

Une première dans White Dwarf : les trois articles sur la Guerre de la Barbe vous permettent enfin de prendre part aux heures épiques de ce conflit remontant à bien avant la naissance de Sigmar. Ces listes d'armée ayant été conçues pour s'affronter l'une l'autre, il vous faudra bien évidemment vous arranger avant la bataille avec votre adversaire, mais quel général haut elfe ou nain digne de ce nom pourrait résister à l'opportunité de disputer une des légendaires batailles du temps où les dragons sillonnaient le ciel en permanence et où une des premières armes de chacune des armées était la magie ?

LA GUERRE DE LA BARBE



Cet article d'Anthony Reynolds est la première partie d'un récit couvrant la Guerre de la Barbe, qui eut lieu en un temps perdu dans les brumes de l'oubli avant l'avènement des hommes.

LA GUERRE DE LA BARBE

Lorsque les nains luttèrent contre les hauts elfes

Il y a bien longtemps, plus de deux mille ans avant la naissance de Sigmar, le Roi Phénix Caledor le Premier tira Ulthuan d'une époque de turbulence et de guerre civile qui fractionna en deux la nation elfique. Tandis que les factions ennemies s'affrontaient pour le contrôle de l'île et la couronne, Caledor mena ceux qui lui étaient restés loyaux contre Malékith le traître et finit par le contraindre à l'exil. En dépit des troubles qu'avaient endurés les elfes, ils demeuraient un peuple fort de ses mages experts et de ses guerriers qui traversaient le ciel à dos de dragon.

Dans tout Ulthuan, les rues s'emplirent de lamentations lorsque vint l'heure du trépas de Caledor. Le roi avait laissé à son successeur, son fils Caledor le Second, une armée épaulée de la meilleure flotte qui fut, mais la folie de cette transmission héréditaire devait vite être dévoilée aux yeux de tous.

S'il partageait le sang de son père, Caledor le Second ne possédait pas son bon sens et sa sagesse. Le jeune Roi Phénix était irréflectif, impétueux et orgueilleux, son bras était puissant, mais Ulthuan aspirait à la stabilité et elle n'allait pas trouver en lui la parcimonie et la mesure qui auraient été nécessaires.

Aux premiers temps de son règne, les routes commerciales coupées lors de la guerre civile redevinrent praticables. Les nains étaient à l'apogée de leur gloire et le savoir de leurs Maîtres des Runes plus étendu que de nos jours. L'acier des nains était le meilleur qui fut au monde et leurs jouets mécaniques faisaient la joie des enfants d'elfes. De grandes galeries souterraines liaient

les forteresses des nains qui, se croyant à l'abri de tout danger, savaient mal de quelle période agitée sortaient leurs alliés d'alors.

Durant le temps où les elfes d'Ulthuan nouaient des liens d'amitié avec les nains, Malékith le Roi Sorcier continuait de ruminer sa vengeance contre le Roi Phénix. Déguisés en guerriers d'Ulthuan, des elfes noirs lancèrent brutalement des attaques sur les caravanes et les convois commerciaux, massacrant un grand nombre de nains et s'emparant

de leurs biens. Le soupçon tomba tout naturellement sur les hauts elfes.

Le roi Gotrek exigea réparation. Lorsque la nouvelle de cette demande parvint à Caledor, sa réponse fut immédiate et dénuée de diplomatie : il fit envoyer un message clamant qu'un Roi Phénix ne répondait pas aux exigences et qu'il n'accédait qu'aux suppliques. Les nains sont un peuple fier et ombrageux, suggérer à leur



Haut Roi de supplier pour obtenir quelque chose était aussi insultant que de lui proposer de se raser la barbe. Sa réponse fut donc de faire dire à Caledor qu'il ne suppliait ni les dieux ni les elfes et d'exiger cette fois pour cette insulte le double de la réparation initialement demandée. Caledor renvoya l'ambassadeur nain chez lui avec la barbe rasée et un message disant que si Gotrek voulait réparation, il n'avait qu'à venir se servir lui-même en Ulthuan. Durant tout ce temps, les agents de Naggaroth semaient la discorde partout dans le Vieux Monde. Maintenant qu'il en était de l'honneur, il n'y avait plus qu'une issue possible : la guerre.

Les armées naines marchèrent contre la cité portuaire de Tor Alessi (aujourd'hui L'Anguille en Bretagne) et l'assiégèrent. Le roi Gotrek jura qu'il obtiendrait son or, quitte à se payer en sang elfique, ou se raserait la tête s'il échouait. Un tel serment était lourd de sens : son ambassadeur, n'ayant pu supporter la honte de vivre sans barbe, était devenu un Tueur et les nains étaient déterminés à ne pas condamner leur roi au même destin funeste.

Apprenant l'attaque des nains, Caledor fut outré et envoya sur-le-champ une expédition secourir Tor Alessi. Ses conseillers furent consternés de voir s'éloigner les voiles des immenses navires, car ils

redoutaient que l'envoi d'un tel ost de guerre ne laisse l'île d'Ulthuan sans défense. Caledor, qui considérait que ces craintes n'avaient aucun fondement, leur opposa une rage folle.

Sur le Vieux Monde, la guerre s'enlisa, aucun camp n'étant assez fort pour écraser l'autre. Les forteresses des nains étaient proprement inexpugnables. Les nains, qui étaient résolus, vigoureux et refusaient d'admettre leur défaite même si cela devait leur coûter la vie, ne ressemblaient à aucun des adversaires précédents des elfes. Leur fureur n'était pas celle des hordes du Chaos, leur incroyable ténacité était couplée d'un savoir militaire considérable et d'un sens de la tactique consommé. Pour leur part, les nains furent stupéfaits de la puissance des armées elfiques, n'ayant jugé de la force d'Ulthuan que par celle d'une de ses provinces mineures. Les pavés de chevaliers en armures et d'infanterie disciplinée n'étaient pas ce à quoi ils s'attendaient. Cependant, en véritables nains, ils n'étaient pas prêts à reconnaître une erreur d'appréciation.

