.	Acc/dcc
0"	12"	6"

Les Chauves-souris géantes ont une valeur de 2 points.

LES CHEVAUX

Les chevaux sont des animaux de monte et des bêtes de sommes communs à travers le Vieux Monde. Ils transportent des biens au marché et des chevaliers à la bataille. Ils sont identiques aux chevaux que nous connaissons de notre propre monde. Les chevaux sont viennent des Steppes du Nord, mais sont communs partout dans le Vieux Monde, l'Arabie, Cathay, la Norsca et les Royaumes Elfes. Ils sont rares dans les Terres du Sud et la Lustrie mais y ont été amenés par des colons ces derniers siècles.

Alignement. Neutre.

Taille de socle. 25 x50mm.

Règles spéciales :

1. Les chevaux sont des *animaux de monte* et peuvent être chevauchés par les créatures humanoïdes de moins de 3 mètres de haut et de tous alignements.
2. Les chevaux ont *peur* du feu. S'ils sont attaqués par des armes enflammées ou approchent à moins de 4" d'un bâtiment en feu, un test de *panique* doit être effectué. Le **CI** du cavalier est utilisé pour ce test.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Cheval	8"	3	0	3	3	1	3	0	2	2	2	2

Les chevaux ont une valeur de 3 points.

LES CHIENS DE GUERRE

Les chiens de guerre sont de grands et féroces canidés entraînés à chasser, à se battre et à tuer. Les chiens de guerre sont employés par toute une variété de races comme les Elfes, les Norses et les gobelinoïdes.

Alignement. Les chiens de guerre sont Neutres.

Taille de Socle. 25 x 25mm.

Règles Spéciales

1. Les chiens de guerre font des *Attaques de morsure*.

Profil :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Chien	6"	3	0	3	3	1	4	1	6	4	6	6

Les Chiens de guerre ont une valeur de 4 points.



LES CHIENS DU TEMPLE

Les Chiens du Temple sont des statues de pierre qui gardent les entrées des temples dans les pays de Nippon ou de Cathay. À peu près la taille d'un cheval, ils ressemblent à un croisement entre un pékinois géant et un lion. En temps de guerre, le pouvoir des dieux du temple s'investit dans ces statues pour les animer. C'est un grand honneur de monter cet animal divin et cela indique que le cavalier a reçu une grande faveur de ses dieux.

Le corps de la créature garde certaines des propriétés de la pierre, ce qui leur confère une peau très dure et un poids énorme.



Alignement. Neutre

Taille de socle. 25 x 50mm

Règles spéciales

1. Les Chiens du Temple possède une attaque de *morsure* et deux attaques de *piétinement*.
2. Grâce à leur peau semblable à de la pierre, ils possèdent donc une *sauvegarde d'armure* de 5 ou 6.
3. Leur énorme poids fait que les Chiens du Temple sont très efficaces pour écraser leurs adversaires. Ils peuvent utiliser cette masse considérable pour leur donner plus de puissance dans leur charge. Si un Chien du Temple charge au combat, il combat avec un *Force* de 10 durant ce round. Cela ne s'applique que si la créature charge et la *Force* revient à la normale dans les rounds suivants.
4. Toutes les attaques d'un Chien du Temple sont considérées comme *magiques*.
5. Les Chiens du Temple sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -2 à la *sauvegarde d'armure*.
6. Le Chien du Temple peut être monté par un personnage. C'est un *monstre*.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Chiens de T.	5"	5	0	5	5	3	3	3	8	7	8	8

Un Chien de Temple a une valeur de 85 points.

LES COATLS

Le Coatl est un reptile intelligent des jungles de Lustrie. Malgré leur apparence plutôt bestiale, ils sont considérés comme sacrés par les Slanns. Les Pygmées, moins sophistiqués, les mangent. Ils évitent généralement les autres races à part les Slanns.

Un Coatl adulte atteint 6,50m. Son corps est long et écaillé comme celui d'un serpent, sa tête et ses ailes ressemblent à celles d'un dragon.

Alignement : Bon.

Taille du socle. Socle volant (40x40mm)

Règles spéciales :

1. Les Coatl sont des créatures de plus de 3m. Ils provoquent la *peur* chez les créatures de moins de 3m.
2. Ils font des *Attaques de morsure empoisonnées* (F+1).
3. Tous les personnages Coatls sont des sorciers qui utilisent indifféremment la magie de bataille, élémentaire, démoniaque ou illusionniste.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Coatl	2"	5	0	3	5	3	6	3	8	7	7	7

Sorcier 5	2"	6	0	4	5	3	6	3	8	8+1	8+1	8+1
Sorcier 10	2"	6	0	4	5	4	7	3	9+1	9+2	8+1	9+2
Sorcier 15	2"	7	0	4	6	5	7	3	10+2	9+2	9+2	9+2
Sorcier 20	2"	7	0	4	6	6	8	3	10+2	10+3	10+3	10+3
Sorcier 25	2"	8	0	4	6	6	9	3	10+3	10+3	10+3	10+3

Profil de vol

Vit. min.	Vit. max.	Acc/dcc
4"	24"	8"

Un Coatl a une valeur de 35 points.

Les Sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 115, 165, 215, 370 ou 495 points.

LES DESTRIERS

Le destrier est entraîné pour se battre : à la différence des autres chevaux, il donnera des coups de pattes, mordra et frappera les ennemis de son cavalier. Les chevaux de guerre sont la plupart du temps des animaux grands et robustes. Ils sont onéreux à entretenir, et ce ne sont que les plus riches qui peuvent se les permettre.

Alignement. Neutre.

Taille de socle. 25 x 50mm.

Règles spéciales :

1. Les destriers sont des *animaux de monte* et peuvent donc être chevauchés par les créatures humanoïdes de moins de 3 mètres de haut.
2. Ils possèdent une *Attaque de piétinement*.
3. Notez que, à la différence des chevaux ordinaires, les destriers n'ont pas peur du feu et n'ont pas à effectuer de test de *panique* s'ils sont attaqués ainsi.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Destrier	8"	3	0	4	3	1	3	1	3	3	3	3

Les Destriers ont une valeur de 6 points.

LES DRAGONS

Les Dragons sont une race de reptile ancienne. Ils précèdent la venue du Chaos et sont d'un monde plus ancien que celui des créatures à sang chaud. Aujourd'hui, ils sont peu nombreux, et ceux qui restent vivent isolés. Les légendes parlent de Dragons dormant loin sous terre, gardant de fabuleux trésors d'autrefois. Les histoires populaires parlent d'une époque où on pouvait voir les Dragons voler au-dessus des forêts de L'Empire, se dirigeant vers quelque destination inconnue. S'il en reste dans le Vieux Monde, ils font bien attention à éviter tout contact avec les humains, ou alors dorment-ils, attendant quelque bataille finale apocalyptique.

Les Dragons sont des créatures pleines de talents et peuvent avoir des pouvoirs magiques. Ils sont d'apparence et de capacités variées, mais la classification populaire en fonction de leur couleur est trompeuse - la couleur d'un Dragon n'a pas de relation directe avec ses capacités ou sa taille. Il est vrai que la couleur et d'autres traits sont génétiques, et que certaines familles de Dragons gardent la même couleur et les mêmes capacités sur de nombreuses générations.

Les Dragons sont de grands reptiles quadrupèdes d'au moins plus 5 mètres long dont les membres antérieurs offrent une certaine dextérité. Ils ont des corps sinueux, de longues queues et de grands cous gracieux. Beaucoup d'entre eux, mais pas tous, ont des ailes. Leur peau est écailleuse et très résistante, et leurs têtes osseuses sont équines et élégantes. Leurs couleurs varient au sein de la race, mais aussi chez un individu, ainsi un Dragon peut changer de couleur avec l'âge ou sous un climat très chaud ou très froid.

Alignement : Les Dragons peuvent être de n'importe quel alignement.

Taille du socle. Selon la figurine.

Règles spéciales :

1. Les Dragons sont des créatures de plus de 3m. Ils comptent comme des *grandes cibles* pour les tirs.
2. Les Dragons provoquent la *peur* +1 chez toutes les créatures de plus de 3m et la *peur* +2 chez les créatures de moins de 3m.
3. Les Dragons ont des caractéristiques variables comme indiqué ci-dessous. Quoi qu'il en soit, ils ont toujours 4 *attaques par écrasement*, une *attaque par morsure* supplémentaire et une *attaque caudale*. Les *attaques par écrasement* et *caudales* provoquent 1 *blessure*, la *morsure* provoque D3 *blessures* sur toutes les cibles touchées.
4. Les Dragons sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -3 à la *sauvegarde d'armure*.
5. Les Dragons peuvent avoir l'un des souffles suivant. Le souffle peut être employé pour "tirer" sur un ennemi durant la *phase de tir*. Toutes les attaques de souffle touchent automatiquement, avec un effet variable. En tournoi, le souffle d'un Dragon doit être déterminé aléatoirement avant la partie sous la



supervision du MJ. Lancez 1D6.

D6 Résultat

- 1 Feu
- 2 Fumée
- 3 Glace
- 4 Dessiccation
- 5 Acide
- 6 Foudre-Dragon

Feu : Le feu est le souffle de Dragon le plus commun et celui que le peuple associe à ces créatures. Le souffle de feu a une portée de 18'' et provoque 2D6 touches automatiques de *Force* 4. Les jets de *sauvegarde* ordinaires sont permis. Toute touche réussie provoque 1 *blessure*.

Fumée : Cette attaque enveloppe la cible de vapeurs bouillantes et asphyxiantes. Les vapeurs sont asphyxiantes et la chaleur seule peut tuer. Cette fumée a une portée de 6'' et provoque 2D6 touches automatiques de *Force* 3. Les jets de *sauvegarde* ordinaires ne sont pas permis. Toute touche réussie provoque 1 *blessure*.

Glace : Cette attaque lance une rafale glacée. Elle a une portée de 12'' et provoque 2D6 touches automatiques. Toute touche provoque automatiquement 1 *blessure*, sans jet *pour blesser*. Les jets de *sauvegarde* ordinaires sont permis.

Dessiccation : L'attaque de dessiccation flétrit toute chair (elle n'a pas d'effet sur les morts-vivants, les créatures éthérées ou démoniaques). Elle a une portée de 12'' et provoque 2D6 touches automatiques de *Force* 3. Aucune *sauvegarde* n'est permise et toute touche réussie provoque 1 *blessure*.

Acide : Le souffle acide prend la forme d'un nuage de gaz corrosif qui attaque le métal et dissout la peau. Sa portée est de 12''. Il provoque D6 touches automatiques avec une *Force* de 4. Aucune

sauvegarde n'est permise. Toute touche réussie provoque 1 *blessure*.

Foudre-Dragon : La Foudre-Dragon permet au Dragon de cracher une boule d'énergie. Elle a une portée de 18" et provoque une touche automatique de *Force* 10. Aucune *sauvegarde* n'est permise. Les cibles touchées subissent D10 *blessures*. Les règles normales s'appliquent pour choisir une cible particulière dans une unité.

- Un Dragon peut toujours remplacer son souffle pour celui de feu, mais doit alors abandonner l'opportunité d'avoir des pouvoirs magiques. Un Dragon qui obtient naturellement une attaque de souffle de feu peut avoir des pouvoirs magiques.
- Certains Dragons peuvent avoir des pouvoirs magiques. Cela reste sous la supervision du MJ.

D6	Niveau	Niveau Magique
1-2	Pas de pouvoirs	
3	1	10
4	2	20
5	3	30
6	4	40

Les Dragons ont le choix de sorts ordinaires pour leur niveau. Un Dragon peut remplacer ses sorts de Magie de Bataille par des sorts d'Illusionisme, de magie Démoniaque ou Nécromantique.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Dragon 1	6"	4	0	5	5	7	2	6	7	6	7	7
Dragon 2	6"	5	0	6	5	8	3	6	7	7	7	7
Dragon 3	6"	6	0	6	6	8	4	6	8	7	8	8
Dragon 4	6"	7	0	7	6	9	5	6	8	8	8	8
Dragon 5	6"	8	0	7	7	9	6	6	9	8	9	9
Dragon 6	6"	9	0	8	7	10	7	6	9	9	9	9

Profil de vol

Vit. min.	Vit. max.	Acc/dcc
6"	32"	6"

Les Dragons ont une valeur de 250, 350, 500, 600, 700 ou 800 points selon leur niveau. La capacité de voler coûte +50 points.

LES ESCARGOTS GÉANTS

L'Escargot Géant est un végétarien paisible presque sans cerveau. Ils sont grands, bien au-dessus de 3 mètres de haut, et ils se défendent s'ils sont attaqués. Cependant, peu de gens les attaqueraient. Seuls les Bretonniens les chassent durant l'hiver, quand ils hibernent dans les forêts autour de Moussillon. Chasser des escargots endormis est un sport exigeant, et pour lequel le fameux Chien Escargotier Bretonnien est superbement adapté : on dit que ces grands et indolents animaux peuvent capter l'odeur d'un Escargot Géant à plus d'un kilomètre de distance, en indiquant leur excitation en balançant lentement leurs queues et en bondissant en direction de leurs proies. À part les Bretonniens, qui les mangent, ces créatures sont largement laissées tranquilles, bien que leurs coquilles sont parfois utilisées pour faire des fenêtres, des abat-jours, des peignes

ou d'autres petits objets décoratifs.

Alignement. Neutre.

Taille de socle. 40 x 40mm ou comme approprié pour la figurine.

Règles spéciales

- L'Escargot Géant ne charge jamais et n'attaquera que pour se défendre. Il ne poursuivra pas.
- Les Escargots Géants sont immunisés à la psychologie à l'exception près qu'ils ont *peur* du feu. Attaqués par des armes enflammées, ou amené à 4" d'un bâtiment en feu, ils doivent effectuer un test de *panique*.
- Un Escargot Géant se défendra avec sa bave *empoisonnée* qui inflige une touche de la *Force* de l'escargot (F+1) sur tout attaquant. Toute créature qui survit à la bave reste engluée et ne peut plus rien faire pour 1D3 tours.
- Les Escargots Géants possèdent des coquilles épaisses qui leur octroient un *jet de sauvegarde* basique de 4, 5 ou 6.

Profil

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

Les Escargots géants ont une valeur de 7 points.

LES GRENOUILLES GÉANTES

La Grenouille Carnivore Géante est un monstre de Lustrie qui vit dans les affluents du fleuve Amoco-Cadiz. Elle est un prédateur à l'estomac accommodant. Les Pygmées maintiennent qu'elles font un excellent repas, et passeront des heures à éclairer un voyageur curieux sur les myriades de manières de cuir une grenouille.

La peau d'une Grenouille est empoisonnée, et est utilisée comme l'ingrédient de base pour le poison des sarbacanes, et en petites quantités durant la préparation d'un puissant breuvage Pygmée.

Bien que superficiellement semblable à un grand et placide amphibien, la Grenouille Géante possède une bouche pleine de longues dents tranchantes comme des rasoirs (prisées par les Pygmées comme cure-dents). Elle fait environ 1,5 ou 1,8 mètres de long, est verte avec des rayures noires et un ventre jaune vif.

Alignement. Neutre

Taille de socle. 25 x 25mm.

Règles spéciales

- Les Grenouilles Géantes n'attaquent que les créatures qu'elles peuvent manger, ou les créatures qui les attaquent. Une Grenouille Géante ne chargera pas ou n'utilisera pas sa langue collante contre des créatures de plus de 3 mètres ni les créatures qui lui font *peur*.
- La peau de la Grenouille Géante est *empoisonnée*. Tout animal qui essaye de mordre une Grenouille Géante souffre automatiquement d'une touche de *Force* 7 sans *sauvegarde d'armure*. L'attaque de morsure n'est résolue que si l'attaquant est indemne.
- Les Grenouilles Géantes peuvent utiliser leurs longues langues collantes pour effectuer une attaque durant la

phase de tir. Cela touche automatiquement jusqu'à une portée de 6" et provoquent une touche *Force 3*. Toutes les figurines qui subissent des dommages sont tuées. Il n'y a pas de *jet de sauvegarde d'armure*, la victime est arrachée de son unité, traînée dans la bouche de la Grenouille et avalée.

4. Les Grenouilles Géantes ont une *Attaque de morsure*.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Grenouille	3"	2	0	3	3	2	2	1	8	3	10	7

Les Grenouilles géantes ont une valeur de 7 points.

LES HOBDOGUES

Les ancêtres des Hobdogues étaient probablement des chiens qui ont été corrompus par les *Incursions du Chaos*. Ils sont devenus plus grands et plus féroces. Les chiens mutés par les effets du Chaos sont communs dans les forêts du Vieux Monde, mais ils apparaissent plus fréquemment sur les contreforts des Monts du Deuil. Ces créatures déplacèrent les prédateurs naturels de ces lieux, car ils étaient plus grands et plus agressifs.

Quand les tribus Hobgobelines du Mourngul s'établirent dans les Monts du Deuil, ils domestiquèrent les Hobdogues en élevant des chiots orphelins. Cela remonte à quelques centaines d'années, et maintenant, les Hobdogues sont utilisés par les Mournguls comme les autres tribus nomades utilisent les chevaux. Malgré cela, le Hobdogue est une créature vicieuse et imprévisible. Si un spécimen sauvage est complètement impossible à approcher, même ceux qui sont domestiqués peuvent facilement arracher un membre à leur cavalier ! Bien que l'espèce ait été stabilisée par l'élevage, des attributs du Chaos surviennent tout de même de temps à autre, et ces bêtes sont très prisées par les chefs Hobgobelins. Le Khan Hobgobelins lui-même chevauche un grand Hobdogue blanc à trois têtes.

Les Hobdogues sont taillées comme des bœufs, avec des poitrines massives comme celles des chevaux. Leur fourrure est courte et noire, leurs pattes sont arquées et leurs têtes sont aplaties comme celles des taureaux. Les queues des dogues domestiqués sont souvent lestées.

Alignement. Chaotiques à l'état naturel, les bêtes domestiquées sont Mauvaises.

Taille de socle. 25 x 50mm.

Règles spéciales

1. Les Hobdogues domestiqués sont des *animaux de monte*. Ils n'acceptent que la race de leur éleveur donc, invariablement, des Hobgobelins.
2. Les Hobdogues font des *attaques de morsure*.
3. Dans les parties amicales, un Hobdogue a une chance sur 6 d'avoir D3 *attributs du Chaos*. Les dogues mutés doivent être réparties entre les *personnages Mournguls*, les *Mournguls* et les autres *personnages Hobgobelins*, dans cet ordre.

Profil

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

Hobgogue 8" 4 0 3 3 1 3 2 8 4 8 8

Les Hobdogues ont une valeur de 10 points.

LES KI-RIN

Selon les sages de Cathay, la race des Ki-rin est née de l'union de l'Air et de la Terre lorsque le monde était jeune. L'histoire est typique de l'orient, et donc évidemment fantaisiste, mais ne reflète pas précisément la puissance de ces créatures. Les Ki-rin sont des créatures d'une constitution entièrement naturelle, bien que leur apparence n'ait pas l'air de chair et de sang. Ils vivent parmi les forces dévastatrices de la lumière, des tempêtes et du tonnerre. Les Ki-rin sont des créatures imaginaires qui chevauchent les vents rugissants et les nuages orageux, mugissant comme l'éclair et s'abreuvant de puissants arcs de lumières à travers les cieux agités.



Les Ki-rin ont un corps ressemblant à un cheval, avec une longue crinière gracieuse parcourue d'étincelles de lumières argentées. Au milieu du front de la créature une longue corne d'argent est utilisée pour empaler ses ennemis.

Alignement. Neutre.

Taille du socle. 25 x 50mm.

Règles spéciales :

1. Les Ki-rin ont une *Attaque d'empalement* avec leur corne, et deux *de piétinement*.
2. Les *Attaques* des Ki-rin sont considérées comme magiques.
3. Les Ki-rin sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -1 à la *sauvegarde d'armure*.
4. En charge, l'*Attaque d'empalement* reçoit les bonus suivants *Force +2*, *Initiative +2*. Cela ne concerne que l'*Attaque d'empalement* effectuée avec la corne, les *attaques de piétinement* et celles de l'éventuel cavalier ne sont pas concernées.
5. Ils peuvent être montés par un personnage. C'est un *monstre*.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Ki-rin	8"	4	0	5	4	2	7	3	8	7	8	8

Profil de Vol

Vit. min.	Vit. max.	Acc/dcc
6"	24"	12"

Les Ki-rin ont une valeur de 75 points.

LES LICORNES

Les Licornes sont des créatures semi-intelligentes qui ressemblent à de grands chevaux blancs dotés d'une unique corne droite au milieu du front. Leur tête ressemble légèrement à celle d'une chèvre, avec une barbe qui pousse sous la mâchoire inférieure.

Les Licornes habitent les bois du Vieux Monde. Elles permettent occasionnellement à des personnages femelles d'alignement Bon ou Loyal de les monter. Les Licornes sont presque complètement immunisées aux sorts magiques et sont capables de créer une aura magique autour d'elles et de leurs cavaliers.

Alignement. Bon.

Taille de socle. 25 x 50mm.

Règles spéciales

1. Les Licornes peuvent être montées par des personnages *féminins* Bons ou Loyal. Elles sont considérées comme des *monstres*.
2. Les Licornes sont naturellement immunisées aux effets directs de la magie. Si une Licorne doit effectuer une *sauvegarde magique*, celle-ci est automatiquement réussit. Il n'est pas nécessaire de lancer les dés, la magie ne peut pas affecter la Licorne. La magie qui ne nécessite pas de sauvegarde magique fonctionne normalement.
3. L'immunité magique décrite en 2 ci-dessus est conférée à toute créature chevauchant la Licorne.
4. L'énergie magique qui entoure la Licorne agit comme une sorte d'armure, ce qui donne à la créature et à son cavalier un *sauvegarde d'armure* supplémentaire de 5 ou 6. Celle-ci peut être effectuée séparément avant le jet de sauvegarde normal.
5. L'énergie magique d'une Licorne agit d'une manière similaire à une zone magique. Les créatures ou unités Mort-Vivantes, Éthérées ou Démoniaques qui approchent à moins de 12" d'une Licorne doivent effectuer un test d'*instabilité* immédiatement. Si des telles créatures commencent leur tour à l'intérieur de la zone de 12" autour de la Licorne, elles doivent effectuer le test d'*instabilité* immédiatement.
6. Une Licorne possède 2 *Attaques* : une d'*empalement* avec sa corne et 1 de *piétinement*. Toutes les attaques d'une Licorne sont considérées comme *magique*.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Licorne	9"	5	0	3	3	2	4	2	9	5	9	9

Une Licorne a une valeur de 40 points.

LES LOUPS FUNESTES

Le Loup Funeste est le plus grand et le plus redouté de tous les loups qui habitent le Vieux Monde. Il n'est qu'un peu plus grand que le Loup Géant, mais il est de loin un plus dangereux adversaire. Les Loups Funestes sont au moins aussi intelligents que les humains et sont bien plus forts. Heureusement, ils sont rares. Plus heureusement encore, on ne les rencontre que la nuit, ce qui a donné naissance à de nombreuses croyances populaires qu'ils sont créatures surnaturelles plutôt que matérielles. Cette croyance est encore plus encouragée par le fait que leur fourrure est d'un noir de jai. La nuit, seuls leurs yeux rouges et brillants peuvent être aperçus dans les profondeurs des forêts.

Les Loups Funestes sont des créatures hautement intelligentes, bien qu'ils soient mauvais. Il est dit qu'ils conversent dans leur propre langue secrète. Ils peuvent certainement comprendre le langage de certaines autres créatures, bien qu'ils soient incapables de parler les langues des humanoïdes ordinaires. Ce sont des créatures meurtrières avec peu de compassion ou de pitié pour les autres races. On dit par les nourrices de Stirland que si les pleurs d'un bébé nouveau-né est accompagné par le cri d'un Loup Funeste, l'enfant sera mort dans le mois. Ces créatures ont certainement déjà tué des familles entières.

Alignement. Mauvais ou Chaotique.

Taille de socle. 25 x 50mm.

Règles spéciales :

1. Les Loups Funestes apparaissent seulement sous le couvert des ténèbres. La lumière du jour les repoussera dans les forêts sombres d'où ils sont venus.
2. Le hurlement d'un Loup Funeste est terrible à entendre. Un Loup Funeste peut hurler dans n'importe quel tour du moment qu'il n'est pas engagé en combat au corps-à-corps, ce qui provoque la *peur* à 6".

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
L. Funeste	9"	5	0	4	4	3	4	2	9	7	7	7

Les Loups Funestes ont une valeur de 70 points.

LES LOUPS GÉANTS

Ces Loups géants sont bien plus grands et terrifiants que les petites meutes de loups des forêts. Ils font d'environ 1m80 de long, ils sont presque aussi grands que des chevaux. Originaire des montagnes de l'Est du Vieux Monde et des Terres Sombres, ils furent adoptés par les races gobelinoïdes comme montures et ramenés dans le Vieux Monde, où ils s'établirent rapidement. Dans les steppes du Nord, les nomades Hobgobelins se firent rapidement à cette nouvelle forme de transport, devenant les meilleurs de tous les chevaucheurs de loups. Les Gobelins maintiennent les Loups comme le font les humains avec les chevaux, mais il serait faux de considérer les Loups comme réellement domestiqués – ce sont des créatures sauvages dotés d'une soif de sang naturelle et d'un besoin instinctif de tuer.

Alignement. Mauvais.

Taille du Socle. 25 x 50mm.

Règles spéciales :

1. Les Loups Géants sont des *animaux de monte*, ils peuvent être chevauchés par les créatures gobelinoïdes de moins de 3 mètres de haut.
2. Ils ne peuvent pas avoir de caparaçon, mais ils confèrent un bonus de +1 au *jet de sauvegarde d'armure* de leurs cavaliers.
3. Les Loups Géants font une *Attaque de morsure*.
4. Les Loups Géants sont des créatures impétueuses et sont très difficiles à contrôler. Une unité de chevaucheurs de loups doit toujours poursuivre un ennemi en fuite ou qui est repoussé quelles que soient les circonstances.
5. Les Loups Géants sont toujours impatients. Si une unité de chevaucheurs de loups commence sa *phase de mouvement* à distance de charge d'une unité ennemie de taille inférieure de moitié (ou moins) à elle, le joueur doit déclarer une charge (pas nécessairement la plus proche unité) soit faire un test de **Cd** pour garder les Loups sous contrôle. Si le test est raté, les Loups automatiquement chargent l'unité ennemie la plus proche.
6. Les Loups Géants ont *peur* du feu. S'ils sont attaqués par des armes enflammées ou approchent à moins de 4" d'un bâtiment en feu, ils doivent effectuer un test de *panique*.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Loup géant	9"	4	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4

Les loups géants ont une valeur de 8 points.

