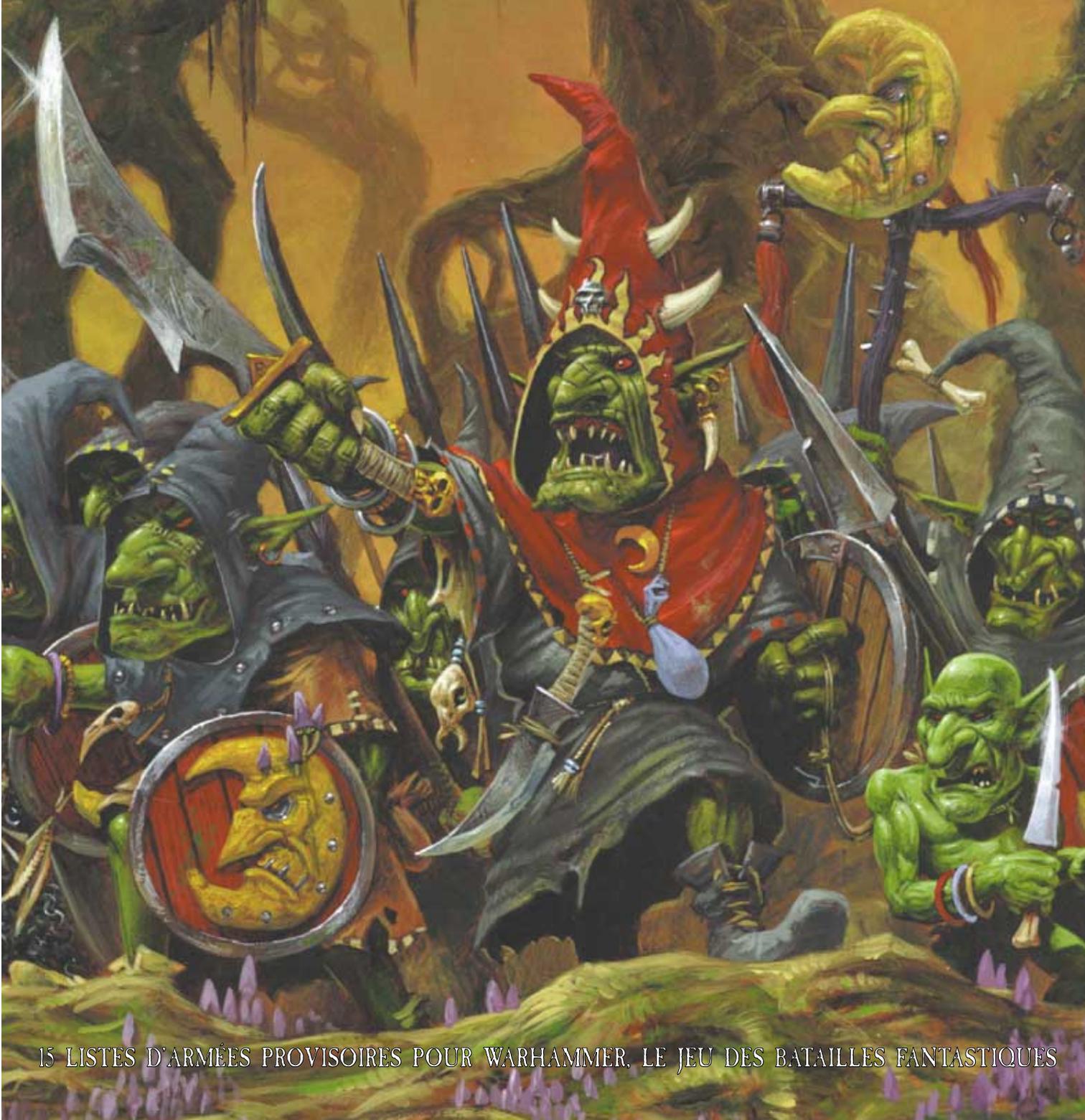


WARHAMMER®

HORDES SAUVAGES



15 LISTES D'ARMÉES PROVISOIRES POUR WARHAMMER, LE JEU DES BATAILLES FANTASTIQUES



Régiment de Guerriers Orques



Fanatique Gobelin de la Nuit



Furie Elfe Noire



Jezzaïl Skaven du Clan Skryre



Kroxigor Homme-Lézard



Régiment de Rangers Nains



Unité de la Milice Impériale



Sorcier du Chaos

Bienvenue dans

HORDES SAUVAGES

15 listes d'armées provisoires pour les généraux vétérans de Warhammer

Hordes Sauvages est un ensemble complet de listes d'armées permettant à ceux qui ont déjà une armée de l'adapter à notre nouvelle version du jeu Warhammer. Hordes Sauvages n'est pas un ajout permanent à la gamme Warhammer : ces listes existent pour faire patienter les joueurs jusqu'à ce que les nouveaux livres d'armées soient prêts. Sachez que ces derniers remplaceront et changeront quelque peu les informations temporaires fournies dans Hordes Sauvages : nous ne pouvons pas encore dire à quel point, puisque nous ne les avons pas encore rédigés !

Hordes Sauvages a pour but de faire patienter ceux qui jouent déjà, c'est pourquoi nous parlons de listes d'armée "en attendant". Si vous êtes un nouveau joueur, ces listes vous fourniront un aperçu intéressant des armées à paraître. N'oubliez cependant pas que tous les types de troupes décrits ne sont pas forcément disponibles actuellement, et que certains seront modifiés lors de la sortie des nouveaux livres d'armées. Nous conseillons aux nouveaux joueurs de collectionner l'une des armées décrites par l'un des nouveaux livres d'armées Warhammer, pour lequel toutes les figurines

actualisées sont disponibles. Les suppléments de l'Empire et des Orques & Gobelins seront disponibles très tôt après la sortie du jeu, et d'autres seront publiés de mois en mois.

Nous avons conçu ces listes car nous sommes tous des joueurs de Warhammer propriétaires de grandes armées, certaines collectionnées au cours de nombreuses années de jeu. Comme tout le monde, nous voulons pouvoir utiliser nos armées existantes tout de suite : c'est exactement le but de Hordes Sauvages. Bien sûr, cela ne nous empêchera pas de collectionner d'autres armées de nouvelles figurines, ni d'agrandir celles que nous avons déjà. Inéluctablement pourtant, certaines anciennes troupes devront disparaître, souvent parce qu'elles n'ont plus vraiment leur place dans les nouvelles règles. Pour l'instant, nous ne savons pas trop ce qui va changer, il nous reste encore maintes dures heures de jeu et de tests à accomplir... mais il faut bien que quelqu'un le fasse !

Pour finir... OUI, les nouveaux livres d'armées seront d'une taille convenable et contiendront autant d'historique que les anciennes versions.

CHOISIR UNE ARMÉE POUR LA BATAILLE

Toutes les armées de ce livre utilisent le même système de sélection des forces pour la bataille. Le principe en est expliqué ci-dessous et diffère des anciennes règles.

Comment s'organise la Liste d'Armée

La liste d'armée se divise en quatre sections :

- PERSONNAGES
- TROUPES DE BASE
- TROUPES SPECIALES
- TROUPES RARES

Les personnages représentent les individus les plus compétents de votre armée, des meneurs d'hommes tels que des héros ou des sorciers. Ils constituent une part vitale de vos forces.

Les Troupes de Base représentent les guerriers les plus communs. Ils forment le gros de l'armée et sont très souvent au cœur des combats.

Les Troupes Spéciales sont les meilleurs guerriers, et aussi quelques-unes des machines de guerre les plus communes. L'armée peut en comprendre un nombre limité.

Les Troupes Rares, comme leur nom l'indique, sont rares comparées aux troupes ordinaires. Elles représentent des unités uniques, ou des créatures et des machines peu courantes.

Comment Choisir une Armée

Les deux joueurs choisissent des armées de la même valeur en points. La plupart des joueurs considèrent que 2000 points conviennent pour une bataille qui doit durer le temps d'une soirée. Quelle que soit la valeur définie, il s'agit du nombre maximum de points que vous pouvez dépenser pour votre armée. Vous pouvez en dépenser moins, et vous remarquerez même qu'il est souvent impossible de dépenser tous les points jusqu'au dernier. La plupart des armées de 2000 points font en réalité 1998 ou 1999 points, mais nous les considérons tout de même comme des armées à 2000 points.

HORDES SAUVAGES

par Jake Thornton avec Alessio Cavatore

Couverture : Adrian Smith Illustrations : Alexander Boyd, Mark Gibbons, Toby Hynes, Nuala Kennedy, Adrian Smith & John Wigley

Merci à Dave Batten, Jim Butler, Gordon Davidson, Bill Edwards, Gareth Hamilton, Mark Havener, Jarvis Johnson, Brian Lang, Graham McNeill,

Space McQuirk, Alan Merrett, Tuomas Pirinen, Rick Priestley, Peter Scholey, Gavin Thorpe, Antti Vierikko & Jonathan Westmoreland

Warhammer, Hordes Sauvages et toutes les autres marques citées sont la propriété de Games Workshop Limited. © 2000 Games Workshop Limited.

FRANCE : Games Workshop, 10-12 avenue de la Convention - 94117 Arcueil Cedex
CANADA : Games Workshop, 1645 Bonbill Rd, Units 9-11, Mississauga, Ontario, L5T 1R3

www.games-workshop-fr.com

Product code : 01 04 02 99 007 ISBN : 1-84-154-063-3



Choix des Personnages

Les personnages sont divisés en deux grandes catégories : les Seigneurs (les plus puissants) et les Héros (les autres). Le nombre maximum de personnages qu'une armée peut inclure est indiqué sur le tableau ci-dessous. Il est valable pour toutes les armées, sauf les bretonniens qui disposent d'un tableau spécifique au début de leur liste.

Taille de l'Armée	Nbre maxi de Personnages	Seigneurs
< 2000	3	0
2000-2999	4	jusqu'à 1
3000-3999	6	jusqu'à 2
+1000	+2 maximum	+1 maximum

IMPORTANT : Le nombre maximum de personnages est le nombre *total* de personnages autorisé, Seigneurs *inclus*. Exemple : Une armée de nains de 2500 points peut comporter jusqu'à 4 personnages au total, et l'un d'entre eux peut être un Seigneur (ce qui donne 1 Seigneur + 3 Héros).

Une armée n'est pas obligée d'inclure le nombre maximum de personnages et peut toujours en comporter moins, jusqu'à un minimum de 1 (le Général). De la même manière, une armée n'est pas obligée d'inclure un Seigneur, et tous les personnages peuvent être des Héros si vous le désirez.

Au début de la bataille, choisissez l'un des personnages de votre armée pour être le Général et désignez-le à votre adversaire. Il doit toujours s'agir du personnage ayant le meilleur Cd de votre armée. Cependant, comme une armée ne peut avoir qu'un seul Général, vous devrez faire un choix en cas d'égalité.

Chars et Monstres Montés

Les personnages peuvent parfois monter sur des monstres ou des chars. Chaque personnage doit avoir son propre char ou monstre, ils ne peuvent pas tous monter sur le même !

Objets Magiques

Les personnages (à l'exception des démons) peuvent faire un choix parmi les objets magiques communs du livre de règles ou ceux de leur liste d'armée. Il n'est pas permis de choisir un objet magique dans une autre liste d'armée. Les Seigneurs peuvent porter jusqu'à 100 points d'objets magiques, et les autres personnages sont limités à 50 points.

Les unités pouvant posséder une bannière magique sont indiquées au début de chaque liste d'armée.

Choix des Troupes

Les troupes sont divisées en unités de Base, Spéciales et Rares. Selon la valeur de l'armée, vous pouvez disposer d'un certain nombre de chaque type, comme indiqué ci-dessous.

Valeur de l'armée	Unités de Base	Unités Spéciales	Unités Rares
< 2,000	2+	0-3	0-1
2,000-2,999	3+	0-4	0-2
3,000-3,999	4+	0-5	0-3
+1,000	+1	+1	+1

Exemple : Pour une armée de 2000 points, vous devez avoir un minimum de 3 unités de base et vous pouvez disposer d'un maximum de 4 unités spéciales et/ou de 2 unités rares.

Une unité peut aussi être limitée en nombre par la liste d'armée (notée 0-1 par exemple). Sinon, vous n'êtes limité que par les restrictions ci-dessus et votre budget en points.

Très rarement, il est possible de prendre plusieurs unités qui ne

comptent que comme un seul choix. Exemple : 2 Chars à Loups gobelins comptent comme un seul choix d'unité spéciale. Pour ce même choix d'unité spéciale, vous ne pourriez prendre qu'un seul Char à Sangliers orque.

Descriptions des Unités

Chaque unité possède sa description dans la liste d'armée. On y donne le nom de l'unité et ses éventuelles limitations.

Profils. Le profil des troupes de chaque unité est donné dans sa description. Lorsque plusieurs profils sont requis, tous sont fournis même s'il s'agit souvent d'options.

Tailles d'Unités. Chaque description indique la taille minimum de l'unité, et parfois aussi une taille maximum.

Équipement. Chaque description indique les armes et armures standards de l'unité, dont la valeur est incluse dans le coût en points. L'équipement additionnel ou optionnel est proposé avec le coût supplémentaire induit.

Règles Spéciales. De nombreuses troupes possèdent des règles spéciales, expliquées à cet endroit.

Régiments Mercenaires

Les mercenaires sont des troupes d'une autre race prêtes à se battre pour vous contre de l'or, de la nourriture ou une autre récompense. Vous pouvez toujours prendre des mercenaires dans votre armée. Comptez chaque régiment de mercenaires comme un choix d'unité rare. Les règles des régiments mercenaires seront publiées dans le magazine White Dwarf.

Personnages Spéciaux

Les anciennes listes d'armées proposent des "Personnages Spéciaux", chacun doté de règles et d'objets spécifiques. Un rapide coup d'œil suffit à comprendre pourquoi ils n'ont pas été inclus dans les pages qui suivent : la place. Il aurait fallu que ce livret soit deux fois plus gros. Comme la plupart des joueurs avec qui nous avons discuté utilisent les superbes figurines qui les représentent comme de simples généraux ou sorciers, nous avons pensé qu'il s'agissait de la meilleure solution jusqu'à ce que nous ayons le temps de les réimprimer.

Points Importants à ne pas Oublier

- Le nombre de personnages est le nombre *total* de personnages autorisé, Seigneurs *inclus*.
- Le nombre d'unités de base est le *minimum* à avoir. Les nombres d'unités spéciales et rares sont les *maximums*.
- Enfin, si vous ne retrouvez pas vos troupes préférées au premier abord, ne paniquez pas. Vous découvrirez parfois que plusieurs types de troupes ont été regroupés en une seule description avec des options pour plus de concision.
- *N'hésitez pas à photocopier ce livre pour votre propre usage ou celui d'un ami qui en a besoin pour son armée.*



ORQUES & GOBELINS

Les peaux-vertes vivent dans toutes les montagnes et forêts du monde de Warhammer. Ils ne respectent que la force, et toute leur culture se base sur la simple loi du plus fort.

Champions, Musiciens & Porte-étendards

Toute unité d'Orques Noirs, de Chevaucheurs d'Araignées, d'Ogres ou toute unité de base à part les Snotlings peut transformer l'une de ses figurines en Champion, Musicien ou Porte-étendard pour +10 pts chaque. Les unités de Chevaucheurs de Sangliers orques ou orques sauvages peuvent faire de même pour +15 pts chaque. Un Champion gagne +1 A. Les Porte-étendards des unités suivantes peuvent porter une bannière magique d'un coût maximum de 50 points : Orques Noirs, Chevaucheurs de Sangliers orques ou Chevaucheurs de Sangliers orques sauvages.

Règles Spéciales

Les règles suivantes s'appliquent aux orques & gobelins.

- Animosité. Jetez 1D6 à la fin de la phase de début de tour pour chaque unité de Chevaucheurs de Sanglier orques ou orques sauvages, de Chevaucheurs d'Araignées, de Chasseurs de Squigs, de Rétiaires ou toute unité de base à part les Snotlings. Sur un 2-6 tout va bien, sur un 1 ils se disputent et ne peuvent rien faire ce tour-ci.
- Tous les gobelins ont *peur* des elfes s'ils ne sont pas au moins deux fois plus nombreux qu'eux.
- Les gobelins de la nuit ont la *baine* des nains.
- Les orques n'effectuent pas de tests de panique à cause de gobelins ou de snotlings démoralisés ou en fuite.
- Les sangliers frappent à +2 F lors du tour où ils chargent.
- Les sorciers orques & gobelins peuvent utiliser les domaines magiques de la Bête et de la Mort du livre de règles.

SEIGNEURS

CHEFS DE GUERRE

Orque noir 135 pts / orque 110 pts / orque sauvage 125 pts / goblin 65 pts / goblin de la nuit 55 pts / goblin des forêts 65 pts.

GRANDS CHAMANES

Orque 180 pts / orque sauvage 190 pts / goblin 155 pts / goblin de la nuit 145 pts / goblin des forêts 155 pts.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chef de Guerre Orque Noir	4	7	3	5	5	3	4	4	9
Chef de Guerre Orque	4	6	3	4	5	3	4	4	9
Grand Chamane Orque	4	3	3	4	4	3	2	1	8
Chef de Guerre Orque Sauvage	4	6	3	4	5	3	4	4	9
Grand Chamane Orque Sauvage	4	3	3	4	4	3	2	1	8
Chef de Guerre Gobelin	4	5	3	4	4	3	4	4	8
Grand Chamane Gobelin	4	2	3	3	4	3	2	1	7
Chef de Guerre Gob de la Nuit	4	5	3	4	4	3	5	4	7
Grand Chamane Gob de la Nuit	4	2	3	3	4	3	3	1	6
Chef de Guerre Gob des Forêts	4	5	3	4	4	3	4	4	8
Grand Chamane Gob des Forêts	4	2	3	3	4	3	2	1	7
Sanglier	7	3	0	3	4	1	3	1	3
Loup	9	3	0	3	3	1	3	1	3
Araignée Géante	5	3	0	5	4	4	1	2	7
Vouivre	4	5	0	6	5	5	3	3	6

Équipement : Arme de base. Un Grand Chamane ne peut porter aucun autre équipement. Un Chef de Guerre peut porter une arme de base additionnelle (+6pts), une arme lourde (+6pts), une lance (+6pts) ou une hallebarde (+6pts), ainsi qu'une armure légère (+3pts) et un bouclier (+3pts). Un orque noir peut porter une armure lourde (+6pts).

Un Chef de Guerre orque ou orque noir peut monter une Vouivre (+230 pts). Un orque, orque sauvage ou orque noir peut monter un Sanglier (+18 pts). N'importe quel goblin peut monter un Loup (+18 pts) ou une Araignée Géante (+50 pts).

Règles Spéciales : Un Grand Chamane est un sorcier de niveau 3, mais peut passer au niveau 4 pour +35 points. Les orques sauvages sont sujets à la *frénésie*. Une Vouivre peut *voler*, cause la *terreur*, possède une sauvegarde de 5+ et constitue une *grande cible*. Une Araignée Géante cause la *peur*, possède une sauvegarde de 4+ et ignore les pénalités dues aux terrains difficiles et aux obstacles tels que rochers, falaises etc. Elle ne peut pas ignorer les terrains aquatiques tels que rivières et marais.

HÉROS

GRANDS CHEFS

Orque noir 80 pts / orque 65 pts / orque sauvage 75 pts / goblin 35 pts / goblin de la nuit 30 pts / goblin des forêts 35 pts.

CHAMANES

Orque 65 pts / orque sauvage 67 pts / goblin 55 pts / goblin de la nuit 50 pts / goblin des forêts 55 pts.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grand Chef Orque Noir	4	6	3	5	5	2	3	3	8
Grand Chef Orque	4	5	3	4	5	2	3	3	8
Chamane Orque	4	3	3	3	4	2	2	1	7
Grand Chef Orque Sauvage	4	5	3	4	5	2	3	3	8
Chamane Orque Dauvage	4	3	3	3	4	2	2	1	7
Grand Chef Gobelin	4	4	3	4	4	2	3	3	7
Chamane Gobelin	4	2	3	3	3	2	2	1	6
Grand Chef Gob de la Nuit	4	4	3	4	4	2	4	3	6
Chamane Gob de la Nuit	4	2	3	3	3	2	3	1	5
Grand Chef Gob des Forêts	4	4	3	4	4	2	3	3	7
Chamane Gob des Forêts	4	2	3	3	3	2	2	1	6
Sanglier	7	3	0	3	4	1	3	1	3
Loup	9	3	0	3	3	1	3	1	3

Équipement : Arme de base. Un Chamane ne peut porter aucun autre équipement. Un Grand Chef peut porter une arme de base additionnelle (+4pts), une arme lourde (+4pts), une lance (+4pts) ou une hallebarde (+4pts), ainsi qu'une armure légère (+2pts) et un bouclier (+2pts). Un orque noir peut porter une armure lourde (+4pts).

Un orque, orque sauvage ou orque noir peut monter un Sanglier (+12 pts). N'importe quel goblin peut monter un Loup (+12 pts).

Un Grand Chef peut devenir le Porteur de la Grande Bannière pour +25pts. Il peut porter une bannière magique (sans limite de coût), mais ne peut dans ce cas avoir aucun autre objet magique. Il ne peut rien porter d'autre sauf une armure légère et ne peut pas être le Général.

Règles Spéciales : Un Chamane est un sorcier de niveau 1, mais peut passer au niveau 2 pour +35 points. Les orques sauvages sont sujets à la *frénésie*.

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS ORQUES 5 points par figurine
 0-1 UNITE DE KOSTOS 7 points par figurine
 ORQUES SAUVAGES 6 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Kosto	4	4	3	4	4	1	2	1	7
Orque Sauvage	4	3	3	3	4	1	2	1	7

Taille d'Unité : 10+.



Equipement : Arme de base. Armure légère pour les Guerriers orques & les Kostos, qui peuvent aussi porter une hallebarde (+2 pts). Tous peuvent porter une arme de base additionnelle (+2 pts), une lance (+2 pts), un arc (+4 pts) ou un bouclier (+1 pt). Les Orques Sauvages peuvent porter des peintures de guerre (+1 pt).

Règles Spéciales : Les Orques Sauvages sont sujets à la *frénésie*. Les peintures de guerre donnent une sauvegarde invulnérable de 6+.

GOBELINS 2 points par figurine
GOBELINS DE LA NUIT 2 points par figurine
GOBELINS DES FORÊTS 2 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Gobelin de la Nuit	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Gobelin des Forêts	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Fanatique	2D6 ps	spécial	5	3	1	-	D6	-	-

Taille d'Unité : 20+.

Equipement : Arme de base et bouclier. Ils peuvent porter une lance (+1 pt) ou remplacer leur bouclier par un arc court (+1 pt). Les gobelins peuvent porter une armure légère (+1 pt). Les gobelins de la nuit peuvent inclure 0-3 Fanatiques (+25 pts chaque) par régiment.

Règles Spéciales : Les Fanatiques sont *indémoralisables*. Ils sortent de 2D6ps (hors séquence) dans la direction de leur choix si un ennemi s'approche à 8ps ou moins de leur unité, ou vice-versa. Lors des tours suivants, ils avancent de 2D6ps dans une direction aléatoire. Sauf pour leur sortie, ils meurent si un double est obtenu. Ils sont aussi tués s'ils touchent un obstacle (mur...) ou un terrain difficile ou infranchissable. Toute unité touchée subit 1D6 touches de F5 sans sauvegarde. On peut tirer sur les Fanatiques, mais pas les attaquer au corps à corps.

CHEVAUCHEURS DE LOUPS GOBS 12 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Loup	9	3	0	3	3	1	3	1	3

Taille d'Unité : 5+.

Equipement : Armes de base et armures légères. Ils peuvent porter un arc court (+3 pts), une lance (+1 pt) et/ou un bouclier (+3 pts)

Règles Spéciales : *Cavalerie légère*.

SNOTLINGS 20 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Snotlings	4	2	2	2	2	3	3	3	4

Taille d'Unité : 3+.

Equipement : Divers bouts d'os et de bois.