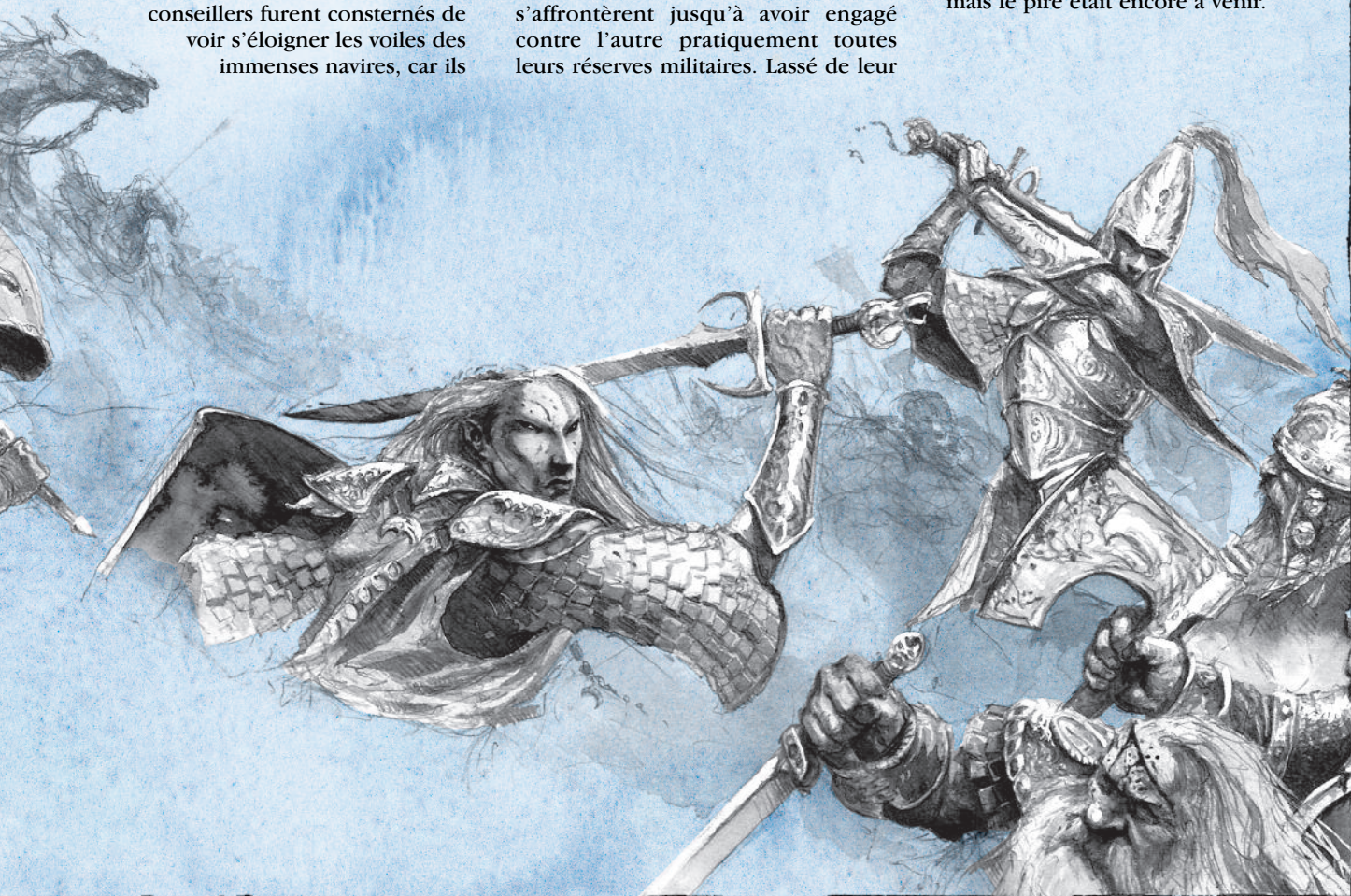
Cette guerre engendra un héritage de haine et d'amertume qui devait durer des millénaires. En réponse à l'épisode de la barbe rasée, les nains abattirent des forêts entières. Les deux camps s'affrontèrent jusqu'à avoir engagé contre l'autre pratiquement toutes leurs réserves militaires. Lassé de leur

manque de résultats, Caledor le Second congédia ses généraux pour prendre lui-même la tête des opérations. Cette erreur fut la dernière qu'il commit. Lors du quatorzième siège de Tor Alessi, il chargea droit vers le cœur de l'infanterie naine et fut occis par le roi Gotrek qui arracha la Couronne du Phénix de son cadavre en compensation pour l'insolence des elfes.

Les nains se retirèrent en clamant que leur honneur était sauf et refusèrent de répondre à toutes les demandes des elfes pour récupérer la couronne. Gotrek leur fit savoir que s'ils la désiraient, ils pouvaient toujours venir se servir eux-mêmes à Karaz-a-Karak.

Alors même que les elfes rassemblaient une armée pour aller assiéger la capitale des nains, la nouvelle se répandit que les elfes noirs avaient une fois de plus envahi Ulthuan. Les plans du Roi Sorcier avaient porté leurs fruits.

La Couronne du Phénix repose à ce jour sous les grandes voûtes du Pic Éternel, source de ressentiment entre les deux races. Les nains en réfèrent aux elfes en les nommant "briseurs de serments" et "tondeurs de barbes", étant eux-mêmes traités de voleurs. Ce fut une guerre mesquine et inutile, mais le pire était encore à venir.



LISTE D'ARMÉE DES HAUTS ELFES POUR LA GUERRE DE LA BARBE

Cette liste d'armée a été créée pour mettre en scène la Guerre de la Barbe, une époque tragique de batailles épiques entre des nains et des elfes à l'apogée de leurs civilisations. Une telle armée ne peut en affronter qu'une autre, conçue avec la liste d'armée des nains pour la Guerre de la Barbe, car ces armées sont bien trop puissantes contre des armées régulières ! Les objets magiques de la page suivante ne peuvent être utilisés que dans le cadre de telles parties car leurs secrets se sont perdus dans le temps bien avant les batailles "modernes".

CHOIX DES PERSONNAGES

Valeur en pts de l'Armée	Nbre Max de Personnages	Nbre Max de Seigneurs
Moins de 2000	0-4	1
2 000-2 999	0-5	2
3 000-3 999	0-7	3
4 000-4 999	0-9	4
Par +1000	+2	+1

CHOIX DES TROUPES

Valeur en pts de l'Armée	Unités de Base	Unités Spéciales	Unités Rares
Moins de 2000	1+	0-4	0-2
2 000-2 999	2+	0-5	0-3
3 000-3 999	2+	0-6	0-4
4 000-4 999	4+	0-7	0-5
Par +1000	+1	+0-1	+0-1

RÈGLES SPÉCIALES

- +1 à toute tentative de lancer un sort de Haute Magie.
- Les Seigneurs peuvent porter jusqu'à 150 points d'objets magiques.
- Les Héros peuvent porter jusqu'à 75 points d'objets magiques.
- Les Lanciers, les Gardes Maritimes de Lothorn et les Heaumes d'Argent peuvent avoir une bannière magique d'une valeur de 50 points maximum.
- Les Maîtres des Épées, les Gardes Phénix et les Lions Blancs peuvent avoir une bannière magique d'une valeur de 100 points maximum.
- Les Mercenaires sont interdits.
- Les Champions des unités de Lanciers, de Gardes Maritimes de Lothorn et de Heaumes d'Argent peuvent porter jusqu'à 25 points d'objets magiques.
- La limitation des Maîtres des Épées, des Gardes Phénix et des Lions Blancs passe à 0-2.
- Un Dragon monté par un Seigneur (et non celui d'un Prince Dragon) peut devenir un sorcier de niveau 1 pour +50 points. Il ne peut utiliser que le domaine du Feu.
- Les Princes Dragons du livre d'armée ne peuvent pas être choisis, ils sont remplacés par l'unité suivante.

PRINCES DRAGONS DE CALEDOR Points/Figurine : 270

Cette unité est limitée à 0-1 par armée et utilise deux choix d'unités rares.*

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prince Dragon	5	5	5	4	3	3	6	2	9
Dragon	6	5	0	5	5	5	3	4	7

*Vous pouvez prendre de 1 à 3 Princes Dragons comme un seul choix d'unité.

Taille d'Unité : Chaque Prince Dragon agit comme une unité séparée.

Armes & Armure : Arme de base, lance de cavalerie, Armure Dragon et bouclier.

Options :

- Chaque Prince Dragon peut porter jusqu'à 25 points d'objets magiques.

Règles Spéciales :

- Armure Dragon :** Voir les règles page 15 du livre d'armée des Hauts Elfes.
- Dragon: Vol,** provoque la *terreur*, *Grande Cible*, *Souffle Enflammé* (Force 3), *Peau Écailleuse* (sauvegarde de 4+).