LES MAMMOUTHS

Les Mammouths sont très semblables aux éléphants, bien qu'ils soient plus grands et particulièrement poilus. Ils furent autrefois des créatures communes dans le Monde de Warhammer, avant que les Slanns ne rapprochent la planète du soleil, ce qui réchauffa le climat. Aujourd'hui, seul un petit nombre de ces énormes et majestueuses monstruosités survivent en errant dans le nord du monde. En Norsca, les Mammouths sont occasionnellement chassés, et leurs puissantes défenses sont offertes aux ambassadeurs stupéfaits. Les plus impressionnants sont cependant les Mammouths de guerre de Norsca, les créatures sont capturées encore petites et élevées par les hommes du Nord pour les servir.

Dans le Vieux Monde, les Mammouths n'existent que dans les ménageries et les cirques, où ils attirent d'énormes foules. L'équipage d'un Mammouth lui sert fréquemment de soigneurs en temps de paix, et ils font gagner des sommes considérables aux nombreux producteurs de rhubarbe de Norsca.

Alignement. Neutres.

Taille de socle. Comme approprié pour la figurine.

Règles spéciales

1. Les Mammouths sont de grandes créatures de plus de 3m. Ils comptent comme des *grandes cibles* pour les



- tirs.
2. Ils provoquent la *peur* +1 aux créatures de moins de 3m.
3. Un Mammouth possède deux *Attaques de piétinement* et une *Attaque* spéciale avec sa trompe. Les *Attaques de piétinement* sont résolues de la manière normale et causent D6 *blessures*. Les *attaques de trompe* ne peuvent être effectuées que contre des cibles de moins de 3 mètres de haut. Si une touche est obtenue, la victime est attrapée et est projetée dans sa propre unité, ce qui inflige une touche automatique de *Force* 5 à la victime, et D6 touches de *Force* 3 au reste de l'unité. Toutes les *Attaques de trompe* provoquent 1 seule *blessure*.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Mammouth	8"	3	0	8	8	6	3	3	7	3	7	7

Les Mammouths ont une valeur de 300 points.

LES NUÉES

Une nuée de petites créatures peuvent être aussi dangereuse que n'importe quelle grande créature, peut-être même plus. Les nuées peuvent être le résultat naturel d'un instinct grégaire de ces créatures. Les Loups, par exemple, chassent en meutes, et de nombreux oiseaux se rassemblent pour leur sécurité. Les insectes sociaux, comme les fourmis, sont également naturellement disposés à se regrouper en nuées pour envelopper leur proie, et les sauterelles forment de vastes nuées de destruction. Les autres créatures ne forment pas nuées en temps normal, mais peuvent le faire dans certaines circonstances extraordinaires. Ce qui génère ces

invasions de grenouilles, souris, lézards ou autres est inconnu. Leurs apparitions sont souvent le fait de sorciers.

Alignement. Neutres.

Taille de socle. Cercle de 50mm de diamètre.

Règles spéciales

1. Une Nuée peut être d'un des types suivants :

- | | |
|----------------------|---------------------|
| 1 Serpents | 6 Grenouilles |
| 2 Insectes/araignées | 7 Lézards |
| 3 Scorpions | 8 Loups/chiens |
| 4 Rats/souris | 9 Oiseaux |
| 5 Chauves-souris | 10 Insectes volants |

2. Toutes les Nuées sont représentées par 10 figurines du type approprié. Chaque figurine représente un nombre de créatures données : 1 loup par exemple, mais peut-être 1000 petits insectes. L'échelle de la figurine n'a pas besoin de représenter sa vraie taille. Les figurines montrent que la Nuée consiste en un type spécifique : insectes, araignées, etc. Chaque figurine représente 1 des *Attaques* de la Nuée et 1 de ses *Points de Vie*. Quand une Nuée subit des dommages, des figurines sont retirées pour indiquer son statut.

3. Une Nuée est considérée comme étant une seule entité, elle entre en combat comme une grande créature unique. Une Nuée est montée sur un unique socle rond de 50 mm de rayon et fait de carton. Les figurines y sont fixées au moins d'un adhésif temporaire. Aussi longtemps qu'une portion du socle de la Nuée est en contact avec un ennemi, toutes les figurines de la nuée peuvent combattre. Une Nuée possède 1 *Attaque* par figurine qu'elle contient. Chaque fois qu'une Nuée reçoit une *blessure*, une figurine en est retirée.

4. Les Nuées comprennent de nombreux petits animaux, même les chiens et les loups sont relativement petits. De ce fait, une Nuée peut se déplacer à travers une unité comme si elle n'était pas là. L'unité ainsi traversée est attaquée normalement, et peut rendre les coups avec chaque figurine recouverte par la Nuée. Les Nuées peuvent également traverser sans encombre les bois et passer par-dessus des obstacles linéaires.

5. Les Nuées ne chargent pas comme les autres troupes mais plutôt rentrent et sortent d'un combat comme elles veulent. Une Nuée ne peut être repoussée ni mise en déroute. Par contre elle peut repousser ou faire fuir ses ennemis. Elle n'est pas obligée de poursuivre un ennemi repoussé mais peut le faire si le joueur le souhaite. Une unité engagée contre une Nuée n'est pas obligée de poursuivre, de se reformer, de se rallier ou de rester stationnaire si une Nuée rompt le combat.

6. Les Nuées n'ont pas de mouvement de charge et ne se déplace jamais dans la *phase de réserve*.

7. Les règles spéciales suivantes s'appliquent aux différents types de nuées :

Serpents. Les serpents font des *Attaques empoisonnées* (F+1). Ils ne peuvent pas traverser les ruisseaux de plus d'1" de large.

Insectes terrestres. Cette catégorie inclut les araignées aussi bien que les vrais insectes, comme les fourmis et les termites, et les autres petits arthropodes comme les mille-pattes. Ces petites créatures ne peuvent pas traverser les ruisseaux de plus d'1" de large. Ils sont si petits qu'ils peuvent ramper sous les armures, aucune *sauvegarde d'armure* ne s'applique aux dégâts qu'ils causent.

Scorpions. Les scorpions font des *Attaques empoisonnées* (F+1). De plus, ils possèdent des carapaces très dures qui confèrent une *sauvegarde d'armure* de 6.

Rats. Cette catégorie inclut les souris et les autres petits rongeurs comme les campagnols et les musaraignes. Ils sont plus rapides que les autres animaux de nuées et possède un mouvement de 6 ".

Chauves-souris. Les chauves-souris volent (cf. leur profil ci-dessous).

Grenouilles. Cette catégorie inclut les crapauds. Une nuée de grenouilles n'est pas ralentie par l'eau, les tourbières, les marais et autres terrains humides.

Loups. Les loups, ou même les chiens, forment des "meutes" plutôt que des nuées, mais les règles sont les mêmes. Ils peuvent nager à travers les étendues d'eau qui sont d'une largeur de 6" ou moins. Les chiens et les loups sont des créatures rapides et possèdent un mouvement de 8".

Lézards. Les lézards ne peuvent pas traverser des étendues d'eau plus large qu'un petit ruisseau (0,5" de large).

Oiseaux. Ils volent (cf. leur profil ci-dessous).

Insectes volants. Cela inclut les sauterelles, les scarabées et les autres insectes aériens. Ils volent (cf. leur profil ci-dessous). Comme les autres insectes, ils sont si petits qu'ils peuvent pénétrer les armures, et leurs ennemis ne reçoivent aucune *sauvegarde d'armure*.

Profil

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

Profils de vol

	Vit. min.	Vit. max.	Acc/dcc
Chauves-souris	0"	12"	12"
Oiseaux	6"	12"	6"
Insectes volants	0"	12"	12"

Les Nuées ont une valeur de 250 points.

NdT sur les nuées

En l'état, les Nuées sont trop faibles. Je propose les règles suivantes :

- Elles sont invulnérables aux projectiles sans gabarit.
- Les attaques au corps à corps contre elles ne touche que sur des 9+ (6 suivi d'un autre 6) pour représenter la difficulté de les affaiblir.
- À mon avis, les loups et les chiens font de très mauvaises nuées.

LES OURS

Les Ours sont des grands et agressifs carnivores qui habitent les forêts, les montagnes et les autres endroits sauvages du monde.

Alignement. Neutre

Taille de socle. 25 x 25mm.

Règles spéciales

1. Les Ours possèdent des *Attaques de griffes*.
2. ils provoquent la *peur* aux créatures vivantes de moins de trois mètres.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Ours	4	3	0	4	4	2	3	2	6	3	6	6

Les Ours ont une valeur de 20 points.

LES PÉGASES

Les Pégases forment une race de chevaux magiques dotés d'énormes ailes de cygne. Ils font d'excellents coursiers quand ils sont capturés et entraînés encore jeunes.

Les Pégases sont des chevaux blancs avec des ailes de plumes blanches qui jaillissent de leurs dos. Leur envergure fait approximativement 7 mètres 50. Bien plus impressionnant encore que le Pégase blanc, le rare et magnifique Pégase noir, dont la bouche rouge et écumante et les yeux pourpres et brillants sont particulièrement impressionnants.

Alignement. Neutre.

Taille de socle. 25 x 50mm.

Règles spéciales :

1. Une *Attaque* de Pégase est considérée comme magique.
2. Les Pégases sont des *animaux de monte*, mais ne peuvent être chevauchés que par des créatures Neutres ou Bonnes.
3. Un Pégase possède 1 *Attaque de piétinement*.

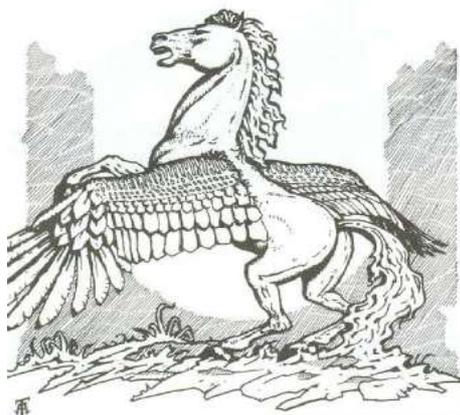
Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Pégase	8"	3	0	4	3	1	4	1	3	4	3	3

Profil de Vol

Vit. min.	Vit. max.	Acc/decc
6"	24"	8"

Les Pégases ont une valeur de 14 points.



LES RATS GÉANTS

Le monde a plus que son lot de vermines, incluant les rongeurs communs à tous les mondes et toutes les époques - les rats porteurs de peste, les rats de navire, les rats mangeurs de cadavres, et tant d'autres. Les Rats Géants, à cheval entre le rat normal et le Skaven ont été créés par l'influence du Chaos et de la Malepierre.

Ils ressemblent à des rats normaux, mais sont bien plus grands, jusqu'à 1,8 mètres de long en incluant leurs queues semblables à des câbles. Les Rats Géants sont sujets aux mutations, et beaucoup possèdent d'horribles malformations comme des têtes supplémentaires ou d'autres distorsions physiques grossières. Certains possèdent même des attributs quasi-humains, comme des petites mains et des visages étrangement humains.

Alignement. Mauvais ou Chaotique

Taille de socle. 25 x 25mm.

Règles spéciales

1. Les Rats Géants possèdent un certain degré d'empathie avec les autres formes de rat et n'attaqueront pas les rats ordinaires ou les Skavens.
2. Ils font une *Attaque de morsure empoisonnée (F+1)*.
3. Ils sont sujets aux mutations Chaotiques. Dans les parties amicales, les joueurs ou le MJ sont libres de générer jusqu'à D4-1 *attributs du Chaos*

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Rat géant	6"	2	0	3	3	1	3	1	4	4	5	5

Les Rats géants ont une valeur de 2 points.

LES SANG-FROIDS

Le terme Sang-Froid englobe tous les types de reptiles souterrains géants proche des Hommes-Lézards et dont certaines espèces sont utilisées par les Slanns et les Elfes Noirs.

À l'aube des temps, les ancêtres des Sang-froids dominaient la planète, et c'est à partir d'eux qu'évoluèrent les races des Hommes-Lézards et les Troglodytes. Avec l'arrivée des Slanns, le climat devint plus chaud et les rayons du soleil plus puissants. Ces conditions climatiques repoussèrent les races reptiliennes de la surface. D'autres races de reptiles semi-intelligentes et de nombreuses créatures cherchèrent refuge sous la terre.

Il y a plusieurs types de Sang-Froids, remplissant les fonctions de bête de somme ou de bêtes de guerre. Certaines espèces sont des géants quadrupèdes placides qui peuvent mesurer jusqu'à 30 mètres de long et nourrissent de champignons. D'autres espèces ont été ramenées à la surface et élevées pour être utilisées au combat.

La monture Sang-Froid décrite ici est un reptile bipède carnivore utilisée comme un cheval. Elle est capricieuse et requiert une grande maîtrise de la part du cavalier. Ce sont des créatures puissantes mais plutôt stupides. À la bataille, ils sont indolents jusqu'à ce qu'ils gouttent au sang.

Les Sang-Froids exsudent une odeur très puissante et nauséuse. Elle est si dégoûtante que seules les créatures à

sang-froid peuvent normalement les monter (Hommes-Lézards et Slanns). De plus, les Sang-Froids n'accepteront normalement pas de cavaliers à sang chaud, ce qui inclut toutes les races humanoïdes et gobelinoïdes. Les Elfes Noirs sont tout de même capables de les monter en se recouvrant eux-mêmes d'odeur de Troglodytes. Ils portent pour cela des peaux des Troglodytes ou en utilisent un extrait de leur odeur. Cependant, pour faire cela, les cavaliers Elfes Noirs doivent inhaler des produits chimiques spéciaux pour brûler leurs membranes nasales et détruire leur sens de l'odorat et du goût.

Alignement. Neutre

Taille de socle. 25 x 50mm

Règles spéciales :

1. Ces Sang-Froids font plus de 3 mètres. Ils provoquent la *peur* aux créatures de moins de trois mètres.
2. Ces Sang-Froids sont des *animaux de monte* et doivent avoir des cavaliers pour se battre.
3. Les Sang-Froids possèdent trois *Attaques*, deux de *piétinement* et une *morsure*. Ce sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -2 à la *sauvegarde d'armure*.
4. Ils sont sujets à la *stupidité* jusqu'à ce qu'ils fassent leur première charge de la partie.
5. Les Sang-Froids sont des créatures lentes et indolentes aussi le joueur qui en contrôle une unité doit prévoir sa première charge un tour en avance (et le noter sur un papier). Les cavaliers excitent alors leurs montures. Cela n'affecte pas le mouvement de ce tour, mais l'unité est obligée de charger au tour suivant. Si une unité de Sang-Froids est prête à faire sa première charge mais qu'il n'y a aucun ennemi à portée de charge, l'unité attaquera l'unité alliée la plus proche. S'il n'y a pas d'unités alliées à portée de charge, l'unité se divise en deux parties égales qui se battent l'une l'autre jusqu'à ce qu'une des moitiés soit dérottée ou détruite. Les cavaliers n'ont pas à prendre part à ces combats contre leurs amis (mais ils peuvent le faire s'ils le veulent).
6. Les Sang-Froids sont impossibles à arrêter avant que leurs ennemis ne soient détruits ou ont fuit en dehors de leur portée. Les Sang-Froids poursuivent toujours les ennemis en fuite sans prendre en compte le désir du joueur qui les contrôle.
7. Une fois qu'une unité de Sang-Froids a été persuadée de faire sa première charge elle n'est plus sujette à la *stupidité* et les charges sont faites de manière normale. Cependant, si une unité passe trois tours complet sans être engagés en combat, le cerveau des Sang-Froids commence à se ralentir, et les bêtes devront de nouveau être excitées pour charger, tout comme pour la première charge.
8. Les adversaires au corps-à-corps de Sang-Froids souffrent d'une pénalité *pour toucher* de -1 à cause de leur odeur. Les autres reptiles y sont immunisés (Hommes-lézards, Troglodytes, Sangs-Froids, Dragons).
9. À l'exception de la règle du point 5, les Sang-Froids

n'attaqueront jamais d'autres reptiles (Dragons, Hommes-lézards, Troglodytes, Sangs-Froids,...) car ils ont des odeurs 'amicales'.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sang-Froid	8	3	0	4	4	2	1	2	2	4	9	9

Les Sang-froids ont une valeur de 22 points.

LES SANGLIERS

Les Sangliers du Vieux Monde sont de loin bien plus grands que ceux de notre monde, bien qu'ils soient autrement très similaires au niveau des habitudes et de l'apparence. Les Sangliers possèdent une fourrure rêche et grossière qui rend impérative l'utilisation d'une selle quand on les monte. Leur coloration peut être rougeâtre ou grise, avec un museau proéminent et des oreilles roses.

Alignement. Neutre

Taille de socle. 25 x 50mm.

Règles spéciales

1. Les Sangliers possèdent des attaques d'*empalement* avec leurs longues défenses.
2. Les Sangliers sont des *animaux de monte* et peuvent être chevauchés par des créatures humanoïdes de moins de 3 mètres de haut.
3. Les Sangliers sont difficiles à contrôler et sont enclins à s'enfuir si quelque chose les énerve. Si un Sanglier est monté, tous les tests de *déroute* et de *psychologie* sont effectués sous les caractéristiques du cavalier comme d'habitude, mais avec un modificateur de -1 à son **Cd**. Ainsi une créature avec un **Cd** de 6 aura seulement 5 quand elle monte un Sanglier de Guerre.
4. Le chevaucheur d'un Sanglier ajoute non pas +1 mais +2 à sa *sauvegarde d'armure*. Cependant, les Sangliers ne peuvent pas porter de caparaçon.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sanglier	7"	3	0	3	3	1	3	1	3	4	4	4

Les Sangliers ont une valeur de 6 points.



LES SANGLIERS DE GUERRE

Les races gobelinoïdes élèvent de nombreuses sortes de cochons semi-domestiqués: une créature avec laquelle ils ont une affinité naturelle et avec laquelle ils partagent de nombreuses caractéristiques sociales. Les Sangliers de Guerre sont les plus solides, les plus musculeux et les plus méchants de ces races. Nourris exclusivement de chair fraîche et soignés avec attention, ce sont des brutes vicieuses capables de vaincre et de dévorer avec facilité un homme imposant. Les Sangliers de Guerre sont utilisés aussi bien comme montures que pour tirer les chars. Les Orques sont particulièrement aiment particulièrement utiliser les Sangliers, car ils se sentent proches de ces animaux aussi moches et brutaux (et puants) qu'eux.

Alignement. Neutre

Taille de socle. 25 x 50mm

Règles spéciales

1. Les Sangliers de Guerre possèdent une *Attaque d'empalement* avec leurs défenses.
2. Ce sont des *animaux de monte* et peuvent être chevauchés par n'importe quelle créature humanoïde de moins de 3 mètres de haut.
3. Malgré leur entraînement, les Sangliers de Guerre sont difficiles à contrôler et sont enclins à s'enfuir si quelque chose les énerve. Si un Sanglier de Guerre est monté, tous les tests de *déroute* et de *psychologie* sont effectués sous les caractéristiques du cavalier comme d'habitude, mais avec un modificateur de -1 à son **Cd**. Ainsi une créature avec un **Cd** de 6 aura seulement 5 quand elle monte un Sanglier de Guerre.
4. Le chevaucheur d'un Sanglier de Guerre ajoute non pas +1 mais +2 à sa *sauvegarde d'armure*.
5. Les Sangliers de Guerre ne peuvent pas porter de caparaçon. Les morceaux d'armure présents sur certaines figurines sont insuffisants pour compter comme tel.
6. En charge, le Sanglier reçoit un bonus spécial: *Force* +2, *Initiative* +2 et la *sauvegarde d'armure* ennemie est réduite de -1. Cela ne s'applique pas aux attaques du cavalier. Durant les rounds de combat suivants, ces bonus sont perdus.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sanglier	7"	4	0	3	4	1	3	1	3	4	4	4

Un Sanglier de guerre a une valeur de 16 points.

LES SANGSUES GÉANTES

La Sangsue Géante est un parasite vraiment dégoûtant et une menace constante pour les aventuriers dans les pays chauds et humides. Elle vit dans les jungles humides de Lustrie, des Terres du Sud et de Cathay. Heureusement, elle ne peut survivre que dans des conditions chaudes et tropicales et est complètement inconnue dans le Vieux Monde.

La Sangsue Géante est un animal massif, de plus de 3

mètres de long, et possède une énorme gueule qu'elle utilise pour se fixer sur sa victime. Une unique touche par une Sangsue Géante peut assécher totalement un homme en quelques secondes.

Alignement. Neutre

Taille de socle. 40 x 40mm ou comme appropriée pour la figurine.

Règles spéciales

1. Les Sangsues sont de grandes créatures de plus de 3 mètres, et provoquent la *peur* aux créatures vivantes de moins de 3 mètres.
2. Les Sangsues se cachent en haut des arbres et se jettent sur leurs victimes, ce qui leur donne un bonus d'*Initiative* de +5 dans le premier round après la chute de l'arbre.
3. Elles possèdent une *Attaque de morsure empoisonnée* (F+1). Toute figurine blessée à cause d'une Sangsue effectue une *sauvegarde d'armure* normale et, si elle la rate, subit D3 *blessures*.
4. Une fois qu'une Sangsue a touché une victime, elle touche automatiquement la même victime dans le tour suivant, jusqu'à ce que la victime soit morte ou jusqu'à ce que la Sangsue soit tuée. Une fois que la victime est morte, la Sangsue doit lancer un dé *pour toucher* une autre victime.
5. Les Sangsues détestent le feu. Si elles sont attaquées par des armes enflammées, ou si elles se déplacent à moins de 4" d'un bâtiment en feu, un test de *panique* doit être effectué.
6. Les Sangsues peuvent nager dans l'eau de 6" par tour.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sangsue	2"	2	0	3	4	2	1	1	10	1	7	1

Les Sangsues géantes ont une valeur de 6 points.

LES SCORPIONS GÉANTS

Les Scorpions Géants vivent dans les jungles de Lustrie et dans les autres lieux chauds du monde. Ce sont d'impressionnants monstres rampants avec une carapace blindée sombre et luisante. Le Scorpion Géant a de grandes griffes et une longue queue articulée se terminant par un dard venimeux mortel qui se cambre dans son dos, permettant au scorpion d'amener sa victime en face de lui.

Alignement. Neutre.

Taille du socle. 40 x 40mm ou de la taille appropriée

Règles spéciales :

1. Les Scorpions Géants sont immunisés à la psychologie à l'exception près qu'ils ont *peur* du feu. Attaqués par des armes enflammées, ou amenée à 4" d'un bâtiment en feu, ils doivent effectuer un test de *panique*.
2. Les Scorpions Géants causent la *peur* à 6" à toutes créatures de moins de 3 mètre de haut.
3. Leurs Attaques sont *empoisonnées* (F+1). Leurs victimes ne sont pas nécessairement mortes, mais deviennent inconscientes ou délirantes et sont retirées de la table comme perte.

4. Les Scorpions Géants sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -1 à la *sauvegarde d'armure*.
5. Leurs carapaces chitineuses leur procurent une *sauvegarde d'armure* de 4, 5 ou 6.
6. Ils peuvent se déplacer à travers les zones boisées, de sable, de buissons et de broussailles et de terrain rocaillieux sans pénalité.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Scorpion	5"	3	0	5	4	4	1	2	8	3	6	2

Les Scorpions Géants ont une valeur de 45 points.

LES TIGRES À DENTS DE SABRE

Vestige des habitants préhistoriques de la Lustrie, le Tigre à Dents de Sabre peut toujours être trouvé dans les profondeurs des jungles de ce continent. Les Slanns l'apprécient comme qu'animal de combat.

Les Tigres à Dents de Sabre sont parmi les plus grands félins du monde, faisant souvent plus de 1 mètre 80 au garrot. Ce sont des créatures puissamment musclées, capables de se mouvoir rapidement et de délivrer de puissants coups de leurs pattes avant. Les traits les plus distinctifs de ces tigres sont leurs énormes canines. Longue de 20 centimètres, ces dents dépassent sur la mâchoire inférieure du tigre en une courbe d'ivoire inquiétante.

Alignement. Neutre



Taille de socle. 25 x 50mm

Règles spéciales

1. Les Tigres à Dents de Sabre possèdent deux *Attaques de griffes* et une de *morsure*.
2. L'Attaque par morsure impose un malus de -2 à la *sauvegarde d'armure*.
3. Ils peuvent être montés par un personnage. C'est un *monstre*.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Tigre	6"	4	0	5	4	2	4	3	4	4	7	7

Les Tigres à Dents de Sabre ont une valeur de 38 points.

LES CRÉATURES ET LES MONSTRES DU CHAOS

Les marches septentrionales du monde sont en perpétuel changement en raison de la pulsation des portails du Chaos semblable à celle d'un immense cœur noir. Au sein du Royaume du Chaos, il n'existe ni matière solide ni énergie cohérente mais seule une noirceur palpable au cœur de laquelle les vents du changement charrient un enchevêtrement inextricable d'atomes et de conscience primale.

Aux alentours des portails spatiaux s'étendent des zones soumises à des fluctuations et métamorphoses incessantes. Bien qu'émancipées des ténèbres mouvantes du portail lui-même, cette région est souillée par sa proximité avec l'énergie chaotique brute, de sorte qu'aucune créature ne possède de forme stable pour longtemps.

Peu d'humains ont arpenté ces terres maudites habitées par les serviteurs du Chaos, où même les plantes singent les pires cauchemars des déments. À l'approche des portails, les lois de l'espace et du temps elles-mêmes vacillent. Plus on s'en avance, plus l'environnement devient étrange et surréel.

Caluthas de Bertone, un savant de Tilée, collecta de nombreux récits sur les terres du Chaos et les rassembla dans son « Chaos Unnaturalis », dont l'unique exemplaire, malheureusement incomplet, figure dans la bibliothèque de la famille Asserano à Magritta. Parmi les multiples horreurs couchées sur ces pages, certaines des plus étranges sont les grandes forêts de chair s'étendant sur des centaines de lieues ; où, à la place des arbres, se dressent des torsos vivants et les corps tordus et incomplets d'animaux rendus méconnaissables. Des prodiges infernaux de toutes sortes sont décrits, comme les chutes de sang se déversant des cieux pour se transformer en frappant le sol en nuées d'asticots grouillants. Loin au nord, la vie est impossible mais vers le sud, des régions montagneuses sont plus stables et la vie foisonne. Les créatures détaillées dans cette section en sont issues.