Règles Spéciales : Ils sont représentés par un socle de plusieurs figurines, considéré comme une seule créature ayant 3PV. Ils ne peuvent pas être rejoints ou menés par un personnage et ignorent l'*Animosité*. Au corps à corps, ils bénéficient d'un bonus de rangs de +1 pour chaque socle en plus du premier jusqu'à un maximum de +4.

UNITES SPÉCIALES

0-1 UNITE D'ORQUES NOIRS 10 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Orque Noir	4	4	3	4	4	1	2	1	8

Taille d'Unité : 10+.

Equipement : Arme de base et armure lourde. Ils peuvent porter une arme de base additionnelle (+2 pts), une lance (+2 pts), une hallebarde (+2 pts) ou une arme lourde (+2 pts), ainsi qu'un bouclier (+1 pt).

CHEVAUCHEURS DE SANGLIERS ORQUES 17 points par fig

CHEV. DE SANGLIERS ORQUES SAUVAGES..... 15 points par fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier Orque	4	4	3	3	4	1	2	1	7
Orque Sauvage	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Sanglier	7	3	0	3	4	1	3	1	3

Taille d'Unité : 5+.

Equipement : Arme de base et bouclier. Les Guerriers Orques normaux ont aussi une armure légère et une lance. Les Orques sauvages peuvent avoir une lance (+2pts) et/ou des peintures de guerre (+3pts).

Règles Spéciales : Les Orques Sauvages sont sujets à la *frénésie*. Les peintures de guerre leur confèrent une svg invulnérable de 6+.

CHEVAUCHEURS DE SQUIGS 18 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gobelin de la Nuit	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Squig Sauteur	2D6	4	0	5	3	1	5	2	2

Taille d'Unité : Ils se battent individuellement, mais vous pouvez en prendre jusqu'à 3 pour un seul choix d'unité spéciale.

Equipement : Le gobelin porte une arme de base.

Règles Spéciales : Ils sont *Indémoralisables* et se déplacent lors des mouvements obligatoires. Choisissez une direction, puis lancez 2D6 pour la distance parcourue en pas. Déterminez aléatoirement la direction en cas de double. Si un squig atterrit sur une unité, il frappe et rebondit avant que l'adversaire ne puisse riposter. Résolvez l'attaque immédiatement puis déplacez à nouveau le squig. Il s'arrête s'il ne parvient pas à tomber sur une unité. Notez qu'il attaque les amis comme les ennemis.

BALISTES 30 points par figurine

LANCE-ROCS 70 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Baliste	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Lance-roc	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	6

Taille d'Unité : Un Lance-rocs avec trois servants gobelins, ou jusqu'à deux Balistes avec deux servants gobelins chacune, pour un seul choix d'unité spéciale.

Equipement : Arme de base.

Règles Spéciales : Les Catapultes à Plongeur de la Mort comptent comme des Lance-Rocs pour le moment.

CHARS A SANGLIERS ORQUES 80 points par figurine

CHARS A LOUPS GOBELINS 60 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char à Sangliers	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Guerrier Orque	-	3	3	3	-	-	2	1	7
Sanglier	7	3	-	3	-	-	3	1	-
Char à Loups	-	-	-	5	4	3	-	-	-
Gobelin	-	2	3	3	-	-	2	1	6
Loup	9	3	-	3	-	-	3	1	-

Taille d'Unité : Un Char à Loups avec 3 gobelins et 2 loups, ou un Char à Sangliers avec 2 orques et 2 sangliers. Vous pouvez prendre jusqu'à 2 Chars à Loups pour un seul choix d'unité spéciale.

Equipement : Arme de base. De plus, les gobelins ont des arcs courts et les orques ont des lances. Les deux types de chars ont des faux. Le Char à Loups peut avoir un loup supplémentaire (+3 pts).

Règles Spéciales : Le Char à Loups possède une sauvegarde de 5+, et le Char à Sangliers une sauvegarde de 4+.



UNITÉS RARES

0-1 UNITÉ DE CHEVAUCHEURS D'ARAIGNÉES GOBS DES FORÊTS
..... **12 points par figurine**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gobelin des Forêts	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Araignée Géante	7	3	0	4	3	1	1	1	5

Taille d'Unité : 10+.

Equipement : Arme de base. Ils peuvent porter une lance (+2 pts), un arc court (+3 pts) et/ou un bouclier (+1 pt).

Règles Spéciales : Les Araignées ignorent les pénalités dues aux terrains difficiles et aux obstacles tels que rochers, falaises etc. Elles sont affectées par les terrains aquatiques tels que rivières et marais.

0-1 CHARIOT A POMPE SNOTLING **40 pts par figurine**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chariot à Pompe	2D6	-	-	4	4	3	-	-	-
Snotlings	-	2	-	2	-	-	3	3	10

Taille d'Unité : 1.

Equipement : Les Snotlings se battent avec n'importe quoi.

Règles Spéciales : *Indémorable*. Le Chariot à Pompe avance de 2D6 ps lors des mouvements obligatoires (et pas du tout durant les mouvements normaux). Choisissez une direction et jetez les dés. S'il touche une unité, il compte comme ayant chargé et effectue 2D6 touches d'impact. Il possède une sauvegarde d'armure de 6+.

TROLLS **50 points par figurine**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Troll	6	3	1	5	4	3	1	3	4

Taille d'Unité : 3+.

Equipement : Les Trolls manient souvent un gros gourdin (arme de base), mais n'en ont pas vraiment besoin. Vous pouvez transformer les Trolls en Trolls de Pierre (+5 pts) ou en Trolls d'Eau (+10 pts).

Règles Spéciales : *Régénération, stupidité*, causent la *peur*. Au lieu d'attaquer normalement, les Trolls de tout type peuvent vomir une fois sur une figurine ennemie en contact, infligeant une touche automatique de F5 sans sauvegarde. Les Trolls de Pierre bénéficient de 2 dés de Dissipation en plus contre tout sort les affectant. Les attaques au corps à corps contre les Trolls d'Eau subissent un malus de -1 pour toucher.

0-1 UNITÉ DE CHASSEURS DE SQUIGS GOBS DE LA NUIT

..... **8 points par équipe de Chasseurs de Squigs**
..... **20 points par Squig des Cavernes**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gobelin de la Nuit	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Squig des Cavernes	2D6	4	0	5	3	1	5	2	2

Taille d'Unité : 5+ figurines (chaque équipe de chasseurs est constituée de 2 gobelins).

Equipement : Les gobelins ont des aiguillons pour mener les Squigs (on considère que tous les gobelins portent des lances).

Règles Spéciales : L'unité contient à la fois des gobs et des squigs. Répartissez aléatoirement les touches entre ceux-ci. L'unité combat sur deux rangs avec tous les squigs devant. S'il y a plus de 3 squigs par gob, l'excédent quitte l'unité : traitez-les comme des squigs sauteurs qui se déplacent toujours aléatoirement (voir page précédente).

0-1 UNITÉ DE RÉTIAIRES GOBS **4 points par figurine**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gobelin de la Nuit	4	2	3	3	3	1	3	1	5

Taille d'Unité : 10+.

Equipement : Soit arme de base et filet, soit bâton.

Règles Spéciales : L'unité contient à la fois des Rétiaires et des Bâtonneurs. Répartissez aléatoirement les touches entre ceux-ci. Les filets attaquent toujours avant les bâtons. Tant qu'il reste des Bâtonneurs en combat, chaque touche de filet leur permet d'effectuer une touche supplémentaire. De plus, si la figurine touchée par le filet n'a pas encore frappé ce tour-ci, elle perd 1 Attaque. Les touches sont de F4 tant qu'il reste au moins un Bâtonneur en combat. S'il n'y en a plus, les Rétiaires utilisent leurs armes de base.

0-1 UNITÉ D'OGRES **35 points par figurine**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ogre	6	3	2	4	4	3	2	3	7

Taille d'Unité : 3+.

Equipement : Arme de base. Ils peuvent porter une arme de base additionnelle (+6 pts), une arme lourde (+6 pts), une hallebarde (+6 pts) et/ou une armure légère (+3 pts).

Règles Spéciales : Les Ogres causent la *peur*.

GÉANTS **200 points par figurine**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Géant	6	3	3	6	5	6	3	Spécial	6

Taille d'Unité : 1.

Equipement : Gros gourdin.

Règles Spéciales : *Grandes cibles*, causent la *peur*. Ils ne sont pas ralentis par les obstacles mais peuvent trébucher. Lancez 1D6 si un Géant franchit un obstacle ou perd un combat (s'il est mort, il tombe automatiquement). Sur un 1, il tombe et écrase ce qu'il y a sous lui. Déterminez la direction de chute grâce au dé de dispersion et utilisez le géant comme gabarit. Les figurines recouvertes subissent une touche de F10 causant 1D6 blessures. Un Géant au sol ne peut pas attaquer, et il lui faut un tour pour se relever. Au corps à corps contre une grande cible, il peut utiliser son *Cri qui Tue* (l'ennemi perd automatiquement le combat de 2 : une seule fois par combat) ou son *Coup d'Boule* (1D6 touches de F6 sur une seule figurine ennemie). Sur de plus petits adversaires, il peut utiliser son *Cri qui Tue*, *Sauter à Pieds Jointés* (2D6 touches de F6 sur l'unité, mais doit d'abord faire un test pour ne pas tomber) ou donner un *Coup de Massue* (1D6 touches de F6).

OBJETS MAGIQUES

Vos personnages et vos unités peuvent choisir des objets magiques dans cette liste et/ou parmi les objets magiques communs du livre de règles.

Hache de Lacération (arme magique) : Double les blessures non sauvegardées. 35 pts.

Lame Ogre (arme magique) : +2 en Force. 40 pts.

Hache de Bronze Martelé (arme magique) : +2 Attaques. 50 pts.

Hache Mastok (arme magique) : Touche automatiquement. 75 pts.

Bouclier en Peau de Fer (armure magique) : Compte comme un bouclier (svg 6+) et donne en plus une svg invulnérable de 4+. 50 pts.

Peintures de Guerre (talisman) : Orques Sauvages uniquement. sauvegarde invulnérable de 5+, incompatible avec les armures. 25 pts.

Couronne de Sorcellerie (objet enchanté) : Fait du porteur un sorcier de niv. 3 utilisant la Magie de Mort, et le rend sujet à la *stupidité*. 100 pts.

Bâton Badum (objet cabalistique) : +1 au jet de lancement de chaque sort lancé par le porteur. 50 pts.

Bannière de Mork (bannière magique) : L'unité bénéficie de 2 Dés de Dissipation en plus contre les sorts qui l'affectent. 40 pts.

Bannière de Gork (bannière magique) : +1F en charge. 25 pts.



L'EMPIRE

Situé au cœur du Vieux monde et entouré d'ennemis, l'Empire est le plus grand royaume humain du monde de Warhammer.

Champions, Musiciens & Porte-étendards

Toute unité de fantassins (à part les Flagellants) peut transformer l'une de ses figurines en Champion, Musicien ou Porte-étendard pour +10 points chaque. Toute unité de cavalerie impériale peut faire de même pour +15 points chaque. Un Champion impérial gagne +1 en CT si son unité est équipée d'arcs, d'arbalètes ou d'arcs longs, sinon il gagne +1 A. Les porte-étendards des unités impériales suivantes peuvent porter une bannière magique d'un coût maximum de 50 points : Ordres de Chevalerie, Chevaliers du Loup Blanc ou Reiksguard.

Règles Spéciales

Les règles suivantes s'appliquent à l'armée de l'Empire.

- Les sorciers de l'Empire peuvent utiliser n'importe lequel des domaines magiques du livre de règles de Warhammer.

SEIGNEURS

GÉNÉRAL 90 points par figurine

SEIGNEUR SORCIER 175 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Général	4	6	5	4	4	3	6	4	9
Seigneur Sorcier	4	3	3	3	4	3	3	1	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Pégase	8	3	0	4	4	3	4	2	6
Griffon	6	5	0	5	5	4	5	4	7

Équipement : Arme de base. Un Seigneur Sorcier ne peut porter aucun autre équipement sauf un caparaçon pour son destrier. Un Général peut porter une arme de base additionnelle (+6 pts), une arme lourde (+6 pts), une lance (+6 pts), un fléau (+6 pts) ou une hallebarde (+6 pts). Il peut aussi avoir un arc long (+15pts), une arbalète (+15 pts), un pistolet (+10 pts), ou une paire de pistolets (+20 pts). Il peut porter une armure légère (+3 pts) ou une armure lourde (+6 pts), ainsi qu'un bouclier (+3 pts).

Un Général de l'Empire peut monter un Pégase (+50 pts) ou un Griffon (+200 pts). Un Seigneur Sorcier peut monter un Pégase (+50 pts). Tous deux peuvent monter un destrier (+15 pts) qui peut être caparaçonné (+6 pts). S'il est monté, le Général peut porter une lance de cavalerie (+6 pts).

Règles Spéciales : Un Seigneur Sorcier est un sorcier de niveau 3, mais peut passer au niv. 4 pour +35 points. Pégases et Griffons peuvent voler. Un Griffon cause la terreur et constitue une grande cible.

HÉROS

CAPITAINE 50 points par figurine

SORCIER DE BATAILLE 60 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Capitaine	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Sorcier de Bataille	4	3	3	3	3	2	3	1	7
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Pégase	8	3	0	4	4	3	4	2	7

Équipement : Arme de base. Un Sorcier de Bataille ne peut porter aucun autre équipement. Un Capitaine peut porter une arme de base additionnelle (+4 pts), une arme lourde (+4 pts), un fléau (+4 pts), une lance (+4 pts) ou une hallebarde (+4 pts), ainsi qu'un arc long (+10 pts), une arbalète (+10 pts),

un pistolet (+7 pts), ou une paire de pistolets (+14 pts). Il peut porter une armure légère (+2 pts) ou une armure lourde (+4 pts), ainsi qu'un bouclier (+2 pts).

Un Capitaine peut monter un Pégase (+50 pts). Un Capitaine ou un Sorcier de Bataille peut monter un destrier (+10 pts) qui peut être caparaçonné (+4 pts). S'il est monté, le Capitaine peut porter une lance de cavalerie (+4 pts).

Un Capitaine peut devenir le porteur de la Grande Bannière pour +25 pts. Il peut porter une bannière magique (sans limite de coût), mais ne peut dans ce cas avoir aucun autre objet magique. Il ne peut rien porter d'autre qu'une armure légère ou lourde, ainsi qu'un caparaçon pour son destrier. Il ne peut pas être votre Général d'armée, ni monter une créature volante.

Règles spéciales : Un Sorcier de Bataille est un sorcier de niv. 1, mais peut passer au niv. 2 pour +35 points. Un Pégase peut voler.

UNITÉS DE BASE

HALLEBARDIERS 7 points par figurine

LANCIER 7 points par figurine

ÉPÉISTE 7 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hallebardier	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Lancier	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Épéiste	4	4	3	3	3	1	4	1	7

Taille d'Unité : 10+

Équipement : Arme de base, armure légère et bouclier. Les Hallebardiers ont une hallebarde et les Lanciers une lance.

ARQUEBUSIERS 8 points par figurine

ARBALÉTRIERS 8 points par figurine

ARCHERS 8 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arquebusier	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Arbalétrier	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Archer	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Taille d'Unité : 10+

Équipement : Arme de base. Les Arquebusiers ont une arquebuse, les Arbalétriers une arbalète et les Archers un arc. Tous peuvent porter une armure légère (+1 pt) et/ou un bouclier (+1 pt).

Règles Spéciales : Les Archers sont des *traillleurs*.

ORDRES DE CHEVALERIE 24 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier	4	4	3	4	3	1	3	1	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Taille d'Unité : 5+

Équipement : Arme de base, lance de cavalerie, armure lourde et bouclier. Ils montent des destriers caparaçonnés.

CHEVALIERS DU LOUP BLANC 26 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier du Loup Blanc	4	4	3	4	3	1	3	1	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Taille d'Unité : 5+

Équipement : Arme de base, marteau à deux mains et armure lourde. Ils montent des destriers caparaçonnés.

UNITÉS SPÉCIALES

PISTOLIERS 17 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Pistolier	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base, paire de pistolets et armure légère. Ils montent des destriers.

Règles Spéciales : *Cavalerie légère*.

JOUEURS D'ÉPÉE 5 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Joueur d'Épée	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base et épée à deux mains. Ils peuvent porter une armure légère (+1 pt).

GRANDS CANONS 100 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grand Canon	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Artilleurs	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Taille d'Unité : 1 machine de guerre et 3 artilleurs.

Équipement : Arme de base.

Règles Spéciales : Voir le livre de règles pour les détails sur les canons. Le Grand Canon est le plus grand type de canon.

MORTIERS 80 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mortier	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Artilleurs	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Taille d'Unité : 1 machine de guerre et 3 artilleurs.

Équipement : Arme de base.

Règles Spéciales : Compte comme un Lance-rocs du livre de règles avec les modifications suivantes : l'estimation doit être comprise entre 12 ps et 48 ps, le grand gabarit (5 ps de diamètre) est utilisé et les touches sont de Force 3 avec un modificateur de sauvegarde de -1.

CAVALIERS ARCHERS KISLÉVITES 15 pts par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier Archer	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base et arc. Ils montent des destriers et peuvent porter des boucliers (+2 pts).

Règles Spéciales : *Cavalerie légère*.

LANCIERS AILÉS DE KISLEV 16 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lancier	4	4	3	3	3	1	4	1	7
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base, lance de cavalerie, armure légère et bouclier. Ils montent des destriers.

UNITÉS RARES

CANON FEU D'ENFER 120 pts par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Canon Feu d'Enfer	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Artilleurs	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Taille d'Unité : 1 machine de guerre et 3 artilleurs.

Équipement : Arme de base.

Règles Spéciales : Compte comme un petit canon du livre de règles avec les modifications suivantes : il possède une portée maximum de 24 ps et tire toujours 3 fois par tour. Au lieu d'estimer la portée, lancez un dé d'artillerie pour chaque tir et utilisez le tableau du livre de règles en cas d'incident de tir (les tirs restants sont toujours perdus, quel que soit le résultat). Si la portée est de 12 ps ou moins, le total des dés est le nombre de touches infligées avec une F5 et -3 à la svg. Si la portée est entre 12 ps et 24 ps, le total des dés divisé par deux est le nombre de touches infligées avec une F4 et -2 à la svg. Chaque blessure ne cause la perte que d'un seul PV.

0-1 UNITÉ DE FLAGELLANTS 11 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Flagellant	4	2	2	4	4	1	3	2	10

Taille d'Unité : 5-30.

Équipement : Fléau.

Règles Spéciales : *Indémoralisables*.

0-1 UNITÉ D'ESCORTEURS 15 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Escorteur	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base, arquebuse à répétition et armure légère. Ils montent des destriers caparaçonnés.

Règles Spéciales : L'arquebuse à répétition peut tirer une fois normalement, ou deux fois avec -1 pour toucher à chaque tir. On peut se déplacer et tirer avec une arquebuse à répétition.

0-1 UNITÉS DE LA REIKSGUARD ... 10 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Reiksguard	4	4	3	4	3	1	3	1	8

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base, armure lourde et bouclier.

0-1 UNITÉ DE NAINS 9 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base et armure légère. Ils peuvent porter un bouclier (+1 pt), une lance (+2 pts) et/ou une arbalète (+5 pts).

0-1 UNITÉ DE HALFLINGS 3 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Halfling	4	2	4	2	2	1	5	1	8

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base. Ils peuvent porter un arc (+5 pts) ou une lance (+2 pts), ainsi qu'une armure légère (+1 pt) et/ou un bouclier (+1 pt).

**0-1 UNITÉ D'OGRES 35 points par figurine**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ogre	6	3	2	4	4	3	2	3	7

Taille d'Unité : 3+.

Équipement : Arme de base. Ils peuvent porter une arme de base additionnelle (+6 pts), une arme lourde (+6 pts), une hallebarde (+6 pts) et/ou une armure légère (+3 pts).

Règles Spéciales : Les Ogres causent la *peur*.

0-1 CHARIOT DE GUERRE 120 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chariot de Guerre	-	-	-	5	4	5	-	-	-
Équipage	-	3	3	spécial	-	-	3	S	7
Destrier	8	3	-	3	-	-	3	1	-

Taille d'Unité : 1 chariot avec 6 membres d'équipage et 2 destriers.

Équipement : L'équipage utilise diverses armes expérimentales.

Règles Spéciales : Le Chariot de Guerre est un char doté d'une sauvegarde de 3+ effectuant D6 touches d'impact en charge. Les armes expérimentales de l'équipage sont imprévisibles. A chaque round de combat, lancez 1D6 pour le nombre d'attaques de l'équipage. Elles sont résolues avec une Force de D3+2 (lancez à chaque round).

0-1 MARMITE HALFLING 100 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marmite	-	-	-	-	4	2	-	-	-
Halflings	4	2	4	2	2	1	5	1	8

Taille d'Unité : 1 machine de guerre et 3 servants.

Équipement : Arme de base.

Règles Spéciales : Compte comme une catapulte du livre de règles avec les modifications suivantes : la portée maximum est de 36 ps. Les touches sont de Force 3 et annulent les sauvegardes d'armure.

**0-1 TANK A VAPEUR 250 points par figurine**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Tank	4	-	-	5	8	4	-	-	-
Commandant	-	4	4	3	-	-	3	1	8

Taille d'Unité : 1.

Règles Spéciales : Indémoralisable. Compte comme un char doté à l'avant du petit canon du livre de règles. Le Tank à Vapeur inflige D3 touches d'impact en charge. Le canon ne peut tirer (droit devant seulement) que s'il est resté immobile durant le même tour. Au corps à corps, le Commandant peut se battre depuis son écrouille contre tout ennemi en contact avec le tank. Le Tank à Vapeur a une sauvegarde de 3+.

OBJETS MAGIQUES

Vos personnages et unités peuvent choisir des objets magiques dans cette liste et/ou parmi les objets magiques communs du livre de règles.

Épée de la Mort Rapide (arme magique) : Le porteur frappe toujours en premier, même en étant chargé. **25 pts.**

Épée de Justice (arme magique) : Relance les jets "pour toucher" ratés. **50 pts.**

Armure de la Foi (armure magique) : Compte comme une armure lourde (svg 5+) et donne en plus au porteur une sauvegarde invulnérable de 5+. **40 pts.**

Bouclier Sacré (armure magique) : Compte comme un bouclier (svg 6+). Annule la 1ère touche subie de la bataille. **30 pts.**

Amulette de Jade (talisman) : Svg invulnérable de 2+ contre la 1ère blessure de la bataille. Une seule utilisation. **35 pts.**

Anneau de Volans (objet enchanté) : Au début de la bataille, déterminez aléatoirement un sort de n'importe quel domaine du livre de règles : il peut être lancé durant une phase de magie comme un sort normal. Une seule utilisation. Objet de Sort. Niveau de puissance 6. **30 pts.**

Miroir de Van Horstmann (objet enchanté) : En défi, le porteur et son adversaire échangent leurs F, E, I et A. **25 pts.**

Baguette Grise (objet cabalistique) : +1 au jet de lancement de tous les sorts du porteur. **50 pts.**

Bannière de Provocation (bannière magique) : L'unité double son bonus de rang pour le résultat de combat, mais ne peut pas poursuivre. **70 pts.**

Bannière de Protection (bannière magique) : La sauvegarde d'armure de l'unité est améliorée de +1. **25 pts.**

HORDE DÉMONIAQUE

Sans prévenir, les capricieux vents chaotiques font jaillir des désolations nordiques des hordes démoniaques qui ravagent les royaumes des mortels. Tous les craignent, avec raison...

Champions, Musiciens & Porte-étendards

Toute unité de démons mineurs peut transformer l'une de ses figurines en Champion, Musicien ou Porte-étendard pour un coût de +10 points chaque. Toute unité de cavalerie démoniaque peut transformer l'une de ses figurines en Champion, Musicien ou Porte-étendard pour un coût de +20 points chaque. Un Champion gagne +1A.

Règles spéciales

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à tout personnage ou unité d'une horde démoniaque, sauf aux Enfants du Chaos.