Chapitre IV

La Défaite de Snorri le Manchot

En l'an 224 du règne de Caledor le Second il sera ainsi rappelé qu'en ce jour le puissant Roi Phénix Caledor le Second vainquit le perfide prince nain Snorri le Manchot, fils du Haut Roi Gotrek Brise-Étoiles, au cours d'un noble combat. Dans son armure brillante, Caledor, écariné d'avoir vu la perte de tant de vies en ce jour, brandit son épée pour lancer au prince un défi honorable. Le prince conard n'avança que d'un pas lent pour rencontrer la colère de notre

souverain, son cœur de pierre encore alourdi par la peur. Le soleil s'abîma derrière les montagnes de l'horizon dans le temps que dura leur combat. La vitesse et le talent de Caledor émerveillèrent le nain, muet devant une telle maîtrise, qui parut en comparaison lent et maladroit dans son maniement de sa hache bardée de runes, car ainsi en était-il en réalité. Ce ne fut jamais là où se tenait Caledor qu'il frappa puisque le Roi Phénix esquiva avec agilité la moindre de ses attaques disgracieuses. Des gravures grossières protégeaient le prince Snorri, l'épée de notre roi porta à maintes reprises des coups qui auraient à chaque fois dû s'avérer mortels pour que nous les vissions être détournés par la magie des runes. Notre noble seigneur se battit honorablement,

laissant le nain se remettre sur ses pieds lorsqu'il trébucha à ramasser son arme quand elle lui avait échappé des mains. Notre Roi Phénix se montra également magnanime, car l'attaque fatale fut propre et nette. Les nains s'arrachaient la barbe en signe de douleur et le désespoir les faisait en appeler à leurs dieux. Caledor leur permit de porter leur prince hors du champ de bataille et leur demanda de lui donner une sépulture convenable en ordonnant que les combats cessent, car il souhaitait que les elfes puissent eux aussi pleurer la mort de ce nain. Mais la suite du prince quitta le champ de bataille en jurant de venir trouver vengeance contre notre souverain bienveillant et tolérant. Puisse-t-il longtemps prospérer.

Du haut de son fier destrier dont le sabot grattait le sol d'impatience, le Commandeur Fierann laissait son regard errer au-delà de la plaine sur les rangs serrés de nains alignés devant son armée. Aujourd'hui, ils allaient payer pour leurs actes, se jura-t-il en tirant son épée qu'il leva vers le ciel et dont la pointe crépitait de magie à peine contenue. Il l'abaissa d'un geste vif et les elfes d'Ulthuan partirent d'un grand cri, s'élançant sur l'herbe dans la direction de leurs ennemis jurés. Fierann éperonna sa monture et la lança au triple galop, suivi de près par son unité de Heaumes d'Argent.

Les formes gracieuses de trois grands dragons aux écailles bleutées s'élevèrent du sol. Les princes de Caledor qu'ils portaient sur leur dos levèrent leurs lances ouvragées; leurs somptueuses armures luisant sous l'astre du jour, ils passèrent loin au-

dessus des Heaumes d'Argent et de la plaine baignée de lumière. En approchant des lignes adverses, Fierann se choisit un adversaire, un nain impressionnant à la barbe exceptionnellement longue et qui maniait une grande hache couverte de runes. Les nains voyaient approcher leurs adversaires sans que leurs visages résolus ne trahissent la moindre hésitation. Les lances de cavalerie rejoignaient progressivement l'horizontale et les guerriers barbus poussèrent en signe de défi leurs cris de guerre gutturaux.

Les Heaumes d'Argent vinrent percuter avec brutalité la formation serrée des nains, les fers des lances traversant les armures et leurs destriers se cabrant pour frapper du sabot. Fierann, qui n'avait pas quitté son adversaire des yeux, abattit sur lui sa lame étincelante. Le nain leva sa hache ornementée devant lui et les deux armes se rencontrèrent au milieu d'une auréole de lumière et d'étincelles. Laissant la colère le submerger, Fierann frappa encore et encore. À peine en mesure de suivre des yeux les mouvements du général elfe, son ennemi n'en

parvint cependant pas moins à détourner la plupart de ses attaques, et celles qui passèrent au travers de sa garde ne firent que percuter son armure avec fracas en laissant par endroits leur empreinte fumante.

Une haine meurtrière était clouée sur le visage des combattants elfes et nains. Ces derniers levaient d'un air résolu leurs marteaux et leurs haches pour les faire retomber sur les montures des Heaumes d'Argent et tirer leurs cavaliers à bas de leurs selles. Les elfes se battaient avec plus de finesse, leurs épées élégantes traçant dans l'air des chorégraphies compliquées. Des explosions d'énergie magique fauchaient des rangs entiers de nains et les projetaient en l'air comme des pantins désarticulés. Fierann sourit. C'était l'œuvre de son frère Danalon, celui-ci avait montré un véritable talent pour la magie dès leur plus jeune âge.

Feintant vers la gauche, Fierann détourna son coup en plein vol pour viser la peau à nu du cou de son ennemi. La satisfaction se mit à brûler au fond de ses yeux d'un bleu glacial lorsque sa lame trancha chair, tendons et os. L'odeur répugnante de la chair calcinée monta dans l'air alors que des étincelles parcouraient le corps sans vie du nain proprement décapité.

Un rugissement fit souffrir l'ouïe fine de Fierann. L'un des dragons avait touché terre au beau milieu de la bataille, sur la lance du Prince Dragon était empalé un nain qui hurlait sa douleur d'être ainsi soulevé du sol et se débattait en glissant lentement le long de la hampe. Le monstre laboura de ses immenses griffes l'armée ennemie avant que sa colère ne retentisse de nouveau. Le Commandeur leva son épée pour saluer le chevalier sur son dragon avant de se tourner vers l'âpre bataille avec un sourire froid.

En ce jour, l'honneur des elfes serait restauré.





Deux régiments d'Archers défendent leur temple.

Nouveaux Objets Magiques

ARMES MAGIQUES

Épée des Temps Anciens 80 Points

On dit de cette lame séculaire qu'elle fut forgée par Vaul le dieu estropié en personne. Elle guide le bras de celui qui la manie pour frapper ses ennemis avec force et précision.

Confère à son porteur un bonus de +1 pour toucher, +1 Attaque, ainsi que +2 en Force à toutes les Attaques au corps à corps.

Lame du Phénix 60 Points

Cet instrument sacré est confié au Temple d'Asuryan, mais en temps de guerre, les gardiens de ce sanctuaire accordent cette arme à un guerrier pur et honorable afin qu'il la brandisse au nom de son dieu.

Aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée contre les touches causées par la Lame du Phénix. Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase de corps à corps, le porteur peut attaquer en premier avec +D6 Attaques supplémentaires. Cet effet ne dure que pour cette phase. Cette arme ne peut être portée que par un personnage Pur de Cœur.

TALISMANS

Cape des Étoiles 60 Points

La Cape est tissée d'enchantements qui amenuisent la force des coups.

Tous les tirs et les attaques au corps à corps affectant le porteur sont résolus avec un malus de -2 en Force.

Pierre de Minuit 45 Points

Volée à la Matriarche Suprême des elfes noirs, Morathi, par l'énigmatique Alitb Anar, Roi des Ombres de Nagarythe, la Pierre de Minuit exhale une brume opaque qui désoriente les adversaires de son porteur et emplit leurs esprits des visions terrifiantes pour leur faire vivre un cauchemar éveillé.

Au corps à corps, tout jet pour toucher ou pour blesser réussi contre le porteur doit être relancé. Seul le second résultat compte.

OBJETS ENCHANTÉS

Couronne du Roi Phénix

150 Points

Cette couronne dont l'histoire nous dit qu'elle fut portée par Aenarion lui-même est l'un des symboles les plus révéérés par les hauts elfes.

La figurine portant la Couronne du Roi Phénix et l'unité qu'elle accompagne sont indémoralisables. De plus, toutes les unités amies dans un rayon de 6ps autour de la figurine deviennent tenaces.

Corne d'Isha 35 Points

Faite d'une conque marine couleur de nacre, la Corne d'Isha appelle quand elle sonne la bénédiction de la déesse-mère des elfes.

La corne ne peut être utilisée qu'une fois au cours d'une bataille, au début de n'importe quelle phase de tir ou de corps à corps. Le porteur et l'unité qu'il accompagne peuvent porter une Attaque supplémentaire au corps à corps ou tirer deux fois lors de cette phase.

Pendentif du Cœur de Dragon

20 Points

Ce médaillon est le symbole du lien spirituel que son porteur a établi avec sa monture.

Si le personnage portant le Pendentif du Cœur de Dragon est tué alors qu'il était monté sur un monstre, celui-ci réussit automatiquement son test de Commandement et continue de se battre de façon normale. De plus, la créature *hait* dès lors la figurine ou l'unité ennemie qui a tué le personnage. De la même façon, si le monstre meurt, son cavalier *hait* la figurine ou l'unité ennemie qui l'a tué.