Les règles suivantes s'appliquent :

1. Lors des batailles normales, les créatures du Chaos sont rassemblées en un seul « **ost chaotique** » convoqué par un ou des sorciers de l'armée. **Warhammer Armées** indique quelles races peuvent utiliser un tel ost et la nature et le nombre des créatures qu'il peut contenir. **Un ost peut être composé d'une ou plusieurs créatures organisées en une ou plusieurs unités.**

Un ost peut contenir plusieurs types de créatures et toutes les créatures du même type doivent être rassemblées en une seule unité comprenant de 1 à 20 figurines. Il est par exemple impossible de créer plusieurs unités d'un seul Chien du Chaos. Par contre, vous pouvez mélanger des créatures différentes dans une même unité pour peu qu'il n'y en ait pas deux identiques dans l'ost. Vous pouvez donc avoir une Chimère et un Griffon dans une même unité.

Avant de combattre, **un ost doit être « lié »**, c'est-à-

dire momentanément asservi. C'est à cette seule condition que ces créatures se battront pour l'armée. Seuls les sorciers du Chaos en sont capables et cela est plus difficile à faire que pour les animaux non chaotiques. Plus un sorcier dépense de *PM*, plus le lien sera solide et mieux les créatures combattront. Les *Points de Magie* utilisés ainsi ne peuvent pas être récupérés avant la bataille par contre, deux jeteurs de sort (ou plus) peuvent s'associer pour partager la dépense des *PM* voulus.

Le coût en *PM* du lien ne dépend pas de la composition de l'ost et cela coûte aussi cher de lier une seule créature qu'une centaine.

10 *PM*. Si un ost est lié avec 10 *Points de Magie*, chaque créature ou une unité qui le compose ne combattra une seule fois. Le nombre de rounds et le nombre d'adversaire n'importe pas. Par contre, dès l'engagement terminé, l'unité rompt son enchantement et le joueur n'a plus de contrôle sur les figurines. À cet instant, les figurines se divisent en groupes selon leur race. Chaque groupe se dirige vers le bord de table le plus proche et quitte la bataille. S'il est attaqué à ce moment, il combattra, mais il n'initiera pas un combat. Un engagement se termine par une *déroute* et un échec à la poussée ou la destruction d'un des camps.

20 *PM*. Avec 20 *PM*, chaque créature ou une unité qui compose l'ost engagera une fois le combat comme ci-dessus. À la fin de l'engagement, il sera nécessaire de faire un jet sur la table suivante pour voir si la ou les créatures éthérées restent ou non. Lancez 1D6 :

D6 Test du lien magique

1-3 L'unité quitte la table comme décrit ci-dessus.

4-6 L'unité reste *liée* et peut continuer à combattre normalement. Un autre test *de lien* doit être effectué à la fin de chaque engagement ultérieur.

2. Les unités d'un ost chaotique n'ont pas besoin d'être commandées. Elles restent soumises aux tests habituels de psychologie, de *déroute* et autres. Elles continueront à combattre tant que leur enchantement n'est pas dissipé même si toutes les troupes amies sont tuées ou mises en *déroute*. Un ost chaotique est automatiquement dispersé dès que la bataille est terminée. Dans le cadre d'une campagne, il sera donc nécessaire de refaire le lien pour une bataille suivante.

LES CHIENS DU CHAOS

Le Chaos défigure qui étaient autrefois des créatures naturelles. Parmi ces hordes, on trouve des créatures ressemblant à de terribles molosses appelés Chiens du Chaos. Ces derniers peuvent être de toutes les couleurs et arborer toute sorte de mutations.

Alignement. Chaotique.

Taille du socle. 25 x 25 mm.

Règles spéciales :

1. Les Chiens du Chaos ont deux *Attaques de morsure*.
2. Chaque unité de Chiens du Chaos peut avoir jusqu'à D6-4 *attributs dominants du Chaos* générés avant le début de la partie, sous la supervision du MJ.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Chien	6"	4	0	4	4	2	4	2	6	4	6	6

Un Chien du Chaos a une valeur de 23 points.

LES CHIMÈRES

La Chimère est l'un des rejetons les plus terrifiants du Chaos, une bête dont les géniteurs étaient si corrompus par son influence qu'il demeure impossible de déterminer quelle sorte de créature ils ont pu être. Comme toutes les créatures chaotiques, les Chimères peuvent prendre de multiples formes, avec un nombre variable de membres, têtes et autres parties anatomiques qu'on ne saurait pas vraiment nommer. Son corps enflé peut donner naissance jusqu'à une douzaine de têtes bavant de fluides visqueux et exhalant une puanteur inconcevable.

Les Chimères sont plutôt solitaires et préfèrent rôder autour de leurs aires nichées dans les montagnes plutôt que de rejoindre les meutes chaotiques. Leur intelligence dépasse à peine celle d'animaux et elles se comportent globalement comme d'autres grands prédateurs. Un sorcier hardi se hasarde parfois à en garder une comme curiosité, un forain pour son spectacle de bêtes, mais il est plus sage de laisser ces animaux rares et dangereux dans les Monts du Deuil.

On dit que les chimères ont habituellement trois têtes, une de lion, une autre de chèvre et la troisième de serpent. Elles sont tenues pour avoir le corps d'un lion et les ailes d'un dragon. En réalité, leur apparence est très variable et les règles présentées ici ne reflètent que leur forme générale.

Alignement. Chaotique.

Taille du socle. 40 x 40 mm ou comme approprié pour les figurines plus grandes.

Règles spéciales :

1. Les Chimères sont de grandes créatures qui peuvent mesurer jusqu'à cinq mètres. Elles comptent comme des *grandes cibles* pour les tirs.
2. Elles provoquent la *peur +1* aux créatures de moins de trois mètres.
3. Les Chimères ont des caractéristiques variables comme indiqué ci-dessous. Elles ont trois *Attaques de piétinement* plus une *Attaque de morsure* ou *d'empalement* pour chaque tête. Si elles possèdent une queue armée, elles obtiennent en plus une attaque

caudale.

4. Les Chimères sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -3 à la *sauvegarde d'armure*.
5. Toutes les *morsures* et attaques *caudales* des appendices ophidiens d'une chimère sont *empoisonnées* et voient leur *Force* augmentée de 1.
6. Si une Chimère a une tête de dragon, elle possède une arme de souffle générée aléatoirement de la même manière que pour un dragon.
7. Dans les parties amicales, les joueurs peuvent ajouter D4 *attributs du Chaos* déterminés aléatoirement à la créature avant la bataille, sous la supervision du MJ. La nature variable des chimères rend nécessaire la conversion des figurines pour représenter le nombre adéquat de têtes et de queues ou bien les joueurs peuvent simplement imaginer les étranges traits de la bête.

Profil :

La forme des Chimères est très variable. Le profil ci-dessous concerne les plus communes : trois têtes et quatre pattes. Les profils doivent être générés avant la bataille sous la supervision du MJ. Pour chaque caractéristique, lancez un D6 et notez la valeur obtenue. Une queue armée donne à la bête +1 *Attaque* (cf. ci-dessous).

D6	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
1	5"	3	0	5	5	5	2	6	7	4	7	7
2	5"	3	0	6	6	5	3	6	7	4	7	7
3	6"	4	0	6	6	6	3	6	8	4	8	8
4	6"	4	0	7	6	6	4	6	8	4	8	8
5	6"	4	0	7	7	7	4	6	9	4	9	9
6	6"	4	0	8	7	7	5	6	9	5	9	9

Lancez un D6 pour établir le type de queue :

D6 Queue

- 1-2 Queue léonine : *pas d'attaque*
- 3 Queue reptilienne : +1 *Attaque caudale*
- 4 Queue ophidienne : +1 *Attaque de morsure empoisonnée*
- 5 Queue de scorpion : +1 *Attaque de piétinement empoisonnée*
- 6 Queue en tentacule : +1 *Attaque de piétinement*

Lancez 3 fois 1D12 pour établir les types de têtes :

D12 Tête

- 1 Sanglier – *Attaque d'empalement*
- 2 Taureau – *Attaque d'empalement*
- 3 Dragon – *Attaque de morsure* + une *attaque de souffle* (cf. Dragon, cf. p. 44).
- 4 Aigle – *Attaque de morsure*
- 5 Rat géant – *attaque de morsure*
- 6 Chèvre – *attaque d'empalement*
- 7 Lion – *attaque de morsure*
- 8 Léopard – *attaque de morsure*

- 9 Bélier – attaque *d'empalement*
- 10 Tigre à dents de sabre – attaque de *morsure*
- 11 Serpent – attaque de *morsure*
- 12 Loup – attaque de *morsure*

Profil de Vol

Vit. min.	Vit. max.	Acc/dcc
6"	24"	6"

Les Chimères ont une valeur de 250 points.

LES COCATRICES

La Cocatrice est une créature du Chaos réunissant les traits du coq et du serpent. Comme toutes les créatures vivants à la merci des terribles Incursions du Chaos, elles sont sujettes à toutes sortes de mutations étranges et horribles, mais deux sont partagées par toutes. La première est leur mélange de gallinacé et de reptile. La seconde est leur capacité à pétrifier leurs adversaires. Une Cocatrice possède habituellement deux pattes puissantes, un corps ovale et un long cou écailleux. Sa tête est dotée d'un bec et ornée d'une crête et de barbillons. Les Cocatrices sont ailées, que celles-ci soit emplumées ou membraneuses. Elles peuvent être de n'importe quelle couleur mais les comptes-rendus les dépeignent fréquemment tachetées de noir et de brun.

Les Cocatrices ne mesurent jamais moins de trois mètres de haut.

Alignement. Chaotique.

Taille du socle. 40 x 40 mm

Règles spéciales :

1. Les Cocatrices provoquent la *peur* aux créatures de moins de trois mètres.
2. Elles ont deux *Attaques de piétinement* plus une *Attaque de morsure*. L'attaque de morsure ne cause pas de dégât mais une cible vivante doit immédiatement passer un *jet de sauvegarde magique*. En cas d'échec, la cible est pétrifiée – littéralement changée en pierre – c'est-à-dire tuée. Par commodité, une figurine de moins de trois mètres de haut peut être



enlevée du champ de bataille. Une créature plus grande est laissée sur place. Elle est alors traitée comme un obstacle.

3. Dans les parties amicales, les joueurs peuvent ajouter D4-1 *attributs du Chaos* déterminés aléatoirement à la créature avant la bataille, sous la supervision du MJ.

Profil

Les Cocatrices sont de toutes les formes et tailles ; il est probable qu'il n'en existe pas deux identiques. Les profils doivent être générés avant la bataille sous la supervision du MJ. Pour chaque caractéristique, lancez un D6 et notez la valeur obtenue.

D6	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
1	3"	3	0	3	3	2	3	3	5	4	5	5
2	3"	3	0	4	4	2	3	3	5	4	5	5
3	3"	3	0	4	4	2	4	3	6	4	6	6
4	4"	3	0	4	4	2	4	3	6	4	6	6
5	4"	4	0	5	5	3	5	3	7	4	4	7
6	5"	4	0	5	5	3	5	3	7	5	7	7

Profil de Vol

Vit. min.	Vit. max.	Acc/dcc
6"	18"	6"

Les Cocatrices ont une valeur de 150 points.

LES COURSIERS DU CHAOS

Les Coursiers du Chaos sont offertes par les dieux du Chaos à leurs suivants les plus prometteurs. Ils peuvent prendre toutes les formes : nombreuses sont celles qui ressemblent à des destriers tandis que d'autres ont l'apparence de reptiles géants, de loups ou d'ours. Certaines sont uniques ou si horriblement déformées qu'elles ne ressemblent à aucune créature connue.

Alignement : Chaotique.

Taille du socle : 25 x 50 mm.

Règles spéciales

1. Les Coursiers du Chaos sont des *animaux de monte**. Elles ne peuvent être chevauchées que par des sorciers ou des guerriers du Chaos ayant au moins de statut de maraudeurs, comme indiqué dans *Warhammer Armées*. Les Coursiers du Chaos ne peuvent pas faire partie d'un *ost chaotique*.
2. Ils ont deux *Attaques de piétinement*.
3. Les Coursiers du Chaos ont D4 *attributs du Chaos* aléatoires. En tant qu'unité, ces attributs sont *dominants* mais les montures chevauchées par des personnages peuvent avoir des attributs *personnels*.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Coursier	8"	4	0	4	4	2	4	2	5	5	5	7

Un Coursier du Chaos a une valeur de 32 points.

*Malgré leurs 2 PV, les Coursiers du Chaos sont bien traités comme des *animaux de monte* et pas comme des *monstres*. Leurs 2 PV ne servent donc jamais. NdT

LES GORGONES

La Gorgone est l'une des créatures du Chaos les plus rares et redoutées. On raconte que nombre d'entre elles vivent parmi les hommes, leur vraie nature n'étant découverte par leurs victimes qu'une fois qu'il est trop tard. D'autres, plus profondément altérées, vivent dans le désert des Désolations nordique, où elles font des autres abominations du Chaos leurs proies.

La Gorgone est une combinaison improbable de femme et de serpent. Pour certaines, c'est le bas du corps qui est ophidien tandis que d'autres ont l'air tout à fait normales si ce n'est la masse grouillante de serpents animés qui leur sert de cheveux. Cette dernière mutation est une constante. Aucun témoignage de Gorgone masculine n'a jamais été rapporté.

Alignement. Chaotique.

Taille du socle. 25 x 25 mm.

Règles spéciales :

1. Les Gorgones provoquent la *peur* aux créatures vivantes et la *peur +1* aux créatures de moins de trois mètres.
2. Les Gorgones sont généralement armées de dagues abîmées. Ce sont des armes *empoisonnées*, ce qui confère un bonus de 1 en *Force* à leurs touches. Elles peuvent aussi utiliser des arcs tirant des flèches empoisonnées.
3. Les gorgones peuvent avoir D6-4 *attributs personnels du Chaos*. Les mutations affectant la tête et le visage peuvent être ignorées sans être relancées.
4. Leur pouvoir le plus redouté est leur capacité à pétrifier d'un regard toute créature vivante. Le regard d'une Gorgone a une portée de 15" et peut affecter une seule créature par tour. Si la Gorgone est au corps à corps, le regard ne peut être dirigé que contre une figurine en contact socle à socle avec elle et est résolu avant tout autre coup. La cible doit réussir un *jet de sauvegarde magique* ou être changée en pierre. L'effet est permanent. Les figurines pétrifiées peuvent être enlevées comme pertes à moins qu'elles ne mesurent plus de trois mètres, auquel cas elles restent sur la table et sont traitées comme des obstacles. Ces figurines devraient être marquées par un jeton pour indiquer leur état. Un ennemi peut combattre une Gorgone au corps à corps sans risque d'être pétrifié de deux manières :
 - fermer les yeux ! La **CC** de la figurine est alors réduite de 3 jusqu'à un minimum de 1.
 - utiliser une surface réfléchissante. Tout personnage doté d'une épée magique peut présumer que sa lame est assez polie pour être utilisée ainsi. La **CC** est réduite de 1 jusqu'à un minimum de 1.
5. Les Gorgones peuvent devenir des sorcières de niveau 1 ou 2 (mais pas plus). Elles peuvent utiliser la magie de bataille et l'illusionnisme. Un de leurs tours préférés est d'utiliser le sort *Apparence illusoire* (I1.1) pour dissimuler leur véritable nature à leurs futures victimes. L'utilisation de ce sort annule la capacité



pétrifiante de son regard.

Profils

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Gorgone	4"	2	3	3	3	3	5	1	9	9	9	9
Héros 5	4"	3	4	4	3	3	6	2	9	9	9	9
Héros 10	4"	4	4	4	4	4	6	3	10+1	9	9	9
Héros 15	4"	4	4	4	4	5	7	3	10+2	9	10+1	10+1
Héros 20	4"	5	4	4	4	6	8	4	10+3	9	10+1	10+1
Héros 25	4"	5	5	4	4	6	8	4	10+3	10+2	10+2	10+2
Sorcier 5	4"	3	3	4	3	3	5	1	9	10+1	10+1	10+1
Sorcier 10	4"	3	3	4	3	4	6	1	10+1	10+2	10+1	10+2
Sorcier 15	4"	4	3	4	4	5	6	1	10+2	10+2	10+2	10+2

Une Gorgone a une valeur de 110 points.

Les héros Gorgones 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 160, 210, 250, 300 ou 320 points. Une sorcière Gorgone 5, 10 ou 15 coûte 190, 210 ou 295 points.

LES GRIFFONS

Le Griffon est une créature du Chaos, un puissant prédateur ailé et un adversaire mortel. Comme toutes les créatures du Chaos, les griffons peuvent faire montre de toutes les formes possibles et imaginables, avec un nombre variable de pattes, têtes et autres appendices innommables. Bien qu'ils puissent avoir subi maintes mutations chaotiques, les griffons possèdent tous des ailes et leur tête et leur torse sont ceux d'un gigantesque rapace. Leur arrière-train est, dit-on, celui d'un lion, mais cette description traditionnelle relève plus de la vue d'artiste que du fait avéré. De manière générale, toute bête du Chaos massive présentant des traits aviaires prédominants est susceptible d'être appelée Griffon.

Comme toutes les grandes créatures du Chaos, les griffons évitent les régions habitées du monde et préfèrent les sommets déchiquetés pour établir leur aire. L'intelligence de la majorité d'entre eux dépasse à peine celle d'animaux et elles se comportent globalement comme d'autres grands

prédateurs.

Alignement. Chaotique.

Taille du socle. 40 x 40 mm ou comme approprié pour les figurines plus grandes.

Règles spéciales :

1. Les Griffons sont de grandes créatures qui peuvent mesurer jusqu'à cinq mètres de long. Ils comptent comme des *grandes cibles* pour les tirs.
2. Les Griffons provoquent la *peur +1* aux créatures qui font moins de trois mètres.
3. Les Griffons ont des caractéristiques variables comme indiqué ci-dessous. Dans tous les cas, ils ont 4 *Attaques* dont 3 de *piétinement* et une de *morsure*.
4. Les Griffons sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -3 à la *sauvegarde d'armure*.
5. Dans les parties amicales, les joueurs peuvent ajouter D4 *attributs du Chaos* déterminés aléatoirement à la créature avant la bataille, sous la supervision du MJ.

Profil

Les Griffons sont des créatures extrêmement variables. Les profils doivent être générés avant la bataille sous la supervision du MJ. Pour chaque caractéristique, lancez un D6 et notez la valeur obtenue.

D6	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
1	6"	4	0	4	4	4	6	4	7	4	7	7
2	6"	4	0	5	5	4	6	4	7	4	7	7
3	6"	5	0	5	5	5	7	4	8	4	8	8
4	7"	5	0	6	5	5	7	4	8	4	8	8
5	7"	5	0	6	6	6	8	4	9	4	9	9
6	8"	6	0	7	6	6	8	4	9	5	9	9

Profil de Vol

Vit. min.	Vit. max.	Acc/dcc
6"	24"	6"

Un Griffon a une valeur de 200 points.

LES HARPIES

Les Hommes-Bêtes sont des humains qui ont muté sous l'influence du Chaos, ce qui leur confère une apparence et des capacités presque animales. Les Hommes-Bêtes peuvent aussi être des animaux qui ont gagné des attributs humains. Dans tous les cas le résultat est similaire : ces curieux mélanges d'hommes et de bêtes défient toute description.

D'après les savants du Vieux Monde qui ont écrit les bestiaires populaires, les Harpies sont des créatures qui possèdent une tête et un torse de femme et des attributs des oiseaux. En fait, de nombreux Hommes-Bêtes sont des combinaisons d'hommes et d'oiseaux, et ceux qui sont communément considérés comme des Harpies sont simplement des variations de ceux-ci. Même si les Hommes-Bêtes ont tendance à se regrouper, et il est facile

d'imaginer pourquoi les humains peuvent difficilement leur associer des créatures ailées. D'apparences très variables, des Hommes-Bêtes volants se rassemblent au-dessus des forêts, et même des campagnes humaines. Ce sont des créatures disgracieuses qui poussent des cris perçants.

Alignement. Chaotique.

Taille de socle. Socle volant - 25 x 25mm.

Règles spéciales

1. Les Harpies peuvent porter des armes mais peuvent utiliser des *Attaques de griffes* à la place si elles le veulent.
2. Dans les parties amicales, les joueurs peuvent ajouter D6-4 *attributs du Chaos dominants* déterminés aléatoirement pour l'unité avant la bataille, sous la supervision du MJ.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Harpie	4"	4	0	4	4	2	2	1	6	4	7	7

Profil de Vol

Vit. min.	Vit. max.	Acc/dcc
6"	24"	6"

Une harpie a une valeur de 15 points. Les armes ou l'équipement additionnel sont achetés avec un modificateur de x2 par rapport au coût normal.

LES HIPPOGRIFFES

Les Hippogriffes sont très similaires aux Griffons. La différence principale entre les deux est que l'Hippogriffe possède certains traits du cheval dans son apparence – généralement dans la moitié inférieure de son corps. Comme les autres créatures du Chaos, les Hippogriffes prennent de nombreuses formes différentes avec plus ou moins de pattes, de têtes et d'autres variations abominables. On peut douter du fait que les créatures appelées Hippogriffes et Griffons soient aussi conscientes de leurs différences que le sont les compilateurs des bestiaires populaires. Les deux espèces occupent les mêmes lieux de vie, et se mélangent et s'hybrident souvent. Elles peuvent également avoir une multitude de mutations Chaotiques.



Les Hippogriffes sont toujours ailés et l'avant de leur corps est souvent celui d'un oiseau de proie. Leurs pattes avant sont souvent celles d'un lion ou d'un autre grand fauve. Les Hippogriffes sont des monstres Chaotiques peu communs dans le sens où leur nature équine fait que l'on peut les dompter. La majorité sont des créatures sauvages dotées d'une intelligence à peine supérieure à celle des autres grands carnivores.

Alignement. Généralement Chaotiques, mais elles peuvent être Mauvaises ou Neutres si elles sont dressées.

Taille de socle. 40 x 40mm ou comme approprié pour les figurines plus grandes.

Règles spéciales

1. Les Hippogriffes sont des grandes créatures qui mesurent jusqu'à 4 mètres 50 de long. Ils comptent comme des *grandes cibles* pour les tirs.
2. Ils provoquent la *peur* +1 à toutes les créatures de moins de 3 mètres.
3. Un Hippogriffe possède des caractéristiques variables comme décrits ci-dessous. Dans tous les cas, il possède 4 *Attaques* : 3 de *piétinement* et une *morsure*.
4. Les Hippogriffes sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -3 à la *sauvegarde d'armure*.
5. Dans les parties amicales, les joueurs peuvent ajouter D4 *attributs du Chaos* déterminés aléatoirement à la créature avant la bataille, sous la supervision du MJ.
6. Un Hippogriffe est un monstre qui peut être monté par un cavalier du même alignement. Cependant, ce sont des créatures capricieuses : elles imposeront à leurs cavaliers de toujours *poursuivre* un ennemi en déroute que ceux-ci le veulent ou non.

Profil

Les Hippogriffes sont des créatures extrêmement variables. Les profils doivent être générés avant la bataille sous la supervision du MJ. Pour chaque caractéristique, lancez un D6 et notez la valeur obtenue.

D6	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
1	6"	4	0	4	4	4	6	4	7	4	7	7
2	6"	4	0	5	5	4	6	4	7	4	7	7
3	6"	5	0	5	5	5	7	4	8	4	8	8
4	7"	5	0	6	5	5	7	4	8	4	8	8
5	7"	5	0	6	6	6	8	4	9	4	9	9
6	8"	6	0	7	6	6	8	4	9	5	9	9

Profil de Vol

Vit. min.	Vit. max.	Acc/dcc
6"	24"	6"

Un Hippogriffe a une valeur de 200 points.

LES HYDRES

L'Hydre est une créature du Chaos dont la caractéristique principale est qu'elle possède de nombreuses têtes – sept généralement. Bien qu'elles soient Chaotiques, et de ce fait plutôt difficile à définir anatomiquement, la plupart de ces

monstruosités à têtes multiples possède un ancêtre reptilien évident : une Hydre typique possède des têtes de serpent et un corps serpentin recouvert d'écailles. D'autres Hydres possèdent un corps de mammifère à quatre pattes tel que celui d'un lion ou d'un énorme chien.

Les Hydres sont des créatures solitaires qui préfèrent passer leur temps à se cacher au fond de cavernes obscures.

Alignement. Chaotique.

Taille de socle. 40 x 40 mm ou comme approprié pour les figurines plus grandes.

Règles spéciales

1. Les Hydres sont de grands monstres qui peuvent atteindre 6 mètres de longueur. Elles comptent comme des *grandes cibles* pour les tirs.
2. Les Hydres provoquent la *peur* +1 à toutes les créatures de moins de 3 mètres.
3. L'Hydre à corps serpentin a un corps recouvert d'écailles épaisses qui leur confère un *jet de sauvegarde basique* de 5 ou 6.
4. Un joueur peut choisir d'utiliser soit une Hydre à corps de serpent ou de lion. Une Hydre à corps de serpent à un mouvement inférieur (cf. la valeur indiquée entre parenthèse dans le profil).
5. Une Hydre possède une attaque de *souffle* de la même manière qu'un Dragon. Avant la bataille le joueur doit lancer un D6 sous la supervision du MJ et noter le résultat obtenu :

D6 Type d'attaque

- 1 Aucune attaque de souffle
- 2 Feu
- 3 Fumée
- 4 Glace
- 5 Desséchant
- 6 Acide

Reportez-vous aux règles sur les Dragons pour l'usage de ce souffle (cf. p. 44). Même si l'Hydre possède plusieurs têtes, toutes sont utilisées pour effectuer cette unique attaque.

6. Les Hydres possèdent 1 *Attaque de morsure* par tête et une Hydre normale a sept têtes. Les Hydres à corps de lion possèdent en plus deux *Attaques de griffes*. Celle à corps de serpent possèdent à la place une *Attaque de piétinement* et une autre *caudale*. Cela fait un total de 9 *Attaques*.
7. Les Hydres sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -3 à la *sauvegarde d'armure*.
8. Dans les parties amicales, les joueurs peuvent ajouter D4-1 *attributs du Chaos* déterminés aléatoirement à la créature avant la bataille, sous la supervision du MJ.