- Tous les démons causent la *peur*.
- Tous les démons, sauf les Horreurs Roses et Bleues, possèdent une sauvegarde de 4+. Lorsqu'une Horreur Rose est blessée, elle est remplacée par 2 Horreurs Bleues.
- Toutes les attaques des démons sont considérées comme magiques et peuvent donc affecter les créatures *éthérées*.
- Les démons capables de lancer des sorts peuvent utiliser n'importe quel domaine du livre de règles de Warhammer.

SEIGNEURS

DÉMONS MAJEURS

Prince Démon 225 pts / Buveur de Sang 500 pts /
 Duc du Changement 450 pts / Grand Immonde 425 pts /
 Gardien des Secrets 475 pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prince Démon	6	7	0	5	5	4	8	4	10
Buveur de Sang	6	10	0	7	6	7	10	8	10
Duc du Changement	6	6	6	6	6	6	10	5	10
Grand Immonde	4	8	0	6	6	10	4	6	10
Gardien des Secrets	8	9	6	6	6	6	10	6	10

Équipement : Un Prince Démon peut choisir une Marque du Chaos pour le coût approprié (voir la liste des Guerriers du Chaos).

Règles Spéciales : Caused la *terreur*, *grandes cibles*. Constituent un choix de Seigneur et de Héros. Un Prince Démon sans Marque de Khorne peut être sorcier (+45 pts/niv.). Les autres, sauf le Buveur de Sang, sont des sorciers niv. 4. Tous peuvent *voler*, sauf le Gardien des Secrets et le Grand Immonde. Un Buveur de Sang gagne 4 dés de Dissipation en plus contre tout sort qui l'affecte. Une blessure non sauvegardée infligée par un Buveur de Sang cause D3 blessures.

HÉROS

DÉMON EXALTÉ 95 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Démon Exalté	4	6	6	5	4	2	7	3	10

Équipement : Un Démon Exalté peut choisir une marque du Chaos pour le coût approprié (voir la liste des Guerriers du Chaos).

Règles Spéciales : Un Démon Exalté peut chevaucher une monture de son dieu, ou n'importe laquelle s'il est du Chaos Universel. Voir Cavalerie Démoniaque pour le coût. Un Champion Exalté peut devenir le porteur de la Grande Bannière pour +25 points. Il ne peut pas être le Général d'armée.

UNITÉS DE BASE

DÉMONS MINEURS

Sanguinaire 20 pts / Portepeste 23 pts /
 Démonette 23 pts / Horreur Rose 21 pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sanguinaire	4	5	5	5	3	1	6	2	10
Portepeste	4	5	5	4	4	1	6	2	10
Démonette	4	5	5	4	3	1	6	3	10
Horreur Rose	4	5	5	4	3	1	6	2	10
Horreur Bleue	4	3	3	3	3	1	7	1	10

Taille d'Unité : 10+

Règles Spéciales : Divisez le nombre de figurines de l'unité (sans les Horreurs Bleues) par 5 en arrondissant à l'inférieur, 4 étant le maximum. Les Sanguinaires gagnent autant de Dés de Dissipation en plus contre tout sort affectant leur unité, les autres démons comptent comme étant un sorcier de ce niveau. Les sorts peuvent être lancés à partir de n'importe quelle figurine de l'unité. Effectuez ces calculs au début de chaque phase de magie.

UNITÉS SPÉCIALES

NURGLINGS 50 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nurplings	4	3	3	3	3	3	2	3	10

Taille d'Unité : 1-5.

Règles Spéciales : *Indémoralisable*.

INCENDIAIRES DE TZEENTCH 55 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Incendiaire	9	3	5	5	4	2	4	2	10

Taille d'Unité : 3+.

Règles Spéciales : Tir Enflammé (portée 6 ps, cause D6 touches de F3 sur l'unité visée). Ignorent les obstacles en mouvement.

CHIENS DE KHORNE 45 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien de Khorne	10	5	0	5	4	2	6	1	10

Taille d'Unité : 3+.

Règles Spéciales : Les sorts affectant l'unité sont automatiquement dissipés, même avec Pouvoir Irrésistible.

BÊTES DE NURGLE 45 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bête de Nurgle	5	3	0	3	5	3	3	D6	10

Taille d'Unité : 3+.

Règles Spéciales : *Attaque empoisonnée*.

ENFANTS DU CHAOS 50 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Enfant du Chaos	2D6	3	0	4	4	3	3	D6	10

Taille d'Unité : 1+.

Règles Spéciales : *Indémoralisables*, causent la *peur*. Avancent de 2D6 ps vers une figurine ennemie choisie par le joueur du Chaos. S'arrête au contact de toute unité (compte comme ayant chargé) et se bat avec D6 Attaques touchant automatiquement.

BÊTES DE SLAANESH 28 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bête de Slaanesh	6	4	0	4	3	2	5	3	10

Taille d'Unité : 5+.

UNITÉS RARES

CAVALERIE DÉMONIAQUE

Sanguinaire 20 pts / Juggernaut +60 pts
 Portepeste 23 pts / Bête de Nurgle +45 pts
 Démonette 23 pts / Monture de Slaanesh +12 pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sanguinaire	4	5	5	5	3	1	6	2	10
Juggernaut	7	3	0	6	5	3	2	2	10
Portepeste	4	5	5	4	4	1	6	2	10
Bête de Nurgle	5	3	0	3	5	3	3	D6	10
Démonette	4	5	5	4	3	1	6	3	10
Monture de Slaanesh	11	3	0	4	5	1	6	1	10

Taille d'Unité : 5+ pour les Démonettes, 3+ pour les autres.

Règles Spéciales : Les Sanguinaires montent des Juggernauts, les Portepestes des Bêtes de Nurgle, les Démonettes des Montures de Slaanesh. Ces dernières comptent comme de la cavalerie.

Si un Sanguinaire sur Juggernaut ou un Portepeste sur Bête de Nurgle est touché par un tir, déterminez aléatoirement qui est touché comme pour les monstres montés. Le cavalier et la monture peuvent être attaqués séparément au corps à corps. Si le cavalier est tué, la monture continue le combat. Si la monture est tuée, le cavalier est retiré du jeu. Voir Démon Mineurs pour les Sanguinaires, les Portepestes et les Démonettes.



GUERRIERS DU CHAOS

Dans le nord lointain, au-delà des étendues glacées du Pays des Trolls, se trouvent les terribles Désolations du Chaos. Les serviteurs pervers des dieux du Chaos y gravitent, là où les lois de l'existence cessent de s'appliquer et où du sang coule dans le lit des rivières aussi souvent que de l'eau.

Champions, Musiciens & Porte-étendards

Toute unité de Guerriers du Chaos ou de Maraudeurs peut transformer l'une de ses figurines en Champion, Musicien ou Porte-étendard pour +10 points chaque. Toute unité de Chevaliers du Chaos, d'Ogres du Chaos ou de Dragons Ogres peut faire de même pour +15 points chaque. Un Champion gagne +1 A. Les porte-étendards des unités suivantes peuvent porter une bannière magique d'un coût maximum de 50 points : Guerriers du Chaos ou Chevaliers du Chaos.

Règles Spéciales

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à l'armée du Chaos.

- L'Armure du Chaos seule donne une svg de 4+ et peut se combiner avec un bouclier et une monture comme d'habitude. Un sorcier revêtu d'une Armure du Chaos peut lancer des sorts.
- Un Sorcier du Chaos peut utiliser les domaines de la Bête, du Feu, du Métal, de l'Ombre, des Cieux et de la Mort du livre de règles.

SEIGNEURS

SEIGNEUR DU CHAOS 140 points par figurine

SEIGNEUR SORCIER DU CHAOS 200 points par figurine

CHAMPION EXALTÉ 100 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur du Chaos	4	8	3	5	5	3	8	5	9
Seigneur Sorcier	4	5	3	4	4	3	5	1	9
Champion Exalté.	4	7	3	5	4	3	7	4	9
Destrier du Chaos	8	3	0	4	3	1	3	1	5
Dragon du Chaos	6	6	0	6	6	6	3	6	8
Chimère	6	5	0	6	5	5	4	5	6

Équipement : Arme de base. Un Seigneur Sorcier ne peut porter aucun autre équipement, sauf une Armure du Chaos et un caparaçon pour son destrier. Un Seigneur du Chaos ou un Champion Exalté peut porter une arme de base additionnelle (+6 pts), une arme lourde (+6 pts), une lance (+6 pts), un fléau (+6 pts) ou une hallebarde (+6 pts), ainsi qu'une armure légère (+3 pts), une armure lourde (+6 pts) ou une Armure du Chaos (+12 pts) et un bouclier (+3 pts).

Un Seigneur du Chaos peut monter un Dragon du Chaos (+360 pts) ou une Chimère (+260 pts). Un Seigneur Sorcier peut monter une Chimère (+260 pts). Tous peuvent monter un destrier du Chaos (+18 pts) qui peut être caparaçonné (+6 pts). Un Seigneur du Chaos ou un Champion Exalté monté peut porter une lance de cavalerie (+6 pts).

Tous peuvent monter dans un Char de Guerriers du Chaos choisi normalement parmi les unités spéciales au coût indiqué. Le personnage remplace un membre d'équipage.

Règles Spéciales : Un Seigneur Sorcier est un sorcier de niveau 3, qui peut passer au niveau 4 pour +35 points. Un personnage sur Dragon du chaos ou Chimère compte à la fois comme un choix de Seigneur et un choix de Héros. Une Chimère peut *voler*, est une *grande cible*, cause la *terreur* et souffle des flammes de Force 3. Un Dragon du Chaos peut *voler*, cause la *terreur*, est une *grande cible* et possède une svg de 3+. De plus, un Dragon du

Chaos possède deux têtes et peut souffler avec chacune d'elles durant une même phase de tir. Une tête souffle des vapeurs de F2 avec -2 à la sauvegarde, l'autre des flammes de Force 3.

HÉROS

ASPIRANT CHAMPION 70 points par figurine

SORCIER DU CHAOS 80 points par figurine

CHEF MARAUDEUR 45 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Aspirant Champion	4	6	3	4	4	2	6	4	9
Sorcier	4	5	3	4	4	2	5	1	8
Chef	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Destrier du Chaos	8	3	0	4	3	1	3	1	5

Équipement : Arme de base. Un Sorcier ne peut porter aucun autre équipement sauf une Armure du Chaos et un caparaçon pour son destrier. Un Aspirant Champion ou un Chef Maraudeur peut porter une arme de base additionnelle (+4 pts), une arme lourde (+4 pts), une lance (+4 pts), un fléau (+4 pts) ou une hallebarde (+4 pts), ainsi qu'une armure légère (+2 pts), une armure lourde (+4 pts) ou une Armure du Chaos (+8 pts) et un bouclier (+2 pts).

Tous peuvent monter un Destrier du Chaos (+12 pts) pouvant être caparaçonné (+4 pts). Un Aspirant Champion ou un Chef Maraudeur monté peut porter une lance de cavalerie (+4 pts).

Un Aspirant Champion ou un Chef peut devenir le Porteur de la Grande Bannière pour +25 points. Il peut porter une bannière magique (sans limite de coût), mais ne peut dans ce cas avoir aucun autre objet magique. Il ne peut rien porter d'autre qu'une armure légère, lourde, ou du Chaos, et un caparaçon pour son destrier. Il ne peut pas être votre Général d'armée.

Un Chef peut monter dans un Char de Maraudeurs. Un Aspirant Champion ou un Sorcier peut monter dans un Char de Guerriers du Chaos. Les chars sont choisis normalement parmi les unités spéciales au coût indiqué. Le personnage remplace un membre d'équipage.

Règles Spéciales : Un Sorcier est un sorcier de niveau 1, qui peut passer au niveau 2 pour +35 points.

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS DU CHAOS 10 points par figurine

MARAUDEURS DU CHAOS 4 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier du Chaos	4	5	3	4	4	1	5	1	8
Maraudeur	4	4	3	3	3	1	4	1	7
Cheval de Guerre	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base. Les Guerriers du Chaos ont une armure lourde mais peuvent porter une Armure du Chaos (+2 pts), ainsi qu'une arme lourde (+2 pts), une hallebarde (+2 pts) ou une arme de base additionnelle (+2 pts) et un bouclier (+1 pt).

Les Maraudeurs possèdent une arme de base et peuvent monter un Cheval de Guerre (+8 pts). Les Maraudeurs à pied peuvent porter une arme lourde (+2 pts), un fléau (+2 pts) ou une arme de base additionnelle (+2 pts), ainsi qu'un bouclier (+1 pt). Les Maraudeurs montés peuvent porter une morgenstern (+1 pt) et/ou un bouclier (+2 pts).

Règles Spéciales : *Cavalerie légère* pour les Maraudeurs montés.



CHIENS DU CHAOS 12 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien du Chaos	6	4	0	4	4	1	4	2	5

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Aucun.

UNITÉS SPÉCIALES

CHEVALIERS DU CHAOS 31 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier du Chaos	4	5	3	4	4	1	5	2	9
Destrier du Chaos	8	3	0	4	3	1	3	1	5

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base, lance de cavalerie, armure lourde et bouclier. Les Chevaliers du Chaos peuvent porter une Armure du Chaos (+2 pts). Ils montent des Destriers du Chaos caparaçonnés.

0-1 UNITÉ DE HARPIES 22 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Harpie	4	3	0	4	4	1	2	1	6

Taille d'Unité : 5-10.

Règles Spéciales : *Unité volante*. Ne peuvent jamais être menées par un personnage, ni utiliser le Cd du Général.

CHARS DE MARAUDEURS 80 points par figurine

CHARS DE GUERRIERS DU CHAOS ... 100 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char de Maraudeurs	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Maraudeur	-	4	-	3	-	-	4	1	7
Char de G. du Chaos	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Guerrier du Chaos	-	5	-	4	-	-	5	1	8
Destrier du Chaos	8	3	-	4	-	-	3	1	-

Taille d'Unité : 1 Char de Maraudeurs avec 2 Maraudeurs et 2 Destriers du Chaos ou 1 Char de Guerriers du Chaos avec 2 Guerriers du Chaos et 2 Destriers du Chaos. Vous pouvez prendre jusqu'à 2 Chars de Maraudeurs pour un seul choix d'unité spéciale.

Équipement : Tous les chars possèdent des roues à faux. Les Chars de Maraudeurs ont une svg de 5+ et l'équipage porte des armes de base et des fléaux. Les Chars de Guerriers du Chaos ont une svg de 4+ et l'équipage porte des armes de base, des hallebardes et des armures lourdes.

ENFANTS DU CHAOS 50 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Enfant du Chaos	2D6	3	0	4	4	3	3	D6	10

Taille d'Unité : 1+.

Règles Spéciales : *Indémoralisables*, causent la peur. Avancent de 2D6 ps vers une figurine ennemie choisie par le joueur du Chaos. S'arrête au contact de toute unité (compte comme ayant chargé) et se bat avec D6 Attaques touchant automatiquement.

UNITÉS RARES

TROLLS DU CHAOS 50 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Troll du chaos	6	3	1	5	4	3	1	3	4

Taille d'Unité : 3+.

Équipement : Souvent un gros gourdin (arme de base).

Règles Spéciales : *Régénération, stupidité*, causent la peur. Au lieu d'attaquer normalement, les Trolls de tout type peuvent vomir une fois sur une figurine ennemie en contact, infligeant une touche automatique de F5 sans sauvegarde.

DRAGONS-OGRES 75 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Dragon-Ogre	6	4	0	5	5	4	2	3	8

Taille d'Unité : 3+.

Équipement : Arme de base. Ils peuvent porter une arme de base additionnelle (+6 pts) ou une arme lourde (+6 pts), ainsi qu'une armure légère (+3 pts)

Règles Spéciales : Causent la peur. Leur peau écailleuse leur donne une sauvegarde de 5+ pouvant se combiner avec une armure légère et donner une sauvegarde finale de 4+.

OGRES DU CHAOS 35 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ogre du Chaos	6	3	2	4	4	3	2	3	7

Taille d'Unité : 3+.

Équipement : Arme de base. Ils peuvent porter une arme de base additionnelle (+6 pts), une arme lourde (+6 pts) ou une hallebarde (+6 pts), ainsi qu'une armure légère (+3 pts), une armure lourde (+6 pts) et/ou un bouclier (+3 pts).

Règles Spéciales : Causent la peur.

MARQUES & RÉCOMPENSES DU CHAOS

Vos personnages et unités peuvent prendre des objets magiques communs du livre de règles. Les personnages peuvent aussi choisir des marques et récompenses du Chaos dans la liste qui suit. Elles font partie de leur quota d'objets magiques, et ils ne peuvent porter qu'une seule marque du Chaos.

Marque de Khorne (marque du Chaos) : Armure du Chaos, frénésie. 40 pts.

Marque de Slaanesh (marque du Chaos) : Indémoralisable. 40 pts.

Marque de Nurgle (marque du Chaos) : +1 E. 50 pts.

Marque de Tzeentch (marque du Chaos) : Permet de relancer un seul D6 durant la bataille. Il peut s'agir d'un dé parmi les deux ou trois autres d'un jet de dés. Le personnage ne peut utiliser cette relance que pour un jet qui l'affecte directement, comme sa propre sauvegarde, ses jets pour toucher ou des tests sous ses propres caractéristiques. 25 pts.

Lame Sépulcrale du Chaos (arme magique) : Annule les svg. 50 pts.

Épée Démon (arme magique) : Chaque blessure non sauvegardée se transforme en D6 blessures. Si un 1 est obtenu sur ce dé, le porteur subit 1 blessure à la place, sans possibilité de sauvegarde d'aucun type. 50 pts.

Armure Pourpre de Dargan (armure magique) : Compte comme une armure (sauvegarde 4+). Les adversaires doivent réussir un test de Cd à chaque tour pour pouvoir frapper le porteur au corps à corps. En cas d'échec, ils peuvent frapper un autre ennemi au contact à la place. 40 pts.

Bouclier Runique du Chaos (armure magique) : Compte comme un bouclier (sauvegarde 6+). Annule de plus les effets de toute arme magique utilisée pour attaquer le porteur au corps à corps tant que celui-ci reste en contact socle à socle. 50 pts.

Amulette du Chaos (talisman) : Les tirs visant le porteur et l'unité avec laquelle il se trouve subissent un malus de -1 pour toucher. 50 pts.

Monture Démon (objet enchanté) : Compte comme un monstre monté. Toutes les règles spéciales des démons s'appliquent à la Monture Démon : voir la liste d'armée des Hordes Démoniaques. 50 pts.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Monture Démon	8	4	0	4	4	3	6	3	10

Crâne de Katam (objet cabalistique) : +1 au lancement des sorts. 50 pts.

Bannière de colère (bannière magique) : Une fois par phase de magie du Chaos, lance un éclair causant D6 touches de F6. Compte comme un projectile magique avec 24 ps de portée. Objet de sort. Niveau de puissance 4. 80pts.



HOMMES-BÊTES

Les hommes-bêtes sont des créatures mutantes et perverses par le Chaos qui rôdent dans les contrées sauvages et les forêts obscures, notamment la Forêt des Ombres de l'Empire.

Champions, Musiciens & Porte-étendards

Toute unité de Gors, Bestigors ou Ungors (sauf les tirailleurs) peut transformer l'une de ses figurines en Champion, Musicien ou Porte-étendard pour +10 points chaque. Toute unité de dragons-Ogres ou de Minotaures peut faire de même pour +15 points chaque. Un Champion gagne +1 A. Les Porte-étendards des unités suivantes peuvent porter une bannière magique d'un coût maximum de 50 points : Gors, Bestigors.

Règles Spéciales

Les règles suivantes s'appliquent à l'armée des hommes-bêtes.

- Les sorciers hommes-bêtes peuvent utiliser les Domaines de la Bête, de l'Ombre et de la Mort du livre de règles.

SEIGNEURS

SEIGNEUR HOMME-BÊTE 100 points par figurine

SEIGNEUR CHAMANE 180 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur Homme-Bête	4	7	3	4	5	3	6	4	9
Seigneur Chamane	4	4	3	4	4	3	3	1	8

Équipement : Arme de base. Un Seigneur Chamane ne peut porter aucun autre équipement. Un Seigneur Homme-Bête peut porter une arme de base additionnelle (+6 pts), une arme lourde (+6 pts), une lance (+6 pts) ou une hallebarde (+6 pts), ainsi qu'une armure légère (+3 pts) ou une armure lourde (+6 pts) et un bouclier (+3 pts).

Un Seigneur ou Chamane homme-bête peut monter dans un char choisi normalement parmi les unités spéciales au coût indiqué. Il remplace un membre d'équipage.

Règles Spéciales : Un Seigneur Chamane est un sorcier de niveau 3 qui peut passer au niveau 4 pour +35 points.

HÉROS

CHEF 60 points par figurine

CHAMANE 75 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chef	4	6	3	4	5	2	5	3	8
Chamane	4	4	3	3	4	2	3	1	7

Équipement : Arme de base. Un Chamane ne peut porter aucun autre équipement. Un Chef peut porter une arme de base additionnelle (+4 pts), une arme lourde (+4 pts), une lance (+4 pts) ou une hallebarde (+4 pts), ainsi qu'une armure légère (+2 pts) ou une armure lourde (+4 pts) et/ou un bouclier (+2 pts).

Un Chef peut devenir le porteur de la Grande Bannière pour +25 points. Il peut porter une bannière magique (sans limite de coût), mais ne peut dans ce cas avoir aucun autre objet magique. Il ne peut rien porter d'autre qu'une armure légère ou lourde. Il ne peut pas être votre Général d'armée.

Un Chef ou Chamane peut monter dans un char choisi normalement parmi les unités spéciales au coût indiqué. Il remplace un membre d'équipage.

Règles Spéciales : Un Chamane est un sorcier de niveau 1 qui peut passer au niveau 2 pour +35 points.

UNITÉS DE BASE

GORS 5 points par figurine

UNGORS 3 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gor	4	4	3	3	4	1	3	1	7
Ungor	4	3	3	3	4	1	3	1	6

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base. Les Gors peuvent avoir une hallebarde (+2 pts), une arme lourde (+2 pts) ou une arme de base additionnelle (+2 pts), ainsi qu'une armure légère (+1 pt). Les Ungors peuvent porter une lance (+2 pts). Tous peuvent porter un bouclier (+1 pt).

0-1 UNITÉ DE TIRAILLEURS UNGORS 4 pts par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Tirailleur Ungor	4	3	3	3	4	1	3	1	6

Taille d'Unité : 5-15.

Équipement : Arme de base. Les Ungors peuvent aussi porter un bouclier (+1 pt).

Règles Spéciales : *Tirailleurs*.

CHIENS DU CHAOS 12 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien du Chaos	6	4	0	4	4	1	4	2	5

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Aucun.

UNITÉS SPÉCIALES

0-1 UNITÉ DE HARPIES 22 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Harpie	4	3	0	4	4	1	2	1	6

Taille d'Unité : 5-10.

Équipement : None.

Règles Spéciales : *Unité volante*. Elles ne peuvent jamais être menées par un personnage ni utiliser le Cd du Général.

CHAR D'HOMMES-BÊTES 70 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Gor	-	4	3	3	-	-	3	1	7
Sanglebouc	7	3	-	4	-	-	2	1	-

Taille d'Unité : 1 char avec 2 Gors et 2 Sangleboucs.

Équipement : Le char possède une sauvegarde de 4+. L'équipage porte des armes de base et des armes lourdes. Les roues peuvent avoir des faux (+15 pts).

0-1 UNITÉ DE BESTIGORS 11 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bestigor	4	5	3	4	4	1	3	1	7

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base, hallebarde et armure lourde. Ils peuvent avoir un bouclier (+1 pt).

UNITÉS RARES

MINOTAURES 45 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Minotaure	6	4	3	4	4	3	4	3	9

Taille d'Unité : 3+.

Équipement : Arme de base. Ils peuvent porter une arme lourde (+6 pts) ou une arme additionnelle (+6 pts), ainsi qu'une armure légère (+3 pts).

Règles Spéciales : Causent la *peur*.

DRAGONS-OGRES 75 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Dragons-Ogre	6	4	0	5	5	4	2	3	8

Taille d'Unité : 3+.

Équipement : Arme de base. Ils peuvent porter une arme additionnelle (+6 pts) ou une arme lourde (+6 pts), ainsi qu'une armure légère (+3 pts).