BANNIÈRES MAGIQUES

Bannière Sacrée d'Avelorn

30 Points

Faite de feuilles vivantes cousues entre elles avec des cheveux des plus belles vierges, la Bannière Sacrée d'Avelorn est une création d'une beauté renversante qui émerveille tous ceux qui la voient.

Toute unité ennemie souhaitant charger cette bannière doit réussir un test de Commandement préalable. En cas d'échec, l'unité ne se déplace pas, ébahie par la beauté de la bannière. L'unité porteuse de la bannière doit déclarer sa réaction à la charge avant ce test.



Dans la continuité de l'article précédent consacré aux hauts elfes, voici la liste d'armée des nains pour la Guerre de la Vengeance, qui devrait vous permettre de recréer les batailles gigantesques de ces temps anciens.

LA GUERRE DE LA BARBE

2^e partie : La "Guerre de la Vengeance" des nains

Bien avant l'émergence récente des civilisations humaines, une guerre tragique opposa celles des nains et des elfes, alors à l'apogée de leur splendeur. Ce fut un temps de faits légendaires et de magie, où des héros anonymes se levèrent et tombèrent au cours de la Guerre de la Barbe, à laquelle les nains se réfèrent sous le nom de Guerre de la Vengeance. Au cours de ce conflit épique, le nain Brok Poing de Pierre et le Seigneur Salendor, elfe de renom, s'affrontèrent à bien des reprises, chacun d'entre eux refusant de céder devant l'autre. S'ils avaient vécu quelques milliers d'années plus tard, en ces jours qui ont aussi bien vu le déclin des nains que celui des hauts elfes, de tels héros auraient été respectés comme deux des plus redoutables guerriers du monde connu, alors qu'en leur temps le monde regorgeait d'autres individus de la même trempe. De nombreuses vies furent perdues lors des rencontres brutales et sans concession entre Brok et Salendor, deux ancêtres dont les descendants actuels s'enorgueillissent.

Originaire de Karak Azgul, Brok Poing de Pierre fut un guerrier d'exception. Déjà âgé à l'époque où débuta la Guerre de la Barbe, il mena ceux de son clan vers d'innombrables victoires dès les premiers jours du conflit et devint à la fois redouté et détesté des elfes qui rencontrèrent ses armées. Brok s'était lentement élevé vers sa position, il avait servi plusieurs dizaines d'années en tant que messager dans les antiques tunnels de communication qui reliaient alors encore les forteresses. Il connaissait leur dédale mieux que nul autre, comme s'il conservait en mémoire le moindre endroit où il se soit jamais rendu. Tandis que sa barbe s'allongeait et que se succédaient les années, il fut sollicité pour mener des expéditions minières en territoire inconnu par plusieurs Thanes, qui louèrent auprès de tous leurs semblables son talent pour les déplacements souterrains.

Lorsque la guerre éclata contre les fils d'Ulthuan, Brok fut engagé pour guider les forces de Karak Azgul sous

les plaines et prendre les elfes à revers. Ce fut lors d'une telle mission que le Thane de l'armée fut criblé de flèches et que les nains furent encerclés par la cavalerie elfique derrière le mur de leurs boucliers. Brok prit l'initiative de se jeter sur l'ennemi en hurlant son cri de guerre, les guerriers le suivirent sans hésiter et leur contre-attaque surprit les elfes qui furent dispersés avant d'avoir pu réagir. Brok à leur tête, les nains parvinrent à se frayer un chemin de retraite au travers des lignes elfiques pour regagner leurs tunnels. Ce héros se vit alors offrir le commandement de l'armée naine, qu'il accepta à contrecœur. En cette nuit, Brok mena le contingent nain réduit dans des tunnels le long desquels personne n'avait cheminé depuis des millénaires. Il dirigea les excavations vers la surface, qui débouchèrent en un endroit laissé sans défense, d'où les nains purent lancer une attaque surprise sur le même ost qu'ils avaient déjà rencontré pour cette fois-ci l'écraser.





A dater de ce jour, Brok fut tenu en haute estime par ceux qui le suivaient. Il reçut le titre honorifique d'Ungdrin Ankor Rik, Seigneurs des Tunnels, et devint pour les centaines d'années qui suivirent l'un des généraux nains les plus accomplis qui prirent part à la Guerre de la Vengeance. La réputation qu'il se forgea contre les elfes lui valut

de leur part le surnom d'Arhain-tosaith, ce qui se traduit approximativement par "l'ombre sortie de la terre".

Ce ne fut que lorsque Brok Poing de Pierre se trouva face aux armées du Seigneur Salendor de Tor Achare, qui devait devenir son ennemi juré, qu'il trouva son égal pour ce qui était du

talent au combat. Salendor était brillant, et il dirigeait ses troupes avec une maîtrise que l'on n'aurait soupçonnée chez un elfe aussi jeune, âgé d'à peine deux siècles. C'était un tacticien prudent, autant versé dans l'art de l'épée que dans celui de la magie. Son maintien froid et son esprit vif lui furent précieux contre Brok et les deux



généraux devinrent vite des rivaux acharnés. Chaque fois que les armées de Karak Azgul surgissaient derrière les forces de Salendor, l'elfe déjouait ce que Brok avait tramé. A la Bataille de la Rivière Aveugle, Brok entreprit de faire s'effondrer le sol sous les pieds de l'armée de Salendor lors d'une marche nocturne. Soupçonné depuis d'un don de prescience, Salendor découvrit la ruse au dernier moment et envoya des cavaliers ellyriens déclencher les éboulements en passant dessus au triple galop. Lorsque les nains couverts de poussière sortirent de leurs cachettes souterraines l'arme au poing, les elfes les attendaient, leurs flèches encochées et leurs arcs bandés.

Pendant des siècles, Brok et Salendor se retrouvèrent plusieurs fois face à face au milieu des combats, ce qui engendrait inmanquablement une confrontation qui pouvait durer des heures. Aucun des deux ne cédait alors un pouce de terrain, pas plus qu'il ne parvenait à prendre le dessus : Brok était investi de la force des montagnes, et on dit que nul elfe ne fut jamais plus rapide que Salendor. Celui-ci semblait connaître chaque mouvement de son adversaire avant même qu'il ne décide d'agir. Dès que les deux rivaux s'apercevaient sur le champ de bataille, ils oubliaient le

reste des combats et reprenaient leur duel acharné là où ils l'avaient laissé la fois précédente.

Ce fut lors de la grande bataille d'Athel Maraya qu'eut lieu leur ultime rencontre. Plusieurs armées des nains, dont une emmenée par Brok, assiégeaient la cité condamnée. Des mineurs sapèrent les murs de la ville et en firent s'écrouler de grandes sections pour ouvrir les brèches dans lesquelles se ruèrent les assaillants. Les dragons volaient en cercles autour des élégantes tours et descendaient de temps à autre pour une intervention dévastatrice qui incinérât des nains par centaines ou les laissait mourir à petit feu dans leurs armures chauffées à blanc.

L'apparition de Brok et de ses troupes au beau milieu de la ville coïncida de façon admirable avec la chute des murs. Les nains durent se battre farouchement à chaque coin de rue et subirent de lourdes pertes, confrontés aux tirs des archers perchés sur les toits, au souffle des dragons et à la milice elfe défendant désespérément ses demeures et ses familles.

A l'aide de leurs torches, les nains allumèrent des foyers d'incendie qui, combinés avec ceux déclenchés par les souffles des dragons, transformèrent la cité en une véritable fournaise.

Les deux camps furent forcés d'abandonner les lieux sous peine d'y reposer à jamais. Alors que le feu gagnait le centre de la ville, Brok tomba nez à nez avec Salendor pour la dernière fois. Les bâtiments flambaient autour d'eux mais les deux adversaires poursuivirent leur danse de mort en ignorant les supplications de leurs soldats qui les enjoignaient de quitter l'endroit. Des ponts finement ciselés et des tours élancées s'effondrèrent, accompagnés d'une pluie de débris, sans que les deux combattants ne se focalisent sur rien d'autre que les attaques de leur adversaire. Elfes et nains furent finalement forcés de fuir l'intense brasier, laissant les deux héros se faire face.