Profil

Les Hydres sont des créatures variables. Les profils sont générés avant la bataille sous la supervision du MJ. Pour chaque caractéristique, lancez un D6 et notez la valeur obtenue. Le nombre d'Attaques est toujours de 9. La caractéristique de **M** dépendra de si la créature a un corps de serpent ou de mammifère.

D6	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
1	6(3)	2	0	3	5	6	2	9	5	4	5	5
2	6(3)	2	0	4	6	6	2	9	5	4	5	5
3	6(4)	3	0	4	6	7	3	9	6	4	6	6
4	7(4)	3	0	5	6	7	3	9	6	4	6	6
5	7(5)	3	0	5	7	8	4	9	7	4	7	7
6	8(5)	4	0	6	7	8	4	9	7	5	7	7

Une Hydre a une valeur de 200 points.

LES JABBERWOCKS

Le Jabberwock est une créature du Chaos reconnaissable par sa forme bipède vaguement humanoïde et ses petites ailes. Son long et sinueux cou supporte une vilaine tête de dinde sans bec. Les Jabberwocks ne se reproduisent qu'entre eux (contrairement aux autres créatures du Chaos). Cependant, leurs caractéristiques individuelles peuvent varier énormément : griffes, forme et taille de la queue, longueur des pattes, couleur (fréquemment lumineuse), etc. Même si leurs pattes avant sont préhensiles, ils s'en servent souvent pour arpenter le sol à la manière des singes en dodelinant la tête.

Il est difficile de savoir quelle sorte de créature a été à l'origine du Jabberwock. Il a probablement été engendré un Troll puisqu'il possède les mêmes pouvoirs de régénération. Il a également été écrit que les Jabberwocks ont pour caractéristiques invariantes leur agressivité et leur stupidité : c'est également le cas des Trolls. Bien qu'ils soient ailés, les Jabberwocks ne peuvent pas voler – ils battent des ailes lorsqu'ils courent ou qu'ils marchent en hochant de la tête, ce qui produit un bruit de vrombissement déconcertant.

Les Jabberwocks sont des créatures hautes plus de 3 mètres 50 et souvent bien plus large.

Alignement. Chaotiques.

Taille de socle. 40 x 40mm.

Règles spéciales

1. Les Jabberwocks provoquent la *peur* aux créatures de moins de 3 mètres.
2. Ils sont sujets à la *stupidité*.
3. Ils possèdent 4 *Attaques de piétinement* et toutes sont *empoisonnées* (bonus de +1 en *Force*).
4. Les Jabberwocks sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -3 à la *sauvegarde d'armure*.
5. Les Jabberwocks *régénèrent* les blessures qu'ils subissent de la même façon que les Trolls.
6. Dans les parties amicales, les joueurs peuvent ajouter D4-1 *attributs du Chaos* déterminés aléatoirement à la créature avant la bataille, sous la supervision du MJ.

Profil

Les Jabberwocks sont des créatures variables. Les profils sont générés avant la bataille sous la supervision du MJ.



Pour chaque caractéristique, lancez un D6 et notez la valeur obtenue.

D6	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
1	6"	4	0	4	4	4	6	4	7	4	7	7
2	6"	4	0	5	5	4	6	4	7	4	7	7
3	6"	5	0	5	5	5	7	4	8	4	8	8
4	7"	5	0	6	5	5	7	4	8	4	8	8
5	7"	5	0	6	6	6	8	4	9	4	9	9
6	8"	6	0	7	6	6	8	4	9	5	9	9

Un Jabberwock a une valeur de 200 points.

LES MANTICORES

La Manticore est une aberration de la nature née du résultat d'horribles effets mutagènes. Comme les autres créatures du Chaos, elles ont été créées lors de l'effondrement des portails Warp des Anciens Slanns et elles varient considérablement en taille et dans leurs caractéristiques spécifiques.

Les parents de la Manticore semblent avoir été de grands félins, comme des lions, puisque, parmi toutes les caractéristiques de cette créature, la seule constante est son apparence léonine. En plus de son corps massif, les bestiaires des érudits du Vieux Monde décrivent leurs têtes humaines, même si ce n'est pas une règle immuable et que certaines possèdent des têtes bestiales. Certaines ont également des queues armées en forme de masse à pointes ou avec un dard de scorpion. La plupart des Manticores possèdent des ailes et s'en servent assez bien.



Ce sont des créatures solitaires qui préfèrent se terrer dans les montagnes désolées et les sombres forêts du Vieux Monde.

Alignement. Chaotique.

Taille de socle. 40 x 40mm ou comme approprié pour les figurines plus grandes.

Règles spéciales

1. Les plus petites Manticores atteignent 4 mètres 50. Elles comptent comme des *grandes cibles* pour les tirs.
2. Elles provoquent la *peur* +1 à toutes les créatures de moins de 3 mètres.
3. Les Manticores ont 3 *Attaques de piétinement* et une *Attaque caudale*. Grâce à la flexibilité de la queue, cette dernière *Attaque* peut être délivrée dans toutes les directions. L'*Attaque caudale* est venimeuse et a donc un bonus de *Force* de +1.
4. Les Manticores sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -3 à la *sauvegarde d'armure*.
5. Dans les parties amicales, les joueurs peuvent ajouter D4-1 *attributs du Chaos* déterminés aléatoirement à la créature avant la bataille, sous la supervision du MJ.

Profil

Les Manticores sont des créatures très variables. Le profil de la créature doit être généré avant la bataille sous la supervision du MJ. Pour chaque caractéristique, lancez un D6 et notez la valeur obtenue.

D6	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
1	5"	5	0	5	5	6	3	4	7	4	7	7
2	5"	5	0	6	6	6	3	4	7	4	7	7
3	5"	6	0	6	6	7	4	4	8	4	8	8
4	6"	6	0	7	7	7	4	4	8	4	8	8
5	6"	6	0	7	7	8	5	4	9	4	9	9
6	7"	7	0	8	8	8	5	4	9	5	9	9

Profil de Vol

Vit. min.	Vit. max.	Acc/dcc
6"	24"	6"

Une Manticore a une valeur de 200 points. Avec des ailes, la même créature coûte 250 points.

LES RATS-LOUPS

Un autre produit du programme de génération diabolique du Clan Moulder, les Rats-Loups combinent la ruse et la méchanceté d'un rat avec la puissance et la férocité d'un loup. Ils sont utilisés en meutes menées par un Skaven.

Les rats-Loups sont à peu près de la même taille et de la même carrure que les grands loups du Vieux Monde, et ils peuvent être confondus avec les loups à une certaine distance. Vue de près, cependant, leurs origines sont claires. Ils possèdent de longues queues de rat, des pattes sans poils aussi longues que celles d'un loup et qui terminent en pieds griffus comme ceux d'un rat. Leur tête est presque entièrement celle d'un rat, excepté que le museau est plus large et plus puissant et qu'il recouvre toute une éventail de dents acérées. Les Rats-Loups sont généralement d'une couleur brune ou grise, bien que des individus tachetés ou même blancs ne sont pas inconnus.

Alignement. Chaotique

Taille de socle. 25 x 50mm.

Règles spéciales

1. Les Rats-Loups ont *peur* du feu.
2. Les Rats-Loups possèdent 1 attaque par *morsure*.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Rat-Loup	6"	3	0	3	3	1	3	1	4	4	5	5

Un Rat-Loup a une valeur de 3 points.

LES RATS-OGRES

Les Rats-Ogres sont les plus redoutées de toutes les sinistres créations mutantes des Skavens du clan Moulder. Ces énormes créatures ont la stature d'un Ogre et sont la principale source du pouvoir politique du clan Moulder. C'est en effet ce dernier qui contrôle la création de ces créatures et ce qui reste de leurs esprits.

Les Rats-Ogres apparaissent comme des immenses Skavens de plus de 3 mètres de haut.

Alignement. Sans aucun doute Chaotiques – grâce aux soins attentionnés du clan Moulder.

Taille de socle. 40 x 40mm.

Règles spéciales :

1. Les Rats-Ogres provoquent la *peur* aux créatures de moins de 3 mètres.
2. Une meute de Rats-Ogres doivent être menée par un maître *de meute* Skaven.
3. Les Rats-Ogres sont sujets aux mutations Chaotiques. Une meute de Rat-Ogres possèdent 1D4-3 *attributs du Chaos dominants*. Cela doit être généré avant la partie sous la supervision du MJ.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Rat-Ogre	6"	3	2	4	5	3	3	2	5	4	5	7

Un Rat-Ogre a une valeur de 38 points.

LES REJETONS DU CHAOS

Ajout des *Realms of Chaos*. Reportez-vous à *Slaves to Darkness* (p. 65) pour créer un Rejeton du Chaos.

Le Chaos a ses propres codes d'honneurs, ainsi les champions qui tombent en disgrâce aux yeux de leur dieu sont condamnés. Pour ceux qui échouent, la punition est effroyable. Ils deviennent alors des Rejetons du Chaos décérébrés et amnésiques. Leur destin à partir de ce jour est de courir les champs de bataille, baragouinants et hurlants, avec la multitude d'autres individus dont les dieux du Chaos se sont servis puis ont rejetés.

Alignement. Chaotique

Taille de socle. Variable

Règles spéciales

1. Les rejetons du Chaos sont sujets à la *stupidité*.
2. Après leur avoir tiré un profil initial, ajoutez leur 6+D6 *attributs personnels du Chaos*.

LES VOUIVRES

Les Vouivres sont proches des Dragons, à partir desquels elles ont muté sous l'influence corruptrice du Chaos. La caractéristique majeure qui permet d'identifier une Vouivre est qu'elle ne possède que deux pattes et qu'elle est ailée. Les autres détails sont extrêmement variables, tout comme pour tous les autres monstres du Chaos.

Les Vouivres sont pour la plupart reptiliennes dotées d'ailes de cuir qui jaillissent du dos de leurs corps de serpent. Elles habitent les régions rocheuses des Montagnes du Bord du Monde et les plus hauts pitons rocheux des Monts du Deuil. Les Vouivres construisent des nids sur les pics les plus inaccessibles, partageant leur habitat interdit avec les autres créatures du Chaos ailées avec lesquelles elles se reproduisent parfois (ainsi en est-il du Chaos). Comme les Hippogriffes, elles peuvent être entraînées pour accepter un cavalier si elles sont capturées quand elles sont encore très jeunes et élevées avec attention. Une Vouivre n'acceptera jamais un cavalier qui ne lui est pas familier.

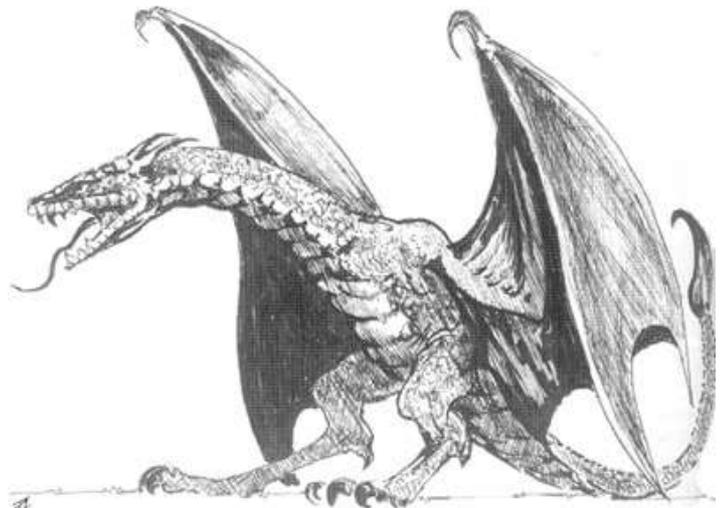
Alignement. Généralement Chaotiques, mais elles peuvent être Mauvaises ou Neutres si elles sont dressées.

Taille de socle. Comme approprié pour la figurine.

Règles spéciales

1. Les Vouivres sont des grandes créatures qui peuvent atteindre 6 mètres. Elles comptent comme des *grandes cibles* pour les tirs.
2. Les Vouivres provoquent la *peur* +1 à toutes les créatures de moins de 3 mètres.
3. Une Vouivre possède des caractéristiques variables comme décrites ci-dessous. Dans tous les cas, elle possède 2 *Attaques* de *piétinement* et une de *morsure*. Toutes ces attaques causent D4 *blessures*.

4. Les Vouivres sont de puissantes créatures dont les coups imposent un malus de -3 à la *sauvegarde d'armure*.
5. Une Vouivre possède une peau très dure qui lui donnent un *jet de sauvegarde d'armure* de 5 ou 6.
6. Dans les parties amicales, les joueurs peuvent ajouter à la créature D4 *attributs du Chaos* déterminés aléatoirement avant la bataille, sous la supervision du MJ.
7. Une Vouivre est un monstre qui peut être monté par un cavalier du même alignement. Cependant, ce sont des créatures capricieuses : elles imposeront à leurs cavaliers de toujours *poursuivre* un ennemi en déroute que ceux-ci le veuillent ou non.



Profil :

Les Vouivres sont des créatures très variables. Le profil de la créature doit être généré avant la bataille sous la supervision du MJ. Pour chaque caractéristique, lancez un D6 et notez la valeur obtenue.

D6	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
1	6"	3	0	4	5	3	2	3	4	4	4	4
2	6"	4	0	5	5	3	3	3	5	4	4	4
3	6"	4	0	5	5	3	4	3	5	4	5	5
4	6"	5	0	5	6	4	4	3	5	4	5	5
5	7"	5	0	6	6	4	5	3	6	4	6	6
6	7"	6	0	6	6	4	5	3	6	5	6	6

Profil de Vol

Vit. min.	Vit. max.	Acc/dcc
8"	32"	8"

Une Vouivre a une valeur de 180 points.

LES MORTS-VIVANTS

L'existence des Morts-Vivants est une réalité acceptée dans le monde de Warhammer, ce ne sont pas des créatures de légende comme ils le sont dans le nôtre. La plupart des gens espèrent ne pas rencontrer de créature mort-vivante en face-à-face, préférant restreindre leur connaissance de telles choses à des contes de fées et des histoires à boire fantaisistes.

Les créatures Mort-vivantes sont matérielles, elles ont des corps réels et palpables qui peuvent être détruits par des moyens normaux. Nombre d'entre elles ont une force surnaturelle, et d'autres, comme le Vampire, possèdent de puissants pouvoirs magiques.

LES CAVALIERS MORTS-VIVANTS

Les Cavaliers mort-vivants peuvent porter des armures et ont généralement une arme, mais sont autrement similaires aux Squelettes ou Zombies. Leurs montures peuvent être squelettiques ou avoir la forme d'un cheval noir, être plus ou moins amorphe ou ressembler à n'importe quelle créature cauchemardesque.

Comme les squelettes et les zombies, les cavaliers n'ont pas de volonté propre et ils ont besoin de magie pour rester animés. Les Cavaliers mort-vivants ont la capacité de traverser les objets solides, comme les murs et les bâtiments !

Alignement. Les Cavaliers Mort-vivants n'ont pas de volonté propre et n'ont donc pas d'alignement. Ils peuvent être considérés comme ayant le même alignement que leur contrôleur, ou l'alignement qui convient le mieux au joueur.

Taille du socle : 25 x 50 mm

Règles spéciales :

1. Les Cavaliers morts-vivants provoquent la *peur* à toutes les créatures vivantes quelle que soit leur taille. Les créatures avec une Endurance de 7 ou plus bénéficient d'un +2 à leur **CI**.
2. Ils sont immunisés à la psychologie.
3. Ils sont sujets à l'*instabilité*.
4. Les cavaliers morts-vivants ne peuvent normalement pas être mis en déroute au corps à corps. Ils ne font jamais de *tests de déroute*.
6. Ils sont immunisés aux effets des poisons. Les armes empoisonnées font des dommages normaux sans le +1 en Force habituel.
7. Une unité de squelettes doit être *contrôlée* pour combattre efficacement. Un contrôleur est un sorcier avec au moins un sort de magie nécromantique, une Liche, un Vampire ou un héros mort-vivant. Les jeteurs de sort peuvent contrôler une unité à distance (12" ou plus – il y a des sorts pour étendre la portée du contrôle) tandis qu'un Héros mort-vivant ne peut contrôler que l'unité dont il est le *commandant*. Une unité qui n'a pas de contrôleur est sujette à la *stupidité* et disparaît automatiquement si elle devient *instable* (cf. p. 7).

8. Les Cavaliers morts-vivants peuvent traverser les *obstacles linéaires*, les *terrains difficiles* ou *très difficiles* sans pénalité. Ils peuvent également traverser un bâtiment à demi-vitesse.
9. Comme pour les autres figurines de cavalerie, on ne distingue pas le cavalier de la monture et il y a ainsi un seul profil. Comme cavaliers, ils ont une *sauvegarde d'armure* de base de 6 qui peut éventuellement être augmentée. Ils font une *Attaque d'arme* et une *Attaque de piétinement*.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Cavalier	8"	2	2	3	3	1	2	2	5	5	5	5

Un Cavalier mort-vivant a une valeur de 20 points.

LES CHAROIGNARDS

Les Charoignards étaient autrefois de grands rapaces habitant les plus hauts sommets des Montagnes du Bout du Monde. Elles furent déformées durant la première Incursion du Chaos, se transformant en créatures à la fois mortes et vivantes, à jamais emprisonnées entre les plans matériels et éthérés.

Bien que sujettes à l'Instabilité, les Charoignards retirés du champ de bataille retournent simplement au cœur des Royaumes du Chaos, d'où elles reviendront dans le nord du monde.

Les Charoignards ressemblant toujours à des oiseaux avec un corps squelettique et des membranes membraneuses délabrées. Elles font autour de deux mètres de haut avec une envergure allant jusqu'à six mètres. Après la bataille, ils se nourrissent des blessés et des morts. En se nourrissant des morts, ces créatures capturent l'âme de ses victimes. Ces esprits se manifestent sous la forme d'ombres instables



ressemblant à un cavalier voilé de la taille d'un petit Gobelin. Le cavalier du Charognard est une âme prisonnière, ou un amalgame d'âmes, condamnées à chevaucher l'oiseau de mort des ténèbres du Chaos. Au corps à corps, le cavalier absorbe le pouvoir de mort d'autour de lui, et devient de plus en plus dangereux au fil du combat.

Alignement. Chaotique.

Taille de socle. Socle de volant 40 x 40 mm

Règles spéciales :

1. Les Charognards provoquent la *peur* à toutes les créatures vivantes quelle que soit leur taille. Les créatures avec une Endurance de 7 ou plus bénéficie d'un +1 à leur CI.
2. Les Charognards sont immunisés à la psychologie
3. Les Charognards sont immunisés aux effets des poisons (le bonus de +1 des armes empoisonnées ne s'applique pas).
4. Les Charognards ne peuvent pas être mise en déroute. Ils combattent jusqu'au dernier.
5. Ils sont sujets à l'*instabilité* à moins qu'il y ait un nécromancien allié dans les 12".
6. Ils n'ont pas besoin d'être contrôlés
7. Ils font des *Attaques de griffes* (avant et côté donc).
8. Les cavaliers des Charognards font partie de la créature elle-même et il n'est pas possible de les détruire individuellement.
9. Ces cavaliers n'ont pas d'Attaques durant le premier round de combat. Par contre, ils gagnent ensuite une Attaque par round de combat. Au deuxième round, ils ont une Attaque, au troisième, deux, etc. Dès que l'engagement est rompu et l'éventuelle poursuite terminée. Leur nombre d'*Attaque* revient à 0.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Charogn.	4"	3	0	3	3	2	4	3*	7	3	7	7

* plus les *Attaques* du cavalier.

Profil de vol

Vit. min.	Vit. max.	Acc/dcc
6"	30"	6"

Un Charognard a une valeur de 45 points.

LES GOULES

Les forces du Chaos ont eu des effets imprévisibles sur le monde. Leur marque apparaît parfois sur un nouveau né, ou se développent durant l'enfance pour se révéler plus tard dans sa vie. Parmi les enveloppes corporelles déformées et les esprits corrompus des hommes se trouve les restes des corps et âmes humains. L'un des pires fléaux caché au fond des hommes est la corruption du corps et de l'âme qui transforme un mortel ordinaire en une Goule. Le problème n'est pas facile à éliminer, car les Goules donnent naissance à d'autres Goules, et des générations de créatures nécrophages immondes, sans plus de raison qu'une bête.

Les goules errent nues ou vêtues de haillons dans les

cimetières la nuit, hurlant et marmonnant sous la lueur pâle de la lune. Elles sont effrayantes à voir, avec une peau sombre et rance, des yeux de fous luisants et des bouches écumantes crachant du sang et du pus. Bien que minces et voûtés, elles sont fortes et extrêmement féroces. Elles bondissent sur leur malheureuse victime, la griffant de leurs longs ongles sales et la mordant avec leurs dents pointues. Cependant, ce sont des créatures peureuses qui s'enfuiront au moindre signe de défaite.

Alignement. Mauvais

Règles spéciales :

1. Les Goules provoquent la *peur* à toutes les créatures vivantes de moins de 3m de haut.
2. Elles sont très peureuses aussi, dès qu'elles sont repoussées et poursuivies, les Goules sont mises en déroute quelles que soient les pertes infligées ou toute autre circonstance.
3. Dès qu'une unité de Goule repousse son adversaire, 1D3 créatures resteront à l'arrière pour dévorer les corps des morts ou des mourants. Ces figurines ne sont pas déplacées et restent sur place. Au début de chaque phase de Mouvement du joueur, lancez 1D6 pour voir si elles arrêtent de manger. Un 6 indique que les Goules peuvent se déplacer et rejoindre leur unité. Sur un autre résultat, les Goules continuent de festoyer à moins d'être forcé à se déplacer (comme si elles sont engagées au corps-à-corps ou mise en déroute, par exemple).
4. Les Goules font des *Attaques de griffes* (avant et côté donc) *empoisonnées*
5. Une Goule peut porter une arme à une main mais n'utilise jamais d'autres types d'armes.

Profil

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

Une Goule a une valeur de 8 points.

LES HÉROS MORTS-VIVANTS

Les Héros morts-vivants apparaissent sous une grande variété de formes. Ils peuvent ressembler à des Squelettes, des Zombies, des Momies, des Goules ou même des humains vraiment très malades. Quelle que soit leur apparence, ce sont des corps animés horribles à voir et le pire est sans doute la lueur d'intelligence perceptible dans leurs yeux morts.

Les Héros morts-vivants ont une grande volonté propre qui peut avoir été créée magiquement ou être due à leur ancienne vie. Même s'ils sont animés par magie, les Héros morts-vivants n'en ont plus besoin pour rester cohérent et peuvent utiliser leur énergie pour contrôler les unités de Squelettes, de Zombies ou de Momies..

Alignement. Les Héros morts-vivants n'ont pas d'alignement. Ils peuvent être considérés comme ayant le même alignement que leur invocateur ou celui qui convient le mieux.

Taille du socle : 20 x 20 mm

Règles spéciales :

1. Les Héros morts-vivants provoquent la *peur* à toutes les créatures vivantes quelle que soit leur taille.
2. Ils sont immunisés à la psychologie.
3. Ils sont sujets à l'*instabilité*.
4. Un Héros mort-vivant peut commander une unité amie de Squelettes, Zombies ou Momies. Il en sera alors le contrôleur.
5. Les Héros morts-vivants ne peuvent normalement pas être mis en déroute au corps à corps. Ils ne font jamais de tests de déroute. Cependant, un héros qui commande des Zombies ou des Momies (qui eux peuvent être mis en déroute) doit suivre son unité en déroute et peut éventuellement se rallier séparément.
6. Ils sont immunisés aux effets des poisons. Les armes empoisonnées font des dommages normaux sans le +1 en *Force* habituel.
7. Un Héros mort-vivant peut être monté sur une monture morte-vivante. Son profil est alors augmenté de la manière suivante : M 8, A+1 (piétinement) et PV+1.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héros 5	4"	3	3	4	3	1	3	2	7	7	7	7
Héros 10	4"	4	3	4	4	2	3	3	8+1	7	7	7
Héros 15	4"	4	3	4	4	3	4	3	9+2	7	8+1	8+1
Héros 20	4"	5	3	4	4	4	5	4	10+3	7	8+1	8+1
Héros 25	4"	5	4	4	4	4	5	4	10+3	9+2	9+2	9+2

Les Héros morts-vivants 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 30, 55, 85, 105 ou 130 points. Le coût d'une monture est de 10 points.

LES LICHES

La puissance d'un sorcier peut s'étendre au-delà de la mort si sa magie est assez forte. Un sort qui lie l'âme d'un homme à son corps après la mort est une chose difficile et horrible. Seul un magicien désespéré ou fou tenterait une chose pareille. Un sorcier sous un tel sort est appelé une Liche, une créature dont le corps ne reste entier que par une force magique.

Une Liche est capable de maintenir son existence sans l'aide de plus de magie, et peut utiliser ses propres pouvoirs pour lever d'autres Mort-vivants de la même manière qu'un sorcier vivant avec des sorts Nécromantiques. Elle ressemble à un cadavre ou à un squelette enveloppé dans une robe de sorcier.

Alignement. Les Liches ne sont pas alignées, et peuvent être considérées comme de l'alignement qui convient le mieux à la situation. Cependant, les Liches atteignant leur condition par la pratique de la nécromancie, la plupart sont Mauvaises.

Taille du socle : 20 x 20 mm

Règles spéciales :

1. Les Liches provoquent la *peur* à toutes les créatures vivantes quelle que soit leur taille.
2. Les Liches sont immunisées à la psychologie.
3. Les Liches ne sont pas affectées par les armes

empoisonnées ou à gaz.

4. Elles ne peuvent pas être mises en *déroute*.
5. Elles sont affectées par l'instabilité, mais elles peuvent en changer un résultat sur la table des Effets de l'instabilité (cf. p. 7) de +1 ou -1 par *Point de Magie* dépensé.
6. Une Liche peut *contrôler* des morts-vivants à 12" comme un nécromancien normal.
7. Les Liches sont des sorciers 5, 10, 15, 20 ou 25. Leur niveau magique est, dans le même ordre, 1, 1, 2, 3 ou 4.
8. Une Liche tire des sorts de magie de bataille ou nécromantique. Un sort par niveau peut être remplacé par un sort de magie démoniaque de même niveau. Les autres domaines ne sont pas autorisés.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Liche 5	4"	3	2	4	3	1	2	1	7+3	8+1	8+3	8+1
Liche 10	4"	3	2	4	3	2	3	1	8+3	9+2	8+3	9+2
Liche 15	4"	4	2	4	4	3	3	1	9+3	9+2	9+3	9+2
Liche 20	4"	4	3	4	4	4	4	1	9+3	10+3	9+3	10+3
Liche 25	4"	5	4	4	4	4	5	1	10+3	10+3	10+3	10+3
Les Liches 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent,									90,	140,	235,	345
ou 460 points.												