Règles Spéciales : Causent la *peur*. Leur peau écailleuse leur donne une sauvegarde de 5+ pouvant se combiner avec une armure légère et donner une sauvegarde finale de 4+.

TROLLS DU CHAOS 50 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Trolls du Chaos	6	3	1	5	4	3	1	3	4

Taille d'Unité : 3+.

Équipement : Les Trolls manient souvent un gros gourdin (arme de base) bien qu'ils n'en aient pas vraiment besoin.

Règles Spéciales : *Régénération*, causent la *peur*, *stupidité*. Au

lieu d'attaquer normalement, les Trolls de tout type peuvent vomir une fois sur une figurine ennemie en contact, infligeant une touche automatique de F5 sans sauvegarde.

OBJETS MAGIQUES

Vos personnages et unités peuvent choisir des objets magiques dans cette liste et/ou parmi les objets magiques communs du livre de règles.

Cimeterre de Skultar (arme magique) : Le porteur bénéficie de la capacité spéciale Coup Fatal en maniant cette arme. **50 pts.**

Grand croc (arme magique) : Annule les sauvegardes. **50 pts.**

Haches de Khorgor (armes magiques) : Paire de haches. Le porteur gagne une attaque en plus et peut relancer ses jets pour toucher ratés. **75 pts.**

Masse Noire (arme magique) : +2 en Force. **40 pts.**

Armure d'Os (armure magique) : Donne une sauvegarde de 2+ ne pouvant être améliorée d'aucune manière. Un chamane peut la porter et lancer des sorts. **30 pts.**

Collier de Fer (talisman) : Annule la première blessure subie durant la bataille. **50 pts.**

Cœur du Chaos (objet enchanté) : Le porteur devient sujet à la *frénésie*. **25 pts.**

Faux du Chaos (objet enchanté) : Un char transportant le personnage cause D6+2 touches d'impact au total. **25 pts.**

Bâton de Chamane (objet cabalistique) : +1 au jet de lancement de chaque sort. **50 pts.**

Bannière de la Bête (bannière magique) : +1 Attaque à toutes les figurines de l'unité (personnages inclus) lorsque celle-ci charge. **50 pts.**

SKAVENS

Les skavens habitent d'inextricables galeries qui s'étendent sous toutes les grandes cités du Vieux Monde, et rassemblent parfois d'immenses hordes pour ravager la civilisation.

Champions,

Musiciens & Porte-étendards

Toute unité de Guerriers des Clans, de Vermines de Choc, d'Esclaves ou de Moines de la Peste peut transformer l'une de ses figurines en Champion, musicien ou porte-étendard pour +10 points chaque. Un Champion gagne +1 A. Les porte-étendards des unités suivantes peuvent porter une bannière magique d'un coût maximum de 50 points : Vermines de Choc et Moines de la Peste.

Règles Spéciales

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à tous les personnages et unités de l'armée skaven.

- Ajoutez le bonus de rangs de l'unité au Cd des skavens pour tous les tests de Cd. Le Cd ne peut pas excéder 10.
- Les sorciers skavens peuvent utiliser les domaines de l'Ombre, du Feu, de la Bête et de la Mort du livre de règles.

SEIGNEURS

SEIGNEUR 90 points par figurine

PROPHÈTE GRIS 230 points par figurine

VERMINARQUE 475 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur	5	6	3	4	4	3	7	4	7
Prophète Gris	5	4	3	4	4	3	5	2	7
Verminarque	8	8	0	6	6	6	10	6	10

Équipement : Les Seigneurs et les Prophètes Gris ont une arme de base. Un Prophète Gris ne peut porter aucun autre équipement. Un Seigneur peut porter une arme de base additionnelle (+6 pts), une arme lourde (+6 pts), une lance (+6 pts), un fléau (+6 pts) ou une hallebarde (+6 pts), ainsi qu'une armure légère (+3 pts) ou lourde (+6 pts) et un bouclier (+3 pts). Il peut aussi porter un pistolet (+10 pts).

Règles Spéciales : Un Verminarque compte à la fois comme un choix de Seigneur et de Héros. C'est un démon et un sorcier de niveau 4, constituant une *grande cible* et causant la *terreur*. Il manie une *Vouge Maléfique* qui inflige D3 blessures par touche. Le Verminarque possède une sauvegarde de 4+. Notez qu'un Verminarque ne peut pas avoir d'objets magiques, ni rejoindre une unité, ni être le Général d'armée.



Un Prophète Gris est un sorcier de niveau 4. Il peut monter sur une Cloche Hurlante (+200 pts), qui est un char doté des particularités suivantes. Elle ne peut pas se déplacer seule, mais doit être poussée par une unité d'au moins dix skavens. Elle doit rester avec durant toute la bataille, et l'ensemble se déplace comme un char (pas de marche forcée) à son mouvement normal. S'il reste moins de dix skavens pour pousser, son mouvement est réduit de 1 ps pour chaque figurine manquante.

La cloche sonne à chaque phase de tir skaven, aussi longtemps que le Prophète Gris est en vie. Lancez 1D6 pour les effets : 1-2 les skavens peuvent relancer leurs tests de Cd durant ce tour, 3-4 toute unité de cavalerie à 24 ps ou moins de la Cloche doit faire un test de *panique*, 5-6 toute figurine en jeu ayant 7 ou plus en Endurance subit D3 blessures sans sauvegarde.

Si l'unité charge, la cloche inflige D3 touches d'impact en plus des attaques normales de l'unité. Si l'unité fuit, elle abandonne la cloche et le Prophète Gris qui doit rester dessus. Elle est bloquée jusqu'à ce que l'unité se rallie et la rejoigne. Un Prophète Gris sur une Cloche Hurlante est de fait indémodalisable.

CLOCHE HURLANTE +200 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cloche Hurlante	-	-	-	4	6	5	-	-	-

HÉROS

CHEF 50 points par figurine

TECHNOMAGE 60 points par figurine

PRÊTRE DE LA PESTE 85 points par figurine

ASSASSIN 125 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chef	5	5	3	4	4	2	6	3	6
Technomage	5	3	3	3	3	2	4	1	5
Prêtre de la Peste	5	5	3	4	5	2	6	3	6
Assassin	6	6	5	4	4	2	8	3	9

Équipement : Arme de base. Ils peuvent porter une arme de base additionnelle (+4 pts), une arme lourde (+4 pts), une lance (+4 pts), un fléau (+4 pts) ou une hallebarde (+4 pts), ainsi qu'un pistolet (+7 pts). Un Chef ou un Prêtre de la Peste peut porter une armure légère (+2 pts) ou lourde (+4 pts) et/ou un bouclier (+2 pts).

Un Chef peut devenir le porteur de la Grande Bannière pour +25 points. Il peut porter une bannière magique (sans limite de coût), mais ne peut dans ce cas avoir aucun autre objet magique. Il ne peut rien porter d'autre, sauf une armure légère ou lourde et ne peut pas être le Général d'armée.

Règles Spéciales : Un Technomage est un sorcier de niveau 1 qui peut passer au niveau 2 pour +35 points. Les Prêtres de la Peste sont sujets à la *frénésie*.

Les Assassins commencent la bataille dissimulés dans une unité de base (notez laquelle avant le déploiement des armées). Il est possible de révéler un Assassin au début de n'importe quelle phase de corps à corps. Remplacez l'un des skavens en contact avec l'ennemi par l'Assassin (retirez du jeu la figurine remplacée). Un Assassin frappe toujours en premier lors du tour où il est révélé, même si l'ennemi a chargé, et son Cd n'est jamais utilisé par l'unité. L'Assassin effectue des *attaques empoisonnées*.

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS DES CLANS 5 points par figurine

0-1 UNITÉ D'ESCLAVES 3 points par figurine

0-1 UNITÉ DE VERMINES DE CHOC 7 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier des Clans	5	3	3	3	3	1	4	1	5
Esclave	5	2	2	3	3	1	4	1	4
Vermine de Choc	5	4	3	4	3	1	4	1	5

Taille d'Unité : 10+ pour les Guerriers des Clans et les Vermines de Choc, 20+ pour les Esclaves.

Équipement : Arme de base. Les Guerriers des Clans ont une armure légère et peuvent porter une lance (+2 pts) et un bouclier (+1 pt). Les Vermines de Choc ont une armure légère et peuvent porter une arme lourde (+2 pts) ou une hallebarde (+2 pts) ainsi qu'un bouclier (+1 pt). Les Esclaves ont un bouclier et peuvent porter une lance (+1 pt) ou une fronde (+1 pt).

Règles Spéciales : Les Esclaves démoralisés ou en fuite ne provoquent pas la panique parmi les autres unités.

MAÎTRES DE MEUTE 8 points par figurine

RATS GÉANTS 3 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Maître de Meute	6	3	3	3	3	1	4	1	6
Rat Géant	6	2	0	3	3	1	4	1	4

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base et armure légère pour les Maîtres de Meute, qui peuvent porter une arme de base additionnelle (+2 pts).

Règles Spéciales : Si l'unité contient plus de 6 Rats Géants par Maître de Meute, elle utilise le Cd des Rats Géants au lieu de celui des Maîtres de Meute. Répartissez aléatoirement les touches entre Rats Géants et Maîtres de Meute. Les Rats Géants débordent toujours, même si le combat est perdu. Ils poursuivent toujours un ennemi en fuite. Des Rats Géants démoralisés ou en fuite ne causent pas de *panique* sauf chez les autres unités de Rats Géants.

0-1 UNITÉ DE NUÉES DE RATS 50 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nuée de Rats	6	3	0	2	2	5	1	5	10

Taille d'Unité : 1-6.

Équipement : Aucun.

Règles Spéciales : Indémoralisables.

UNITÉS SPÉCIALES

MOINES DE LA PESTE 7 points par figurine

0-1 UNITÉ DE COUREURS D'ÉGOUTS 14 points par fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Moine de la Peste	5	3	3	3	4	1	4	1	5
Coureur d'Egouts	6	4	4	4	3	1	5	1	7

Taille d'Unité : 10+ pour les Moines de la Peste, 5-15 pour les Coureurs d'Egouts.

Équipement : Arme de base. Les Moines de la Peste peuvent porter une arme de base additionnelle (+2 pts). Les Coureurs d'Egouts peuvent porter une arme de base additionnelle (+2 pts), des étoiles de jet (+4 pts), une fronde (+5 pts), un filet (+1 pt, compte comme bouclier) et/ou une armure légère (+1 pt).

Règles Spéciales : Les Moines de la Peste sont sujets à la *frénésie*. Les Coureurs d'Egouts sont des *éclaireurs* et des *tirailleurs*.

EQUIPES DE LANCE-FEU 70 points par équipe

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Equipe de Lance-Feu	5	3	3	3	3	1	4	1	5

Taille d'Unité : 1. Une équipe compte comme une seule créature ayant 1 PV.

Équipement : Arme de base, armure lourde et un Lance-Feu par équipe de deux skavens.

Règles Spéciales : Pour tirer au Lance-Feu, jetez le dé d'artillerie : c'est la distance en pas à laquelle est placé le gabarit de flammes vers l'avant. Les figurines touchées (déterminées comme pour les souffles) subissent une touche de F5. En cas d'incident de tir, le Lance-Feu explose et tue son équipe ! Placez le gabarit de 3 ps dessus : toute autre figurine touchée subit une touche de F5. Les équipes comptent comme des personnages lorsqu'il s'agit de tirs ou de sorts les prenant pour cible.

GLOBADIERS 25 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Globadier	5	3	3	3	3	1	4	1	5

Taille d'Unité : 4-6.

Équipement : Les globadiers portent une arme de base, une armure légère et des globes de vent mortel.

Règles Spéciales : *Tirailleurs*. Les Globadiers peuvent lancer leurs globes à 6 ps de distance durant la phase de tir. Placez le petit gabarit sur la cible choisie et lancez le dé de dispersion : sur un "touché", il tombe là, sinon il dévie de D3 ps dans la direction indiquée. Chaque figurine touchée subit une blessure sans sauvegarde sur un 6+. Les globes peuvent être lancés sur un combat : voir les notes sur les gabarits dans la section tir.

ÉQUIPES DE JEZZAIL 24 points par équipe

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Équipe de Jezzail	5	3	3	3	3	1	4	1	5

Taille d'Unité : 3-10. Une équipe compte comme une seule créature ayant 1 PV.

Équipement : Arme de base et Jezzail. Chaque équipe peut porter une armure légère (+1 pt).

Règles Spéciales : *Tirailleurs*. Les Jezzails comptent comme des arquebuses de F5 qui infligent D3 blessures avec -3 en svg et tirent jusqu'à 36 ps.

MAÎTRES DE MEUTE 10 points par figurine

RATS-OGRES 40 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Maître de Meute	6	4	3	3	3	1	4	1	7
Rat-Ogre	6	3	0	5	4	3	4	3	4

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base et armure légère pour les Maîtres de Meute, qui peuvent porter une arme de base additionnelle (+2 pts).

Règles Spéciales : Si l'unité contient plus de 6 Rats-Ogres par Maître de Meute, elle utilise le Cd des Rats-Ogres au lieu de celui des Maîtres de Meute. Répartissez aléatoirement les touches entre Rats-Ogres et Maîtres de Meute. Les Rat-Ogres causent la *peur* et sont *stupides* sans la présence d'un Maître de Meute.

UNITÉS RARES

ENCENSEURS A PESTE 18 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Encenseur à Peste	5	3	3	4	4	1	4	1	5

Taille d'Unité : Jusqu'à 6 Encenseurs à Peste peuvent être rattachés à une même unité de Moines de la Peste pour 1 choix d'unité rare.

Équipement : Encensoir à Peste (compte comme fléau).

Règles Spéciales : *Tirailleurs, frénésie*. Ils forment une unité séparée, mais chaque figurine doit rester à moins de 3 ps de l'unité mère jusqu'à la charge, après quoi ils opèrent indépendamment. Toute figurine en contact avec un Encenseur à Peste à la fin de la phase de mouvement doit passer un test d'Endurance ou subir 1 blessure sans svg. Les skavens n'échouent que sur un 6. Chaque figurine ne teste qu'une seule fois par tour, quel que soit le nombre d'Encenseurs à Peste en contact. Les Encenseurs à Peste eux-même doivent tester au début de chaque tour skaven.

ROUE INFERNALE 180 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Roue Infernale	3D6 ps	-	-	5	5	4	-	-	-
Ingénieur	-	3	3	3	-	-	4	1	5
Rats	-	3	-	2	-	-	1	5	-

Taille d'Unité : 1 Roue Infernale contrôlée par un Ingénieur.

Équipement : La Roue Infernale est dotée de faux. L'Ingénieur porte une arme de base et un pistolet.

Règles Spéciales : *Indémoralisable*. Compte comme un char avec une svg de 4+. La Roue *doit* lancer D3 éclairs durant la phase de tir. Lancez un dé d'artillerie pour la Force de chaque éclair et 3D6 ps pour sa portée. L'éclair frappe la figurine à portée la plus proche, amie ou ennemie. En cas d'incident de tir, c'est la Roue elle-même qui subit la touche : relancez le dé pour la Force. Si vous obtenez encore un incident de tir, l'éclair blesse automatiquement la Roue Infernale. Continuez jusqu'à ce que tous les éclairs soient tirés.

OBJETS MAGIQUES

Vos personnages et unités peuvent choisir des objets magiques dans cette liste et/ou parmi ceux communs du livre de règles.

Lame Fatale (arme magique) : Porteur F10. Chaque blessure non sauvegardée est multipliée par 1D3. Lancez 1D6 au début de chaque tour skaven. Sur un 1, le porteur subit une blessure sans possibilité de sauvegarde d'aucune sorte. **100 pts.**

Empaleur (arme magique) : Double les blessures non sauvegardées. **35 pts.**

Lame Suintante (arme magique) : +1F. Chaque blessure non sauvegardée est multipliée par 1D3. **50 pts.**

Armure de Malepierre (armure magique) : Compte comme une armure (svg 5+). Le porteur bénéficie en plus d'une sauvegarde invulnérable de 5+. **40 pts.**

Amulette de Malepierre (talisman) : Sauvegarde invulnérable de 5+. **30 pts.**

Skataplasm (objet enchanté) : Utilisable au début de toute phase, de n'importe quel tour : le porteur recupère tous les PV perdus durant la bataille. Une seule utilisation. **50 pts.**

Breuvage Skaven (objet enchanté) : Lancez un dé au début de la partie, après le déploiement. Le Breuvage affecte le porteur et l'unité avec laquelle il se trouve, mais aucun autre personnage. 1 aucun effet, 2-3 haine de tous les ennemis, 4-5 frénésie, 6 frénésie et haine. Une seule utilisation. **50 pts.**

Parchemin Skaven (objet cabalistique) : Une unité ennemie à 24 ps ou moins subit une touche de F3 par figurine, puis doit passer un test de *panique*. Une seule utilisation. Objet de sort. Niveau de puissance 4. **50 pts.**

Bannière de Tempête (bannière magique) : Activable au début d'un tour skaven pour interdire tout vol sur toute la table. L'effet dure jusqu'à ce qu'un 1 soit obtenu sur 1D6 au début du tour de l'un des joueurs. Une seule utilisation. **50 pts.**

Etendard Sacré du Rat Cornu (bannière magique) : L'unité cause la *peur*. **75 pts.**



ROIS DES TOMBES DE KHEMRI

Les Rois des Tombes de Khemri règnent sur Nehekharu, la Terre des Morts. L'antique civilisation de Khemri s'était éteinte depuis longtemps lorsque le maléfique sorcier Nagash accomplit son grand rituel qui réveilla les Rois des Tombes et leurs armées ensevelies. Nagash tenta de les soumettre à sa volonté, mais ils étaient si mécontents d'avoir été arrachés à leur sommeil éternel qu'ils se tournèrent contre lui. Depuis, les Rois des Tombes se battent entre eux pour la domination de leurs anciennes cités et contre quiconque ose piller ou profaner leurs sépultures.

Champions, Musiciens & Porte-étendards

Toute unité de Squelettes ou de Gardiens des Tombes peut transformer l'une de ses figurines en Champion, Musicien ou Porte-étendard pour +10 points chaque. Les unités de cavalerie et de chars peuvent faire de même pour +15 points chaque. Un Champion gagne +1 CT si son unité est équipée d'arcs, sinon il gagne +1 A. Les Porte-étendards des unités suivantes peuvent porter une bannière magique d'un coût maximum de 50 points : Gardiens des Tombes, Char Squelette.

Règles Spéciales

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à tous les personnages et unités de l'armée des rois des tombes.

- Les parchemins des Prêtres-Liches ne comptent pas dans leur quota d'objets magiques (ils peuvent prendre jusqu'à 10 parchemins en plus des 100/50 pts d'autres objets magiques).
- Immunisés à la Psychologie.
- Indémoralisables. Une unité battue au corps à corps subit une blessure en plus pour chaque point de différence au résultat de combat. Les sauvegardes de tous types ne sont pas autorisées.
- Immunisés au poison.
- Causent la *peur*.
- Pas de marche forcée.
- Ne peuvent que *maintenir leur position* en réponse à une charge.
- Peuvent toujours choisir de ne pas poursuivre.
- Les Prêtres-Liches n'utilisent jamais le tableau des Fiascos. En cas de double 1, le sort ne fonctionne pas, c'est tout.
- Si le Général est tué, toutes les unités ne comportant *pas* un personnage ou un Champion sont détruites, et toutes celles qui le sont subissent D6 blessures, sans sauvegarde d'aucune sorte. Les personnages ne subissent jamais de telles blessures. Notez qu'une unité qui se retrouve sans personnage ou Champion après la destruction du Général est également détruite.

SEIGNEURS

0-1 ROI DES TOMBES 200 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Roi des Tombes	4	5	4	5	5	4	4	4	9
Char	-	-	-	4	4	3	-	-	-
Monture Squelette	8	2	-	3	-	-	2	1	-

Équipement : Arme de base. Char avec roues à faux et svg 4+, tiré par 2 montures squelettes. Il peut porter un arc (+12 pts), une lance (+6 pts) et/ou des javelots (+9 pts).

Règles Spéciales : *Inflammable. Malédiction du Roi des Tombes* : Si le Roi des Tombes est tué, le personnage ou l'unité responsable de sa mort subit D3 blessures sans sauvegarde.

GRAND PRÊTRE-LICHE 120 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grand Prêtre-Liche	4	3	3	4	4	3	3	2	8

Équipement : Arme de base.

Règles Spéciales : Un Grand Prêtre-Liche est un sorcier de niveau 4. Il peut dissiper les sorts ennemis de la manière habituelle, mais ne peut lancer des sorts qu'avec le *Grimoire des Incantations Suprêmes*.

HÉROS

PRÊTRE-LICHE 45 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prêtre-Liche	4	3	3	3	4	2	3	1	7

Équipement : Arme de base.

Règles Spéciales : Un Prêtre-Liche est un sorcier de niveau 2. Il peut dissiper les sorts ennemis normalement, mais ne peut lancer des sorts qu'avec le *Grimoire des Incantations Suprêmes*.

SEIGNEUR DES TOMBES 95 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur des Tombes	4	4	3	5	5	3	3	3	8
Char	-	-	-	4	4	3	-	-	-
Monture Squelette	8	2	-	3	-	-	2	1	-

Équipement : Arme de base. Il peut se battre sur une monture squelette (+10 pts) ou un char avec faux (svg 4+) tiré par 2 montures squelettes (+60 pts). Il peut porter un arc (+8 pts), une lance (+4 pts), des javelots (+6 pts), une armure légère (+2 pts) et un bouclier (+2 pts).

Un Seigneur des Tombes peut devenir le porteur de la Grande Bannière pour +25 points. Il peut porter une bannière magique (sans limite de coût) mais ne peut avoir aucun autre objet magique. Il ne peut porter aucun autre équipement sauf une armure légère, et ne peut pas être le Général d'armée.

Règles Spéciales : Inflammable.

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS SQUELETTES 6 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base. Les squelettes peuvent porter une armure légère (+1 pt). Ils peuvent aussi porter un arc (+3 pts), ou une lance (+1 pt) et un bouclier (+1 pt). Ceux qui ont un arc ne peuvent avoir ni lance ni bouclier.

CAVALIERS SQUELETTES 11 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5
Monture Squelette	8	2	2	3	3	1	2	1	5

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base. Les squelettes peuvent porter une armure légère (+2 pt). Ils peuvent aussi porter un arc (+4 pts), ou une lance (+1 pt) et un bouclier (+2 pt). Ceux qui ont un arc ne peuvent avoir ni lance ni bouclier.



UNITÉS SPÉCIALES

GARDIENS DES TOMBES 11 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gardien des Tombes	4	3	2	4	3	1	3	1	5

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base, hallebarde et armure légère. Ils peuvent porter un bouclier (+1 pt).

CHAR SQUELETTE 50 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	4	4	3	-	-	-
Aurige Squelette	-	2	2	3	-	-	2	1	5
Monture Squelette	8	2	-	3	-	-	2	1	-

Taille d'Unité : 2-5.

Équipement : Un Char Squelette avec une sauvegarde de 4+ et un Aurige squelette, tiré par deux montures squelettes. L'Aurige peut porter un arc (+4 pts) ou une lance (+1 pt). Le char peut être doté de faux (+15 pts).

Règles Spéciales : Les chars de Khemri opèrent en unités, comme la cavalerie.

0-1 CHAROGNARD 30 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Charognard	1	3	0	4	4	1	3	2	5

Taille d'Unité : 3-10.

Règles Spéciales : Unité volante.

UNITÉS RARES

NUÉES DE SCORPIONS MORTS-VIVANTS 50 pts par fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Scorpions	4	3	0	3	2	5	1	5	10

Taille d'Unité : 1+.

CATAPULTE A CRÂNES HURLANTS 75 points par fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Catapulte	-	-	-	-	5	3	-	-	-
Servants	4	2	2	3	3	1	2	1	5

Taille d'Unité : 1 machine de guerre et 3 servants squelettes.

Équipement : Arme de base. Les servants peuvent porter une armure légère (+1 pt).

Règles Spéciales : Compte comme

une catapulte avec une

portée de 48 ps. Les

touches sont de F4

et causent D3

blessures sans

sauvegarde.

Toute unité

subissant une

perte ou plus

doit passer

un test de

panique.