Ainsi se termina l'histoire de ces deux rivaux dont aucun ne voulut céder la gloire à l'autre et qui finirent leur vie consumés ensemble. Les elfes racontent que le combat de leurs ombres se poursuit au-delà de la mort, et les nains révèrent Brok comme l'incarnation du caractère nain, personnifiant un esprit aussi combatif que borné. Ils survivent dans les mémoires comme deux des guerriers les plus braves et les plus intransigeants de leurs peuples respectifs.



LISTE D'ARMÉE DES NAINS POUR LA GUERRE DE LA BARBE

Cette liste d'armée a été créée pour mettre en scène la Guerre de la Barbe, une époque tragique de batailles épiques entre des nains et des elfes à l'apogée de leurs civilisations. Une telle armée ne peut en affronter qu'une autre conçue avec la liste d'armée des hauts elfes pour la Guerre de la Barbe publiée dans le précédent article. Ces armées seraient bien trop puissantes contre des forces ordinaires !

CHOIX DES PERSONNAGES

Valeur en pts de l'Armée	Nbre Max. de Personnages	Nbre Max. de Seigneurs
< 2 000	4	1
2 000-2 999	5	2
3 000-3 999	7	3
4 000-4 999	9	4
Par + 1 000	+2	+1

CHOIX DES TROUPES

Valeur en pts de l'Armée	Unités de Base	Unités Spéciales	Unités Rares*
< 2 000	1+	0-5	-
2 000-2 999	2+	0-6	-
3 000-3 999	2+	0-7	-
4 000-4 999	4+	0-8	-
Par + 1 000	+1	+0-1	-

* Note : Aucune unité rare ne peut être intégrée à une armée naine de la Guerre de la Vengeance.

RÈGLES SPÉCIALES

- Les nains des armées de la Guerre de la Vengeance *baissent* les elfes.
- Aucune figurine ne peut être dotée d'un pistolet ou d'une arqubuse.
- Les canons sont interdits, ainsi que les Rangers et les Marteliers.
- Chaque Maître des Runes et chaque Seigneur des Runes de l'armée offre au joueur deux dés de Dissipation supplémentaires durant la phase de magie adverse au lieu d'un seul.
- Une seule unité de Longues Barbes et une seule unité de Brise-Fer peuvent occuper un choix d'unité de base. Ces troupes peuvent aussi être choisies sans limitation comme unités spéciales.
- Toute unité de Longues Barbes accompagnée du Général fait office de garde personnelle et devient *tenace* (voir page 85 du livre de règles de Warhammer).
- Les Seigneurs Nains peuvent choisir jusqu'à 150 points de runes dans les listes d'Armes, d'Armures et de Talismans.
- Les Seigneurs des Runes peuvent choisir jusqu'à 175 points de runes dans les listes d'Armes, d'Armures et de Talismans.
- Les Tueurs de Démon peuvent choisir jusqu'à 125 points de runes dans la liste d'Armes.
- Thanes et Ingénieurs peuvent choisir jusqu'à 75 points de runes dans les listes d'Armes, d'Armures et de Talismans.
- Les Maîtres des Runes peuvent choisir jusqu'à 100 points de runes dans les listes d'Armes, d'Armures et de Talismans.
- Les Tueurs de Dragons peuvent choisir jusqu'à 75 points de runes dans la liste d'Armes.
- Les Champions des Longues Barbes et des Brise-Fer peuvent choisir jusqu'à 25 points de runes dans les listes d'Armes et d'Armures.
- Guerriers Nains et Mineurs peuvent brandir une bannière runique d'une valeur de 50 points maximum.
- Longues Barbes et Brise-Fer peuvent brandir une bannière runique d'une valeur de 75 points maximum.
- En plus de leurs runes normales, toutes les Enclumes du Destin disposent de la *Rune du Destin* (voir page 51 du livre d'armée des Nains) OU de la *Rune de Réflexion* et coûtent 235 points. Si un double 1 est obtenu en tentant d'activer la *Rune du Destin*, la phase de magie du joueur prend immédiatement fin et le joueur perd tous ses dés de Pouvoir, mais aucun autre effet négatif ne s'applique.





Un Mage haut elfe oppose ses pouvoirs à ceux d'une Enclume du Destin.

RÈGLES SPÉCIALES DES RUNES NAINES

Les Maîtres des Runes de jadis détenaient des secrets qui furent perdus depuis, à la mesure de leur maîtrise de l'art des runes. Les règles suivantes ne s'appliquent qu'aux batailles de la Guerre de la Vengeance.

RUNES MAJEURES

À l'époque de la Guerre de la Vengeance, beaucoup plus de Maîtres des Runes étaient capables de forger certaines des runes majeures d'aujourd'hui, qui étaient de ce fait bien plus courantes. Les runes majeures suivantes ne comptent pas comme des runes majeures et peuvent donc figurer plusieurs fois dans une même armée. Les règles sur les objets runiques données en page 19 du livre d'armée des Nains s'appliquent normalement.

Runes d'Armes :

- Rune Majeure de Skalf Marteau Noir
- Rune Majeure d'Alaric le Fou
- Rune Majeure Brisante

Runes d'Armures :

- Rune Majeure d'Acier
- Rune Majeure de Gromril

Talismans Runiques :

- Rune Majeure d'Équilibre (chacune enlève un dé à la réserve de dés de Pouvoir de l'adversaire)
- Rune Majeure d'Insulte

TALISMANS RUNIQUES

RUNE D'ANNIHILATION MYSTIQUE

50 Points

Seigneurs des Runes uniquement
Une seule utilisation

L'art de forger cette rune fort complexe, capable de faire taire les sorts les plus redoutables, s'est perdu avec le temps, bien qu'elle fût familière aux nains lors de la Guerre de la Vengeance.

Cette rune ne peut être utilisée qu'une seule fois par bataille. Sa puissance dissipe automatiquement un sort ennemi sans nécessiter de jet de dé, même si celui-ci a été lancé avec un Pouvoir Irrésistible.

ÉTENDARDS RUNIQUES

RUNE MAJEURE DE VENGEANCE

80 Points

Cette rune ancestrale focalise l'aversion naturelle des nains pour la magie aux dépens de ceux qui osent l'utiliser contre eux. Tandis que le Mage concentre l'énergie dont il a besoin, des éclairs déchirent le ciel pour s'abattre sur lui.

Le joueur nain peut décider d'utiliser cette rune contre le Mage qui a lancé un sort lorsque celui-ci vise une unité protégée par la *Rune Majeure de Vengeance*. Avant que les effets du sort soient résolus, le Mage subit une touche automatique de Force 4 pour chaque dé de Pouvoir ayant servi à lancer le sort. Si le Mage est toujours vivant, les effets du sort s'appliquent normalement.

POUVOIR RUNIQUE DE L'ENCLUME DU DESTIN

RUNE DE RÉFLEXION

Valeur de Lancement : 8+

Le marteau du Seigneur des Runes fait résonner l'enclume dont l'énergie fuse aussitôt sur le champ de bataille pour frapper un sorcier ennemi qui perd soudain le contrôle de ses pouvoirs.

Cette rune peut être utilisée contre tout Mage ennemi en ligne de vue. Un de ses propres sorts déterminé au hasard est automatiquement lancé sur le Mage lui-même et sur l'unité qui l'accompagne si le sort s'y prête. Si le Mage lance *Drain de Magie* sur lui-même, il agit au niveau 2. Si *Anathème de Vault* est lancé sur l'unité, le choix de l'objet qui est affecté revient au joueur nain.

NOUVELLE OPTION POUR LES SEIGNEURS NAINS

TRÔNE DU POUVOIR **65 Points**

Au lieu de se battre à pied, un Seigneur Nain peut choisir d'être porté jusqu'à la bataille sur un Trône du Pouvoir.