Notez que les bonus aux caractéristiques **Cd** et **Cl** diffèrent du schéma normal. Les Liches sont particulièrement douées pour mener des troupes. Notez cependant que le bonus ne peut jamais amener la valeur de la caractéristique au-dessus de celle de la Liche elle-même.

LES MOMIES

Les momies sont des cadavres humains préservés par des méthodes magiques, et animés par d'autres processus magiques. Les sorts lancés durant l'embaumement, et écrits sur les bandes elles-mêmes, aident la Momie à rester en un seul morceau sans l'aide de magie supplémentaire. Les momies sont très semblables aux Squelettes et Zombies, car ce sont des cadavres animés. Cependant, contrairement à ceux-ci, les momies retiennent un peu de leur humanité ce qui leur donne une certaine volonté. Ce sont des monstres terrifiants : ils émettent une odeur distincte de natron et de soufre, et on dit que leurs bandages poussiéreux portent une étrange maladie mortelle souvent appelée la Putréfactose. C'est une raison suffisante pour la plupart des créatures intelligentes pour les éviter.

Les momies sont des cadavres humains enveloppés dans des bandages sur lesquels sont écrits divers textes magiques.

Alignement : Neutre.

Taille du socle : 20 x 20 mm

Règles spéciales :

1. Les Momies provoquent la *peur* chez les créatures mesurant moins de 3m, et chez toutes les créatures vivantes de plus de 3m avec une *Intelligence* de 5 ou plus. De telles créatures connaissent les effets de la

Putréfactose et ne désirent pas l'attraper. La Putréfactose est une maladie mortelle et déplaisante, mais les symptômes mettent du temps à apparaître et ses effets seront ignorés durant la partie.

2. Les Momies souffrent de *stupidité* à moins d'être contrôlées. Les Momies peuvent être contrôlée par tout sorcier allié avec un ou plusieurs sorts de nécromancie, les Liches et les Vampires. Tous peuvent contrôler automatiquement toute Momie alliée dans les 12 pouces (plus s'ils utilisent des sorts pour en augmenter la portée). Un Héros Mort-Vivant dirigeant une unité de Momies peut la contrôler.
3. Les Momies sont *inflammables*.
4. Les Momies sont immunisées aux effets des poisons. Les armes empoisonnées font des dommages normaux sans le +1 en *Force* habituel.
5. Les Momies ont 2 *Attaques* de griffes. Elles peuvent cependant utiliser des armes pour un coût supplémentaire.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Momie	3"	3	0	4	5	4	3	2	9	8	8	9

Une momie a une valeur de 80 points.

LES SQUELETTES

Les Squelettes et les Zombies sont des cadavres animés par magie. Ce sont généralement des cadavres d'humains, morts récemment dans le cas des Zombies, ou depuis longtemps pour les Squelettes. Les Squelettes et Zombies n'ont pas de volonté propre, et ont besoin de magie pour rester en une seule pièce.

Les guerriers Squelettes sont souvent employés par des sorciers mauvais ou des nécromants comme gardiens ou soldats. Ils ne sont pas particulièrement puissants, le lien magique qui leur donne leur vitalité pouvant être facilement brisé par un coup ou un sort. Ils sont cependant infatigables, n'ayant jamais besoin de dormir ou de manger. Les Squelettes peuvent porter des armures et des armes, mais sont autrement des squelettes tout à fait ordinaires. Notez que les squelettes, bien que n'étant physiquement que des os, sont animés par magie d'une manière similaire à laquelle les muscles et tendons animent une créature vivante. Une lance ou une flèche n'a pas besoin de briser un os pour détruire un Squelette : toute touche contre une région qui serait normalement composée de chair chez une créature vivante touchera le squelette. Pour cette raison, les



flèches et autres armes provoquent des dommages normaux, brisant le nœud de magie comme si elles perçaient la chair.

Alignement. Les Squelettes n'ont pas de volonté et par conséquent n'ont pas d'alignement. Ils peuvent être considérés comme ayant le même alignement que leur contrôleur, ou l'alignement qui convient le mieux au joueur.

Taille du socle : 20 x 20 mm

Règles spéciales :

1. Les Squelettes provoquent la *peur* à toutes les créatures vivantes quelle que soit leur taille. Les créatures avec une Endurance de 7 ou plus bénéficient d'un +2 à leur *Cl*.
2. Ils sont sujets à l'*instabilité*.
3. Une unité de Squelettes doit être *contrôlée* pour combattre efficacement. Un contrôleur est un sorcier avec au moins un sort de magie nécromantique, une Liche, un Vampire ou un Héros mort-vivant. Les jeteurs de sort peuvent contrôler une unité à distance (12" ou plus – il y a des sorts pour étendre la portée du contrôle) tandis qu'un Héros mort-vivant ne peut contrôler que l'unité dont il est le *commandant*. Une unité qui n'a pas de contrôleur est sujette à la *stupidité* et disparaît automatiquement si elle devient *instable* (cf. p. 7).
4. Les Squelettes sont immunisés à la psychologie.
5. Ils ne peuvent pas être mis en déroute au corps à corps. Ils ne font jamais de tests de déroute et combattront jusqu'au dernier.
6. Les Squelettes sont immunisés aux effets des poisons. Les armes empoisonnées font des dommages normaux sans le +1 en *Force* habituel.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Squelette	4"	2	2	3	3	1	2	1	5	5	5	5

Un Squelette a une valeur de 10 points.

LES VAMPIRES

Les vampires sont de terribles créatures mortes-vivantes qui se nourrissent du sang des créatures vivantes, drainant la force des vivants pour perpétuer sur propre existence. Ils sont des pouvoirs magiques développés et peuvent adopter plusieurs formes dont l'une les fait ressembler à un humain.

On dit que les vampires n'ont pas reflets sur les surfaces polies et qu'ils seraient incapables d'entrer dans une maison avant d'y avoir été invités. Il y a beaucoup d'histoires autour des vampires, en particulier dans l'est de l'Empire où ils auraient leur forteresse. Les vampires sont connus pour se déguiser en humains, habituellement de noble naissance et il est impossible de dire jusqu'à quel point ils ont infiltrés la société humaine.

Les vampires apparaissent comme des humains, des loups, de chauve-souris ou des créatures éthérées. Sous toutes leurs formes, ils ont de longues dents.

Alignement : Mauvais

Taille du socle :

Forme humaine : 20 x 20 mm

Forme de chauve-souris : socle de volant (20 x 20 mm)

Forme de Loup géant : 25 x 50 mm

Règles spéciales :

1. Un vampire peut contrôler les unités alliées de squelettes, zombies ou momies dans les 12" exactement de la même manière qu'un sorcier avec des pouvoirs nécromantiques.
2. Un vampire peut être affecté par les attaques normales lorsqu'il est sous forme matérielle mais seules les attaques magiques l'affecte lorsqu'il est sous forme éthérée. Lorsqu'un vampire est tué sur le champ de bataille par des armes normales ou magiques, la figurine est enlevée. En fait, il n'est pas détruit mais simplement retourné sous forme éthérée et ses *Points de Magie* sont réduits à zéro. Sous cette forme, il ne peut plus agir pour le reste de la bataille.
3. Un vampire peut changer de forme durant la phase magie au lieu d'incanter un sort. Cela lui coûte 2 PM et il doit tester pour réussir comme s'il utilisait n'importe quel autre pouvoir. Il peut adopter toutes les formes décrites plus bas et il aura les caractéristiques associés. Les niveaux de profil ne s'appliquent que lorsqu'ils ont forme humaine mais leur **Cd**, **Cl**, **Int** et **FM** restent les mêmes quelle que soit la forme.
4. Sous forme de chauve-souris ou de loup, les vampires peuvent faire des *attaques de morsures* ou de *griffes* comme une créature normale en ferait. Ils ne peuvent utiliser des armes que sous forme humaine. Sous forme éthérée, ils ont des *attaques de paralysie* qui draine l'énergie de leurs victimes. Lancez un dé *pour toucher* comme normalement: toutes les touches causent automatiquement une blessure sans qu'un jet *pour blesser* soit nécessaire. La cible peut toutefois faire ses sauvegardes d'armures non-modifiées.
5. Un vampire est un sorcier avec des pouvoirs magiques équivalent à son niveau : les vampires 5, 10, 15, 20 et 25 ont respectivement des niveaux de pouvoirs de 1, 1, 2, 3 et 4.
6. Il peut utiliser ses pouvoirs magiques sous toutes ses formes matérielles mais pas lorsqu'il est éthéré.
7. Un vampire doit avoir au moins un pouvoir de nécromantie par niveau. Les autres sont de la magie de bataille. Un de ces derniers par niveau peut être substitué à un sort de magie élémentaire, illusionniste ou démonique de niveau équivalent.
8. Les vampires ont un niveau magique de 40 et commence le jeu avec 40 PM quel que soit leur niveau de magie. Ils ont le nombre normal de pouvoir comme un sorcier de niveau équivalent (soit 3 par niveau). À part cela, toutes les règles normales des sorciers s'appliquent.
9. Les vampires ne peuvent pas regagner de *Points de Magie* en se reposant comme les sorciers normaux. Ils font cela en buvant le sang de leurs victimes ce qui est difficilement à réaliser dans le cadre d'une bataille. Si le vampire trouve l'occasion de le faire, il retrouve 1 PM chaque tour où il ne fait que cela. Le vampire ne

peut seulement boire le sang d'une victime qu'il a tué au tour dernier et ne peut en boire qu'une par tour. Une victime ne peut ainsi jamais lui donner plus d'un *Point de Magie*.

Profils :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Vampire 5	4"	6	6	6	6	4	6	4	7	8	8	8
Vampire 10	4"	6	6	6	6	5	7	4	8	8	9	9
Vampire 15	4"	7	6	7	7	6	7	4	9	9	9	9
Vampire 20	4"	7	7	7	7	7	8	4	9	10	10	10
Vampire 25	4"	8	8	7	7	7	9	4	10	10	10	10
Loup géant	9"	6	0	5	5	4	6	4				
Ch.-souris	1"	6	0	5	5	4	6	4				
Éthéré	4"	4	0	6	6	4	6	4				

Profil de vol (sous forme de chauve-souris seulement) :

Vit. min.	Vit. max.	Acc/decc
3"	18"	6"

Les Vampires 5, 10, 15, 20 ou 25 coûtent 330, 380, 475, 585 ou 690 points.

LES ZOMBIES

Un Zombie est un cadavre magiquement animé, un corps sans vie grossièrement manipulé par son créateur. Comme les Squelettes, les Zombies n'ont pas de volonté propre, et ont besoin de magie pour rester animés. Les Zombies gardent la plupart de leurs caractéristiques humaines et sont de moins bons guerriers que les Squelettes. Ils sont, cependant, encore plus terrifiants, leur chair est en lambeaux, et leur odeur cadavérique est écœurante. Comme les Squelettes, ils ne sont pas particulièrement puissants car le lien magique qui leur fournit leur vitalité peut être facilement brisé par un coup ou un sort. La différence entre les Zombies et les Squelettes est surtout une différence de degrés, un Zombie en décomposition perd de plus en plus ses caractéristiques humaines et devient un automate.

Les Zombies portent parfois des armures et des armes.

Alignement. Les Zombies n'ont pas de volonté propre et n'ont donc pas d'alignement. Ils peuvent être considérés comme ayant le même alignement que leur contrôleur, ou l'alignement qui convient le mieux au joueur.

Taille du socle : 20 x 20 mm

Règles spéciales :

1. Les Zombies provoquent la *peur* à toutes les créatures vivantes quelle que soit leur taille. Les créatures avec une *Endurance* de 7 ou plus bénéficient d'un +1 à leur **Cl**.
2. Ils sont sujets à l'*instabilité*.
3. Une unité de Zombies doit être *contrôlée* pour combattre efficacement. Un contrôleur est un sorcier avec au moins un sort de magie nécromantique, une Liche, un Vampire ou un Héros mort-vivant. Les jeteurs de sort peuvent contrôler une unité à distance (12" ou plus – il y a des sorts pour étendre la portée du contrôle) tandis qu'un Héros mort-vivant ne peut contrôler que l'unité dont il est le *commandant*. Une unité qui n'a pas de contrôleur est sujette à la *stupidité*

et disparaît automatiquement si elle devient *instable* (cf. p. 7).

4. Les Zombies sont immunisés à la psychologie.
5. Les Zombies ont encore quelques traits humains et ils peuvent être mis en *déroute*. Ils ne peuvent jamais se rallier.
6. Les Zombies sont immunisés aux effets des poisons.

Les armes empoisonnées font des dommages normaux sans le +1 en *Force* habituel.

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

Un Zombie vaut 4 points.

LES CRÉATURES ÉTHÉRÉES

Les créatures éthérées n'ont pas de forme physique. Ce sont des esprits sans substance et sans existence matérielle.

Elles suivent les règles génériques suivantes :

1. Toutes les créatures éthérées sont immunisées à la psychologie.
2. Les créatures éthérées peuvent traverser n'importe quel objet solide et décors sans pénalité.
3. Les créatures éthérées ignorent les coups des armes normales et ne peuvent être blessées que par les attaques magiques notamment celles des démons, des Élémentaires, des autres créatures éthérées et les *attaques de paralysie* des vampires qui sont considérées comme magiques.
4. Les créatures éthérées **ne sont pas** non plus **affectées par la magie** à l'exception des sorts de magie nécromantique qui les concernent (N1.1, N1.5, N2.1, etc.). Lorsque c'est indiqué, une sauvegarde magique est possible.
5. Les créatures éthérées souffrent d'*instabilité* (cf. p. 7).
6. Dans le cadre de parties scénarisées, un MJ peut décider qu'une ou des créatures éthérées sont liées à une zone spécifique comme une maison, un cimetière, un marais, etc. Dans ce cas, elles ne souffrent pas d'instabilité tant qu'elles restent dans la zone qu'elles hantent. Elles sont contrôlées par le MJ.
7. Lors des batailles normales, les créatures éthérées sont rassemblées en un seul « **ost éthéré** » convoqué par un ou des sorciers de l'armée. **Warhammer Armées** indique quelles races peuvent utiliser un ost éthéré et la nature et le nombre des créatures qu'il peut contenir. **Un ost peut être composé d'une ou plusieurs créatures organisées en une ou plusieurs unités.**

Un ost peut contenir plusieurs types de créatures et toutes les créatures du même type doivent être rassemblées en une seule unité comprenant de 1 à 20 figurines. Il est par exemple impossible de créer plusieurs unités d'un seul Fantôme. Par contre, vous ne pouvez pas mélanger des créatures différentes dans une même unité. Vous pouvez donc avoir un Fantôme et une Ombre dans deux unités différentes.

Avant de combattre, **un ost doit être « lié »**. C'est à cette seule condition que les créatures éthérées se battront pour l'armée. N'importe quel jeteur de sort (sorcier, Liche, etc.) doit dépenser un certain nombre de *Points de Magie* avant la bataille pour *lier* les créatures éthérées de l'ost. Plus il dépense de points, plus le lien sera solide et mieux les créatures combattront. Les *Points de Magie* utilisés ainsi ne peuvent pas être récupérés avant la bataille, par contre deux jeteurs de sort (ou plus) peuvent s'associer pour partager la dépense des PM voulus.

Le coût en PM du lien ne dépend pas de la composition de l'ost et cela coûte aussi cher de lier une seule créature qu'une centaine.

5 PM. Si un ost est lié avec 5 *Points de Magie*, chaque créature ou une unité qui le compose ne combattra qu'une seule fois. Le nombre de rounds et le nombre d'adversaire n'importe pas. Par contre, dès l'engagement terminé, la créature ou l'unité disparaîtra immédiatement considérant ses obligations remplies. Elle ne poursuit pas. Un engagement se termine par une *déroute*, un échec à la poussée ou même la retraite volontaire de l'ennemi.

10 PM. Avec 10 *PM*, chaque créature ou unité qui compose l'ost engagera une fois le combat comme ci-dessus. À la fin de l'engagement, il sera nécessaire de faire un jet sur la table suivante pour voir si la ou les créatures éthérées restent ou non. Lancez 1D6 :

D6 Test du lien magique

1-2 La créature ou l'unité disparaît.

3-4 La créature ou l'unité reste stationnaire et n'utilise plus ses pouvoirs. Tous les effets psychologiques continuent à s'appliquer et elle combattra et effectuera des poussées si elle est attaquée. Par contre, elle ne poursuivra pas.

5-6 L'unité continue à combattre normalement. Un nouveau test sera nécessaire à la fin du prochain engagement.

15 PM. Tous les 5 PM dépensés en plus, le joueur peut ajouter +1 à son jet de dé sur la table ci-dessus. Cela signifie que si le joueur dépense 30 PM (bonus de +4), toutes les créatures et les unités de l'ost combattront jusqu'à la fin de la bataille.

Un ost éthéré n'a pas de chef.

Il est automatiquement dispersé à la fin de la bataille et doit être à nouveau lié pour participer à une bataille suivante (dans le cadre d'une campagne par exemple).



CACHER DES CREATURES ETHEREES DANS DES UNITES DE MORTS-VIVANTS [Règle optionnelle de *Slaves to Darkness* p. 192]

Au lieu d'être déployé comme un ost, les créatures éthérées peuvent être cachées à l'intérieur d'unités de fantassins morts-vivants. Lorsqu'elles sont utilisées de cette façon, les créatures éthérées sont cachées au joueur adverse jusqu'au moment où elles se dévoilent.

Les règles suivantes s'appliquent :

1. Les créatures éthérées doivent être cachées à l'intérieur d'unités de squelettes (à pied uniquement), de zombies ou de momies. Pas plus de 20% (arrondi à l'inférieur jusqu'à un minimum d'une figurine) d'une unité de morts-vivants peut être remplacé par des créatures éthérées. La valeur en points des créatures éthérées est ajoutée à celle de l'unité.

Les spectres montés ne peuvent pas être dissimulés dans des unités de cavaliers.

2. Un seul type de créature éthérée peut être caché dans une même unité de morts-vivants.
3. Les créatures éthérées cachées apparaissent comme des membres normaux de l'unité tant qu'elles sont cachées.
4. Lorsqu'une unité contenant des créatures éthérées cachées se trouve à 8" ou moins d'un ennemi, toutes les créatures éthérées cachées de l'unité sont révélées. Elles sortent alors de l'unité et chargent. Un round de combat au corps à corps est effectué immédiatement. Les bonus normaux pour la charge s'appliquent. Ce combat peut se produire en dehors de la séquence de jeu normale.
5. Lorsqu'une unité contenant des créatures éthérées cachées est chargée depuis une distance supérieure à 8", la charge est arrêtée à 8" de sa cible. Là encore, toutes les créatures éthérées sortent de leur unité et un round de combat au corps à corps est effectué hors de la séquence normale. Les créatures éthérées, ainsi que l'unité ayant chargé reçoivent leurs bonus pour la charge.

Si l'unité ayant chargé détruit toutes les créatures éthérées durant ce round de combat, elle peut poursuivre sa charge contre l'unité de morts-vivants initiale. Les pertes et les blessures infligées par les créatures éthérées sont appliquées avant que la charge ne se poursuive.

Si les créatures éthérées survivent à ce round de combat hors séquence, l'unité adverse ayant chargé sera *désorganisée* et devra se reformer durant sa prochaine phase de mouvement.

6. Une fois que les créatures éthérées cachées ont été révélées, elles sont traitées comme des figurines indépendantes.
7. Les créatures éthérées cachées comptent dans la limite des créatures autorisées dans l'ost éthéré.

LES FANTÔMES

Les Fantômes sont des esprits prisonniers du monde matériel, souvent en raison d'un enterrement inadéquat ou d'une tombe profanée. Parfois ils sont les victimes d'un meurtre qu'ils veulent venger. Les Fantômes ne sont pas nécessairement mauvais. Un Fantôme est habituellement restreint à l'endroit où la personne est morte, comme une maison, bien qu'il s'agisse parfois d'une lande ou d'un marais. Cependant, un magicien peut lier un Fantôme à un contingent éthéré, comme décrit dans la section d'introduction.

Les Fantômes sont des créatures éthérées sans substance, mais peuvent apparaître sous diverses formes. Ils sont généralement de forme humanoïde. Parfois on ne peut les distinguer d'un humain vivant, et ils peuvent parler, donnant des informations ou des avertissements.

Alignement. Tous sont possibles

Taille de socle. 20 x 20 mm

Règles spéciales :

1. Les Fantômes suivent les règles des créatures éthérées.
2. Les Fantômes provoquent la *peur* à 6" à toutes les créatures vivantes quelle que soit leur taille.
3. Les Fantômes ne peuvent pas provoquer de dommages physiques mais une unité *touchée* par un Fantôme doit passer un *test de dérouté* à la fin du round de combat en déduisant 1 à son **Cd** pour chaque touche subit.

Profil :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Fantôme	4"	2	0	0	3	3	3	1	5	5	5	5

Un Fantôme vaut 50 points.

LES OMBRES

Les Ombres [Wights en VO] sont des esprits morts depuis longtemps qui, craignant le voyage jusqu'aux plans des morts, restent parmi les vivants comme créatures éthérées. Les Ombres sont la plupart du temps les esprits d'hommes puissants et matérialistes, des gens refusant d'abandonner l'influence qu'ils avaient durant leur vie. Ils sont liés à un aspect de leur ancien pouvoir, parfois un vieux château, mais le plus souvent à leur trésor ou à leur tombe.

Les Ombres sont jalouses des vivants et ne leur font pas confiance, car elles pensent qu'ils en veulent à leur pouvoir ou à leur trésor. Ils défendront leur domaine contre tout intrus. Les Ombres drainent la force vitale par le toucher et gagnent du pouvoir dans ce processus.

Les Ombres n'ont pas de forme matérielle, ce sont des créatures éthérées qui peuvent apparaître sous la forme de sombres formes brumeuses.

Alignement. Tous sont possibles

Taille de socle. 20 x 20 mm

Règles spéciales :

1. Les Ombres suivent les règles des créatures éthérées.

2. Les Ombres provoquent la *peur* +1 à 12" à toutes les créatures vivantes quelle que soit leur taille.
3. Les Ombres font des *attaques de paralysie*. Toutes leurs touches provoquent automatiquement une blessure sans jet *pour blesser*. Les sauvegardes d'armures sont toutefois autorisées. Ces attaques sont considérées comme magiques.

Profil :

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

Une Ombre vaut 100 points.

LES REVENANTS

Les Revenants [Wights en VO] sont forcés de rester dans le monde des vivants en raison d'une tâche, d'un devoir ou d'une obsession depuis longtemps oubliée. Ils sont confus et n'ont pas les capacités mentales nécessaires pour continuer. Privés de leur repos, leurs esprits se sont pervertis, et ils hantent leurs tombes ou les ruines. Ils attaqueront et tueront toute créature vivante qui y entrent.

Les Revenants n'ont pas de forme matérielle, ce sont des créatures éthérées qui peuvent prendre une forme brumeuse sombre.

Alignement. Tous sont possibles

Taille de socle. 20 x 20 mm

Règles spéciales :

1. Les Revenants suivent les règles des créatures éthérées.
2. Les Revenants provoquent la *peur* +2 à 12" à toutes les créatures vivantes quelle que soit leur taille.
3. Les Revenants font des *attaques de paralysie*. Toutes leurs touches provoquent automatiquement une blessure sans jet *pour blesser*. Les sauvegardes d'armures sont toutefois autorisées. Ces attaques sont considérées comme magiques.

Profil :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Revenant	4"	3	0	3	4	3	3	2	5	5	5	5

Un Revenant vaut 150 points.

LES SPECTRES

Les Spectres sont des esprits prisonniers du plan matériel en raison d'une promesse brisée ou d'une dette impayée. Les Spectres sont condamnés à errer dans le vide entre le plan matériel et les plans des morts, jusqu'à ce qu'ils puissent remplir leur promesse.

Comme les Fantômes, les Spectres ne sont pas nécessairement mauvais. Ils chercheront toujours à remplir leurs obligations envers les vivants, parfois en aidant d'autres créatures. Ils sont généralement liés à un endroit particulier comme les Fantômes, souvent une maison ou un lieu spécifique. Comme les Fantômes, ils peuvent être liés à un contingent éthéré.

Les Spectres sont des créatures éthérées sans substance. Ils peuvent prendre la forme d'humanoïdes brillants ou lumineux, ou des images semi-transparentes. Ils peuvent toujours être différenciés des créatures vivantes.

Alignement. Tous sont possibles

Taille de socle. 20 x 20 mm

Règles spéciales :

1. Les Spectres suivent les règles des créatures éthérées.
2. Les Spectres provoquent la *peur* +1 à 12" à toutes les créatures vivantes quelle que soit leur taille.
3. Les Spectres font des *attaques de paralysie*. Toutes leurs touches provoquent automatiquement une blessure sans jet *pour blesser*. Les sauvegardes d'armures sont toutefois autorisées. Ces attaques sont considérées comme magiques.
4. Les Spectres peuvent chevaucher des montures éthérées. Cela porte leur *Mouvement* à 8" et leur donne le bonus *pour toucher* de +1 au corps-à-corps (on considère qu'ils combattent avec une arme à une main, cf. Livre de règles **13.6.1**).

Profil :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Spectre	4/8	4	0	0	4	4	4	4	5	5	5	5

Un Spectre vaut 200 points ou 225 points s'il est monté.

LES DÉMONS

Les démons sont les manifestations matérielles d'entités ou de pouvoirs qui prennent leurs sources dans l'énergie brute du Chaos. Ce sont des créatures de magie, leurs corps et leurs esprits sont façonnés à partir de la substance brute du Chaos.

Un démon ou un dieu même constitué à partir de l'essence du Chaos n'est pas forcément Chaotique – le Chaos englobe toutes les possibilités, harmonieuses aussi bien que discordantes.

Lorsqu'un démon est tué, l'énergie qui l'anime est dispersée et retourne dans le vide du Chaos. Elle n'est pas détruite pour autant. Un démon abattu est donc simplement banni.

Lors de son invocation, la forme d'un démon est fonction de la volonté des autres créatures démoniaques, des dieux, des invocateurs ou il peut même être façonné par les peurs inconscientes des vivants. Les dieux et les démons faisant l'objet d'un culte ont une apparence connue et stéréotypée par le folklore est ils se manifestent généralement de cette façon. Cependant, les créatures démoniaques peuvent prendre n'importe quelle forme, et peuvent être consciemment manipulé ou « invoqué » par une volonté suffisamment forte.