OBJETS MAGIQUES

Vos personnages et unités peuvent choisir des objets magiques dans cette liste et/ou parmi les objets magiques communs du livre de règles.

IMPORTANT : Les parchemins des Prêtres-Liches ne peuvent pas être dissipés. Les sorts qu'ils lancent grâce au *Grimoire des Incantations Suprêmes* peuvent cependant être dissipés normalement.

Parchemin des Prestes Enjambées de Mankara (parchemin de Prêtre-Liche) : Utilisable durant la phase de mouvement du joueur. Une unité au choix se déplace à double vitesse ce tour-ci. Elle ne peut pas charger. Non cumulatif. Une unité ne peut effectuer qu'un seul déplacement magique par tour. *Une seule utilisation*. 10 pts.

Parchemin de Fébrilité Belliqueuse d'Horekhah's (parchemin de Prêtre-Liche) : Le joueur choisit une unité n'importe où sur la table, juste avant qu'elle ne tire ou frappe au corps à corps. Toutes les figurines de l'unité, y compris les personnages qui s'y trouvent, gagnent un tir ou une attaque au corps à corps en plus. Le parchemin peut s'utiliser lors de la phase de corps à corps ennemie si vous le désirez. Une unité ne peut gagner des attaques en plus qu'une seule fois par tour, même si vous avez aussi la *Couronne du Roi des Tombes*. *Une seule utilisation*. 20 pts.

Invocation des Morts Inapaisés de Djerdra (parchemin de Prêtre-Liche) : Utilisable au début du tour du joueur. Désignez une unité de Squelettes, de Cavaliers Squelettes, de Gardiens des Tombes ou de Chars Squelettes : elle gagne l'équivalent de D6x10 points de figurines équipées comme le reste de l'unité. Tout surplus de points est perdu. *Une seule utilisation*. 30 pts.

Fléau des Crânes (arme magique) : Compte comme un fléau (voir le livre de règles). Double les blessures non sauvegardées. 40 pts.

Bâton Serpent (arme magique) : Prêtres-Liches uniquement. Permet d'effectuer des attaques empoisonnées. 15 pts.

Flèches Crotales (arme magique) : Utilisable uniquement par les personnages dotés d'un arc. Les Attaques de tir touchent sur 2+ et comptent comme des attaques empoisonnées. 15 pts.

Char Flamboyant (objet enchanté) : Roi des Tombes uniquement. Le Roi des Tombes (et toute unité de chars dans laquelle il se trouve) se déplace à chaque phase de mouvement comme si un *Parchemin des Prestes Enjambées* avait été utilisé sur lui. Ne peut pas se combiner avec un *Parchemin des Prestes Enjambées*. 50 pts.

Couronne du Roi des Tombes (objet enchanté) : Roi des Tombes uniquement. Permet à une unité située à 12 ps ou moins du porteur de se battre comme si un *Parchemin de Fébrilité Belliqueuse* avait été utilisé sur elle. Utilisable une fois par tour de chaque joueur, c'est-à-dire une fois durant le tour du joueur et une fois durant celui de l'adversaire. Une unité ne peut gagner des attaques en plus qu'une seule fois par tour, même si vous avez aussi un *Parchemin de Fébrilité Belliqueuse*. 100 pts.

Grimoire des Incantations Suprêmes de Neferra (objet cabalistique) : Génère aléatoirement des sorts du Domaine de la Mort pour le porteur (un sort pour un Prêtre-Liche et deux pour un Grand Prêtre-Liche). Le Prêtre-Liche peut lancer ces sorts selon les règles habituelles (il doit faire un jet pour lancer le sort, l'adversaire peut tenter de le dissiper, etc.). 25 pts.

Bannière des Morts Oubliés (bannière magique) : Une fois par bataille, au début du tour du joueur, cette bannière peut être utilisée pour invoquer une unité de Guerriers Squelettes, de Gardiens des tombes, de Cavaliers Squelettes ou de Chars Squelettes d'une valeur de 3D6x10 points. Déclarez le type d'unité invoqué avant de lancer les dés. Tout surplus de points est perdu. L'unité doit être placée à 12 ps ou moins de la bannière, à 2 ps au minimum de toute figurine ennemie. Lors du tour de son apparition, l'unité peut se déplacer et charger normalement. 100 pts.



COMTES VAMPIRES

Les Vampires reviennent de l'au-delà pour frapper où bon leur semble. Les terres maudites de Sylvanie et les recoins sombres et oubliés de l'Empire sont leur domaine.

Champions, Musiciens & Porte-étendards

Toute unité de Squelettes, de Gardes des Cryptes ou de Revenants Montés peut transformer l'une de ses figurines en Champion, Musicien ou Porte-étendard pour +10 points chaque. Un Champion gagne +1 A. Les Porte-étendards des unités suivantes peuvent porter une bannière magique d'un coût maximum de 50 points : Gardes des Cryptes, Revenants Montés.

Règles Spéciales

Sauf mention contraire, les règles spéciales suivantes s'appliquent à tous les personnages et unités de l'armée.

- Immunisés à la Psychologie.
- Indémoralisables. Une unité battue au corps à corps subit une blessure en plus pour chaque point de différence au résultat de combat. Les sauvegardes de tous types ne sont pas autorisées.
- Immunisés au poison.
- Caused la *peur*.
- Pas de marche forcée.
- Ne peuvent que *maintenir leur position* en réponse à une charge.
- Peuvent toujours choisir de ne pas poursuivre.
- Les Vampires et les Nécromanciens n'utilisent jamais le tableau des Fiascos. En cas de double 1, le sort ne fonctionne pas, c'est tout.
- Les créatures éthérées traversent sans pénalité les terrains difficiles, les obstacles et même les terrains infranchissables, mais ne voient cependant pas à travers ce qui bloque les lignes de vue. Elles ne peuvent être blessées que par les armes magiques et les sorts.
- Si le Général est tué, toutes les unités ne comportant pas un personnage ou un Champion sont détruites, et toutes celles qui le sont subissent D6 blessures, sans sauvegarde d'aucune sorte. Les personnages ne subissent jamais de telles blessures. Notez qu'une unité qui se retrouve sans personnage ou Champion après la destruction du Général est aussi détruite.

SEIGNEURS

SEIGNEUR VAMPIRE 275 points par figurine
 COMTE VAMPIRE 185 points par figurine
 SEIGNEUR NÉCROMANCIEN 180 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur Vampire	6	7	3	5	5	4	8	5	10
Comte Vampire	6	6	3	5	5	3	7	4	9
Seigneur Nécromancien	4	3	3	3	4	3	3	1	8
Cauchemar	8	2	0	3	3	1	2	1	5
Dragon Zombie	6	3	0	6	6	6	1	4	8
Manticore	6	5	0	6	5	4	3	4	6
Cauchemar Ailé	8	4	0	5	5	3	3	2	5

Équipement : Arme de base. Un Seigneur Nécromancien ne peut porter aucun autre équipement, sauf un caparaçon pour son Cauchemar. Les Vampires peuvent porter une arme lourde (+6 pts), une hallebarde (+6 pts) ou une lance (+6 pts), ainsi qu'une armure légère (+3 pts), ou lourde (+6 pts) et/ou un bouclier (+3 pts).

Un Seigneur Vampire peut monter un Dragon Zombie (+320 pts) ou un Cauchemar Ailé (+100 pts). Un Nécromancien peut monter une Manticore (+215 pts). Tous peuvent monter un Cauchemar (+15 pts). Les Vampires montés peuvent avoir une lance de cavalerie (+6 pts) et un caparaçon pour leur Cauchemar (+6 pts).

Règles Spéciales : Un Seigneur Nécromancien est un sorcier niv. 3 pouvant passer niv. 4 pour +35 points. S'il n'est pas dans une unité de morts-vivants, il n'est pas concerné par les règles spéciales de l'armée. Seigneurs et Comtes Vampires sont respectivement des sorciers de niv. 2 et 1. Un personnage sur Dragon Zombie compte à la fois comme un Choix de Seigneur et de Héros. Un Cauchemar Ailé peut *voler* et cause la *peur*. Un Dragon Zombie est une *grande cible*, *vole*, cause la *terreur*, a une svg de 3+ et crache des vapeurs de F3. De plus, l'ennemi subit un malus de -1 pour le toucher lui ou son cavalier. Une Manticore est une *grande cible*, *vole* et cause la *terreur*.

HÉROS

VAMPIRE NOUVEAU-NÉ 75 points par figurine
 SEIGNEUR REVENANT 65 points par figurine
 NÉCROMANCIEN 65 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vampire Nouveau-né	6	5	3	5	4	2	6	3	8
Seigneur Revenant	4	4	3	4	4	2	3	3	8
Nécromancien	4	3	3	3	3	2	3	1	7
Cauchemar	8	2	0	3	3	1	2	1	5

Équipement : Arme de base. Un Nécromancien ne peut porter aucun autre équipement sauf un caparaçon pour son Cauchemar. Les autres peuvent porter une arme lourde (+4 pts), une hallebarde (+4 pts) ou une lance (+4 pts), ainsi qu'une armure légère (+2 pts) ou lourde (+4 pts) et/ou un bouclier (+2 pts).

Tous peuvent monter un Cauchemar (+10 pts). Un Vampire ou un Revenant Monté peut avoir une lance de cavalerie (+4 pts) et un caparaçon pour leur Cauchemar (+4 pts).

Règles Spéciales : Un Nécromancien est un sorcier niv. 1 pouvant passer niv. 2 pour +35 pts. S'il n'est pas dans une unité de morts-vivants, il n'est pas concerné par les règles spéciales de l'armée. Un Revenant sans arme magique inflige D3 blessures par touche.

Un Vampire Nouveau-né ou Seigneur Revenant peut devenir le Porteur de la Grande Bannière pour +25 points. Il peut porter une bannière magique (sans limite de coût), mais ne peut dans ce cas avoir aucun autre objet magique. Il ne peut porter aucun autre équipement, sauf une armure lourde ou légère et un caparaçon pour son Cauchemar. Il ne peut pas être votre Général d'armée.

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS SQUELETTES 7 points par figurine
 ZOMBIES 5 points par figurine
 GOULES 9 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5
Zombie	4	2	2	3	3	1	1	1	5
Goule	4	2	2	3	4	1	3	2	5

Taille d'Unité : Squelettes et Zombies : 10+, Goules : 10-30.

Équipement : Les Zombies et les Goules n'ont pas besoin d'armes. Les Squelettes portent une arme de base et un bouclier, et peuvent avoir une hallebarde (+1 pt) ou une lance (+1 pt), ainsi qu'une armure légère (+1 pt) ou lourde (+2 pts).

Règles Spéciales : Les Goules ne sont pas des morts-vivants et ne sont pas concernées par les règles spéciales de l'armée, mais causent malgré tout la *peur*. Les personnages ne peuvent ni les diriger ni les rejoindre. Tant que la Puissance d'Unité des Goules est supérieure à celle de l'adversaire, elles ne font pas de test de Moral. Si elles perdent un combat contre un adversaire de P.U. supérieure ou égale, elles sont automatiquement démoralisées.



0-1 UNITÉS DE NUÉES DE CHAUVES-SOURIS ... 50 pts par fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nuée de Chauves-Souris	1	3	0	2	2	5	1	5	10

Taille d'Unité : 1-5.

Règles Spéciales : Indémoralisables. Les nuées de Chauves-Souris ne sont pas des morts-vivants et ne sont donc pas concernées par les règles spéciales de l'armée. Une Nuée de Chauves-Souris est représentée par un socle de plusieurs figurines, lui-même traité comme une seule créature ayant 5 PV. Les Nuées de Chauves-Souris *volent*, mais se déplacent de 8 ps au lieu de 20 ps.

UNITÉS SPÉCIALES

LOUPS FUNESTES 11 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Loup Funeste	9	3	0	4	3	1	2	1	3

Taille d'Unité : 10+.

Règles Spéciales : +1 A lors du tour où ils chargent.

GARDES DES CRYPTES 11 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde des Cryptes	4	3	2	3	4	1	3	1	8

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base, armure légère et bouclier. Ils peuvent porter une arme lourde (+2 pts), une hallebarde (+2 pts) ou une lance (+2 pts), ainsi qu'une armure lourde (+1 pt).

Règles Spéciales : D3 blessures par touche.

REVENANTS MONTÉS 20 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Revenant Monté	4	3	2	3	4	1	3	1	8
Cauchemar	8	2	0	3	3	1	2	1	5

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base, lance, armure légère et bouclier. Ils peuvent porter une lance de cavalerie (+1 pt) et une armure lourde (+2 pts) et/ou un caparaçon pour leur Cauchemar (+2 pts).

Règles Spéciales : D3 blessures par touche des revenants, mais pas des Cauchemars.

NÉCROMANCIE

Les Nécromanciens et les Vampires peuvent prendre leurs sorts au hasard dans les Domaines du Feu et de la Mort. De plus, ils peuvent toujours choisir un sort de Nécromancie au lieu de lancer un dé.

Exemple : Un Nécromancien du niveau 3 peut prendre les 2 sorts de Nécromancie et jeter 1 dé sur le tableau du domaine choisi, ou choisir 1 sort de Nécromancie et lancer 2 dés. Il peut aussi lancer 3 dés sur le tableau du domaine choisi.

Les sorts de Nécromancie peuvent être lancés plusieurs fois au cours d'une phase de magie tant que le joueur dispose de Dés de Pouvoir. La seule limite concerne la *Dance Macabre de Vanbel*, qui ne peut être lancée qu'une seule fois avec succès sur une même unité durant une phase de magie. Notez que si vous voulez relancer un sort de Nécromancie sur une unité, vous devez le faire immédiatement. Cette dernière restriction ne s'applique pas au *Bâton de Damnation*.

Dance Macabre de Vanhel (3+ pour lancer)

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle unité de morts-vivants à 24 ps ou moins du sorcier (n'affecte pas les Goules, les Vampires, le Carrosse Noir, les personnages n'étant pas dans une unité et toutes les créatures volantes).

L'unité affectée peut immédiatement effectuer un mouvement normal (même une reformation). Si ce déplacement amène l'unité en contact avec l'ennemi, elle compte comme ayant chargé pour le prochain round de combat. Les réponses aux charges se déroulent normalement. Les Vampires et les Nécromanciens se trouvant dans l'unité se déplacent avec cette dernière sans pouvoir la quitter.

0-1 UNITÉS DE NUÉES D'ESPRITS ... 80 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nuée d'esprits	6	2	0	3	3	4	2	4	5

Taille d'Unité : 1+.

Règles Spéciales : Créatures *éthérées*. Une Nuée d'Esprits est représentée par un socle de plusieurs figurines. Le socle est traité comme une seule créature ayant 4 PV.

UNITÉS RARES

0-1 CARROSSE NOIR 250 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Carrosse noir	-	-	-	5	6	4	-	-	-
Spectre	-	3	0	3	-	-	2	1	8
Cauchemar	8	2	-	3	-	-	2	1	-

Taille d'Unité : 1 char avec 1 cocher Spectre et 2 Cauchemars.

Équipement : Le Spectre porte une faux (arme lourde).

Règles Spéciales : Le Carrosse Noir cause la *terreur* et a une svg de 4+. Pour chaque tranche de 6 blessures non sauvegardées qu'il a infligées durant la bataille, le carrosse ajoute +1 au nombre de touches d'impact qu'il cause (maximum +3).

BANSHEES 100 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Banshee	6	3	0	3	4	2	2	1	8

Taille d'unité : 1.

Règles Spéciales : Créatures *éthérées*. Les Banshees peuvent hurler durant la phase de tir. Cela compte comme un tir soumis aux restrictions habituelles. Une unité ennemie à 8 ps ou moins est automatiquement touchée et subit 2D6+2-Cd blessures sans sauvegarde. Les unités immunisées à la psychologie (y compris les unités indémoralisables) ne sont pas affectées.

0-1 UNITÉS DE CHAUVES-SOURIS VAMPIRES ... 30 pts par fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chauve-Souris Vampire	1	3	0	4	4	1	3	2	5

Taille d'Unité : 3-10.

Règles Spéciales : *Unité volante*.

Ce sort peut être lancé sur une unité déjà engagée au corps à corps. En cas de succès, toutes les figurines de l'unité (y compris les Cauchemars) effectuent 1 attaque en plus lors de la prochaine phase de corps à corps. Ce sort n'affecte ni les Vampires ni les Nécromanciens. Notez qu'une unité ne peut bénéficier que d'un seul des deux effets possibles (mouvement ou +1 A).

Invocation de Nehek (5+ pour lancer)

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle unité de Zombies ou de Squelettes à 18 ps ou moins du sorcier. En cas de succès, D6 figurines sont ajoutées à l'unité. Les nouveaux Squelettes sont armés et équipés comme le reste de l'unité. La valeur de l'unité en points de victoire ne change pas.

OBJETS MAGIQUES

Vos personnages et unités peuvent choisir des objets magiques dans cette liste et/ou des objets magiques communs du livre de règles.

Anneau des Tumulus (*talisman*) : Svg invulnérable de 4+. 45 pts.

Bâton de Damnation (*objet cabalistique*) : Lance le sort Dance Macabre de Vanhel une fois par phase de magie du joueur sur toutes les unités de morts-vivants à 36 ps ou moins du porteur. Épuisé sur 1 sur 1D6. Objet de sort. Niveau de puissance 4. 50 pts.

Bannière de Malheur (*bannière magique*) : Malus de -1 en Cd à toutes les unités ennemies se trouvant à 6 ps ou moins. 50 pts.



NAINS

Les nains vivent dans leurs antiques forteresses sous les montagnes. Ils sont légendaires pour l'importance qu'ils accordent aux rancunes et à la boisson, et surtout à l'or.

Champions, Musiciens & Porte-étendards

Toute unité d'infanterie peut transformer l'une de ses figurines en Champion, Musicien ou Porte-étendard pour +10 points chaque. Un Champion gagne +1 A. Les Porte-étendards des unités suivantes peuvent porter une bannière magique ou runique d'un coût maximum de 50 points : Longues Barbes, Marteliers ou Brisefers.

Règles Spéciales

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à tous les personnages et unités de l'armée.

- L'armée bénéficie de 4 dés de Dissipation de base au lieu de 2. Chaque Maître ou Seigneur des Runes ajoute 1 dé.
- Fuiet ou poursuit de 2D6-1 ps au lieu de 2D6 ps.
- Ne lancent pas de sorts.
- *Haine* des orques et des gobelins de tous types.

SEIGNEURS

SEIGNEUR NAIN 120 points par figurine

0-1 SEIGNEUR DES RUNES 120 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur Nain	3	7	4	4	5	3	4	4	10
Seigneur des Runes	3	6	4	4	5	3	4	3	10

Équipement : Arme de base. Ils peuvent porter une arme de base additionnelle (+6 pts) ou une arme lourde (+6 pts), ainsi qu'une arbalète (+15 pts) ou un pistolet (+10 pts). Ils peuvent aussi porter une armure légère (+3 pts) ou lourde (+6 pts) et/ou un bouclier (+3 pts).

HÉROS

THANE 60 points par figurine

MAÎTRE DES RUNES 75 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Thane	3	6	4	4	4	2	3	3	10
Maître des Runes	3	5	4	4	4	2	3	2	9



Équipement : Arme de base. Ils peuvent porter une arme de base additionnelle (+4 pts) ou une arme lourde (+4 pts), ainsi qu'une arbalète (+10 pts) ou un pistolet (+7 pts). Ils peuvent aussi porter une armure légère (+2 pts) ou lourde (+4 pts) et/ou un bouclier (+2 pts).

Un Thane peut devenir le porteur de la Grande Bannière pour +25 points. Il peut porter une bannière magique ou runique (sans limite de coût), mais ne peut dans ce cas avoir aucun autre objet magique ou runique. Il ne peut porter aucun autre équipement sauf une armure légère ou lourde, et ne peut pas être le Général d'armée.

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS NAINS 7 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
guerrier	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base et armure légère. Ils peuvent porter une arbalète (+5 pts), un bouclier (+1 pt) et/ou une arme lourde (+2 pts), ainsi qu'une armure lourde (+1 pt).

0-1 UNITÉ DE MINEURS NAINS 10 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mineur	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base, armure lourde et arme lourde (pioche à deux mains).

ARQUEBUSIERS 12 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arquebusier	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base, armure légère et arquebuse.

UNITÉS SPÉCIALES

TUEURS DE TROLLS

Tueurs de Trolls 9 pts / Tueurs de géants 50 pts /

Tueurs de Dragons 90 pts / Tueurs de démons 140 pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Tueur de Trolls	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Tueur de Géants	3	5	3	4	4	1	2	2	9
Tueur de Dragons	3	6	3	4	4	2	3	3	10
Tueurs de Démons	3	7	3	4	5	3	4	4	10

Taille d'Unité : 10-30.

Équipement : Arme de base (souvent une hache). Ils peuvent porter une hache à deux mains (+2 pts) ou une arme de base additionnelle (+2 pts). Ils ne sont pas obligés d'être tous équipés de manière identique.

Règles Spéciales : *Indémoralisables*. Les Tueurs blessent toujours au pire sur 4+, même si l'Endurance adverse devrait rendre ce jet plus difficile. Une unité de Tueurs de Trolls peut inclure jusqu'à 2 Champions Tueurs (Tueurs de Géants, de Dragons ou de Démons) pour le coût indiqué. Ce coût fait partie de celui de l'unité et n'entame pas votre budget de personnages. Les Champions ne peuvent pas quitter leur unité ni porter d'armes magiques ou runiques. Ils peuvent cependant porter une arme de base additionnelle (+6 pts) ou une hache à deux mains (+6 pts).



0-1 UNITÉ DE LONGUES BARBES ... 11 points par figurine
 0-1 UNITÉ DE MARTELIERS 11 points par figurine
 0-1 UNITÉ DE BRISEFERS 13 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Longue Barbe	3	5	3	4	4	1	2	1	9
Martelier	3	5	3	4	4	1	2	1	9
Brisefer	3	5	3	4	4	1	2	1	9

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base, armure lourde et bouclier. Les Marteliers portent un marteau à deux mains (+2 pts). L'armure des Brisefers est gravée d'une *Rune de Pierre* qui leur confère une sauvegarde de 3+.

CANON NAIN 100 points par figurine
 BALISTE 45 points par figurine
 CATAPULTE 85 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Canon nain	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Baliste	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Catapulte	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servants	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Taille d'Unité : 1 machine de guerre et 3 servants nains. Vous pouvez prendre jusqu'à 2 Balistes par choix d'unité spéciale.

Équipement : Arme de base.

Règles Spéciales : Voir le livre de règles pour les détails concernant ces armes. Le canon nain est le plus petit des deux types de canons qui y sont décrits.

UNITÉS RARES

GYROCOPTÈRE 100 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gyrocoptère	-	-	-	-	6	1	-	-	-
Pilote	-	4	-	3	-	-	2	1	9

Taille d'Unité : 1.

Règles Spéciales : Un Gyrocoptère peut *voler* et a une svg de 3+. Il est armé d'un canon à vapeur (arme de souffle de F3).

CANON A FLAMMES 140 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Canon à Flammes	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servants	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Taille d'Unité : 1 machine de guerre et 3 servants nains.

Équipement : Arme de base.

Règles Spéciales : Compte comme un canon du livre de règles avec les particularités suivantes. L'estimation maximum est de 12 ps. Au lieu de relancer le dé pour le "rebond", placez le gabarit de souffle à l'endroit de l'impact, avec le bout arrondi vers l'avant. Toute figurine affectée (déterminez-les comme pour les armes de souffle) subit une touche de F5, causant une seule blessure avec -2 à la svg. Toute unité subissant au moins une perte doit immédiatement passer un test de panique. En cas d'incident de tir, le Canon à Flammes explose en tuant ses servants.