Le Trône du Pouvoir est porté par quatre solides Vétérans nains, qui font gagner au Seigneur Nain quatre attaques normales supplémentaires de CC 5 et de Force 4. Toutes les Attaques portées à l'encontre du Trône sont résolues contre le Seigneur. La figurine ne peut pas rejoindre d'unité. Le Trône du Pouvoir dispose de plus d'une *Résistance à la Magie* (2).

Note à l'attention des petits malins :
Non, vous ne pouvez pas employer les objets magiques d'Albion pendant la Guerre de la Barbe, ils viennent d'être

découverts, alors soyez un peu logiques ! Nous vous conseillons d'employer les listes de la Guerre de la Barbe pour des armées d'au moins 3000 points,

qui comprendront ainsi de nombreux personnages, régiments particuliers et objets spéciaux qui ne feront qu'ajouter au caractère épique de vos parties.

Morgrim Elgidum, le Malheur des Elfes, grimpa sur la roche glacée et, caressant inconsciemment sa barbe, regarda par-dessus le rebord du précipice. Au travers des nuages qui dérivèrent lentement, on distinguait à peine les formes sur la plaine en contrebas. Ses yeux gris se plissèrent et la flamme de rage qui couvait en lui s'éveilla brusquement. La nouvelle était arrivée que le fier fils du Haut Roi, Snorri le Manchot, était tombé ce matin sous les coups du Roi Caledor au cœur noir. Snorri était le jeune cousin de Morgrim, auprès duquel il avait combattu et festoyé en maintes occasions. Demain, Morgrim et ceux de son clan descendraient sur la plaine pour écraser les elfes, la nuit les verrait marcher sans relâche le long des chemins de montagne, poussés par l'appel de la vengeance.

Le seigneur nain se retourna pour observer à une vingtaine de mètres de lui ses soldats, ceux-ci descendaient le défilé d'où les chants s'élevaient, rythmés par le bruit des semelles résonnant en cadence sur la pierre. Dans le crépuscule naissant, Morgrim se mit à sourire. Il se laissa glisser au bas du rocher, s'enfonça jusqu'aux genoux dans la neige qui recommençait à tomber et partit rejoindre ses camarades.

Un rugissement soudain le fit se retourner tout en saisissant dans le même mouvement le manche couvert de runes de sa lourde hache accrochée dans son dos. Le grondement infernal se fit plus intense jusqu'à ce que, dans un grand battement d'ailes, surgisse du flanc de la falaise un immense dragon. Les yeux mordus par la rafale d'air froid, Morgrim serra les dents en regardant la créature s'élancer vers le ciel au-dessus de sa tête. Un personnage en armure la chevauchait et, apercevant Morgrim sous sa monture, il le désigna de la pointe de sa lance. Le dragon ondula dans l'air sans effort et vira en vol pour se placer face au nain isolé, puis il piqua au milieu d'une bourrasque en direction de Morgrim, ses immenses serres prêtes à le déchiqueter alors que la lance du Prince Dragon pointait droit sur sa poitrine.

Une grêle de carreaux d'arbalète fendit l'air pour venir à la rencontre du monstre, mais ils ricochèrent sur ses écailles bleutées. Deux yeux intelligents et rusés étaient rivés sur le seigneur nain. Le dragon se redressa à la dernière seconde pour passer au-dessus de Morgrim et plusieurs projectiles à empennage noir s'enfoncèrent dans son ventre mal protégé, ce qui le fit rugir de surprise plutôt que de douleur. Le talentueux Prince Dragon sut compenser ce mouvement soudain et corrigea l'orientation de sa lance tandis qu'il approchait de son adversaire.

Agripant fermement le manche de sa hache à double tranchant, Morgrim fit un pas de côté et la ramena d'un geste sec de derrière son dos pour fracasser la lance. Les runes laissèrent dans l'air une traînée lumineuse, et le mouvement vif qui suivit ramena l'arme au-dessus de la tête du nain où elle creusa un sillon dans une patte postérieure.

Morgrim entendait les cris de ses compagnons qui accouraient dans la neige d'un pas lourd mais il savait qu'ils n'arriveraient pas à temps pour lui porter secours. Le dragon s'éleva dans le ciel et se retourna avec grâce avant de fondre à nouveau sur lui. S'arrêtant juste devant sa cible, la créature ouvrit sa gueule en grand, écartant démesurément ses mâchoires dans une profonde inspiration. Un ruban de feu s'échappa de cette tête reptilienne pour s'abattre sur le nain. Un nuage s'éleva en sifflant autour de lui à mesure que s'évaporait la glace, mais il demeura impassible, contourné par les flammes. Les runes de son armure et de son casque luisaient intensément.

De dépit, le dragon se pencha sur son ennemi entouré d'un cercle parfait de neige pour lui rugir toute sa colère malveillante en plein visage.

Morgrim, brandissant sa hache à bout de bras, répliqua en poussant à son tour son profond cri de guerre. Le monstre étendit son cou dans l'intention de le piéger entre ses dents acérées, mais la hache décrivit un arc qui rencontra le côté de la tête gigantesque dont elle laboura la peau épaisse. Le cavalier elfe se pencha sur sa selle pour porter un coup d'épée au nain, que celui-ci dévia d'un coup dédaigneux, comme on chasse une mouche, puis s'élançant, il abattit comme la foudre son arme runique sur le cou serpentin. La lame pénétra profondément les muscles sinueux qu'elle trancha proprement.

Le dragon tituba en arrière dans un bouillonnement de sang noir qui vint souiller la neige immaculée, puis il s'effondra sur le sol, en proie à de violents spasmes d'agonie. Le pauvre Prince Dragon tenta frénétiquement de se dégager du harnais qui le maintenait en selle, mais avant qu'il n'ait pu en détacher les sangles, sa monture bascula du bord du précipice. L'elfe croisa du regard celui de Morgrim, qui distingua derrière les ornements du casque des yeux emplis de terreur, et un instant plus tard, il suivit sa monture dans sa chute avant de disparaître en hurlant sous la couche de nuages.

Le nain resta un instant perché sur le rebord à les regarder tomber. Lorsque son clan essoufflé le rejoignit enfin, tous restèrent là à l'observer, dans un silence respectueux. "Demain," dit-il enfin d'une voix grave, "demain la plaine sera abreuvée de sang d'elfe. Nous leur ferons payer au centuple."

N'ayant plus rien à ajouter, Morgrim se retourna et se mit en marche, sa hache posée sur l'épaule.



Voici le troisième et dernier volet de la série d'articles concernant la tragique Guerre de la Barbe. Pour clore le sujet, Anthony Reynolds a choisi de vous présenter les personnages célèbres qui combattirent en ces temps anciens.

LA GUERRE DE LA BARBE

3^e Partie: Les héros légendaires qui prirent part au conflit

Lorsque le second opus des articles sur la Guerre de la Barbe a été bouclé, nous avons eu envie de faire durer le plaisir en vous donnant les règles des personnages spéciaux Salendor et Brok Poing de Pierre. Et comme l'idée a beaucoup plu, deux autres personnages ont également vu le jour!

En plus de leurs règles spéciales et de leur historique, nous proposons quelques idées de conversions qui vous permettront de singulariser ces héros de légende.

Mark Raynor a récemment mis entre parenthèses son armée de Comtes Vampires pour se lancer dans la collection des hauts elfes, à la tête desquels il a joué le rapport de bataille du White Dwarf 94.

Pour réaliser le Seigneur Salendor, Mark est parti du corps du Champion Guerrier Fantôme, auquel il a retiré la tête, les flèches et l'arc. Ensuite, comme Salendor ne porte pas d'armure, il a recouvert celle du Champion à l'aide de Résine Verte, puis lui a confectionné un capuchon et un étui à parchemins. La tête et la main gauche sont issues de la boîte d'Archers en plastique.