Les démons sont de toutes tailles et de toutes formes, depuis les géants aussi hauts que des tours aux minuscules créatures pas plus larges que le petit doigt d'un homme. Cependant, pour la simplicité du jeu, nous les avons divisés selon les catégories suivantes : Démons Majeurs, Démons Mineurs, Démons Servants et Familiers Démoniaques.

Voici les règles spéciales communes à tous les démons :

1. Les démons sont des êtres de pure magie. **Ils ne peuvent donc être blessés que des attaques magiques** (armes et sorts). Ils peuvent aussi être blessés par les *attaques de paralysie* des Vampires ou des créatures éthérées, et par les attaques des Élémentaires et des autres créatures démoniaques. Toutes les armes magiques sont totalement efficaces indépendamment de leurs capacités individuelles.
2. Toutes les attaques d'un démon sont magiques, quelle que soit l'arme qu'il utilise. Les attaques d'un démon sont totalement efficaces contre les créatures qui ne peuvent être affectées que par des armes magiques, telles les créatures éthérées et les démons. Aucune *sauvegarde d'armure* n'est autorisée contre leurs *Attaques*.
3. Un démon est une créature étrangère au monde matériel et il peut se retrouver dans l'impossibilité d'y maintenir sa présence très longtemps. Les démons sont donc sujets aux effets de l'*Instabilité* (cf. p. 7).
4. Les démons ne sont pas des créatures vivantes normales, et ne sont pas affectés par les effets psychologiques provoqués par les êtres vivants, morts-vivants, éthérées ou Élémentaires, quelle que soit leur taille. Par contre, ils sont affectés par la

psychologie causée par un dieu ou un démon d'un rang supérieur, mais pas par un démon d'un rang égal ou inférieur.

Invocation des démons

Les démons sont généralement invoqués en cours de bataille ou juste d'avant. Reportez-vous au livret sur la magie pour les règles d'invocation et les sorts utilisés.

Les pouvoirs magiques des démons

Dans les règles de base, seuls les Démons Majeurs peuvent lancer des sorts. Avec les *Realms of Chaos*, ils ne connaissent plus tous les sorts, mais il faut en tirer un certain nombre. De même, chaque Démon Mineur d'une unité connaît un sort.

Reportez-vous à *Slaves to Darkness* (p76-77) pour en savoir plus.

Sauvegarde magique démoniaque

Les démons sont particulièrement vulnérables à la magie, surtout sur les terres mortelles. En règle générale, les démons n'ont droit à aucune *sauvegarde magique* même si le sort l'autorise. Les principales exceptions sont :

- Les sorts de *Magie Démoniaque* qui autorisent explicitement une sauvegarde magique.

- Les démons de Khorne qu'ils peuvent utiliser leurs *Points de Pouvoirs Démoniaques* (PPD) si le sort autorise une *sauvegarde magique*.

Reportez-vous à *Slaves to Darkness* (p74-75) pour en savoir plus.

Donc oui, un sort de *Débilité* (B1.13) à 2PM peut paralyser automatiquement un démon.

Vous avez les descriptions ci-après un échantillon de démons de tailles et de formes variées, des démons génériques puis les principaux démons des quatre grandes Puissances du Chaos. Cependant, il y a une infinité de démons qu'il est impossible d'espérer tous les couvrir. Vous trouverez d'autres exemples démons dans **The Lost and the Damned** (p. 85 et suivantes) et **Warhammer, le jeu de rôle fantastique**. Si vous avez une copie de **Rogue Trader** vous pouvez utiliser les Entités du Warp comme des démons et vice versa.

LES DÉMONS MAJEURS

Les Démons Majeurs sont les plus puissants des démons et ces créatures sont parfois adorées comme des dieux, même si techniquement, ils se retrouvent en dessous des dieux dans la hiérarchie cosmique. Beaucoup de Démons Majeurs doivent leur allégeance, sinon leur existence même, aux dieux. Les Démons Majeurs au service d'un dieu se conforment à un type physique fixé que ses disciples reconnaîtront. Cela varie d'une divinité à l'autre, et, dans une certaine mesure, d'une manifestation à l'autre manifestation.

Nous vous proposons ici toutes les règles spéciales qui s'appliquent aux démons majeurs et un tableau de génération permettant d'établir leurs caractéristiques ainsi qu'un exemple : le Ballrukh. Vous trouverez les règles et les caractéristiques des Démons Majeurs des grandes Puissances du Chaos un peu plus loin.

Les Démons Majeurs se manifestent généralement dans le Vieux Monde comme des humanoïdes. Cela reflète probablement l'orientation des cultures humaines et les panthéons des invocateurs s'y trouvant. De même les Démons Majeurs sont toujours de grandes créatures, de plus de 3m de haut et parfois encore plus. Ils ont aussi des ailes et souvent des caractéristiques bestiales ou des têtes d'animaux déformés.

Alignement. Tous les démons ne sont pas mauvais ou malveillants, même si tous sont des créatures puissantes. Les démons font partie de tous les panthéons, y compris ceux des dieux Loyaux ou Bons de même que de ceux des divinités du Mal et du Chaos. Les démons peuvent donc être de n'importe quel alignement.

Taille de socle. 40 x 40 mm ou de la taille appropriée pour les figurines plus grandes.

Règles spéciales :

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent.
2. Les Démons Majeurs ont des ailes et la capacité de voler.
3. Les Démons Majeurs provoquent la *peur* à 12" +3 aux créatures de moins de 3m et la *peur* à 12" +2 aux créatures plus grandes.
4. Un joueur utilisant un Démon Majeur doit générer ses caractéristiques sous la supervision du MJ, soit avant le début de la partie, soit au moment où il est invoqué.
5. Les Démons Majeurs connaissent tous les sorts de *Magie de Bataille* et de *Magie Démoniaque* et les lancent toujours automatiquement – aucun *point de magie* n'est dépensé.
6. Lors des parties de tournoi les joueurs sont obligés d'utiliser les profils générés selon les règles données. Pour les autres parties, un joueur peut personnaliser son démon en lui donnant 1D4-1 *attributs du Chaos* générés aléatoirement s'il s'agit d'un démon du Chaos, 1D3-1 *attributs* s'il est Mauvais, 1D3-2 *attributs* s'il est Neutre, mais aucun s'il est d'alignement Bon ou Loyal.

Profil :

Le profil d'un Démon Majeur varie énormément. Le joueur

doit lancer un D6 successivement pour chaque caractéristique et noter le résultat. Cette génération doit être supervisée par le MJ.

D6	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
1	5"	7	7	5	5	7	7	7	7+3	7+3	7+3	7+3
2	5"	7	7	6	6	7	7	7	8+3	8+3	8+3	8+3
3	6"	8	8	7	7	8	8	8	8+3	8+3	8+3	8+3
4	6"	8	8	8	8	8	8	8	9+3	9+3	9+3	9+3
5	7"	9	9	9	9	9	9	9	9+3	9+3	9+3	9+3
6	7"	9	9	10	10	10	10	10	10+3	10+3	10+3	10+3

Les manifestations physiques des démons peuvent porter différentes armes et armures, mais cela ne fait aucune différence dans leurs profils, leurs attaques, et ne leur donne pas de *jet de sauvegarde d'armure*. Cet équipement purement esthétique ou symbolique est donc gratuit. Notez que les modificateurs aux **Cd**, **Int**, **Cl** et **FM** bénéficient toujours d'un +3 lorsqu'ils dirigent d'autres unités bien que leur valeur de caractéristiques personnelles peut énormément varier. Dans tous les cas, ce modificateur ne permet jamais aux caractéristiques de l'unité de dépasser celles de son commandant.

Profil de vol

Vit. min.	Vit. max.	Acc/dcc
0"	32"	8"

Un Démon Majeur vaut 750 points.

Ballrukh

Démon Majeur typique

Le Ballrukh est un exemple typique de ce qu'est un Démon Majeur. Énormes et menaçantes, ces créatures sont certainement indépendantes, ne devant leur allégeance qu'à eux-mêmes. On dit qu'il existe seulement six Ballrukhs. Leurs vrais noms sont un secret bien gardé et de nombreux sorciers croient que prononcer le vrai nom d'un Ballrukh leur donnerait un pouvoir complet sur lui.

Les Ballrukhs ont une affinité particulière avec le feu, et sont immunisés à toutes attaques à base de feu, aussi bien qu'à toutes les attaques non magiques. Tous jets *pour toucher* sur une cible *inflammable* cause des dégâts de feu (*Force* +1 et peuvent mettre le feu). Les Ballrukhs ne semblent jamais avoir exactement la même forme, mais ils dépassent toujours les 3m de haut, et possèdent d'énormes ailes de chauve-souris. Leurs têtes peuvent être celles de chèvres ou d'autres animaux, et un Ballrukh avec une tête humaine ressemblera toujours un peu à celle d'un bouc.

En plus de leurs attaques normales, les Ballrukhs peuvent cracher du feu comme un Dragon. Ils connaissent tous les sorts de *Magie de Bataille* et de *Magie Démoniaque* et les lancent toujours automatiquement – aucun *point de magie* n'est dépensé.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Ballrukh	6"	9	9	7	7	10	10	10	10+3	10+3	10+3	10+3

LES PRINCES DÉMONS

Ajout des *Realms of Chaos*. Reportez-vous à *Slaves to Darkness* (p. 65) pour créer un Prince Démon.

Les Princes démons sont des mortels qui ont atteint un statut démoniaque. Ils se placent généralement entre les Démons Majeurs et les Démons Mineurs dans la hiérarchie démoniaque quoiqu'ils puissent parfois être supérieurs ou même indépendant.

Leurs profils et leurs règles spéciales sont extrêmement variables, mais ils suivent au minimum les règles suivantes :

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent.
2. Les Princes Démons ne subissent des effets *psychologiques* que s'ils sont provoqués par un dieu ou un Démon Majeur.
3. Les Princes Démons lancent des sorts comme un Démon Majeur de leur panthéon.

LES DÉMONS MINEURS

Les Démons Mineurs diffèrent de leurs grands maîtres par leur taille et leur puissance. Ce sont des créatures inférieures dans tous les sens du terme. Leurs capacités et leur importance sur le plan cosmique sont inférieures. Ce sont des exécutants, des combattants, des esclaves et le commun du genre démoniaque. Pour leurs maîtres, ils sont aussi insignifiants et superflus que des animaux.

Comme les Démons Majeurs, la plupart des Démons Mineurs doivent allégeance à un dieu, généralement en tant que vassal d'un Démon Majeur particulier. Et tout comme les Démons Majeurs, leur apparence physique dépendra du dieu qu'ils servent et peut varier quelque peu d'une manifestation à une autre.

Nous vous proposons ici toutes les règles spéciales qui s'appliquent aux Démons Mineurs et un tableau de génération permettant d'établir leurs caractéristiques ainsi que deux exemples : les Gargouilles et les Anges. Vous trouverez les règles et les caractéristiques des Démons Mineurs des grandes Puissances du Chaos un peu plus loin.

Les Démons Mineurs se manifestent sous des formes essentiellement humanoïdes dans le Vieux Monde. Ces créatures sont de taille humaine et sont ailées.

Alignement. Les démons peuvent être de n'importe quel alignement.

Taille de socle. 25 x 25 mm.

Règles spéciales

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent..
2. Les Démons Mineurs possèdent des ailes et ont la capacité de voler.
3. Les Démons Mineurs provoquent la *peur* 6" +1 aux créatures de moins de 3 mètres et la *peur* aux créatures plus grandes.
4. Un joueur utilisant un ou des Démons Mineurs doit générer leurs caractéristiques sous la supervision du MJ, soit avant le début de la partie, soit au moment où ils sont invoqués.

5. Lors des parties de tournoi les joueurs sont obligés d'utiliser les profils générés selon les règles données. Pour les autres parties, un joueur peut personnaliser ses démons en leur donnant 1D4-1 *attributs du Chaos* générés aléatoirement s'il s'agit d'un démon du Chaos, 1D3-1 *attributs* s'il est Mauvais, 1D3-2 *attributs* s'il est Neutre, mais aucun s'il est d'alignement Bon ou Loyal.

Profil

Le profil des Démons Mineurs varie énormément. Le joueur doit lancer un D6 successivement pour chaque caractéristique et noter le résultat.

D6	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
1	4"	3	3	3	3	1	4	1	7	7	7	7
2	4"	4	3	3	3	1	5	1	8	8	8	8
3	4"	4	4	4	5	1	6	2	8	8	8	8
4	5"	5	4	4	5	1	7	2	9	9	9	9
5	5"	5	5	5	5	1	8	2	9	9	9	9
6	6"	6	5	5	5	1	9	2	9	9	9	9

Les manifestations physiques des démons peuvent porter différentes armes et armures, mais cela ne fait aucune différence dans leurs profils, leurs attaques, et ne leur donne pas de *jet de sauvegarde d'armure*. Cet équipement purement esthétique ou symbolique est donc gratuit.

Profil de vol

Vit. min.	Vit. max.	Acc/dec
0"	32"	8"

Un Démon Mineur a une valeur de 35 points.

Gargouille

Démon Mineur typique

La Gargouille est une forme typique de Démon Mineur. On la retrouve au service de plus d'un dieu, qu'il soit Neutre, Mauvais ou Chaotique. Les Gargouilles peuvent donc être considérées comme des démons génériques, et c'est souvent ce type de Démons Mineurs invoqués par un sort d'invocation. Les Gargouilles sont humanoïdes et de taille humaine, et possèdent des têtes laides et bestiales avec une ou plusieurs paires de cornes. Leurs mains et leurs pieds sont griffus et puissants, alors que leurs longues queues se terminent en un barbillon.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Gargouille	4"	5	5	4	3	1	6	2	9	9	9	9

Ange

Démon Mineur typique

Les Anges sont une autre forme typique de Démon Mineur,

l'équivalent Bon ou Loyal de la Gargouille. Ce sont également des démons génériques qui peuvent être invoqués par des sorciers d'alignement Bon ou Loyal. Les Anges sont humanoïdes et de taille humaine, ils ont des traits enfantins, des yeux blancs comme du lait et une peau pâle. Ils portent souvent des armes et sont généralement habillés de robes flottantes, quoiqu'ils puissent être nus. Ils possèdent des ailes d'oiseau blanches.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Ange	4"	5	5	4	3	1	6	2	9	9	9	9

LES DÉMONS SERVANTS

Les Démons Servants -ou Serviteurs Démoniaques- sont les plus humbles de tous les démons, des créatures dont le statut se situe sous celui des Démons Mineurs et dont le rôle principal est comparable à celui des bêtes de somme, des chiens et d'autres créatures non-intelligentes. Comme les autres démons, ils sont souvent membres d'un panthéon dirigé par un dieu et qui inclut les Démons Majeurs et Mineurs et leur apparence physique est en accord avec le panthéon dont ils dépendent.

Nous vous proposons ici toutes les règles spéciales qui s'appliquent aux Démons Servants et un tableau de génération permettant d'établir leurs caractéristiques ainsi que deux exemples : les Montures et les Hellhounds. Vous trouverez les règles et les caractéristiques des Démons Servants des grandes Puissances du Chaos un peu plus loin.

La manifestation commune d'un Serviteur Démoniaque est celle d'une créature soit canine soit chevaline. Ils sont, si cela est possible, plus susceptibles de varier en apparence que les autres démons.

Alignement. Les démons peuvent être de n'importe quel alignement.

Taille de socle. 25 x 25mm.

Règles spéciales

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent.
2. Les Démons Servants provoquent la *peur* à toutes les créatures quelle que soit leur taille.
3. Un Serviteur Démoniaque peut agir comme une *monture* pour son invocateur (du moment qu'il fait moins de 3 mètres de haut). Si son cavalier est tué, le Serviteur Démoniaque retourne automatiquement à son dieu et est retiré de la table.
4. Un Serviteur Démoniaque peut avoir la capacité de voler qu'il ait des ailes ou non. Le joueur doit lancer un D6 au début de la partie ou dès que le Démon est invoqué. Sur un jet de 4, 5 ou 6 la créature peut voler.
5. Un joueur qui emploie un Serviteur Démoniaque sur la table de jeu doit générer ses caractéristiques sous la supervision du MJ soit avant la partie soit dès qu'elle est invoquée.
6. Dans les parties de compétition, les joueurs sont obligés d'utiliser les profils générés et les règles données ci-dessous. Pour les batailles non-compétitives, un joueur peut ajouter couleur et intérêt

aux Démons en leur donnant D4-1 *attributs chaotiques* générés aléatoirement s'ils sont Mauvais, D3-2 *attributs* s'ils sont Neutres, mais aucun s'ils sont Bons ou Loyaux.

Profil

Le profil d'un Serviteur Démoniaque varie énormément. Le joueur doit lancer un D6 successivement pour chaque caractéristique et noter le résultat.

D6	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
1	8"	3	0	3	3	1	2	1	4	4	4	4
2	8"	3	0	3	3	1	3	1	5	4	5	5
3	8"	4	0	4	4	1	4	1	5	4	5	5
4	8"	4	0	4	4	1	5	1	6	4	6	6
5	9"	5	0	5	5	1	6	1	6	4	6	6
6	9"	5	0	5	5	1	7	1	6	4	6	6

Profil de vol

Vit. min.	Vit. max.	Acc/dcc
0"	32"	8"

Les Serviteurs Démoniaques ne peuvent qu'être invoqués (via les sorts *Invocation d'une monture* -D1.4- ou *Invocation d'une meute démoniaque* -D3.5), ils ne peuvent pas être achetés avant la bataille et n'ont donc pas de valeur en points. Dans une série de batailles ou des campagnes, un sorcier doit ré-invoquer ses serviteurs avant chaque bataille.

Monture démoniaque

Démon Servant typique

La Monture démoniaque est un grand cheval noir avec des yeux et un souffle enflammé. On trouve de telles créatures dans de nombreux panthéons. Ce sont des montures loyales et des alliés terrifiants.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Monture	8"	3	0	4	3	1	3	1	4	4	4	4

Hellhound

Démon Servant typique

Les Hellhounds sont des chasseurs démoniaques terrifiants. Ils ont la capacité de pister une créature à travers le vide de l'espace psychique aussi bien que dans le monde matériel. On dit d'eux qu'ils sont les serviteurs de Khaine, le Seigneur du Meurtre. Quand [Heinrich] Kem[m]ler, le fameux nécromancien, fuit ses ennemis de l'Empire, il fut magiquement poursuivi par une meute de ces créatures.

Ils prennent la forme de molosses géants aux mâchoires baveuses et aux crocs tranchants. Il n'est pas possible de chevaucher un Hellhound, mais ils peuvent être invoqués et on peut leur ordonner de traquer un ennemi spécifique.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Hellhound	6"	5	0	5	4	1	6	1	4	4	4	4

LES FAMILIERS DÉMONIAQUES

Ce Familier est générique. Reportez-vous à *Slaves to Darkness* (p. 101-103) pour la description d'autres types de Familiers spécialisés.

Les Familiers démoniaques sont les plus petits de tous les démons. Ils apparaissent comme des formes démoniaques de petits animaux, des versions miniatures de Démons Mineurs ou des diabolins. Un individu ne peut avoir qu'un seul de ces familiers à la fois. Les familiers n'ont pas besoin d'être représentés sur la table – on considère qu'ils se perchent sur l'épaule de l'invocateur ou se traînent à leurs pieds. Ils ne s'éloigneront jamais longtemps loin de leur invocateur, et apparaîtront soudainement s'il le faut.

Alignement. Les démons peuvent être de n'importe quel alignement.

Taille de socle. 25 x 25mm ou aucun

Règles spéciales

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent.
2. Les Familiers ne subissent des effets *psychologiques* que s'ils viennent d'un dieu, d'un Démon Majeur, d'un Démon Mineur ou d'un Démon Servant.
3. Les Familiers Démoniaques ne quittent jamais leur invocateur, et se battent à leur côté au corps-à-corps.

Ils ne peuvent pas être frappés ni blessés. Ils disparaissent si leur invocateur est tué.

4. Un familier agit comme un dépositaire de magie, donnant au sorcier 5 *points de magie* additionnels qui peuvent être retirés quand celui-ci le désire.
5. Pour le jeu, l'apparence exacte d'un familier n'a que peu de conséquence. Tous ont des capacités de combat et des pouvoirs équivalents.
6. En tournoi, les joueurs sont obligés d'utiliser le profil standard ci-dessous. Pour les autres batailles, un joueur peut ajouter couleur et intérêt aux Démons en leur donnant D4-1 *attributs chaotiques* générés aléatoirement s'ils sont Mauvais, D3-2 *attributs* s'ils sont Neutres, mais aucun s'ils sont Bons ou Loyaux.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Familier	-	6	0	3	3	1	6	1	6	6	8	8

Les familiers ne peuvent qu'être invoqués, ils ne peuvent pas être achetés avant la bataille et n'ont donc pas de valeur en points. Dans une série de batailles ou des campagnes, un sorcier doit ré-invoquer son familier avant chaque bataille (sort D1.3 *Invocation d'un familier*).

LES DÉMONS DE KHORNE

Buveur de Sang

Démon Majeur de Khorne

Les Buveurs de Sang sont les favoris de Khorne. Ils existent uniquement pour le combat et combattent seuls. Leur soif de sang dépasse de loin la compréhension des mortels, et ils attaqueront tout ce qui est à leur portée avec une terrible férocité. Ils ne connaissent pas la peur, comme Khorne, et agissent sans penser au prix ou aux conséquences, conséquences qui sont habituellement la mort pour tous quoiqu'ils rencontrent. Leur immense confiance dans leurs capacités à combattre ne leur permet pas de faire appel à des alliés ou des servants, et d'habitude ils comptent uniquement sur leur propre force et adresse.

Les Buveurs de Sang sont plus grands qu'un humain, et sont d'apparence humanoïde, grands, une carrure musclée, un visage de chien cornu, des jambes bestiales se terminant en énormes sabots griffus et ferrés, ainsi que des ailes membraneuses. Leur peau est couverte d'une fourrure écarlate maculée de sang, leurs ailes sont tachetées de noir et de rouge, leurs yeux sont d'un blanc laiteux sans iris ou pupille visible et leurs cornes et leurs griffes ont l'apparence du fer noirci. Leur armure est colorée de noir et de rouge.

Alignement. Chaos – Khorne

Taille de socle. 40 x 40 mm ou de la taille appropriée pour les figurines plus grandes.

Règles spéciales :

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent.
2. Les Buveurs de Sang provoquent la *peur* à 12" +3 aux créatures de moins de 3m et la *peur* à 12" +2 aux créatures plus grandes.
3. Ils sont sujets à la *frénésie* et *haïssent* des créatures et des suivants de Slaanesh.
4. Comme tous les démons de Khorne, les Buveurs de Sang n'utilisent pas de magie, mais ils sont plus résistants à la magie que les autres démons, car ils peuvent utiliser leurs *PPD* pour se créer une *sauvegarde magique* (cf. **Slaves to Darkness** p. 74-75).
5. Tous les Buveurs de Sang portent une *Armure du Chaos* (5+) et une *Hache de Khorne* (cf. **Slaves to Darkness** p. 98). Le fouet qu'ils portent parfois est purement décoratif.
6. Les Buveurs de Sang peuvent voler en utilisant le profil de vol normal des démons.
7. Ils ont 10 *Attaques d'arme*.
8. Les Buveurs de sang régénèrent de la même manière que les Trolls (cf. p. 38).
9. Les Buveurs de sang peuvent avoir jusqu'à un D8 attributs du Chaos.

Profil

	M	C	C	T	F	E	P	V	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Buveur	6"	10	10	7	7	10	10	10	10	10	10+3	10+3	10+3	10+3

Ce profil peut être modifié par des attributs du Chaos.



Sanguinaire

Démon Mineur de Khorne

Les Sanguinaires sont les officiers et les soldats des armées de Khorne. Comme tous les Démons de Khorne, la férocité des Sanguinaires est sans limite, et ils attaqueront tout adversaire sans crainte et sans penser aux conséquences.

Les Sanguinaires sont aussi grands qu'un humain mais, à part leurs larges épaules, leur stature est élancée et filiforme avec de longs bras, allongés, des crânes cornus et tordus, et une crête sur le dos.

Leur peau nue est écailleuse, variant légèrement en couleur du rouge profond à presque orange. Leur visage est pâle et osseux, avec des yeux sans pupilles d'un blanc laiteux. Leurs longues langues noires pendent de leurs bouches aux dents aiguës comme des lames de rasoir. Leurs cornes et leurs griffes sont noircies et tachées de rouge. Ils manient des Lames d'Enfer, armes magiques et aiguës de bronze et de fer teint en rouge.

Alignement. Chaos – Khorne

Taille de socle. 25 x 25 mm

Règles spéciales :

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent.
2. Les Sanguinaires provoquent la *peur* 6" +1 aux créatures de moins de 3 mètres et la *peur* aux créatures plus grandes. Ils font tous leurs tests de *peur* avec +1 au *Cl*, excepté si ceux-ci sont causés par des Buveurs de Sang.
3. Ils sont sujets à la *frénésie* et *haïssent* des créatures et des suivants de Slaanesh.
4. Les Sanguinaires n'utilisent pas de magie, mais ils sont plus résistants à la magie que les autres démons, car ils peuvent utiliser leurs *PPD* pour se créer une *sauvegarde magique* (cf. *Slaves to Darkness* p. 74-75).
5. Tous les Sanguinaires portent une *Lame d'Enfer* (cf. *Slaves to Darkness* p. 100)

- Les Sanguinaires ont une *sauvegarde d'armure* de 6+.
- Les Sanguinaires ont une *Attaque d'arme* et une *Attaque de griffes* ou par morsure.
- La morsure est *empoisonnée* et ils peuvent projeter du poison avec une portée de 5" [une touche F3 ?].
- Les Sanguinaires régénèrent de la même manière que les Trolls (cf. p. 38).
- Ils peuvent avoir jusqu'à un D8 attributs du Chaos.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Sanguinaire	4"	5	5	4	3	1	6	2	10	10	10	10

Ce profil peut être modifié par des attributs du Chaos.