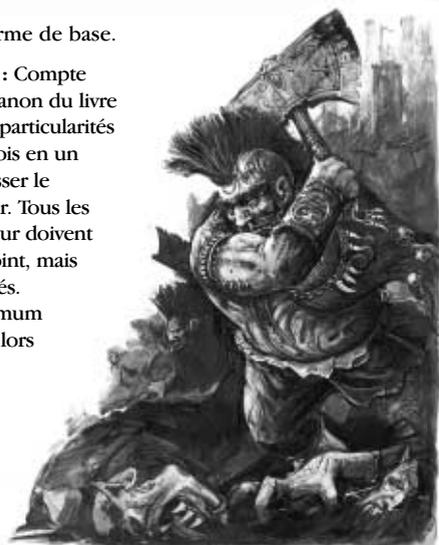
CANON ORGUE 180 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Canon Orgue	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Taille d'Unité : 1 machine de guerre et 3 servants nains.

Équipement : Arme de base.

Règles Spéciales : Compte comme un petit canon du livre de règles avec les particularités suivantes. Tire 5 fois en un tour, puis doit passer le suivant à recharger. Tous les tirs d'un même tour doivent viser un même point, mais les jets sont séparés. L'estimation maximum est de 24 ps. Sauf lors du rebond, tout incident de tir fait perdre les tirs restant du tour en plus de tout autre effet.



OBJETS MAGIQUES ET RUNIQUES

Vos personnages et unités peuvent choisir des objets magiques dans cette liste et/ou parmi les objets magiques communs du livre de règles. Les Runes d'Ingénierie sont des objets spéciaux pouvant être placés sur les machines de guerre. Chaque machine peut en porter une.

Hache Runique de Tranchage (arme magique) : Donne au porteur +1F, +1A, +1CC. 50 pts.

Marteau Runique de Puissance (arme magique) : +2F. Chaque blessure non sauvegardée est multipliée par 1D3. 75 pts.

Armure de Granite (armure magique) : Compte comme une armure (svg 4+), et donne en plus une sauvegarde invulnérable de 5+. 45 pts.

Armure de Gromril (armure magique) : Donne au porteur une sauvegarde de 1+ ne pouvant pas être améliorée. 30pts.

Amulette des Ancêtres (talisman) : Svg invuln. 4+. 45 pts.

Torque Brise-Sort (objet enchanté) : Maîtres et Seigneurs des Runes uniquement. Dissipe automatiquement un sort ennemi. Une seule utilisation. 25 pts.

Comme pour les parchemins, une armée peut inclure autant de Torques Brise-Sorts que vous le voulez, tant que vous avez des points pour les acheter et des personnages pour les porter.

Couronne Royale Runique (objet enchanté) : Le porteur et l'unité qu'il accompagne sont *tenaces*. 75 pts.

Bannière Runique de Bataille (bannière magique) : +2 au résultat de combat. 70 pts.

Bannière Runique de Courage (bannière magique) : L'unité est immunisée à la psychologie. 50 pts.

Bannière Runique de Protection (bannière magique) : L'unité bénéficie de 2 dés de Dissipation en plus contre tout sort qui l'affecte. 40 pts.

Rune de Forge (rune d'ingénierie) : Canons uniquement. Permet de relancer le premier dé d'artillerie de chaque tir (pas le "rebond"). 25 pts.

Rune de Chance (rune d'ingénierie) : Permet de relancer le dé sur le tableau des incidents de tir. 25 pts.

Rune de Précision (rune d'ingénierie) : Catapultes uniquement. Permet de relancer le dé de dispersion. 25 pts.



HOMMES-LÉZARDS

Retranchés dans la mystérieuse Lustrie, les hommes-lézards contemplent les évolutions de l'univers. Quiconque gêne ce devoir sacré doit être annihilé.

Champions, Musiciens & Porte-étendards

Toute unité de Gardes des Temples ou troupe de base, à part les nuées et les Tirailleurs skinks, peut transformer l'une de ses figurines en Champion, Musicien ou Porte-étendard pour +10 points chaque. Toute unité de Chevaucheurs de Sang-Froid peut faire de même pour +15 points chaque. Un Champion gagne +1 CT si son unité est équipée d'arcs courts ou de javelots, sinon il gagne +1 A. Les Porte-étendards des unités suivantes peuvent porter une bannière magique pour un coût maximum de 50 points : Gardes des Temples et Stégadons.

Règles Spéciales

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à l'armée.

- Les unités d'hommes-lézards effectuent tous leurs tests de Moral et de Psychologie sur 3D6, en ignorant le plus haut.
- Une armée d'hommes-lézards de 2000 points ou plus doit être dirigée par un Slann.
- Les Skinks et les Kroxigors sont amphibiens. Ils peuvent franchir les marais, rivières, torrents ou lacs sans pénalité, et bénéficient d'un couvert léger lorsqu'ils s'y trouvent.
- La peau écaillée des hommes-lézards leur fournit une sauvegarde pouvant être combinée normalement avec les armures et les boucliers. Les Skinks et les Salamandres ont une sauvegarde de 6+. Tous les Guerriers Saurus, y compris les Gardes des Temples, ont une sauvegarde de 5+. Les Stégadons et les Kroxigors ont une sauvegarde de 4+.
- Tous les Guerriers Saurus, y compris les Gardes des Temples, possèdent deux Attaques ou plus. L'une de celles-ci est toujours une attaque de morsure utilisant la Force de base de l'homme-lézard. Les autres attaques peuvent être modifiées par les règles spéciales des armes. Par exemple, des Guerriers Saurus avec des lances peuvent se battre au second rang, mais seuls ceux qui se trouvent au premier rang pourront effectuer leur attaque de morsure.
- Les Slanns peuvent utiliser n'importe quel domaine de magie du livre de règles. Un Chamane Skink peut utiliser la magie du Domaine des Cieux.

SEIGNEURS

0-1 SEIGNEUR SLANN 480 points par figurine
PRÊTRE-MAGE SLANN 280 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur Slann	4	5	3	5	5	8	4	6	10
Prêtre-Mage Slann	4	4	3	4	5	6	3	4	9

Équipement : Les slanns sont portés sur des palanquins par leurs gardes du corps équipés d'armes de base. Leurs Attaques sont comprises dans le profil du slann lui-même.

Un Seigneur ou un Prêtre-Mage slann peut devenir le porteur de la Grande Bannière pour +25 points. Il peut porter une bannière magique (sans limite de coût) en plus de ses autres objets, et peut en plus être le Général d'armée.

Règles Spéciales : Un Seigneur slann est un sorcier de niveau 4. Un Prêtre-Mage slann est un sorcier de niveau 2 qui peut passer au niveau 3 pour +50 points. Tous les slanns bénéficient d'une sauvegarde invulnérable de 4+.

HÉROS

HÉROS SAURUS 100 points par figurine
HÉROS SKINK 45 points par figurine
CHAMANE SKINK 65 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Héros Saurus	4	5	0	5	5	2	3	4	9
Héros Skink	6	4	4	4	3	2	5	3	7
Chamane Skink	6	2	3	3	3	2	4	1	6
Sang-Froid	8	3	0	4	4	1	1	1	3

Équipement : Arme de base. Un Chamane skink ne peut porter aucun autre équipement. Un Héros skink ou saurus peut porter une arme de base additionnelle (+4 pts), une arme lourde (+4 pts), une lance (+4 pts) ou une hallebarde (+4 pts), ainsi qu'une armure légère (+2 pts) et un bouclier (+2 pts). Un Héros skink peut porter un arc court (+8 pts) ou des javelots (+8 pts).

Tout Chamane ou Héros skink peut monter un Sang-Froid (+20 pts). Tout Chamane ou Héros skink peut monter sur un Stégadon choisi normalement parmi les unités rares au coût indiqué. Il remplace l'un des membres d'équipage et suit les règles des personnages montés sur char.

Règles Spéciales : Un Chamane skink est un sorcier de niveau 1. Les Sang-Froid causent la *peur*, sont *stupides* et donnent un bonus de +2 à la sauvegarde de leur cavalier. Les flèches et les javelots des skinks effectuent des *attaques empoisonnées*.

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS SAURUS 12 points par figurine
GUERRIERS SKINKS 3 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier Saurus	4	3	0	4	4	1	1	2	8
Guerrier Skink	6	2	3	3	2	1	4	1	6

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base. Les Saurus ont aussi un bouclier et peuvent porter une lance (+2 pts). Les Skinks peuvent porter un arc court (+2 pts), ou des javelots et un bouclier (+3 pts).

Règles Spéciales : Les flèches et les javelots des skinks effectuent des *attaques empoisonnées*.

TIRAILLEURS SKINKS 4 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Tirailleur skink	6	2	3	3	2	1	4	1	6

Taille d'unité : 5-15.

Équipement : Arme de base. Ils peuvent porter un arc court (+2 pts), ou des javelots et un bouclier (+3 pts).

Règles Spéciales : *Tirailleurs*. Les flèches et les javelots des skinks effectuent des *attaques empoisonnées*.

0-1 UNITE DE NUÉES DE LÉZARDS 50 points par fig
0-1 UNITE DE NUÉES DE SERPENTS 50 points par fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nuée de Lézards	4	3	0	2	2	5	1	5	10
Nuée de Serpents	3	3	0	2	2	5	1	5	10

Taille d'Unité : 1-6.

Règles Spéciales : Indémoralisables. Les nuées de serpents effectuent des attaques empoisonnées.

UNITÉS SPÉCIALES

0-1 GARDE DES TEMPLES 14 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde des Temples	4	4	0	4	4	1	2	2	8

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base et hallebarde. Ils peuvent porter une armure légère (+1 pt) et/ou un bouclier (+1 pt).

KROXIGORS 65 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Kroxigor	6	3	0	5	4	3	1	3	9

Taille d'Unité : 3+.

Équipement : Arme lourde.

Règles Spéciales : Causent la *peur*.

CHEVAUCHEURS DE SANG-FROID ... 22 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier skink	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Sang-Froid	8	3	0	4	4	1	1	2	3

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base, lance et bouclier.

Règles Spéciales : Les Sang-Froid causent la *peur*, sont *stupides* et donnent un bonus de +2 à la sauvegarde de leur cavalier.

SALAMANDRES 80 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Salamandre	6	3	3	4	4	3	2	3	6
Coureur skink	6	2	3	3	2	1	4	1	6

Taille d'Unité : 1 Salamandre et 4 Coureurs skinks.

Équipement : Les Coureurs skinks portent une arme de base (un aiguillon).

Règles Spéciales : Répartissez aléatoirement les touches comme pour les machines de guerre : de 1-4 la Salamandre est touchée, de 5-6 c'est un skink. Une Salamandre peut cracher du venin à 24 ps. Utilisez sa CT pour toucher comme d'habitude. Si le tir fait mouche, placez le petit gabarit sur la cible et résolvez l'impact comme un tir de catapulte de F4, qui annule les sauvegardes et ne provoque qu'une seule blessure par touche. Si tous les skinks sont tués, faites un jet sur le tableau de réaction des monstres pour savoir ce que fait la Salamandre.

OBJETS MAGIQUES

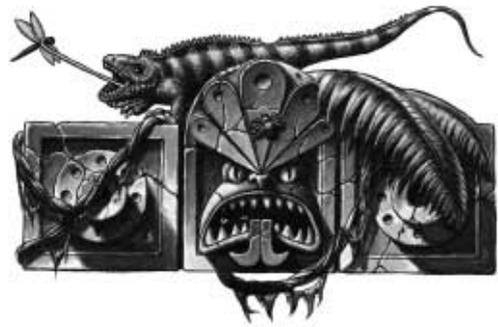
Vos personnages et unités peuvent choisir des objets magiques dans cette liste et/ou des objets magiques communs du livre de règles.

Lame de Cocacila (arme magique) : En plus des dégâts normaux, chaque touche neutralise l'un des objets magiques de la cible pour le reste de la bataille (déterminez aléatoirement lequel). **100 pts.**

Lame Piranha (arme magique) : Toute blessure non sauvegardée est multipliée par 1D3. **35 pts.**

Oiseau de Chotek (arme magique) : Une seule utilisation. Compte comme une arme de tir ayant une portée de 30 ps, qui inflige une touche automatique de F6 causant D3 blessures. Utilisable seulement sur les cibles capables de voler. **30 pts.**

Bitametl (armure magique) : Compte comme une armure (svg 5+) pouvant se combiner normalement avec d'autres sauvegardes. Permet de relance les sauvegardes d'armure ratées. **25 pts.**



UNITÉS RARES

TERRADONS 35 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier skink	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Terradon	2	3	0	4	4	1	2	1	3

Taille d'Unité : 3-10. Chaque Terradon porte 2 Cavaliers skinks.

Équipement : Les skinks portent une arme de base et un arc court.

Règles Spéciales : *Unité volante*. Leurs flèches effectuent des *attaques empoisonnées*. Ne retirez une figurine que lorsque 2 skinks ont été tués. Si l'un des skinks meurt, il ne peut pas frapper, mais le skink restant et le Terradon attaquent normalement.

STEGADONS 230 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier skink	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Stégadon	6	2	0	5	6	6	2	4	6

Taille d'Unité : 1 Stégadon et 4 skinks d'équipage.

Équipement : Arme de base, lance, arc court, javelots et bouclier pour les skinks. Chaque Stégadon peut avoir 1 arc géant avec 2 skinks supplémentaires (+30 pts). L'arc géant compte comme une baliste de F5 pouvant se déplacer et tirer. Prenez en compte la position surélevée de l'arc géant sur le howdah pour déterminer les lignes de vue.

Règles Spéciales : Les Stégadons comptent comme des monstres montés causant D6 touches d'impact en charge (comme les chars). Les javelots et les flèches des skinks (mêmes celles de l'arc géant) effectuent des *attaques empoisonnées*. Les skinks bénéficient d'une sauvegarde de 3+ grâce à leur peau écailleuse combinée à leur bouclier et au howdah. Les Stégadons causent la *peur* et sont des *grandes cibles*. Si tous les skinks sont tués, faites un jet sur le tableau de réaction des monstres pour voir ce que fait le Stégadon.

Collier de Glyphes (talisman) : Sauvegarde invulnérable 5+. **30 pts.**

Amulette de Xapati (talisman) : Donne au porteur 2 Dés de Dissipation supplémentaires contre tous les sorts qui l'affectent lui ou l'unité avec laquelle il se trouve. **40 pts.**

Cape de Plumes (objet enchanté) : Skink à pied uniquement. La figurine peut voler. Ne peut pas rejoindre une unité. **40 pts.**

Tête Funeste (objet enchanté) : Désignez un personnage ennemi au début de la bataille. Toutes les blessures non sauvegardées infligées par le porteur à sa victime choisie sont doublées. **20 pts.**

Plaque de Domination (objet cabalistique) : Ajoute 1 dé supplémentaire aux Dés de Dissipation ou de Pouvoir de l'armée du porteur à chaque tour de chaque joueur. **50 pts.**

Bannière du Jaguar (bannière magique) : L'unité poursuit d'1D6 ps supplémentaires. **20 pts.**



HAUTS ELFES

Les hauts elfes viennent des îles mythiques d'Ulthuan, un royaume caché au milieu de l'océan.

Champions, Musiciens & Porte-étendards

Toute unité de fantassins (sauf les tirailleurs) peut transformer l'une de ses figurines en Champion, Musicien ou Porte-étendard pour +10 points chaque. Toute unité de cavalerie peut faire de même pour +15 points chaque. Un Champion gagne +1 CT si son unité est équipée d'arcs ou d'arcs longs, sinon il gagne +1 A. Les Porte-étendards des unités suivantes peuvent porter une bannière magique d'un coût maximum de 50 points : Garde Phénix, Maîtres des Épées, Princes Dragons, Lions Blancs et Demoiselles d'Honneur.

Règles Spéciales

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à l'armée.

- Les hauts elfes à pied et armés d'arcs ou d'arcs longs peuvent faire tirer un rang de plus que la normale.
- Les hauts elfes à pied peuvent combattre sur trois rangs avec des lances. Voir la section Armes du livre de règles.
- Lorsqu'ils affrontent des elfes noirs, les hauts elfes peuvent relancer leurs tests de Psychologie ratés (pas les tests de Moral).
- Les sorciers hauts elfes bénéficient d'un bonus de +1 au jet de dissipation de tout sort ennemi. Ce bonus n'est pas cumulatif, si bien qu'une armée comportant deux sorciers n'obtient qu'un bonus de +1 pour dissiper. Ce bonus *peut* cependant se combiner avec les bonus d'objets magiques. Les sorciers hauts elfes peuvent utiliser n'importe quel domaine de magie du livre de règles.

SEIGNEURS

PRINCE ELFE 110 points par figurine
 ARCHIMAGE 220 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prince Elfe	5	7	6	4	4	3	8	4	10
Archimage	5	4	4	3	4	3	5	1	9
Coursier Elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5
Pégase	8	3	0	4	4	3	4	2	6
Griffon	6	5	0	5	5	4	5	4	7
Grand Aigle	2	5	0	4	4	3	4	2	8
Licorne	9	5	0	4	4	1	6	2	10
Dragon	6	6	0	6	6	6	3	5	8

Équipement : Arme de base. Un Archimage ne peut porter aucun autre équipement à part un caparaçon pour son Coursier. Un Prince Elfe peut porter une arme de base additionnelle (+6 pts), une arme lourde (+6 pts), une lance (+6 pts) ou une hallebarde (+6 pts), ainsi qu'un arc long (+15pts). Il peut aussi porter une armure légère (+3 pts) ou lourde (+6 pts) et un bouclier (+3 pts).

Un Prince Elfe peut monter un Dragon (+320 pts), un Grand Aigle (+50 pts), un Pégase (+50 pts) ou un Griffon (+200 pts). Un Archimage peut monter un Pégase (+50 pts), un Grand Aigle (+50 pts) ou une Licorne (+55 pts). Tous deux peuvent monter un Coursier Elfique (+18 pts) qui peut être caparaçonné (+6 pts). S'il est monté, un Prince Elfe peut porter une lance de cavalerie (+6 pts).

Un Archimage ou Prince peut monter dans un char choisi normalement parmi les unités spéciales au coût indiqué. Le personnage remplace l'un des membres d'équipage.

Règles Spéciales : Un Archimage est un sorcier de niveau 3 qui peut passer au niveau 4 pour +40 points. Un Prince sur Dragon compte à la fois comme un choix de Seigneur et de Héros. Dragons, Pégases, Grands Aigles et Griffons peuvent *voler*. Dragons et Griffons sont des *grandes cibles* causant la *terreur*. Un Dragon a une svg de 3+ et souffle des flammes de F3. Une Licorne gagne +2F en charge, et donne 2 dés de Dissipation en plus à son cavalier contre tout sort qui l'affecte lui où l'unité avec laquelle il se trouve.

HÉROS

COMMANDANT 65 points par figurine
 MAGE 85 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Commandant	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Mage	5	4	4	3	3	2	5	1	8
Coursier Elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Équipement : Arme de base. Un Mage ne peut porter aucun autre équipement sauf un caparaçon pour son Coursier. Un commandant peut porter une arme de base additionnelle (+4 pts), une arme lourde (+4 pts), une lance (+4 pts) ou une hallebarde (+4 pts), ainsi qu'un arc long (+10 pts). Il peut aussi porter une armure légère (+2 pts) ou lourde (+4 pts) et un bouclier (+2 pts).

Un Commandant peut monter un Grand Aigle (+50 pts) ou un Pégase (+50 pts). Tous peuvent monter un Coursier Elfique (+12 pts) qui peut être caparaçonné (+4 pts). S'il est monté, un Commandant peut porter une lance de cavalerie (+4 pts).

Un Commandant peut devenir le porteur de la Grande Bannière pour +25 points. Il peut porter une bannière magique (sans limite de coût) mais ne peut dans ce cas avoir aucun autre objet magique. Il ne peut porter aucun autre équipement sauf une armure légère ou lourde et un caparaçon pour son Coursier. Il ne peut pas être le Général d'armée ni monter une créature volante.

Un Commandant ou Mage peut monter dans un char choisi normalement parmi les unités spéciales au coût indiqué. Le personnage remplace alors un membre d'équipage.

Règles Spéciales : Un Mage est un sorcier de niveau 1 pouvant passer au niveau 2 pour +40 points. Les Grands Aigles et les Pégases peuvent *voler*.

UNITÉS DE BASE

LANCIERS 10 points par figurine
 ARCHERS 12 points par figurine
 GARDE MARITIME DE LOTHERN ... 15 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lancier	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Archer	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Garde Maritime	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base. Les Lanciers portent lance, armure légère et bouclier. Les Archers ont un arc long. Les Gardes Maritimes portent lance, armure légère, bouclier et arc. Les Archers peuvent porter une armure légère (+1 pt). Lanciers et Gardes Maritimes peuvent porter des armures lourdes (+1 pt).

HEAUMES D'ARGENT 19 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Heaume d'Argent	5	5	4	3	3	1	6	1	8
Coursier Elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base, lance de cavalerie et armure légère. Ils montent un Coursier Elfique et peuvent porter un bouclier (+2 pts), une armure lourde (+2 pts) et/ou un caparaçon pour leur Coursier (+2 pts).

UNITÉS SPÉCIALES

0-1 GARDE PHÉNIX 11 points par figurine

0-1 MAÎTRES DES ÉPÉES 12 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde Phénix	5	5	4	3	3	1	6	1	8
Maître des Épées	5	5	4	3	3	1	6	1	8

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base et armure lourde. Les Gardes Phénix portent aussi une hallebarde et les Maîtres de Épées portent une épée à deux mains.

Règles Spéciales : Les Maîtres des Épées frappent en premier lorsqu'ils chargent, puis selon leur Initiative lors des tours suivants.

GUERRIERS FANTÔMES 15 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier Fantôme	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Taille d'Unité : 5-15.

Équipement : Arme de base, arc long et armure légère. Ils peuvent porter un bouclier (+1 pt).

Règles Spéciales : *Eclaireurs, tirailleurs et baine* des elfes noirs.

PATROUILLEURS ELLYRIENS 17 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Patrouilleur Ellyrien	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Coursier Elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base et armure légère. Peuvent porter une lance (+1 pt) ou un arc (+5 pts). Montent des Coursiers Elfiques.

Règles Spéciales : *Cavalerie légère*.

CHARS DE TIRANOC 75 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char de Tiranoc	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Équipage	-	5	4	3	-	-	5	1	8
Coursier Elfique	9	3	-	3	-	-	4	1	-

Taille d'Unité : 1 char avec 2 membres d'équipage et 2 Coursiers elfiques. Vous pouvez prendre jusqu'à 2 chars de Tiranoc pour un seul choix d'unité spéciale.

Équipement : Le char a une svg de 5+, et peut avoir des faux (+15 pts). L'équipage porte armes de base, lances et arcs longs.

OBJETS MAGIQUES

Vos personnages et unités peuvent choisir des objets magiques dans cette liste et/ou parmi les objets magiques communs du livre de règles.

Lance Étoile d'Argent (arme magique) : Compte comme une lance de cavalerie et touche automatiquement lors du tour où le porteur charge. **80 pts.**

Lame d'or Marin (arme magique) : +2A. **50 pts.**

Lame de Vif Acier (arme magique) : Toutes les touches blessent automatiquement. La Force du porteur détermine les modif. de svg. **75 pts.**

Armure de Protection (armure magique) : Compte comme une armure (svg 6+). Donne au porteur une sauvegarde invulnérable de 4+. **50 pts.**

Couronne d'or d'Altrazar (talisman) : Annule la première blessure subie. Une seule utilisation. **50 pts.**

0-1 PRINCES DRAGONS 27 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prince Dragon	5	5	4	3	3	1	6	1	9
Coursier Elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base, armure lourde, bouclier et lance de cavalerie. Ils montent des coursiers elfiques caparaçonnés.

UNITÉS RARES

0-1 UNITÉ DE LIONS BLANCS 15 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lion Blanc	5	5	4	4	3	1	5	1	8

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base, armure lourde et hache à deux mains. Ils peuvent avoir un bouclier (+1 pt). Ils portent des peaux de lions qui leur donnent un bonus de +1 en svg contre les tirs.

Règles Spéciales : Les haches à deux mains des Lions Blancs causent D3 blessures par touche ayant réussi à blesser. Tant que le Général est avec les Lions Blancs, ils sont *tenaces*.

0-1 DEMOISELLES D'HONNEUR DE LA REINE ÉTERNELLE 18 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Demoiselle d'Honneur	5	5	5	3	3	1	5	1	8

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base, arc long, lance et armure légère.