Conversion de Salendor

Ces personnages spéciaux ont été imaginés pour être incorporés aux armées de nains et d'elfes prenant part à la Guerre de la Barbe présentées dans les pages précédentes. Il n'existe cependant aucune raison de restreindre leur utilisation au cadre de ce conflit (mais attention, ils sont très puissants!) Vous pouvez donc les employer librement si vous obtenez le consentement de votre adversaire (je me demande comment ils s'en sortiront contre Grimgor...)

Les personnages spéciaux incarnent parfaitement l'esprit de leur race, et nous vous enjoignons à en créer si vous n'avez jamais essayé. Le simple fait de donner un nom à votre Général et à vos Héros ajoutera du relief à vos batailles.

Nous avons demandé au général haut elfe Mark Raynor de réaliser les conversions des personnages elfiques, quant à celles des nains, c'est Paul Sawyer qui s'y est collé!

SEIGNEUR SALENDOR DE TOR ACHARE

Points : 345

Salendor était un fier et noble seigneur, tout autant versé dans le maniement de l'épée que dans celui de la haute magie. Son don de vision fit de lui un excellent stratège, et au combat, tout le monde louait ses réflexes quasiment surnaturels. Il est le seul général elfe qui soit parvenu à tenir en échec Brok Poing de Pierre, tant sur le plan stratégique que sur celui du combat. Les deux héros se sont affrontés en de nombreuses occasions au cours de la Guerre de la Barbe et ont fini par se vouer un certain respect mutuel.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur Salendor	5	8	6	4	3	4	9	5	10

Le seigneur Salendor fut tout autant un stratège d'exception qu'un combattant de grand talent. Il peut être sélectionné dans une armée de hauts elfes et compte comme un choix de Seigneur. Il en sera toujours le Général, il est donc inutile de jeter un dé pour la règle *Intrigue à la Cour*.

Armes : Deux armes de base.

Magie :

- Le Seigneur Salendor est un sorcier de niveau 2 utilisant toujours la Haute Magie.

Règles

Spéciales :

- Maître Tacticien :** Une fois les déploiements terminés, le joueur haut elfe peut redéployer une de ses unités. Celle-ci doit toutefois rester dans les limites de sa zone de déploiement.
- Réflexes Foudroyants :** Salendor attaque toujours en premier au corps à corps, y compris s'il est chargé. Si un ennemi possède la même faculté grâce à un objet magique ou un sort, les attaques sont résolues par ordre d'Initiative. En cas d'égalité, lancez un dé pour savoir qui attaquera en premier. De plus, Salendor est si rapide qu'il peut esquiver la plupart des coups, il bénéficie donc d'une sauvegarde invulnérable de 4+.
- Coup Critique :** Salendor est passé maître dans l'art de trouver la faille dans l'armure de son adversaire. Toutes ses attaques infligent à ses adversaires un malus supplémentaire de -1 en sauvegarde d'armure.



BROK POING DE PIERRE

Points : 371

Brok Poing de Pierre était réputé pour sa parfaite connaissance des anciens tunnels qui reliaient les forteresses naines. Pendant la Guerre de la Vengeance, il connut de nombreux succès contre les elfes à la tête de l'armée de Karak Azgul, qu'il commanda avec ingéniosité et courage. Il combattit sans relâche l'ennemi que le destin lui avait choisi, le seigneur elfe Salendor, mais jamais aucun des deux héros ne put prendre le dessus et c'est en s'affrontant pour la dernière fois au cœur du brasier de la cité d'Athel Maraya qu'ils disparurent à jamais.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Brok Poing de Pierre	3	7	4	4	5	3	4	4	10

Brok mena les armées de Karak Azgul en de nombreuses occasions au cours de la Guerre de la Barbe. Il peut être sélectionné dans une armée de nains et compte comme un choix de Seigneur. Il en sera toujours le Général.

Armes & Armure : *Garaz Makaz, Armure Runique de Karak Azgal.*

Objets Runiques :

- *Garaz Makaz : Il s'agit à la fois d'une arme et d'un outil de mineur ancien et puissant, dont Brok a hérité de son arrière grand-père, autre mineur bien connu.*

Garaz Makaz compte comme une arme lourde. De plus, elle est frappée de la *Rune Majeure Brisante* (si Brok obtient une touche contre un adversaire possédant une arme magique, celle-ci est automatiquement détruite) et de la *Rune Majeure d'Alaric le Fou* (annule les sauvegardes d'armures).

- *Armure Runique de Karak Azgal : Il s'agit d'une armure sacrée bardée de runes finement ciselées. Après la mort de Brok, elle a été retrouvée parmi les ruines et rapportée à Karak Azgul, où elle se trouve encore.*

L'Armure Runique de Karak Azgul est frappée de la *Rune Majeure de Gromril* (sauvegarde d'armure de 1+) et de la *Rune Majeure d'Acier* (les adversaires doivent relancer tous leurs jets pour blesser réussis contre Brok).

- *Talisman de Pierre : Il s'agit d'un ancien objet runique offert en remerciement à Brok par un Maître des Runes de Karak Azgul, après qu'il eut sauvé son neveu. Le talisman a l'étrange propriété de permettre à son porteur de récupérer extrêmement vite de ses blessures.*

Le Talisman de Pierre confère à Brok la faculté spéciale *Régénération*.

Règles Spéciales :

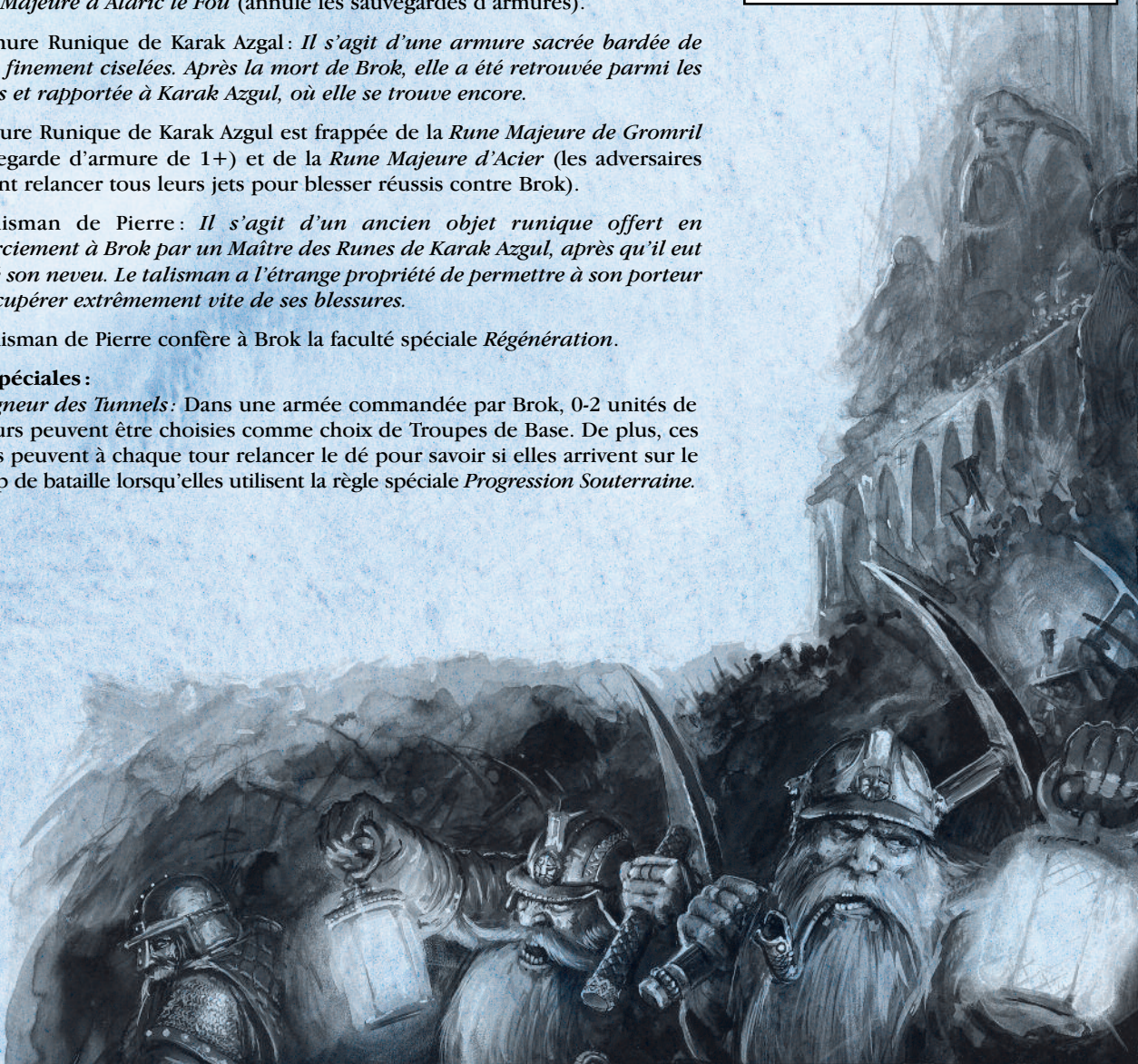
- *Seigneur des Tunnels :* Dans une armée commandée par Brok, 0-2 unités de Mineurs peuvent être choisies comme choix de Troupes de Base. De plus, ces unités peuvent à chaque tour relancer le dé pour savoir si elles arrivent sur le champ de bataille lorsqu'elles utilisent la règle spéciale *Progression Souterraine*.