Chien de Khorne

Démon Servant de Khorne

Ces terribles prédateurs peuvent être acquis par les suivants de Khorne, et ils apparaissent derrière les suites de Démons. Les Chiens de Khorne combattront jusqu'à la mort pour leurs maîtres, et sont des traqueurs hors pair. Au-delà des Désolations du Chaos, des meutes de ces terrifiantes créatures pourchassent leur proie, poursuivant éternellement les ennemis de Khorne. La Chasse de Khorne est vraiment une vue effrayante et peu vivent assez longtemps pour raconter cette sanglante poursuite.

Les Chiens de Khorne ressemblent à des chiens hideux, et font plus de 2 mètres de long du nez à la queue. Leur encolure, à l'ossature rigide, est arqué, et sont couverts d'écailles rouge sang. Il y a autour de leur cou une fraise ou un collier d'épine, reliées par une membrane de cuir tendue rouge orangée. Elle donne au cou une protection supplémentaire. Des rangées de plaques métalliques sont enfoncées dans le cuir le long de leur dos, maintenus en place par des rivets en bronze, chacun ayant la forme de la rune de Khorne. Leurs yeux apparemment aveugles sont d'un blanc laiteux. Leurs larges bouches sont munies d'énormes crocs tachés de sang et leurs pieds à deux doigts se terminent en griffes de fer aiguisées comme des rasoirs.

Alignement. Chaos – Khorne

Taille de socle. 50 x 25 mm

Règles spéciales :

- Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent.
- Les Chiens de Khorne provoquent la *peur* 6" +1 aux créatures de moins de 3 mètres et la *peur* aux créatures plus grandes. Ils sont immunisés à la *peur* à moins qu'elle soit causée par Khorne lui-même. Tous



les autres tests psychologiques sont faits avec les caractéristiques du meneur, tant que le Chien est dans les 6".

- Si les Chiens ne sont pas à moins de 6" d'un démon ou d'un suivant de Khorne pour les mener, les Chiens se rueront sur la créature ennemie la plus proche.
- Tous les Chiens portent un *Collier de Khorne* (cf. **Slaves to Darkness** p. 100)
- Les Chiens n'utilisent pas de magie, mais ils sont plus résistants à la magie que les autres démons, car ils peuvent utiliser leurs *PPD* pour se créer une *sauvegarde magique* (cf. **Slaves to Darkness** p. 74-75) et qu'ils ont un *Collier de Khorne*.
- Les Chiens de Khorne ont une *Attaque par Morsure empoisonnée*. Si cette *Attaque de morsure* est résolue avec succès, le Chien fait deux *Attaques de griffes* supplémentaires. Ces dernières touchent automatiquement.
- Ils peuvent avoir jusqu'à un D8 attributs du Chaos.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Chien	10"	5	-	5	4	2	6	1	3	4	10	10

Ce profil peut être modifié par des attributs du Chaos.



Juggernaut

Démon Servant de Khorne

Ces montures sont données occasionnellement à un Champion de Khorne, et sont aussi chevauchés au combat par des Sanguinaires de Khorne.

Les Juggers sont des quadrupèdes, avec des corps massifs, des têtes de bouledogues perverses, des pattes puissantes et lourdes, de larges gueules. Leur peau est faite de métal vivant, rivetée avec la rune du Crâne de Khorne. Leur postérieur est moins lourdement protégé que leur massif poitrail. Une selle est souvent découpée dans la peau de métal vivant de la bête. Les Juggers varient en couleur de l'acier poli rouge vif au fer forgé noirci.

Alignement. Chaos – Khorne

Taille de socle. 50 x 25 mm ou selon la figurine.

Règles spéciales :

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent.
2. Les Juggernauts provoquent la *peur* aux créatures de moins de 3 mètres lorsqu'ils chargent.
3. Les Juggers sont sujets à la *stupidité* quand ils sont séparés de leurs cavaliers. Si un Juggernaut échoue à son test de *stupidité*, il attaquera la créature plus proche. Ils sont immunisés à toutes les autres règles de psychologie.
4. Les Juggernauts n'utilisent pas de magie, mais ils sont plus résistants à la magie que les autres démons, car ils peuvent utiliser leurs *PPD* pour se créer une *sauvegarde magique* (cf. **Slaves to Darkness** p. 74-75).
5. Les Juggers ont une *sauvegarde d'armure* de 4+.
6. Les Juggers ont une *Attaque d'empalement* qui provoque 2 blessures au lieu d'une et une *Attaque d'écrasement* qui ne peut être dirigée que vers l'avant et l'arrière du Juggernaut. L'écrasement ignore l'*Endurance* de la cible - aucun jet *pour blesser* n'est nécessaire.
7. Ils peuvent avoir jusqu'à un D8 attributs du Chaos.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Juggernaut	7"	5	-	5	5	3	2	2	10	2	10	10

Ce profil peut être modifié par des attributs du Chaos.

LES DÉMONS DE SLAANESH

Gardien des Secrets

Démon Majeur de Slaanesh

Ces énormes et puissants démons sont seulement utilisés par Slaanesh lorsque tous les autres stratahènes ont échoués. La violence est juste une part de la nature de Slaanesh, mais quand la force est la seule solution, ces êtres sont parfaitement conçus pour ça. Ils prennent un plaisir jubilatoire et sadique en tuant et torturant et existent seulement pour les délices d'un carnage. Ils prennent un plaisir particulier à détruire les créatures et les suivants de Khorne. On dit aussi qu'ils peuvent entendre tout ce qui est dit partout, dans toute dimension, et qu'ils sont appelés les 'Gardiens des Secrets'. Ils peuvent vendre leur connaissance contre des cadeaux ou des services.

Ces Démons massivement bâtis font penser à des Minotaures dans leur aspect physique général; leurs têtes sont cornues et bovines, et ils ont un corps humanoïde avec deux paires de bras musculeux. La paire supérieure se termine en immenses pinces de crabes, et la paire inférieure en puissantes mains humanoïdes. Ils ont la poitrine femelle qui distingue tous les Démons de Slaanesh, et portent un costume baroque de cotte de maille et d'armure de cuir. Les couleurs varient grandement, mais toujours dans des nuances pastel de rouge, d'orange, de bleu électrique ou de vert éclatant. L'intérieur des oreilles, la paume des mains et des pieds sont généralement plus clairs, mais d'une nuance de la même couleur.



Alignement. Chaos – Slaanesh

Taille de socle. 40 x 40 mm ou de la taille appropriée pour les figurines plus grandes.

Règles spéciales :

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent.
2. Les Gardiens des Secrets provoquent la *peur* à 12" +3 aux créatures de moins de 3m et la *peur* à 12" +2 aux créatures plus grandes.
3. Ils sont sujets à la *frénésie* et *haïssent* des créatures et

des suivants de Khorne.

4. Les Démons Majeurs de Slaanesh connaissent six sorts de différents niveaux. Le premier sort généré pour chaque niveau devra être un sort de Slaanesh (cf. *Slaves to Darkness* p. 67)
5. Tous les Gardiens des Secrets ont 50% de chance d'être équipés d'une *Armure du Chaos* et ont une arme magique déterminée aléatoirement et D4 autres objets magiques déterminés aléatoirement.
6. Les Gardiens des Secrets ont 4 *Attaques de griffes* ou 4 *Attaques d'arme*, 1 *Attaque d'empalement* ou de morsure et une dernière *de piétinement*.
7. Ils peuvent avoir jusqu'à un D6 attributs du Chaos.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Gardien	6"	10	10	7	7	10	10	6	10+3	10+3	10+3	10+3

Ce profil peut être modifié par des attributs du Chaos.

Démonette

Démon Mineur de Slaanesh

Les Démonettes sont les plus nombreuses des suivants de Slaanesh, et servent ses buts de nombreuses manières. Elles combattent comme troupes sur le champ de bataille, et sont occasionnellement accordés comme compagnes aux suivants Humains de Slaanesh. Comme Slaanesh, les Démonettes sont belles, mais leur beauté est perverse et contre nature, et provoquent la répulsion autant que l'admiration.

Les Démonettes sont à peu près aussi grandes que des hommes, et ont la peau blanche avec des yeux globuleux verts profond. Leurs visages ressemblent à celui des femmes Humaines, mais elles ont un seul sein. Elles décorent souvent leur corps et leur longue et flottante chevelure blanche avec une grande variété de signes étranges, peints ou tatoués sur leur peau dans les couleurs pastel de Slaanesh. Le symbole de Slaanesh, répété sans fin, est le motif le plus populaire. Leurs bras se terminent en pinces de crabe chitineuses, et elles ont des pieds griffus à deux orteils et une queue tranchante comme un rasoir. Elles portent parfois des armures de cotte de mailles très élaborées.

Alignement. Chaos – Slaanesh

Taille de socle. 25 x 25 mm

Règles spéciales :

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent.
2. Les Démonettes *haïssent* des serviteurs de Khorne.
3. Une unité de Démonettes a un sort de niveau 1 déterminé aléatoirement pour chaque démon dans l'unité jusqu'à un maximum de 6 sorts.
4. Une unité de ces créatures a 10 % de chance d'avoir un objet magique déterminé aléatoirement (éventuellement identique pour chaque membre de l'unité).
5. Les Démonettes ont 2 *Attaques de griffes* et une *caudale*.



6. Elles ont une sauvegarde d'armure de 6+.
7. Elles peuvent avoir jusqu'à un D6 attributs du Chaos.

Profil

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

Ce profil peut être modifié par des attributs du Chaos.

Bêtes de Slaanesh

Démon servent de Slaanesh

Les bêtes chasseresses de Slaanesh sont souvent trouvées accompagnant leurs Démons, et sont parfois offertes à des suivants mortels.

Les Bêtes de Slaanesh ressemblent à des mélanges impies de scorpions, de reptiles et d'humains. Ils ont un corps segmenté avec une épaisse queue cinglante, et des jambes humanoïdes. Sur le devant de ce corps souple pousse une colonne de poitrines humaines avec une paire de bras qui sont parfois utilisées comme jambes avant. - les bêtes n'ont pas l'intelligence nécessaire pour attraper quoique ce soit avec. La tête est similaire à celle d'un lézard, avec une



longue langue et une paire de cornes.

Le torse d'une Bête de Slaanesh est souvent d'un ton blanc ou pastel. L'arrière de leur corps segmenté de leur corps a une nuance polie de la même teinte. Leurs jambes sont d'une couleur complémentaire sombre, avec des pieds de couleur pastel ou blancs. Leurs cornes sont d'ivoire profond, et leurs yeux d'un vert bouteille foncé.

Alignement. Chaos – Slaanesh

Taille de socle. 25 x 50 mm

Règles spéciales :

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent.
2. Les Bêtes exsudent un parfum musqué auquel tous succombent. Toutes les figurines à moins de 4" de Bêtes de Slaanesh doivent réussir un test **FM** ou se déplacer irrésistiblement vers la créature. Les autres membres de l'unité ont le choix d'accompagner volontairement leur compagnon affecté, ou de l'abandonner à son destin. Les victimes sont totalement passives. [À jouer par unité et non par figurine, ce sera sensiblement moins puissant. De même on peut considérer que les figurines amies ne sont pas affectées, NdT]
3. Les Bêtes ont [une Attaque de piétinement], une *Attaque caudale empoisonnée* (avant et côté seulement) et une dernière *Attaque* avec leur langue vers l'avant seulement. Le coup de langue ne cause pas de dommages, mais sur une touche réussie, la victime doit passer un test de **FM** ou devenir sujette à la *stupidité* en cas d'échec pour le reste de la bataille (24 heures) à cause des toxines contenues dans la salive.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Bête	6"	3	-	3	3	1	3	3	8	4	8	8

Ce profil peut être modifié par des attributs du Chaos.

Montures de Slaanesh

Démon Servant de Slaanesh

Ces étranges bêtes bipèdes sont parfois offertes aux suivants de Slaanesh, et sont fréquemment chevauchées à la bataille par des Démonettes. Ils n'attaquent pas au combat, mais peuvent bouger très rapidement, et utilisent leur longue langue pour prendre au piège l'adversaire de leur cavalier, faisant d'eux des cibles faciles.

Les Montures de Slaanesh sont bipèdes, combinant l'apparence d'un cheval et d'une autruche. Elles ont deux longues jambes féminines, et une crinière vert vif courant le long de leur dos. Le pelage éclatant sur leurs jambes et sur la partie supérieure de leur corps est d'une couleur lavande pâle, tandis que la tête, la queue et le dessous du corps sont d'un jaune pastel avec des marques rouges profond. Elles ont un museau long et tubulaire, se terminant en une petite bouche de laquelle leur langue bleue électrique rentre et sort constamment.

Alignement. Chaos – Slaanesh

Taille de socle. 25 x 50 mm

Règles spéciales :

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent à l'exception près que les Montures ne sont affectées par aucun trait psychologique.
2. Les Montures peuvent essayer de prendre au piège des cibles de la taille d'un humain ou plus petites à moins de 3" en utilisant leur langue. Si l'*Attaque* réussit, la victime est complètement piégée, et ne peut bouger ou attaquer. La Monture ramène alors sa langue et la victime vers son cavalier. Le cavalier *touche* la victime sur un résultat de 2+. La victime peut s'échapper uniquement si quelqu'un d'autre coupe la langue de la Monture, qui a **E4** et **1 PV**.
3. Cette créature est généralement chevauchée par une Démonette ou un Champion de Slaanesh.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Coursier	12"	3	-	4	5	1	6	1	-	-	-	-

Ce profil peut être modifié par des attributs du Chaos.

LES DÉMONS DE TZEENTCH

Duc du Changement

Démon Majeur de Tzeentch

Le Duc du Changement est béni par l'immense duplicité et la sagesse intemporelle de Tzeentch lui-même. Il a une compréhension profonde et subtile des peurs mortelles qui conduisent le monde. Ce démon comprend et méprise au plus haut point les consolations charmeuses qu'apportent la stabilité et la familiarité. Rien ne le divertit plus que de voir un monde brisé puis refait à neuf, de modifier la course d'une vie ou de l'Histoire elle-même, de jeter à terre les espoirs des mortels tout en portant les ambitions des autres jusqu'aux sommets du pouvoir.

Derrière sa forme d'oiseau, le Duc du Changement est un esprit joueur et destructeur. Profondément intelligent, et aussi désintéressé des conséquences de ses actes qu'il est intéressé par elles. Le Duc du Changement est comme un enfant jouant avec une gigantesque fourmilière. Il taquine ses habitants avec un bâton et rie de leurs tentatives désespérées de se défendre.

Un Duc du Changement est ailé et pourvu de plumes, mais son attribut le plus remarquable est sa tête et en particulier ses yeux. C'est au fond de ses yeux que repose toute l'intelligence de Tzeentch, si bien que très peu de mortels peuvent soutenir le poids d'un tel regard. Il est dit que lorsqu'un Duc du Changement pose les yeux sur un mortel, il ne voit pas seulement la chair et le sang de la créature, mais aussi ses espérances et ses rêves, ainsi que leurs échecs ou leurs destinées.

Le cou allongé du démon repose sur un petit corps étriqué et couvert de plumes, et de splendides ailes multicolores s'étendent derrière lui. Les Ducs du Changement sont souvent bleus ou jaunes, mais certains peuvent changer de couleur à leur convenance, adoptant par exemple un impressionnant plumage arc-en-ciel. Ces démons ne considèrent pas le maintien de leur apparence comme essentielle, à moins que cela ne les divertisse de le faire.

Les Ducs du Changement sont les manipulateurs suprêmes du destin des vivants. Ses Champions parcourent le monde selon ses ordres, accomplissant les tâches qu'il leur a confiés : un meurtre, l'accession au pouvoir d'un mortel particulier, la destruction de rivaux potentiels, et une centaine d'autres événements qui pourraient facilement être pris pour le fruit du hasard. De fait, chacun de ces événements constitue la pièce d'un puzzle complexe et en perpétuel mouvement - un projet au-delà de la compréhension des simples mortels. Ce contrôle constant du monde et ces interférences dans son avancée ne sont pas toujours aussi subtils. Le changement peut également être violent et soudain, et un Duc du Changement n'hésitera pas à déclencher une guerre pour parvenir à ses fins. La meilleure arme de Tzeentch n'est pas la force brute, mais la magie. Le Duc du Changement est donc un puissant magicien doublé d'un érudit tacticien. Si le démon préfère se tenir à l'écart des combats, ce n'est pas par manque de courage ou de férocité, mais parce qu'il aime diriger ses armées et contrôler le déroulement de la bataille.



Alignement. Chaos – Tzeentch

Taille de socle. 40 x 40 mm ou de la taille appropriée pour les figurines plus grandes.

Règles spéciales :

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent.
2. Les Ducs du Changement provoquent la *peur* à 12" +1 à toutes les créatures.
3. S'il est repoussé au corps-à-corps, le Démon Majeur devient sujet à la *frénésie*.
4. Un Duc du Changement possède 9 sorts déterminés aléatoirement (cf. *Slaves to Darkness* p. 67). Le premier sort généré pour chaque niveau devra être un sort de Tzeentch.
5. Un Démon Majeur de Tzeentch porte une *Arme du Chaos* (cf. *Slaves to Darkness* p. 80) avec une unique propriété, ainsi que 1D6 objets magiques générés aléatoirement.
6. Ils peuvent voler en utilisant le profil de vol normal des démons.
7. Un Duc du Changement a un total de 10 *Attaques* : 2 *morsures*, 4 *griffes*, plus encore 4 *griffes* ou 4 *Attaques d'arme*.
8. Un Duc du Changement a un jet de sauvegarde d'armure de 5 ou 6.
9. Un Duc du Changement peut avoir jusqu'à 9 Attributs du Chaos. Le démon peut avoir moins de 9 attributs et peut même ne pas en avoir du tout, selon la préférence du joueur. Décidez du nombre et déterminez aléatoirement chaque attribut.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM	
Duc	6"	10	10	7	7	10	10	10	10	+310	+310	+310	+3

Ce profil peut être modifié par des attributs du Chaos.

Horreur

Démon mineur de Tzeentch

Les Démons Mineurs de Tzeentch sont connus sous le nom d'Horreurs. Ils prennent deux formes distinctes : les Horreurs Roses et les Horreurs Bleues qui combattent côte-à-côte dans les mêmes régiments. Outre sa peau rose brillante, l'Horreur Rose est facilement reconnaissable à ses éclats de rire hauts perchés, ce qui a donné au démon deux de ses autres surnoms usuels : le Hurlleur ou le Crieur. Une Horreur Bleue est presque identique à une Horreur Rose -sinon qu'elle est bleue - mais possède un tempérament assez différent. Elle a toujours un air menaçant et a très mauvais caractère. Elle ricane, grommelle et murmure sans arrêt pour elle-même d'une voix grave et gémissante. Au combat, elle fait preuve de débordements de rage hargneux.

Les Démons Mineurs de Tzeentch n'ont pas de corps tangible à proprement parler. Ils sont constitués de magie pure, adoptant parfois une forme discernable et d'autres fois ils s'évanouissent en une petite masse rose frénétique alors qu'ils s'élancent à travers le champ de bataille. Mais le plus étrange est leur caquetement extatique, qui sonne comme les babillages incessants d'un lunatique. Les Horreurs Roses sont très bruyantes, si bien qu'à plusieurs elles peuvent faire autant de bruit que la charge des troupes de Bedlam lui-même, ce qui est assez décourageant. Lorsqu'elles rient, l'air autour d'elles s'emplit de petits éclairs de magie roses et sous leurs pieds couve une curieuse lueur rosâtre.

Les Horreurs Roses sont les esclaves façonnés par la magie des Ducs du Changement. Pour les Démons Majeurs, ce sont de simples automates destinés à servir leurs plans soigneusement réfléchis. Sur le champ de bataille, ils se déchainent dans une extase frénétique à peine contrôlée, gloussant de manière malsaine et tout en gesticulation. Comme elles sont faites de magie brute, les Horreurs Roses peuvent lancer des sorts. L'invocation d'un sort semble les remplir de joie, elles émettent des éclats de rire particulièrement aigus alors que la magie siffle et crépite dans l'air au-dessus de leurs bras levés. Le combat leur apporte de nouveaux plaisirs, et même leur destruction

semble les satisfaire. En fait, les Horreurs Roses ne peuvent pas vraiment mourir - lorsqu'elles subissent un coup mortel, elles se transforment en une masse de magie tourbillonnante. Cette masse prend alors une teinte bleue et se sépare en deux Horreurs Bleues avec un hululement de satisfaction caractéristique.

Les Horreurs Bleues

Les Horreurs Bleues ne sont créées que lorsqu'une Horreur Rose est tuée. Elles prennent la forme de deux petites répliques bleues de leur parent démoniaque. Leur tempérament est à peu près à l'opposé de celui des Horreurs Roses. Elles sont renfrognées et méchantes comme des enfants au sale caractère. Elles rejoignent rapidement leurs semblables et ajoutent un gémissement plus profond aux caquetages incessants du groupe. Les Horreurs Bleues sont aussi avides de combattre que leurs parents démoniaques. Elles étirent leurs bras noueux pour attraper l'ennemi et le vider de sa force vitale. Lorsqu'elles ne combattent pas, elles peuvent ressembler à une épaisse brume de couleur bleue.

Alignement. Chaos – Tzeentch

Taille de socle. 25 x25mm

Règles spéciales :

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent.
2. Les Horreurs ont des *Attaques de griffes*.
3. Lorsqu'elle est réduite à 0 PV, une Horreur Rose n'est pas tuée : elle se divise en deux Horreurs Bleues. Une Horreur Bleue ne se divise plus.
4. Une unité d'Horreurs Roses et/ou Bleues a un sort de niveau 1 déterminé aléatoirement pour chaque démon dans l'unité jusqu'à un maximum de 9 sorts.
5. Une Horreur Rose peut avoir jusqu'à 9 attributs, mais peut en avoir moins ou même pas du tout. Toutes les Horreurs d'une même unité peuvent avoir le même nombre et le même type d'attributs si le joueur le désire. Les Horreurs Bleues conservent tous les attributs qu'elles possédaient en tant qu'Horreurs Roses.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
H. Rose	4"	5	5	4	3	1	6	2	10	10	10	10
H. Bleue	4"	3	3	3	3	1	7	1	10	5	5	5

Ce profil peut être modifié par des attributs du Chaos.





Incendiaire

Démon Servant de Tzeentch

Comme les Horreurs Bleues et Roses, les Incendiaires sont faits de magie pure et semblent seulement à demi solides, presque translucides. Ce sont d'étranges créatures qui se déplacent sur une sorte de jupe de peau rose qui les fait ressembler à des champignons inversés. En aspirant de l'air dans cette jupe charnue et fongicoïde puis en le relâchant par le biais d'une puissante contraction, la créature peut se mouvoir en sautant et en bondissant. En guise de bras, elle possède deux membres bleus. Ces bras n'ont pas de mains, mais ils se terminent à la place par un orifice bavant des flammes magiques.

Les Incendiaires ont un esprit très rudimentaire et purement instinctif, mais ils sont étroitement liés aux pensées des Ducs du Changement. Ils sont dominés par les pensées du Démon Majeur le plus proche ou le plus puissant, si bien qu'ils agissent en totale adéquation avec ses désirs.

Leur nom vient de leurs membres incandescents. Il ne s'agit pas de flammes ordinaires, mais de magie brute, colorée en bleu ou en jaune. L'Incendiaire peut utiliser ses membres pour projeter des boules de feu colorées sur ses ennemis, ou encore pour les consumer en combat rapproché. Lorsque le feu crépite et siffle, des flammes magiques plus petites tombent au sol et prennent une forme proche de celle de l'objet ou de la personne la plus proche - un peu à la manière d'une marionnette. Ces petites représentations de personnes ou d'événements imitent ce qui se passe autour d'elles, mais d'une manière curieusement dérangement et moqueuse. Un Incendiaire ignore généralement ces petites parodies de la réalité, mais il arrive qu'il se tourne vers elles et qu'il les détruit avec son feu magique. Alors que l'Incendiaire s'éloigne, les petites scènes s'effondrent en de petites fontaines de magie bouillonnante qui rapetissent jusqu'à disparaître complètement. Un Incendiaire sera souvent suivi par une série de ces petites images, qui deviennent instables et disparaissent à mesure que celui-ci s'éloigne.

Alignement. Chaos – Tzeentch

Taille de socle. 25 x 25mm

Règles spéciales :

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent à

l'exception près que les Incendiaires ne sont affectés par aucun trait psychologique.

2. Un Incendiaire se déplace par bonds. Il peut donc franchir les ruisseaux, murs, haies et autres obstacles linéaires sans pénalité, mais ne peut pas sauter au-dessus d'obstacles hauts de plus de 1".
3. Durant la *phase de tir*, un Incendiaire peut lancer deux boules de feu dans n'importe quelle direction. Ces boules de feu ont une portée de 6". Effectuer un jet *pour toucher* par tir. La cible subit 1D6 touches de Force 3. Au moindre dommage, la cible doit effectuer un *test de déroute*.
4. En corps-à-corps, un Incendiaire a 2 *Attaques de morsure* et 2 *Attaques* avec les boules de feu. Chaque *Attaque* qui *touche*, inflige à sa cible 1D6 touches de Force 3. Au moindre dommage, la cible doit effectuer un *test de déroute*.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Incend.	9"	3	5	5	4	2	4	2+2	10	0	10	10

Ce profil peut être modifié par des attributs du Chaos.

Disque

Démon Servant de Tzeentch

Le Royaume du Chaos est habité par les Puissances du Chaos et leurs serviteurs, par les doubles fantomatiques des mortels, et par des créatures évanescents nées des émotions récurrentes des vivants et des morts. C'est un océan infini de perdition, comme un enfer ou un paradis. Il est habité par d'innombrables prédateurs, des choses qui se nourrissent des créatures fantomatiques de cette dimension. Parmi eux, et non des moindres, se trouvent les Disques de Tzeentch, également connus sous le nom de Montures de Tzeentch. Leurs bancs suivent les courants du Warp à la manière des prédateurs océaniques à la recherche de tous ce qui est vulnérable. Les Disques sont des chasseurs vicieux et inconséquents. Ils peuvent sentir le double fantomatique d'un humain vulnérable, le traquer et le réduire en pièces avant de ramener les restes à leur Seigneur Tzeentch.

Dans le Royaume du Chaos, les Disques sont des créatures brumeuses dont les formes changeantes sont garnies à profusion de dents et de petits yeux pénétrants. Lorsqu'ils se rendent dans le monde matériel sur ordre de leur Seigneur, leurs corps faits de magie brute prennent des formes étranges. Alors que la plupart prennent la forme d'un disque, certains se couvrent d'yeux alors que d'autres acquièrent un aspect de métal vivant. Ils planent dans les airs et décrivent des cercles dans le firmament comme des poissons luisants dans des eaux claires. Un Champion ou un autre serviteur de Tzeentch peut se voir accorder un Disque de Tzeentch pour planer dans les airs en se tenant sur son sommet aplati.