BALISTE A RÉPÉTITION 100 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Baliste à Répétition	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servants	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Taille d'Unité : 1 baliste et 2 servants hauts elfes. Vous pouvez prendre jusqu'à 2 Balistes à Répétition pour un choix d'unité rare.

Équipement : Arme de base et armure légère.

Règles Spéciales : Peut tirer soit 1 trait soit une salve de 6. Le tir unique est conforme à la description du livre de règles. La salve doit viser une seule cible. Lancez 6 fois pour toucher à F4 et -2 en svg. Les salves ne traversent pas les rangs.

GRANDS AIGLES 50 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grand Aigle	2	5	0	4	4	3	4	2	8

Taille d'Unité : 1. Vous pouvez prendre jusqu'à 2 Grands Aigles pour un seul choix d'unité rare.

Règles Spéciales : Les Grands Aigles peuvent *voler*.

Amulette de Feu (talisman) : L'Amulette de Feu donne à son porteur 1 dé de Dissipation en plus contre tout sort qui l'affecte lui ou l'unité avec laquelle il se trouve. **20 pts.**

Gemme Rayonnante de Hoeth (objet enchanté) : Le porteur devient un sorcier de niveau 1, et peut lancer son sort même en armure. **50 pts.**

Couronne de Saphery (objet cabalistique) : Le porteur connaît 1 sort de plus que la normale pour son niveau (il ne gagne pas un niveau). **20 pts.**

Sceau d'Asuryan (objet cabalistique) : Dissipe automatiquement un sort ennemi. De plus, lancez 1D6. Sur 4+ le sort est détruit et son lanceur ne peut plus l'utiliser pour le reste de la bataille. Une seule utilisation. **50 pts.**

Bannière de Caledor (bannière magique) : L'unité est totalement immunisée aux sorts du Domaine de la Mort, sans toutefois les dissiper. **25 pts.**

ELFES NOIRS

Les cousins maléfiques des hauts elfes habitent le sinistre royaume de Nagarroth. Il faut du courage pour affronter ces tortionnaires et encourir d'interminables souffrances dans leurs géoles.

Champions, Musiciens & Porte-étendards

Toute unité de fantassins (sauf les tirailleurs) peut transformer l'une de ses figurines en Champion, Musicien ou Porte-étendard pour +10 points chaque. Toute unité de cavalerie peut faire de même pour +15 points chaque. Un Champion gagne +1 CT si son unité est équipée d'arbalètes à répétition, sinon il gagne +1 A. Les Porte-étendards des unités suivantes peuvent porter une bannière magique d'un coût maximum de 50 points : Chevaliers sur Sang-Froid, Exécuteurs et Garde Noire de Naggaroth.

Règles Spéciales

les règles spéciales suivantes s'appliquent à l'armée.

- *Haine* des hauts elfes.
- Les Sorciers et Seigneurs Sorciers ajoutent +1 au total de tous leurs propres jets de dés pour lancer un sort.
- Les sorciers elfes noirs peuvent utiliser les Domaines de l'Ombre, du Feu, du Métal et de la Mort du livre de règles.

SEIGNEURS

SEIGNEUR NOIR 110 points par figurine
SEIGNEUR SORCIER 220 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur Noir	5	7	6	4	4	3	8	4	10
Seigneur Sorcier	5	4	4	3	4	3	5	1	9
Sang-Froid	8	3	0	4	4	1	1	2	3
Coursier Noir	9	3	0	3	3	1	4	1	5
Pégase Noir	8	3	0	4	4	3	4	2	6
Dragon Noir	6	6	0	6	6	6	3	5	8

Équipement : Arme de base. Un Seigneur Sorcier ne peut porter aucun autre équipement. Un Seigneur Noir peut porter une arme de base additionnelle (+6 pts), une arme lourde (+6 pts), une lance (+6 pts) ou une hallebarde (+6 pts), ainsi qu'une arbalète à répétition (+12 pts). Il peut aussi porter une armure légère (+3 pts) ou lourde (+6 pts) et un bouclier (+3 pt).

Un Seigneur Noir peut monter un Dragon Noir (+320 pts) ou un Pégase Noir (+50 pts). Un Seigneur Sorcier peut monter un Pégase Noir (+50 pts). Tous deux peuvent monter un Sang-Froid (+30 pts) ou un Coursier Noir (+18 pts), qui peut être caparaçonné (+6 pts). S'il est monté, un Seigneur Noir peut porter une lance de Cavalerie (+6 pts).

Règles Spéciales : Un Seigneur Sorcier est un sorcier de niveau 3, pouvant passer au niveau 4 pour +35 points. Les Sang-Froid causent la *peur*, sont *stupides* et donnent à leurs cavaliers un bonus de +2 en svg. Un personnage sur Dragon Noir compte à la fois comme un choix de Seigneur et un choix de Héros. Les Dragons Noirs et les Pégases Noirs peuvent *voler*. Un Dragon Noir est une *grande cible*, cause la *terreur*, possède une svg de 3+ et souffle des vapeurs toxiques de F3.

HÉROS

COMMANDANT ELFE NOIR 65 points par figurine
MATRIARCHE FURIE 102 points par figurine
ASSASSIN 130 points par figurine
SORCIER 95 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Commandant Elfe Noir	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Matriarche Furie	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Assassin	6	9	9	4	3	2	10	3	10
Sorcier	5	4	4	3	3	2	5	1	8
Sang-Froid	8	3	0	4	4	1	1	2	3
Coursier Noir	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Équipement : Arme de base. Un Sorcier ne peut porter aucun autre équipement. Commandants, Matriarches et Assassins peuvent porter une arme de base additionnelle (+4 pts), une arme lourde (+4 pts), une lance (+4 pts) ou une hallebarde (+4 pts), ainsi qu'une arbalète à répétition (+8 pts). Ils peuvent aussi porter une armure légère (+2 pts) ou lourde (+4 pts) et un bouclier (+2 pt).

Commandants et Matriarches peuvent monter un Pégase Noir (+50 pts). Tous, sauf les Assassins, peuvent monter un Sang-Froid (+12 pts) ou un Coursier Noir (+12 pts) qui peut être caparaçonné (+4 pts). S'ils sont montés, les Commandants et les Matriarches peuvent porter une lance de cavalerie (+4 pts).

Un Commandant peut devenir le porteur de la Grande Bannière pour +25 points. Il peut porter une bannière magique (sans limite de coût) mais ne peut dans ce cas avoir aucun autre objet magique. Il ne peut porter aucun autre équipement sauf une armure légère ou lourde et un caparaçon pour son Coursier Noir (pas pour un Sang-Froid). Il ne peut pas être votre Général d'armée, ni monter une créature volante.

Règles Spéciales : Le Sorcier est du niveau 1 mais peut passer au niveau 2 pour +35 points. Les Furies sont sujettes à la *frénésie* et effectuent des *attaques empoisonnées*. Les Sang-Froid causent la *peur*, sont *stupides* et donne à leurs cavaliers un bonus de +2 en svg. Un Pégase Noir peut *voler*.

Un Assassin commence la bataille caché dans une unité de base (notez laquelle avant le déploiement). Il peut ensuite se révéler au début de n'importe quelle phase de corps à corps : Remplacez un elfe noir en contact avec l'ennemi par l'Assassin (l'elfe noir est retiré du jeu). L'Assassin frappe toujours en premier lors du tour où il est révélé, même si l'ennemi a chargé. Son Cd ne peut jamais être utilisé par l'unité, et il effectue des *attaques empoisonnées*.

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS ELFES NOIRS 7 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier Elfe Noir	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Taille d'Unité : 10+

Équipement : Arme de base et armure légère. Ils peuvent porter une lance (+2 pts) ou une arbalète à répétition (+5 pts), ainsi qu'un bouclier (+1 pt).

MILICE 9 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Milicien Elfe Noir	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base, lance et armure légère. Ils peuvent porter un bouclier (+1 pt) et remplacer la lance par une arbalète à répétition (+3 pts).

Règles Spéciales : Une unité de la Milice peut inclure un mélange de troupes armées de lances et d'arbalètes à répétition. A cause des différences d'équipement, vous devez retirer les pertes du rang le plus proche de l'ennemi, pas de l'arrière.

CORSAIRES 10 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Corsaire Elfe Noir	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base et Cape en Peau de Dragon Marin. Ils peuvent porter une arme de base additionnelle (+2 pts) et/ou une arbalète à répétition (+5 pts).

Règles Spéciales : La Cape en Peau de Dragon Marin donne aux Corsaires une sauvegarde de 4+.

CAVALIERS NOIRS 17 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier Noir	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Coursier Noir	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base et armure légère. Ils peuvent porter une lance (+1 pt) et/ou une arbalète à répétition (+7 pts).

Règles Spéciales : *Cavalerie légère.*

UNITÉS SPÉCIALES

CHEVALIERS SUR SANG-FROID 28 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier	5	5	4	3	3	1	5	1	8
Sang-Froid	8	3	0	4	4	1	1	2	3

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base, armure lourde et bouclier. Peuvent avoir une lance de caval. (+2 pts) et/ou arb. à répétition (+7 pts).

Règles Spéciales : Les Sang-Froid causent la *peur*, sont *stupides* et donne à leurs cavaliers un bonus de +2 en svg.

ÉCLAIREURS 14 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Eclaireur Elfe Noir	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Taille d'unité : 5-12.

Équipement : Arme de base et arbalète à répétition. Ils peuvent porter une armure légère (+1 pt).

Règles Spéciales : *Eclaireurs et tirailleurs.*

FURIES 11 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Furie Elfe Noire	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : 2 armes de base. Armure légère en option (+1 pt).

Règles Spéciales : *Frénésie*, attaques empoisonnées.

OBJETS MAGIQUES

Vos personnages et unités peuvent choisir des objets magiques dans cette liste et/ou parmi les objets magiques communs du livre de règles.

Épée Hyde (arme magique) : +3 A. 75 pts.

Lame venimeuse (arme magique) : Toute blessure non sauvegardée est multipliée par 1D6. 70 pts.

Hache du Bourreau (arme magique) : +2F. Se manie à deux mains. Frappe toujours en dernier (même en charge). Toute blessure non sauvegardée est multipliée par 1D3. 50 pts.

Fouet de Douleur (arme magique) : Faites normalement les jets pour toucher et blesser. Si l'adversaire subit une ou plusieurs touches, il subit des dégâts normaux et doit en plus passer un test de Cd pour pouvoir riposter ce tour-ci, (s'il n'a pas encore frappé). Les montures touchées doivent utiliser leur propre Cd, pas celui du cavalier. 35 pts.

Cherche-Cœur (arme magique) : Permet de relancer les jets pour toucher ratés. 50 pts.

Armure Noircie (armure magique) : Compte comme une armure (svg 6+). Toutes les attaques contre le porteur sont effectuées à -1 en Force. 50 pts.

0-1 UNITÉ DE HARPIES 22 points par figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Harpie	4	3	0	4	4	1	2	1	6

Taille d'Unité : 5-10.

Équipement : Aucun.

Règles Spéciales : *Unité volante.* Ne peuvent jamais être menées par un personnage, ni utiliser le Cd du Général.

0-1 EXÉCUTEURS 13 points par fig**0-1 GARDE NOIRE DE NAGGAROTH 11 points par fig**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Exécuteur	5	5	4	4	3	1	5	1	8
Garde Noir	5	5	4	3	3	1	6	1	8

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base et armure lourde. Les Exécuteurs portent une hache à deux mains et les Gardes Noirs une hallebarde.

Règles Spéciales : Les haches à deux mains des Exécuteurs causent D3 blessures par blessure non sauvegardée.

UNITÉS RARES

BALISTE A RÉPÉTITION 100 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Baliste à Répétition	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servants	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Taille d'Unité : 1 baliste et 2 servants elfes noirs. Vous pouvez prendre jusqu'à 2 Balistes à Répétition pour un choix d'unité rare.

Équipement : Arme de base et armure légère.

Règles Spéciales : Peut tirer soit 1 trait soit une salve de 6. Le tir unique est conforme à la description du livre de règles. La salve doit viser une seule cible. Lancez 6 fois pour toucher à F4 et -2 en svg. Les salves ne traversent pas les rangs.

0-1 CHAUDRON DE SANG 125 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chaudron de Sang	-	-	-	-	S	S	-	-	-
Furie	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Taille d'Unité : 1 Chaudron de Sang et 3 gardes Furies.

Équipement : 2 armes de base et armure légère.

Règles Spéciales : Machine de guerre. Toute Furie située à 18 ps ou moins du Chaudron de Sang bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 6+ et gagne +1 A lors du tour où elle charge. Le Chaudron de Sang ne peut pas être détruit mais les gardes peuvent être tuées. Annulez tous les tirs qui touchent le Chaudron de Sang. Notez que les gardes Furies elfes noires n'abandonnent jamais le Chaudron de Sang malgré le fait qu'elles soient *frénétiques*.

Anneau de Ténèbres (talisman) : Malus de -1 pour toucher le porteur au corps à corps. 40 pts.

Cœur de Tristesse (objet enchanté) : Explode à la mort du porteur. Toutes les figurines en contact subissent une touche de Force 5 causant D3 blessures. 50 pts.

Pierre d'Ame (objet cabalistique) : Permet au porteur d'ignorer son premier Fiasco (le lancement du sort reste un échec). Une seule utilisation. 25 pts.

Bannière Sanglante (bannière magique) : Permet aux cavaliers sur Sang-Froid portant cette bannière d'ignorer leur premier test de *stupidité* raté. 20 pts.



ELFES SYLVAINS

Pour les elfes sylvains, la Forêt de Loren est un foyer, mais aussi un lieu sacré. Toute leur force et leur ruse sont au service de sa protection, et les intrus marchent vers une mort certaine en s'enfonçant dans ses sombres taillis.

Champions, Musiciens & Porte-étendards

Toute unité de Gardes Sylvains ou d'Archers peut transformer l'une de ses figurines en Champion, Musicien ou Porte-étendard pour +10 points chaque. Toute unité de Chevaliers Sylvains peut faire de même pour +15 points chaque. Un Champion gagne +1 CT si son unité est équipée d'arcs longs, sinon il gagne +1 A. Les Porte-étendards des unités suivantes peuvent porter une bannière magique d'un coût maximum de 50 points : Gardes Sylvains, Chevaliers Sylvains.

Règles Spéciales

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à la totalité de l'armée des elfes sylvains.

- Les arcs longs elfes sylvains infligent un malus de -1 en svg.
- Toutes les unités d'une armée d'elfes sylvains (sauf les volants et les chars) se déplacent à vitesse normale dans les bois.
- Les Seigneurs Mages de niveau 4 peuvent utiliser n'importe quel domaine de magie du livre de règles. Les sorciers inférieurs peuvent utiliser les domaines de la Bête et de la Vie.

SEIGNEURS

SEIGNEUR DES FORÊTS 110 points par figurine
SEIGNEUR MAGE 200 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur des Forêts	5	7	6	4	4	3	8	4	10
Seigneur Mage	5	4	4	3	4	3	5	1	9
Coursier Elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5
Dragon des Forêts	6	6	0	6	6	6	3	5	8
Grand Aigle	2	5	0	4	4	3	4	2	8
Licorne	9	5	0	4	4	1	6	2	10

Équipement : Arme de base. Un Seigneur Mage ne peut porter aucun autre équipement, sauf un caparaçon pour son coursier. Un Seigneur des Forêts peut porter une lance (+6 pts), ainsi que des javelots (+9 pts) ou un arc long (+15 pts). Il peut aussi porter une armure légère (+3 pts) et un bouclier (+3 pts).

Un Seigneur des Forêts peut monter un Dragon des Forêts (+320 pts) ou un Grand Aigle (+50 pts). Un Seigneur Mage peut monter une Licorne (+55 pts) ou un Grand Aigle (+50 pts). Tous deux peuvent monter un Coursier Elfique (+18 pts) qui peut être caparaçonné (+6 pts). S'il est monté, un Seigneur des Forêts peut porter une lance de cavalerie (+6 pts).

Tous deux peuvent monter dans un char choisi normalement parmi les unités spéciales au coût indiqué. Le personnage remplace alors un membre d'équipage.

Règles Spéciales : Un Seigneur Mage est un sorcier de niveau 3, pouvant passer au niveau 4 pour +40 points. Un personnage sur Dragon des Forêts compte à la fois comme un choix de Seigneur et comme un choix de Héros. Un Dragon des Forêts ou un Grand Aigle peut *voler*. Un Dragon des Forêts cause la *terreur*, est une *grande cible*, possède une sauvegarde de 3+ et crache du feu de F3. Une Licorne gagne +2 F en charge, et donne 2 dés de Dissipation en plus à son cavalier contre tout sort qui l'affecte lui où l'unité avec laquelle il se trouve.

HÉROS

COMMANDANT 65 points par figurine
MAGE 75 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Commandant	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Mage	5	4	4	3	3	2	5	1	8
Coursier Elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5
Grand Aigle	2	5	0	4	4	3	4	2	8
Licorne	9	5	0	4	4	1	6	2	10

Équipement : Arme de base. Un Mage ne peut porter aucun autre équipement sauf un caparaçon pour son coursier. Un Commandant peut porter une lance (+4 pts) ainsi que des javelots (+6 pts) ou un arc long (+10 pts). Il peut aussi porter une armure légère (+2 pts) et un bouclier (+2 pts).

Un Commandant peut monter un Grand Aigle (+50 pts). Un Mage peut monter une Licorne (+55 pts). Tous deux peuvent monter un Coursier Elfique (+12 pts) qui peut être caparaçonné (+4 pts). S'il est monté, un Commandant peut porter une lance de cavalerie (+4 pts).

Un Commandant peut devenir le porteur de la Grande Bannière pour +25 pts. Il peut porter une bannière magique (sans limite de coût) mais ne peut dans ce cas avoir aucun autre objet magique. Il ne peut porter aucun autre équipement sauf une armure légère. Il ne peut pas être le Général d'armée ni monter une créature volante.

Tous deux peuvent monter dans un char choisi normalement parmi les unités spéciales au coût indiqué. Le personnage remplace alors un membre d'équipage.

Règles Spéciales : Un Mage est un sorcier de niveau 1 pouvant passer au niveau 2 pour +35 points.

Un Grand Aigle peut *voler*. Une Licorne gagne +2F en charge, et donne 2 Dés de Dissipation en plus à son cavalier contre tout sort qui l'affecte lui où l'unité avec laquelle il se trouve.

UNITÉS DE BASE

GARDES SYLVAINS 8 points par figurine
ARCHERS 12 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde Sylvain	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Archer	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base. Les Gardes Sylvains portent aussi une lance, et les Archers un arc long. Les Gardes Sylvains peuvent porter une armure légère (+1 pt) et/ou un bouclier (+1 pt).

UNITÉS SPÉCIALES

DRYADES 31 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Dryade	5	4	3	4	4	2	4	2	8

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Aucun.

Règles Spéciales : *Inflammables, tirailleurs*. Leur écorce fournit une svg de 5+. Les Dryades peuvent changer de forme et prennent différents aspects en combat : bouleau (+1A), chêne (+1S, +1T) ou saule (-1A pour les ennemis tentant de frapper la Dryade). Toutes les Dryades d'une unité prennent le même

aspect, dont les effets ne s'appliquent que durant la phase de corps à corps. Elles ne peuvent pas adopter le même aspect deux tours de suite.

ÉCLAIREURS 14 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Eclaireur	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Taille d'Unité : 5-15.

Équipement : Arme de base et arc long.

Règles Spéciales : *Eclaireurs* et *tirailleurs*.

DANSEURS DE GUERRE 20 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Danseur de guerre	5	5	4	3	3	1	6	1	8

Taille d'Unité : 5-12.

Équipement : Deux armes de base.

Règles Spéciales : *Tirailleurs*, *immunisés à la Psychologie*, svg invulnérable 6+. Leurs peintures de guerre rituelles leur confèrent un Dé de Dissipation en plus contre tout sort qui les affecte. A chaque tour de corps à corps, ils peuvent choisir l'une des danses spéciales suivantes : *Tourbillon de la Mort* (+1A), *Danse Hypnotique* (l'ennemi doit passer un test de Cd ou ne toucher les Danseurs que sur des 6), *Combat Fantôme* (les Danseurs ne frappent pas et ne peuvent être touchés, et le combat est automatiquement un ex aequo) ou *Tempête de Lames* (tous les Danseurs frappent une seule figurine ennemie en contact avec l'un d'eux, l'adversaire frappe normalement). La même danse ne peut pas être exécutée deux tours de suite.

0-1 GUERRIERS FAUCONS 29 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	5	4	4	3	3	1	6	1	8
Faucon	2	4	-	3	3	1	5	1	5

Taille d'Unité : 5-10.

Équipement : Arme de base, lance et bouclier. Ils peuvent remplacer la lance et le bouclier par un arc long (+4 pts).

Règles Spéciales : *Unité volante*.

CHEVALIERS SYLVAINS 19 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier Sylvain	5	4	4	3	3	1	6	1	8
Coursier	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Taille d'Unité : 5+

Équipement : Arme de base, lance et armure légère. Ils peuvent remplacer la lance par un arc long (+5 pts). Ils peuvent aussi porter un bouclier (+3 pts).

Règles Spéciales : *Cavalerie légère*.

UNITES RARES

HOMME-ARBRE 220 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Homme-Arbre	6	5	0	5	6	5	2	4	9

Taille d'Unité : 1.

Équipement : Aucun. Il n'en a pas besoin.

Règles Spéciales : *Inflammable*, cause la peur, *baine des orques et gobelins*. Son écorce lui confère une svg de 3+. Au

corps à corps, il peut choisir d'effectuer une seule attaque de F10 causant D6 blessures à la place de ses attaques normales. S'il perd un combat sans subir de blessure, il n'est pas obligé d'effectuer un test de Moral.

0-1 UNITÉ DE FORESTIERS 22 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Forestier	5	4	5	3	3	1	6	1	8

Taille d'Unité : 5-10.

Équipement : Arme de base et arc long.

Règles Spéciales : *Eclaireurs* et *tirailleurs*. De plus, si l'unité entière se trouve dans un bois, elle est cachée : l'ennemi doit obtenir un 4+ sur 1D6 pour avoir la possibilité de les prendre pour cible au tir, de les charger ou de leur lancer un sort. L'adversaire doit choisir une autre cible en cas d'échec. Les Forestiers bénéficient d'un bonus de +1 A au premier tour de corps à corps s'ils se battent dans un bois.

CHARS 75 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Équipage	-	4	4	3	-	-	6	1	8
Coursier Elfique	9	3	-	3	-	-	4	1	-

Taille d'Unité : 1 char avec 2 membres d'équipage et 2 Coursiers. Vous pouvez prendre jusqu'à 2 chars par choix d'unité rare.

Équipement : Le char a une svg de 5+. Il peut être doté de roues à faux pour (+15 pts). L'équipage est équipé d'armes de base, de lances et d'arcs longs.

OBJETS MAGIQUES

Vos personnages et unités peuvent choisir des objets magiques dans cette liste et/ou parmi ceux du livre de règles.

Arc de Loren (arme magique) : Portée de 36 ps. Tire autant de fois que le porteur a d'Attaques, avec la Force de ce dernier. Tous les tirs doivent viser la même cible, et les flèches comptent comme des attaques d'arme magique. **50 pts.**

Flèche de Grêle de Mort (arme magique) : Lorsqu'elle est tirée, cette flèche se divise en 3D6 traits magiques de F4. faites un jet pour toucher pour chaque flèche. Une seule utilisation. **25 pts.**

Lames des Ages (arme magique) : Blesse automatiquement. Le modificateur de svg est déterminé par la F du porteur. **75 pts.**

Bouclier de Ptolos (armure magique) : Compte comme un bouclier normal (svg 6+). Donne au porteur une svg de 1+ contre toutes les attaques de tir. **15 pts.**

Bracelets de Pouvoir (talisman) : Svg invulnérable 5+. **30 pts.**

Amulette d'Ambre (objet enchanté) : Le porteur récupère 1 PV au début de chacun de ses tours à moins d'être mort. **25 pts.**

Potion de Soins (objet enchanté) : Utilisable au début de n'importe quelle phase. Le porteur récupère tous ses PV perdus au cours de la bataille. Une seule utilisation. **50 pts.**

Potion de Savoir (objet cabalistique) : Utilisable au cours de n'importe quelle phase de magie du porteur, qui peut lancer un sort gratuitement (le sort compte comme ayant été lancé à sa valeur de lancement). Une seule utilisation. **25 pts.**

Baguette de Jai (objet cabalistique) : Ajoute 1 dé supplémentaire aux dés de Dissipation ou de Pouvoir de l'armée du porteur à chaque tour de chaque joueur. **50 pts.**

Bannière de la Forêt (bannière magique) : L'unité gagne 2 dés de Dissipation en plus contre les sorts qui l'affectent. **40 pts.**



BRETONNIENS

A l'ouest de l'Empire se trouve le fier royaume de Bretonnie dirigé avec honneur par un noble roi et ses vaillants chevaliers.