Paul Sawyer est un général nain de grand renom. Vous pouvez admirer sa force expéditionnaire de Kazad Bolg en page 43 du livre d'armée des Nains.

Pour représenter Brok, Paul a choisi la figurine du Champion Mineur nain. Il a trouvé qu'elle était si représentative qu'aucune conversion ne s'imposait !



Brok Poing de Pierre



Pour réaliser cette conversion, Mark Raynor a dû piller sa boîte à rabiots. Heureusement, celle-ci était pleine à ras bord car il venait de terminer son armée de hauts elfes. Il est parti d'un cavalier Prince Dragon, dont il a échangé le torse avec un de ceux de la boîte d'Arbalétriers elfes noirs aux formes plus féminines. Le bras droit et la lance appartiennent à ce même Prince Dragon, tandis que le bras gauche est celui d'une figurine de Heaume d'Argent. La tête est celle du Champion Guerrier Fantôme. De la Résine Verte a été utilisée pour confectionner la ceinture et le foulard que porte Liandra.

LIANDRA ATHINOL

Points : 575

Liandra fut la première et la dernière fille de la lignée maudite des Athinol de Caledor. Son père et son frère ayant tous deux été tués au cours des guerres contre les nains, elle se retrouva seule à porter la destinée de sa famille. Emplie d'amertume et de haine, elle revêtit l'Armure Dragon de son frère et partit se battre sur le dos du puissant dragon Borgash, qui avait autrefois été la monture de son père. La lignée des Athinol s'éteignit avec la mort de Liandra, lorsqu'elle donna sa vie pour défendre le Roi Phénix. Le cœur de son dragon fut transpercé par un trait de baliste, et on retrouva son propre corps lacéré par d'innombrables coups de hache.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Liandra Athinol	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Borgash	6	6	0	6	6	6	4	5	8

Liandra Athinol fut une guerrière redoutable et fière qui combattit les nains le cœur emplie de haine. Elle peut être sélectionnée dans une armée de hauts elfes et compte comme trois choix de Héros.



Conversion de Liandra Athinol.

Armes & Armure : Lance de cavalerie, arme de base, Armure Dragon, Bouclier d'Ithinar.

Magie :

- Borgash est un sorcier de niveau 1 qui emploie toujours les sorts du Domaine du Feu.

Objets Magiques :

- Bouclier d'Ithinar : Il s'agit d'un vieil héritage familial, porté au combat par le père puis le frère de Liandra, avant de lui revenir. Le dragon qui l'orne semble constamment en mouvement, se tordant et gémissant, ce qui désoriente ses adversaires.

Les adversaires qui attaquent Liandra au corps à corps subissent une pénalité de -1 pour toucher. Ce malus ne concerne pas les attaques portées à Borgash. De plus, le bouclier confère à Liandra une sauvegarde d'armure de 5+.

- Le Sceau d'Athinol : En tant que dernier membre de sa lignée, Liandra porte le Sceau d'Athinol, une gemme de taille impressionnante, qui projette autour d'elle un champ de protection affaiblissant les attaques portées contre elle.

Toutes les touches effectuées contre Liandra, que ce soit au corps à corps, au tir ou suite à une attaque magique possédant une valeur de Force, subissent une pénalité de -2 en Force.



KHARGRIM LE DÉMENT

Points : 266

Khargrim, dit "le Dément", était un redoutable Tueur nain qui cherchait désespérément la mort au combat lorsque la Guerre de la Barbe éclata. Il saisit cette occasion pour se jeter sur les meilleurs héros elfes montés sur leurs dragons, mais il finit par être capturé et emprisonné. Enchaîné pendant des années et privé de la chance de mourir au combat, il perdit peu à peu la raison pour devenir une véritable machine à tuer. Il parvint finalement à s'enfuir, massacrant de nombreux guerriers elfes avant de s'échapper de leur forteresse. Ses frères Tueurs le conduisirent à nouveau au combat pendant le reste de la Guerre de la Barbe, mais il ne trouva pas plus fort que lui. Lorsque le conflit toucha à sa fin, il disparut dans les montagnes du nord, et on n'entendit plus jamais parler de lui.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Khargrim le Dément	3	7	3	4	5	3	5	4	10

Khargrim le Dément était un dangereux Tueur de Démons devenu fou à la suite de son emprisonnement par les elfes. Il peut être sélectionné dans une armée de nains et compte comme un choix de Seigneur.

Armes : Chaînes d'Emprisonnement.

Objets Magiques :

- Chaînes d'Emprisonnement

Ce sont les chaînes avec lesquelles les elfes emprisonnèrent Khargrim, et qui étaient faites pour résister à la magie, de sorte qu'aucun enchantement ne puisse le libérer.

Les Chaînes d'Emprisonnement confèrent à Khargrim une *Résistance à la Magie* (2) et comptent comme une arme lourde.

Règles Spéciales :

- *Indémoralisable* : Voir page 112 du livre de règles de Warhammer.
- *Tueur* : Voir page 7 du livre d'armée des Nains.
- *Insoumis* : Les années de captivité ont achevé de rendre Khargrim complètement fou. Il ne peut pas se joindre à une unité, même de Tueurs. Il ne peut pas non plus être le Général de l'armée.
- *Contre-charge* : Dans le premier tour de n'importe quel corps à corps, Khargrim attaque toujours en premier, même s'il est chargé. Si un ennemi possède la même faculté grâce à un objet magique ou un sort, les attaques sont résolues par ordre d'Initiative. En cas d'égalité, lancez un dé pour savoir qui attaquera en premier.
- *Frénésie* : Une autre conséquence de son emprisonnement est que Khargrim est sujet à la *frénésie* et le restera même s'il est battu au corps à corps.
- *Haine* : Pendant les longues années d'enfermement, Khargrim a eu le temps de nourrir sa haine contre ses geôliers. Il est donc sujet à la *haine* envers les elfes (de tous types). Notez qu'il constitue une exception aux règles habituelles, puisqu'il est à la fois *immunisé à la psychologie* et sujet à la *haine*.



Conversion de Khargrim le Dément

Paul Sawyer a utilisé la figurine de la star de Blood Bowl Grim Croc d'Acier pour réaliser la conversion de Khargrim.

Il a commencé par forer des trous dans les poings de la figurine, puis il s'est procuré un morceau de chaîne chez Forge World, dont il a inséré les extrémités dans les cavités des poings. Pour faire tenir le tout, il a rempli ces dernières avec de la Résine Verte. Voilà une conversion toute simple mais du plus bel effet !