Les Disques n'entrent dans le monde matériel que sur les ordres de leurs supérieurs démoniaques et ils peuvent retourner dans le Royaume du Chaos à volonté. Ils peuvent amener un Champion du Chaos avec eux dans cet univers



immatériel. Cependant, les simples mortels peuvent ne pas survivre à ce voyage : l'euphorie et l'excitation absolue qu'entraîne un tel voyage est parfois au-delà de la tolérance humaine. Une virée dans le Warp est l'expérience humaine ultime – suivi par les créatures de cette dimension et nourri de magie pure. Le retour dans le monde mortel est un pic d'extase, chaque nerf brûle de l'énergie de la magie brute.

Alignement. Chaos – Tzeentch

Taille de socle. 25 x25mm

Règles spéciales :

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent à l'exception près que les Disques ne sont affectés par aucun trait psychologique.
2. Un Disque se déplace en volant [considérez qu'il s'agit du *niveau d'attaque*, cf. livre de règles **21.2.3**].
3. Un Disque a une unique *Attaque de morsure*.
4. Un Disque peut emporter un cavalier à la bataille, mais ils peuvent également combattre sans cavaliers.
5. Les Disques, montés ou non, peuvent se désengager d'un corps-à-corps sans pénalité pendant leur phase de Mouvement si le joueur le souhaite.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Disque	12"	3	0	3	3	2	3	1	6	0	10	10

Ce profil peut être modifié par des attributs du Chaos.

LES DÉMONS DE NURGLE

Grand Immonde

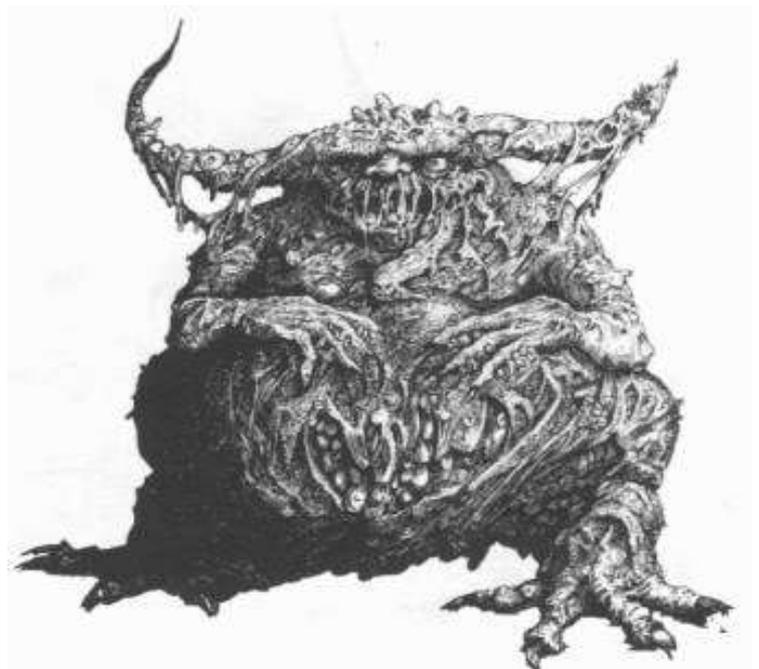
Démon Majeur de Nurgle

Les Grands Immondes sont les Démons Majeurs de Nurgle. Dans le cas des autres Puissances du Chaos, les Démons Majeurs sont des serviteurs, bien qu'ils soient immensément compétents et puissants. Ce n'est pas tout à fait vrai pour ceux de Nurgle, qui sont plus ou moins une copie de Nurgle lui-même, physiquement, ou en termes de personnalité. En d'autres termes, on peut dire que chaque Grand Immonde est Nurgle lui-même et c'est pour cela que ses sbires l'appellent parfois Nurgle ou Père Nurgle même s'il a bien sûr son propre nom démoniaque.

Un Grand Immonde ressemble certainement à Nurgle, un personnage bouffi par la déchéance, la maladie et tous les types imaginables de corruptions physiques. La peau de ce démon est verdâtre, nécrosée et semblable à du cuir et sa surface est couverte de pustules, de plaies, et d'autres signes d'infection. Les organes internes, pourris, suintent à travers sa peau rompue et pendent autour de sa taille. De ces organes s'échappent de minuscules créatures appelées Nurglings qui mastiquent et sucent ses sucus nauséabonds de l'intérieur. Une telle ignominie représente la déchéance et la fin de toute chose.

Mais le caractère du Démon Majeur n'est ni meurtrier, ni morbide. En fait, c'est le contraire, les Grands Immondes sont motivés par toutes les espoirs classiques qui conduisent les mortels. Ils sont exubérants et vociférants, plein de cet enthousiasme naturel pour organiser et détruire. Ils sont dirigés par une nature grégaire et même sentimentale et tiennent à leurs suivants, les appelant même leurs "enfants" et montrant une fierté notable dans leur apparence et dans leur comportement cajoleur.

La combinaison de cette corruption physique et de cette énergie vitale est la plus extraordinaire caractéristique des démons de Nurgle.



Alignement. Chaos – Nurgle

Taille de socle. 40 x 40 mm ou de la taille appropriée pour les figurines plus grandes.

Règles spéciales :

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent.
2. Les Grands Immondes provoquent la *peur* à 12" +3 aux créatures de moins de 3m et la *peur* à 12" +2 aux créatures plus grandes.
3. Ils possèdent 7 sorts déterminés aléatoirement (cf. *Slaves to Darkness* p. 67). Le premier sort généré pour chaque niveau devra être un sort de Nurgle.
4. Un Grand Immonde porte D6 objets magiques générés aléatoirement.
5. Un Grand Immonde a 10 *Attaques* au total, dont 8 *Attaques de griffes*, une de *Morsure* et une dernière de *Piétinement*. Quand le Démon réussit une touche de *Morsure*, sa langue serpentine lui donne une *Attaque* supplémentaire : si elle est réussie, le dommage causé est résolu avec une Force de 4.
6. Un Grand Immonde a un jet de sauvegarde d'armure de 5+.
7. Toute arme non-magique qui frappe un Grand Immonde sera réduite en poussière sur un résultat de 5 ou 6 sur un D6 laissant l'attaquant désarmé.
8. Toute créature vivante engagée dans un combat au corps à corps contre un Grand Immonde risque d'attraper la Pourriture de Nurgle (cf. *The Lost and the Damned* p. 24).
9. Un Grand Immonde peut recevoir jusqu'à 7 Attributs du Chaos - 7 étant le chiffre mystique associé à Nurgle. Le Grand Immonde n'est pas obligé d'avoir 7 attributs - il peut en avoir moins ou pas du tout si le joueur préfère. Le nombre d'Attribut du Chaos doit être décidé par le joueur et les attributs personnels générés aléatoirement.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM	
Gd Im.	6"	10	10	7	7	10	10	10	10	+310	+310	+310	+3

Ce profil peut être modifié par des attributs du Chaos.

Portepeste

Démon Mineur de Nurgle

Le don de Nurgle au monde est la Pourriture de Nurgle, une maladie dégénérative combinant les pires caractéristiques de toutes les pestes qui infectent les vivants. C'est une malédiction des plus horribles, car elle ne se termine pas avec la mort. Cette contagion démoniaque infecte l'âme aussi bien que le corps. Quand un mortel meurt de la Pourriture de Nurgle son âme est destinée à Nurgle, et de cette matière spirituelle Nurgle modèle ses Démons mineurs : les Portepestes. De nombreux porteurs de cette maladie s'engagent dans des quêtes suicidaires, espérant une mort propre et définitive.

Les Portepestes portent les marques de la pourriture de Nurgle pour l'éternité. Leur peau est teintée de vert ou de la couleur de la boue, des plaies béantes couvrent leur corps



entier, du pus et du sang s'écoule continuellement de leur œil unique, d'indicibles ordures recouvrent leurs mains et leurs pieds griffus. Les Portepestes organisent et rassemblent les forces démoniaques de Nurgle. Ils conservent ses maladies, choisissent un destin approprié pour chaque nouvelle victime, et essayent de garder un peu d'ordre sur ce qui est naturellement une horde chaotique. Comme les vivants qui tentent en vain de trouver un sens à leur vie et maintenir l'ordre, la tâche des Portepestes est impossible à réaliser. Ils essaient en particulier de tenir en permanence à jour la liste des buts et des besoins toujours changeants de leur maître. La voix des Portepestes est profonde, grave et monotone. La multitude de Portepestes comptant à l'unisson produit un son tellement bruyant et pénétrant que les objets non fixés vibrent en harmonie. Le compte des Portepestes a peu de chances de se terminer car il est impossible de compter quoi que ce soit au milieu de cette chose qu'est le Chaos, mais rien ne saurait les décourager dans leurs efforts. Ils sont les incarnations démoniaques des besoins des vivants d'imposer un sens à un monde insensé et insouciant.

Alignement. Chaos – Nurgle

Taille de socle. 25 x 25 mm

Règles spéciales :

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent.
2. Une unité de Portepestes a un sort de niveau 1 déterminé aléatoirement pour chaque démon dans l'unité jusqu'à un maximum de 7 sorts.
3. Les Portepestes combattent avec une *Épée Pestilentielle*. Toutes les créatures vivantes subissant une blessure contracte une peste sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur un D6. Déterminez le type de peste dans le Tableau des Dons de Nurgle (cf. *The Lost and the Damned* p. 52). Cette arme peut être remplacée par une *Arme du Chaos* déterminée aléatoirement.
4. Un Portepeste a une *Attaque d'empalement* et une *Attaque d'arme*. Il reçoit aussi une *Attaque*

d'empalement additionnelle le tour où il charge. Toutes les *Attaques d'empalement* sont résolues avec un bonus de +1 *pour toucher*.

5. Toutes les créatures vivantes engagées dans un combat au corps à corps contre un Portepeste risquent d'attraper la Pourriture de Nurgle (cf. *The Lost and the Damned* p. 24).
6. Les Portepestes sont survolés par un nuage de mouches gênantes pour leurs adversaires. Ces derniers souffrent donc d'un modificateur de -1 *pour toucher* au corps à corps.
7. Les Portepestes ont une sauvegarde d'armure de 6.
8. Un Portepeste peut recevoir jusqu'à 7 Attributs du Chaos. Le démon n'est pas obligé d'avoir les 7, ou n'importe lesquels, attributs - le joueur décide le nombre et détermine chaque attribut aléatoirement. Tous les Portepestes d'une unité doivent avoir le même nombre et type d'attribut.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Porte-peste	4"	5	5	4	3	1	6	2	10	10	10	10

Ce profil peut être modifié par des attributs du Chaos.

Bête de Nurgle

Démon Servant de Nurgle

La Bête de Nurgle ressemble à un horrible assemblage de créatures. Elle a le corps lisse et collant d'une limace, des pieds palmés qui pendent sans utilité, une face pleine de tentacules qui se tordent, et une queue qui claque dans son dos et qui s'agite constamment. La Bête est aussi dangereuse qu'elle est laide, elle peut provoquer la paralysie au toucher et ses sécrétions baveuses corrompent tout ce qu'elles recouvrent. La proximité d'une Bête est suffisante pour tuer de petits animaux et des plantes, et de plus grosses créatures dépérissent perceptiblement en sa présence.

En dépit de son apparence effrayante et de ses attributs mortels, la Bête est une créature amicale et affectueuse se comportant comme un chiot sympathique et joueur. Elle sollicite l'attention, accueillant les nouveaux venus en leur bavant abondamment dessus avec ses tentacules visqueux. Ils peuvent rarement se contenir et laissent de petites flaques de bave acide derrière eux. Toutes ces attentions ne sont pas des problèmes pour les autres créatures de Nurgle, mais ont tendance à tuer les mortels rapidement. Une fois que le nouvel ami de la Bête arrête de bouger, son intérêt passe rapidement à un autre. La créature tue affectueusement et détruit tout ce qu'elle touche. Comme la Bête n'a qu'une intelligence rudimentaire, elle n'anticipe jamais le résultat de son comportement amical, et ne retient qu'une légère sensation de déception quand chaque nouveau camarade de jeu devient immobile et ennuyeux.

Au combat, les Bêtes courent n'importe comment, impatientes de rencontrer de nouveaux amis, elles roulent sur elles-mêmes et invitent les Portepestes à gratter leur dos et à éclater leurs pustules. Les Portepestes que les Bêtes

voient comme leurs amis et leurs maîtres, essaient de maintenir un peu d'ordre en tentant de les diriger. Les Bêtes sont des créatures loyales qui ont toujours envie de plaire et elles s'attachent habituellement à un Portepeste en particulier.

Alignement. Chaos – Nurgle

Taille de socle. Selon la figurine.

Règles spéciales :

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent.
2. Les Bêtes ont *peur* du feu notamment des troupes utilisant le feu ou attaquant avec des projectiles enflammés.
3. Les Bêtes attaquent les figurines directement face à elle avec D6 *Attaques* de ventouse. Les ventouses secrètent un mucus paralysant qui s'infiltré à travers l'armure, donc le jet de sauvegarde d'armure de l'adversaire est ignoré. Si une figurine est touchée par une attaque ou plus de ventouse pendant le combat, un D6 est jeté pour chaque touche, si le résultat total est supérieur à l'*Endurance* de la cible la figurine est paralysée. Les victimes paralysées sont saisies par l'unique tentacule de la Bête. Les victimes paralysées sont transportées de cette manière, elles peuvent donc être mangées une fois le combat terminé ou présentées comme offrande à un Portepeste. Si une Bête est tuée, elle relâchera ses victimes, mais elles resteront paralysées pendant plusieurs heures et comptent comme des pertes après la partie.
4. Comme la Bête se traîne sur le sol elle laisse une traînée de bave comme une limace ou un escargot. La traînée de bave est représentée par six pions circulaires d'1" de diamètre. Quand la créature bouge, les pions sont placés derrière elle pour indiquer son chemin. Les pions sont retirés de la fin de la traînée de bave quand ils sont nécessaires, donc la traînée indique toujours le chemin pris par la créature durant ses précédant 6" de mouvement. Le contact avec cette bave tant qu'elle est fraîche provoque la Pourriture de Nurgle. Chaque figurine qui touche un pion de traînée est considérée comme avoir marché dans la bave ou l'avoir touchée alors qu'elle est encore dangereuse (cf. *The Lost and the Damned* p. 24).
5. Chaque créature engagée dans un combat au corps à corps avec une Bête risque aussi d'attraper la Pourriture de Nurgle (cf. *The Lost and the Damned* p. 24).
6. Une Bête peut avoir jusqu'à 7 Attributs du Chaos. Elles peuvent en recevoir moins de 7, ou pas du tout. Le joueur décide de leur nombre et jette aléatoirement pour chaque attribut. Tous les membres d'une même unité doivent avoir le même nombre et le même type d'attribut.

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Bête de N.	3"	3	0	3	5	3	3	D6	6	1	10	10

Ce profil peut être modifié par des attributs du Chaos.

Nurglings

Démons Servants de Nurgle

Les intestins pourris des Grands Immondes sont gonflés de pus et de maladies et, dans chaque renflement de sa chair grandit un minuscule démon appelé Nurpling. En mûrissant, il se nourrit des déjections du Démon Majeur et, éventuellement, éclot comme une personnification (ou démonification) d'un bouton ou d'une pustule. En un sens, les Nurglings sont vraiment les enfants des Grands Immondes. Peut-être est-ce pour cela que les Démons Majeurs éprouvent une telle fierté paternelle envers ces petites créatures, leur permettant de lécher leurs plaies, et les élevant affectueusement. Cependant, cela ne les empêche pas d'en écraser sous leurs pieds, ou d'en gober un ou deux s'ils ont soudainement faim.

Les Nurglings peuvent aussi naître du pus répandu par les Grands Immondes lorsqu'ils se déplacent. Quand un mortel marche dessus sur cette traînée infâme, des miasmes pénètrent son corps et s'installent dans ses intestins. Là, les futurs Nurglings s'enkystent et se développent jusqu'à ce qu'ils soient prêts à sortir. Quand le Nurpling approche de sa maturité, ses cris obscènes peuvent être entendus à travers l'abdomen de la victime. Il insulte chaque personne à proximité. Quand il est prêt, le Nurpling escalade le conduit digestif et quitte son hôte par l'une ou l'autre de ses extrémités. Le Nurpling est alors libre de s'attrouper avec ceux de son espèce ou de s'installer dans la fosse septique d'une maison, dans un tas de détritiques ou un autre endroit aussi déplaisant. Les Nurglings sont naturellement malicieux et sont sociables. Ils aiment roder autour des habitations humaines s'ils ne peuvent trouver d'autres Nurglings. Ils aiment voler de petits objets, faire tourner le lait, et perpétrer des méfaits de cette sorte. Les Nurglings se souviennent toujours de leurs parents humains avec affection, et reviennent furtivement pour prouver leur gratitude sous la forme de plaques de pustules ou de quelque maladie intéressante.

Les Nurglings sont à l'image de Nurgle lui-même. Leurs visages sont amicaux et malicieux, leurs petits corps verts

et bouffis, et leurs membres toujours tordus et disproportionnés. Ils sont sociables, agiles et constamment actifs. Habituellement, ils escaladent le corps du Grand Immonde, grattant sa peau, piaillant avec plaisir si leur maître les récompense d'une friandise ou d'une caresse, ou encore se disputant les uns les autres pour accéder aux replis les plus confortables de la carcasse du Grand Immonde. Quand ils se retrouvent face à l'ennemi, ils avancent en une nuée furieuse, griffant et rongant les jambes de leur adversaire, mordant ses chevilles et infectant toutes les plaies et les écorchures. Leurs petites dents, pointues comme des rasoirs, déchirent la chair mais sont rarement capables tuer de quiconque sur le coup.

Alignement. Chaos – Nurgle

Taille de socle. Les Nurglings sont montés sur des socles de 40 x 40 mm par groupes de 9 figurines ou moins.

Règles spéciales :

1. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent.
2. Les Nurglings sont sujets à la *frénésie* contre tous les Démons et Champions de Tzeentch.
3. Chaque socle est traité comme une seule figurine avec plusieurs *Points de Vie* et *Attaques*. Les Nurglings attaquent habituellement en mordant leurs adversaires, mais comme ils sont nombreux sur un socle, ils peuvent attaquer dans toutes les directions.
4. Toutes les créatures vivantes engagées au combat au corps à corps contre des Nurglings risquent d'attraper la terrible Pourriture de Nurgle (cf. *The Lost and the Damned* p. 24).
5. Les favoris de Nurgle peuvent être portés sur un baldaquin à Nurglings (cf. *The Lost and the Damned* p. 26).

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nurglings	4"	3	3	3	3	3	4	3	7	6	7	7

LES ÉLÉMENTAIRES

Les Élémentaires sont des esprits de la nature, qui incarnent les forces des quatre éléments de l'Air, de la Terre, du Feu et de l'Eau. Ils peuvent prendre de nombreuses formes, mais à l'instar des démons, ils prennent généralement une forme humanoïde. Chacun des quatre types d'Élémentaires a un pouvoir unique. Cependant, tous les Élémentaires obéissent aux règles suivantes.

Les Élémentaires sont des manifestations temporaires des forces magiques liées à l'univers matériel. La raison de l'existence de cette "magie prisonnière" dans l'univers matériel n'est pas connue avec certitude. Les Mages Slanns affirment que ce n'est qu'après l'effondrement de leurs portails inter-dimensionnels et les Incursions du Chaos que ces forces magiques apparurent. Certains théoriciens du Vieux Monde ont avancé l'hypothèse que les Élémentaires sont de la même substance que les démons, mais qu'ils prirent leur forme il y a bien longtemps à partir d'influences immatérielles lorsqu'ils furent liés à l'univers matériel. Qu'elle que soit leur origine, les Élémentaires ont peu d'identité propre ou d'intelligence individuelle. Ils ne présentent pas de sentiments humains ou animaux, leurs émotions viennent entièrement de leurs invocateurs, leur obéissant jusqu'à leur destruction.

Socle. 40 x 40 mm.

Alignement. Comme invocateur

Règles spéciales

1. Les Élémentaires sont de dix tailles différentes, de 1 à 10. Un Élémentaire de taille "10" a des caractéristiques de 10, un Élémentaire taille "5" a des caractéristiques de 5, un Élémentaire taille "1" a des caractéristiques de 1, ainsi de suite. Le profil d'un Élémentaire de taille "10" standard est donné ci-dessous.
2. Les Élémentaires peuvent se diviser en fragments plus petits au début de leur phase de mouvement. Un Élémentaire "10" peut se diviser en deux "5", ou trois "3" et un "1", ou tout ce que le joueur désire du moment que le total est le même que l'Élémentaire d'origine.
3. Chaque fois qu'un Élémentaire reçoit une blessure, toutes ses caractéristiques sont réduites de 1. Ainsi, un Élémentaire taille "10" recevant une blessure devient un Élémentaire "9", un Élémentaire "9" recevant trois blessures devient un "6". Un Élémentaire "1" recevant une blessure est détruit.
4. Les Élémentaires sont des créatures magiques de la même manière que les démons, et comme les démons, ils ne peuvent être blessés que par des armes magiques. Les *attaques de paralysie* des vampires et des créatures éthérées, et toutes les attaques des démons et des élémentaires comptent comme des attaques d'armes magiques.
5. Toutes les attaques d'un Élémentaire sont magiques, quelles que soient les armes qu'il utilise (la plupart



- n'utilisent pas d'armes). Les attaques d'un Élémentaire sont pleinement efficaces contre les créatures ne pouvant être affectées que par des armes magiques, comme les créatures éthérées, les démons et les autres Élémentaires. Aucune sauvegarde d'armure n'est permise pour les attaques d'un Élémentaire.
6. Les Élémentaires sont sujets à l'*instabilité*.
 7. Les Élémentaires ne sont pas des créatures vivantes ordinaires, ils ne sont pas affectés par les effets psychologiques, pas même ceux causés par les démons et les dieux.

Profil d'un élémentaire de taille "10"

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Élément.	10"	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

ÉLÉMENTAIRES D'AIR

Les Élémentaires d'Air sont invisibles ou prennent la forme d'un tourbillon de brume ou de nuages.

Règles spéciales :

1. Les Élémentaires d'Air ne peuvent se déplacer qu'à travers l'air. Ils le font à leur mouvement normal et non pas en volant. Ils peuvent se déplacer et attaquer tout ce qui est exposé à l'air, dont les créatures volantes. Ils n'ont pas de pénalité de mouvement.
2. Un Élémentaire d'Air ne peut pas se déplacer à travers une barrière solide d'éléments autres que l'air. Il peut passer au-dessus ou à côté. Il ne peut pas se déplacer à travers la terre ou sous l'eau.
3. Les Élémentaires d'Air de taille 5 ou plus peuvent lancer le sort *Rafale de Vent* (B1.15) une fois par tour. Le sort réussit toujours et ne coûte aucun point de magie.

ÉLÉMENTAIRES DE TERRE

Les Élémentaires de Terre ressemblent à des géants de pierre, souvent avec des mousses et des lichens poussant sur leurs corps de pierre.

Règles spéciales :

1. Les Élémentaires de Terre peuvent se déplacer à travers tout objet solide comme s'il n'était pas là, dont les fortifications, les bâtiments et les murs de pierre. Ils peuvent bouger à travers le sol s'ils le veulent, et peuvent ainsi se déplacer sous terre sur le champ de bataille, apparaissant soudainement et par surprise derrière l'ennemi ou dans une forteresse. Les mouvements souterrains doivent être supervisés et notés par le MJ. Ils ne souffrent d'aucune pénalité de mouvement.
2. Un Élémentaire de Terre ne peut pas traverser une barrière composée d'un élément autre que la terre. Un Élémentaire de Terre ne peut pas se déplacer dans les airs, par exemple – une partie de lui doit toujours rester en contact avec le sol ou un bâtiment. Les courants et rivières peuvent être traversés en marchant au fond ou en dessous.
3. Les Élémentaires de Terre de taille 5 ou plus peuvent lancer le sort *Assaut de pierres* (E1.1) une fois par tour. Le sort réussit toujours et ne coûte aucun point de magie.

ÉLÉMENTAIRE D'EAU

Les Élémentaires d'Eau sont constitués de liquide. Ils peuvent être humanoïdes ou prendre la forme d'une vague, d'une trombe d'eau ou d'une pluie d'orage.

Règles spéciales :

1. Les Élémentaires d'Eau peuvent se déplacer librement sur la table, sans pénalités ou restrictions sauf celles données ici. Ils peuvent se déplacer sur la frontière entre l'air et la terre (comme les Élémentaires de Feu) mais ne peuvent pas entrer dans le sol ou l'air. Ils peuvent se déplacer dans l'eau sous toutes ses formes, sur et dans l'eau, dont les rivières souterraines et égouts.
2. Les Élémentaires d'Eau ne peuvent pas traverser une barrière de feu, ou une barrière solide comme un mur.
3. Les Élémentaires d'Eau de taille 5 ou plus peuvent lancer le sort *Éclair* (B2.5) une fois par tour. Le sort réussit toujours et ne coûte aucun point de magie.

ÉLÉMENTAIRES DE FEU

Les Élémentaires de Feu sont de grands humanoïdes enveloppés de flammes.

Règles spéciales :

1. Les Élémentaires de Feu peuvent se déplacer librement sur la table et ne souffrent pas de pénalité de mouvement. Ils se déplacent le long de la frontière entre l'air et la terre, et peuvent se déplacer sur la surface des bâtiments, des murs, etc. Ils ne peuvent pas entrer dans le sol (comme les Élémentaires de Terre) ou dans l'air (comme les Élémentaires d'Air).
2. Un Élémentaire de Feu ne peut pas traverser une barrière d'un autre élément. Il ne peut pas traverser des objets solides ou de l'eau. Il peut s'infiltrer dans des bâtiments non-hermétiques à une vitesse normale.
3. La pluie détruit automatiquement un Élémentaire de Feu.
4. Les Élémentaires de Feu mettent automatiquement le feu aux cibles *inflammables* s'ils infligent des dommages. Ils mettent automatiquement le feu aux décors *inflammables* en passant dessus.
5. Les Élémentaires de Feu de taille 5 ou plus peuvent lancer le sort *Boule de Feu* (B1.6) une fois par tour. Le sort réussit toujours et ne coûte aucun point de magie.

* * *