Composition d'Armée

L'armée bretonnienne est soumise aux restrictions suivantes au lieu de celles qui sont données au début de ce livret.

Taille de l'Armée	Nbre de Perso.	Nbre de Seigneurs	Unités de Base	Unités Spéciales	Unités Rares
< 2 000	0-3	0	2+	0-3	0-1
2 000-2 999	0-5	jusqu'à 1	3+	0-4	0-2
3 000-3 999	0-7	jusqu'à 2	4+	0-5	0-3
+1 000	+0-2	+1 max	+1	+1	+1

Champions, Musiciens & Porte-étendards

Toute unité de fantassins (sauf les tirailleurs) peut transformer l'un de ses figurine en Champion, Musicien ou Porte-étendard pour +10 points chaque. Toute unité de cavalerie peut faire de même pour +15 points chaque. Un Champion gagne +1 CT si son unité est équipée d'arc ou d'arcs longs, sinon il gagne +1 A. Les Porte-étendards des unités suivantes peuvent porter une bannière magique d'un coût maximum de 50 points : Chevaliers Errants, Chevaliers du Royaume, Paladins, Chevaliers du Graal.

Règles Spéciales

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à l'armée.

- Les chevaliers bretonniens n'ont jamais de bonus de rangs.
- Les destriers bretonniens ne subissent pas le malus de -1 en mouvement dû au caparaçon.
- Les chevaliers bretonniens (Chevaliers Errants, Chevaliers du Royaume, Paladins et Chevaliers du Graal, pas les Ecuyers Montés) utilisent toujours une formation spéciale appelée "Fer de Lance" : elle compte 1 figurine au premier rang, 2 au deuxième, 3 au troisième, etc. En charge, l'unité s'arrête lorsque la figurine de tête touche l'ennemi. Toutes les figurines du fer de lance frappent (tant qu'un ennemi se trouve en face). Chaque chevalier se bat comme s'il était en contact socle à socle avec la ou les figurine(s) ennemie(s) se trouvant juste en face (même si un autre chevalier se trouve entre lui et l'ennemi). Les adversaires peuvent riposter contre les chevaliers qui ont pu les frapper. L'ennemi peut combattre avec toute figurine en contact physique avec les chevaliers, plus un nombre de figurines égal à la moitié des chevaliers qui ont pu frapper sans être physiquement au contact. Si l'unité adverse survit au premier tour de combat sans être démoralisée, la formation est perdue et les chevaliers se reforment comme des tirailleurs en "rangs ordinaires". Dans cette formation, seuls les chevaliers en contact peuvent combattre. N'oubliez pas qu'ils n'ont jamais de bonus de rangs.

On considère que le champ de vision, comme les zones avant, arrière et de flanc, sont les mêmes que pour les figurines du rang complet le plus long. Si les chevaliers sont chargés, ils forment des rangs ordinaires face à l'attaquant, comme des tirailleurs. L'ennemi peut bénéficier des bonus habituels de +1 ou +2 pour les charges de flanc ou par l'arrière. L'unité doit se reformer (comme dans les règles normales) afin d'adopter à nouveau une formation de fer de lance au premier tour où elle en a la possibilité.

Les personnages ayant rejoint un fer de lance se battent selon les règles données plus haut. Ils sont toujours placés sur les bords de la formation, aussi près de la tête que possible.

• Si l'armée bretonnienne doit jouer en premier au début de la bataille, elle peut choisir de sacrifier cet opportunité pour prier. Cela signifie que l'adversaire obtient le premier tour, mais les bretonniens bénéficient alors d'une protection contre les tirs. A chaque fois que l'ennemi veut tirer avec une machine de guerre, il doit obtenir un 4+ sur 1D6. Rien ne se passe en cas d'échec. Chaque soldat doté d'une arme de tir doit aussi obtenir un 4+ à chaque fois qu'il veut tirer. Notez que si les bretonniens n'ont pas le premier tour, ils ne peuvent pas prier.

• Les sorciers bretonniens peuvent utiliser les Domaines de la Bête, du Feu, du Métal, de la Vie, des Cieux et de la Lumière.

SEIGNEURS

GÉNÉRAL 100 points par figurine

SEIGNEUR SORCIER 175 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Général	4	6	3	4	4	3	6	4	9
Seigneur Sorcier	4	3	3	3	4	3	3	1	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Hippogriffe	6	5	0	5	5	4	5	4	7
Pégase	8	3	0	4	4	3	4	2	6
Licorne	9	5	0	4	4	1	6	2	10

Équipement : Arme de base. Un Seigneur Sorcier ne peut porter aucun autre équipement sauf un caparaçon pour son destrier. Un Général Bretonnien peut porter une arme lourde (+6 pts) ainsi qu'une armure lourde (+6 pts), et un bouclier (+3 pts).

Un Général peut monter un Hippogriffe (+200 pts) ou un Pégase (+50 pts). Un Seigneur Sorcier de sexe féminin peut monter une Licorne (+55 pts). Un Général ou un Seigneur Sorcier peut monter un destrier (+15 pts) qui peut être caparaçonné (+6 pts). S'il est monté, le Général peut porter une lance de cavalerie (+6 pts).

Règles Spéciales : Un Maître Sorcier est un sorcier de niveau 3, qui peut passer au niveau 4 pour +35 points. Un Général est immunisé à la Psychologie.

Hippogriffes et Pégases peuvent *voler*. Un Hippogriffe est une grand cible causant la *terreur*. Une Licorne gagne +2F en charge, et donne 2 Dés de Dissipation en plus à son cavalier contre tout sort qui l'affecte lui où l'unité avec laquelle il se trouve.

HÉROS

PREUX 70 points par figurine

SORCIER 60 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Preux	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Sorcier	4	3	3	3	3	2	3	1	7
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Pégase	8	3	0	4	4	3	4	2	7

Équipement : Arme de base. Un Sorcier ne peut porter aucun autre équipement sauf un caparaçon pour son destrier. Un Preux peut porter une arme lourde (+4 pts) ainsi qu'une armure lourde (+4 pts) et un bouclier (+2 pts).

Un Preux peut monter un Pégase (+50 pts). Preux et Sorciers peuvent monter un destrier (+10 pts) pouvant être caparaçonné (+4 pts). Un Preux monté peut porter une lance de cavalerie (+4 pts).

Un Preux peut devenir le porteur de la Grande Bannière pour +25 pts. Il peut porter une bannière magique (sans limite de coût) mais ne peut dans ce cas avoir aucun autre objet magique.

Il ne peut porter aucun autre équipement sauf une armure légère ou lourde et un caparaçon pour son destrier. Il ne peut pas être le Général d'armée ni monter une créature volante.

Règles Spéciales : Le Sorcier est du niveau 1, mais peut passer au niveau 2 pour +35 points. Un Preux est *immunisé à la panique*. Un Pégase peut *voler*.

UNITÉS DE BASE

CHEVALIERS ERRANTS 25 points par figurine

CHEVALIERS DU ROYAUME 27 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier Errant	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Chevalier du Royaume	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base, lance de cavalerie, armure légère et bouclier. Tous montent des Destriers caparaçonnés.

Règles Spéciales : Ignorent la *panique* causée par les unités démoralisées ou en fuite qui ne sont pas constituées de chevaliers.

HOMMES D'ARMES 3 points par figurine

ARCHERS 8 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Homme d'Armes	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Archer	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base. Les Archers ont un arc long. Les Hommes d'Armes peuvent porter une lance (+2 pts) ou une hallebarde (+2 pts) ainsi qu'une armure légère (+1 pt) et un bouclier (+1 pt).

UNITÉS SPÉCIALES

ECUYERS 4 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ecuyer	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base. Ils peuvent monter un destrier (+7 pts). Les Ecuers à pied peuvent porter soit une lance (+2 pt) soit un arc long (+5 pts). Les Ecuers montés peuvent porter une lance (+1 pt), un arc (+4 pts) et/ou un bouclier (+2 pts).

Règles Spéciales : Les Ecuers à pied sont des *tirailleurs*, les Ecuers montés sont de la *cavalerie légère*.

UNITÉS RARES

PALADINS 31 points par fig

0-1 UNITÉ DE CHEVALIERS DU GRAAL ... 36 points par fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Paladin	4	4	3	4	3	1	4	1	8
Chevalier du Graal	4	5	3	4	3	1	4	1	9
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base, lance de cavalerie, armure lourde et bouclier. Tous montent des Destriers caparaçonnés.

Règles Spéciales : Les Paladins sont immunisés à la *panique*. Les Chevaliers du Graal sont immunisés à la psychologie.



OBJETS MAGIQUES

Vos personnages et unités peuvent choisir des objets dans cette liste et/ou parmi ceux du livre de règles.

Épée des Héros (arme magique) : Contre des adversaires ayant 5 ou plus en Endurance, le porteur gagne +2 en Force et multiplie les blessures qu'il inflige par 1D3. **50 pts.**

Tresse d'Ysold (arme magique) : Le porteur frappe un seul ennemi en contact et le touche sur 2+ (non-modifiable). Il blesse aussi sur 2+ (non-modifiable). Le modificateur de svg dépend de la Force du porteur. Une seule utilisation. **50 pts.**

Fléau de Fracasse (arme magique) : +2 F au premier round de combat. Pour chaque touche, l'adversaire lance 1D6. Sur un 4+ son arme magique est détruite. **50 pts.**

Armure de Splendeur (armure magique) : Compte comme une armure combinée à un bouclier (sauvegarde 3+). L'ennemi subit un malus de -1 pour toucher le porteur au tir comme au corps à corps. **100 pts.**

Armure de Bonne Fortune (armure magique) : Compte comme une armure (svg 5+) et donne au porteur une sauvegarde invulnérable de 5+. **40 pts.**

Griffe de Dragon (talisman) : Sauvegarde invulnérable de 5+ et immunité aux souffles de dragons (pour le porteur et sa monture). **35 pts.**

Potion Sacrée (objet enchanté) : Utilisable avant un jet de dés. Modifiez le résultat de +1 ou -1. Une seule utilisation. **15 pts.**

Calice de Malheur (objet cabalistique) : Lancez 1D6 au début de la phase de magie de chaque joueur. Sur un 1 le porteur subit 1 blessure sans aucune sauvegarde possible. De 2-6 ajoutez 1 Dé de Dissipation ou de Pouvoir. **50 pts.**

Bannière de la Dame du Lac (bannière magique) : L'unité ennemie en contact n'a aucun bonus de rangs. **100 pts.**

Bannière de Bravoure (bannière magique) : L'unité lance 3D6 pour ses tests de psychologie et ne prend en compte que les deux résultats les plus avantageux. **35 pts.**



NAINS DU CHAOS

Loin à l'est se dressent les tours de Zharr Naggrund, au cœur des territoires cendres des Nains du Chaos. Dans ces édifices noirs, ils planifient leur conquête de l'occident et du monde.

Champions, Musiciens & Porte-étendards

Toute unité de fantassins ou de Hobgobelins sur Loups peut transformer l'une de ses figurines en Champion, Musicien ou Porte-étendard pour +10 points chaque. Toute unité de Centaures-Taureaux peut faire de même pour +15 points chaque. Un Champion gagne +1 A. Les Porte-étendards des unités suivantes peuvent porter une bannière d'un coût maximum de 50 points : Guerriers nains du Chaos, Centaures-Taureaux.

Règles Spéciales

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à l'armée.

- Les Nains du Chaos fuient et poursuivent de 2D6-1 ps.
- Une unité armée de tomblons *peut* se déplacer *et* tirer dans le même tour. Lorsqu'ils tirent, ils projettent une "zone de feu" de la largeur de l'unité et allant jusqu'à 12 ps vers l'avant. Toute figurine s'y trouvant est touchée sur 4+. Les seules exceptions sont les figurines cachées par un couvert très massif, comme une colline ou un bâtiment. Les murs ou les bois n'offrent aucune protection. Les touches sont de F3 plus 1 par rang supplémentaire jusqu'à un maximum de F5. Seuls les rangs de 4 ou plus comptent. Un personnage seul au premier rang n'affecte pas le tir de l'unité.
- *Animosité*. A la fin de chaque phase de début de tour, lancez 1D6 pour chaque unité de Hobgobelins, Guerriers Orques, Gobelins et Assassins. De 2-6 tout va bien, mais sur un 1, ils se disputent et ne peuvent rien faire ce tour-ci.
- Les nains du Chaos et les Centaures-Taureaux ignorent les tests de panique dus à des unités d'orques & gobelins (de tous types) démoralisées ou en fuite.
- Les orques de tous types ignorent les tests de *panique* dus à des unités de gobelins (de tous types) démoralisées ou en fuite.
- Toutes les troupes ignorent les tests de *panique* dus à des hobgobelins démoralisés ou en fuite, sauf d'autres hobgobelins.
- Les sorciers Nains du Chaos utilisent les domaines du Feu, du Métal, de l'Ombre et de la Mort du livre de règles.

SEIGNEURS

SEIGNEUR NAIN DU CHAOS	120 points par figurine
SEIGNEUR SORCIER	190 points par figurine
0-1 SEIGNEUR CENTAURE-TAUREAU	170 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur Nain du Chaos	3	7	4	4	5	3	4	4	10
Seigneur Sorcier	3	4	3	4	5	3	1	1	10
Seigneur Centaure-Taureau	8	6	3	5	5	3	5	5	9
Grand Taurus	6	5	0	6	5	4	3	4	6
Lammasu	6	3	0	5	5	4	2	2	8

Équipement : Arme de base. Un Seigneur Sorcier ne peut porter aucun autre équipement. Les autres peuvent porter une arme de base additionnelle (+6 pts) ou une arme lourde (+6 pts), ainsi qu'une armure légère (+3 pts) ou lourde (+6 pts) et/ou un bouclier (+3 pts).

Un Seigneur Nain du Chaos peut monter un Grand Taurus (+230 pts). Un Seigneur Sorcier peut monter un Lammasu (+200 pts).

Règles Spéciales : Un Seigneur Sorcier est un sorcier de niveau 3 qui peut passer au niveau 4 pour +35 points. Les Grands Taurus et les Lammasus sont des *grandes cibles* qui causent la *terreur* et peuvent *voler*. Un Grand Taurus est immunisé aux attaques basées sur le feu, possède une svg de 4+ et crache des flammes de F3. Un Lammasu donne +2 Dés de Dissipation à son porteur contre tout sort qui l'affecte.

HÉROS

HÉROS NAIN DU CHAOS	60 points par figurine
SORCIER NAIN DU CHAOS	65 points par figurine
HÉROS CENTAURE-TAUREAU	100 points par figurine
HÉROS HOBGOBELIN	40 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Héros Nain du Chaos	3	6	4	4	4	2	3	3	10
Sorcier	3	4	3	3	4	2	2	1	9
Héros Centaure-Taureau	8	5	3	4	5	2	4	4	9
Héros Hobgobelin	4	5	3	4	4	2	3	3	7
Loup	9	3	0	3	3	1	3	1	3

Équipement : Arme de base. Un Sorcier ne peut porter aucun autre équipement. Les autres peuvent porter une arme de base additionnelle (+4 pts) ou une arme lourde (+4 pts), ainsi qu'une armure légère (+2 pts) ou lourde (+4 pts) et/ou un bouclier (+2 pts).

Un Héros Hobgobelin peut monter un loup (+12 pts).

Un Héros Nain du Chaos ou Centaure-Taureau peut devenir le porteur de la Grande Bannière pour +25 points. Il peut porter une bannière magique (sans limite de coût), mais ne peut dans ce cas avoir aucun autre objet magique. Il ne peut avoir aucun autre équipement, sauf une armure légère ou lourde. Il ne peut pas être le Général de l'armée.

Règles Spéciales : Un Sorcier est du niveau 1, mais peut passer au niveau 2 pour +35 points.

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS NAINS DU CHAOS	9 points par figurine
--------------------------	-----------------------

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base, armure lourde et un bouclier. Ils peuvent porter une hache à 2 mains (+2 pts) ou remplacer le bouclier par un tromblon (+3 pts).

HOBGOBELINS	2 points par figurine
-------------	-----------------------

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hobgobelin	4	3	3	3	3	1	2	1	6
Loup	9	3	0	3	3	1	3	1	3

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base. Ils peuvent porter un arc (+3 pts) ainsi qu'une armure légère (+1 pt) et/ou un bouclier (+1 pt). Ils peuvent monter un loup (+9 pts).

Règles Spéciales : *IMPORTANT* : Les Hobgobelins ne comptent pas dans le nombre minimum d'unités de base requises dans l'armée. Vous devez donc avoir des unités de base de Guerriers Nains du Chaos, quel que soit le nombre de hobgobelins présents.

UNITÉS SPÉCIALES

GUERRIERS ORQUES GOBELINS

Voir la liste des Orques & Gobelins.

LANCE-FUSÉES 80 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lance-Fusées	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Taille d'Unité : 1 machine de guerre avec 2 servants.

Equipement : Arme de base et armure lourde.

Règles Spéciales : Compte comme une catapulte du livre de règles avec les particularités suivantes : estimation maximum de 48 ps. Utilisez le tableau des canons si vous obtenez un incident de tir et une flèche. Cependant, si vous obtenez un incident de tir et un Touché, la fusée frappe le sol là où vous avez visé, puis rebondit dans une direction aléatoire avant d'exploser. La fusée parcourt une distance de 4D6 ps (dans la direction de la petite flèche du symbole touché). Résolez ensuite l'explosion. Le rebond ne cause aucun dégât.

0-1 UNITE D'ORQUES NOIRS

Voir la liste des Orques & Gobelins.

BALISTE HOBGOBELINE 30 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Baliste	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servants Hobgobelins	4	3	3	3	3	1	2	1	6

Taille d'Unité : 1 machine de guerre avec 2 servants Hobgobelins. Vous pouvez prendre jusqu'à 2 balistes hobgobelines pour un seul choix d'unité spéciale.

Equipement : Arme de base.

Règles Spéciales : Voir le livre de règles.

ASSASSINS HOBGOBELINS 5 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Assassin	4	3	3	3	3	1	2	1	6

Taille d'Unité : 10+

Equipement : Deux armes de base.

Règles Spéciales : *Attaques empoisonnées.* Les unités ennemies ne peuvent jamais déborder les Assassins. Ces derniers peuvent toujours déborder avec autant de figurines qu'ils le veulent, qu'ils aient gagné le combat ou non.

UNITÉS RARES

CENTAURES-TAUREAUX 20 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Centaure-Taureau	8	4	3	4	4	1	3	2	9

Taille d'Unité : 5+.

Equipement : Arme de base, hache à deux mains, armure légère et bouclier. Ils peuvent remplacer gratuitement leur hache à deux mains par une arme de base additionnelle. Ils peuvent aussi remplacer leur armure légère par une armure lourde (+1 pt).

Règles Spéciales : Les Centaures-Taureaux ont une Puissance d'Unité de 2 par figurine.

CANON TREMBLETERRE 110 points par figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Canon Trembleterre	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Taille d'Unité : 1 machine de guerre accompagnée de 3 Servants Nains du Chaos.

Equipement : Arme de base et armure lourde.

Règles Spéciales : Le Canon Trembleterre utilise les mêmes règles que la catapulte du livre de règles, avec les particularités suivantes : l'estimation doit être comprise entre 12 ps et 48 ps. Utilisez le tableau des incidents de tir des canons. En plus des dégâts normaux, lancez 2D6 une fois le point d'impact déterminé. Toute troupe se trouvant à cette distance en pas du centre du gabarit sera obligée de se déplacer à demi-vitesse lors de son prochain tour et ne pourra pas utiliser ses armes de tir. Les machines de guerre se trouvant dans la zone d'effet ne peuvent tirer que sur un 4+.

OBJETS MAGIQUES

Vos personnages et unités peuvent choisir des objets magiques dans cette liste et/ou parmi ceux du livre de règles.

Marteau Noir d'Hashut (arme magique) : +2 F. Les cibles inflammables sont tuées automatiquement si elles subissent la moindre blessure. **45 pts.**

Lame d'Obsidienne (arme magique) : Annule les svg. Si la cible subit une blessure non sauvegardée, son armure et son bouclier (même s'ils sont magiques) sont détruits. **70 pts.**

Masse des Ténèbres (arme magique) : Une fois par bataille, le porteur peut effectuer une unique attaque spéciale au lieu de lancer les dés comme d'habitude. Toutes les figurines en contact socle à socle (pas la monture du porteur) subissent D3 blessures sans sauvegarde. **100 pts.**

Armure de Gazrakh (armure magique) : Donne au porteur une svg de 1+ ne pouvant pas être améliorée. **30pts.**

Armure de Fournaise (armure magique) : Compte comme une armure (svg 4+). Svg invulnérable 5+. Porteur (et sa monture) immunisé aux attaques et aux sorts de feu. **45 pts.**

Talisman d'Obsidienne (talisman) : Le porteur ne peut pas être affecté du tout par les sorts (même les sorts amis), et ne peut pas en lancer lui-même. Les sorciers en contact ne peuvent pas non plus lancer de sorts. **100 pts.**

Gantelets de Bazhrakk le Cruel (objet enchanté) : +1 F. Si le porteur obtient un 1 pour toucher, son coup frappe une figurine amie en contact (au hasard) à la place. Il peut s'agir de sa monture. **20 pts.**

Gemme Noire de Gnar (objet enchanté) : Utilisable au début de la phase de corps à corps de n'importe quel joueur, après que les défis soient lancés et acceptés. Le porteur et une figurine au contact (au choix du porteur) ne peuvent ni attaquer ni être attaqués pour toute la durée de cette phase. Résolez normalement le reste du combat. Les montures ne peuvent pas non plus attaquer. Une seule utilisation. **35 pts.**

Calice des Ténèbres (objet cabalistique) : Au début de la phase de magie de n'importe quel joueur, vous avez la possibilité de lancer 1D3 et de retirer autant de Dés de Pouvoir et de Dissipation à chaque camp. **50 pts.**

Bannière d'Esclavage (bannière magique) : Les unités d'orques, de gobelins et de hobgobelins à 12 ps ou moins peuvent relancer leurs tests de Psychologie ratés. **50 pts.**



Mille milliers de guerriers couvrent les plaines. Leurs bannières éclatantes claquent au vent et leurs armes scintillent sous le soleil. D'énormes machines de guerre s'ébranlent tandis que crépite la magie de bataille. L'heure du combat approche!

Hordes Sauvages est un ensemble de listes d'armée pour Warhammer, permettant aux joueurs vétérans d'utiliser leurs armées existantes avec cette nouvelle édition, et de patienter ainsi jusqu'à la publication des nouveaux suppléments d'armée. Les nouveaux joueurs y trouveront quant à eux un aperçu intéressant des nombreuses armées que nous proposerons dans les mois qui viennent.

**CE LIVRET CONTIENT
LES LISTES D'ARMÉES
SUIVANTES:**

- Orques & Gobelins • Empire •
- Hordes Démoniaques •
- Guerriers du Chaos •
- Hommes-Bêtes • Skavens •
- Rois des Tombes de Khemri •
- Comtes Vampires • Nains •
- Hommes-Lézards •
- Hauts Elfes • Elfes Sylvains •
- Elfes Noirs • Bretonniens •
- Nains du Chaos •



ISBN 1-84-154-063-3

Product Code
01 04 02 99 007

Imprimé en France



CITADEL
MINIATURES

Citadel et le logo Citadel, Games Workshop, le logo Games Workshop et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. Les droits exclusifs sur le contenu de ce produit sont la propriété de Games Workshop Ltd. © 2000. Tous droits réservés.