

# LE SAC DU WESTERLAND



Ce document fournit les règles et l'historique d'une sélection de personnages, d'unités et d'objets magiques tirée de ceux présentés dans *Warhammer : the Old World Arcane Journal – Le Sac du Westerland*. Ces règles peuvent être utilisées en plus de celles qui figurent dans la liste d'armée des Guerriers du Chaos présentée dans *Hordes Sauvages* et dans *Arcane Journal – Guerriers du Chaos*.

## Infanterie



### Maraudeurs du Chaos

Les tribus qui peuplent les toundras nordiques du Monde de Légende sont des hommes et des femmes endurcis qui vivent sous le joug du Chaos. Leur culture martiale s'est développée au fil de nombreux siècles sous les auspices d'antiques cultes ancestraux et loges guerrières, des sectes secrètes vouées aux esprits primordiaux qui parcouraient autrefois ces terres glacées et inhospitalières. Grâce à ces croyances, les Puissances de la Ruine sont parvenues peu à peu à dominer l'existence des Tribus de Maraudeurs, car les esprits primordiaux qu'elles pensent adorer sont en réalité des entités démoniaques de l'éther qui se nourrissent de la foi de leurs serviteurs mortels. Les Tribus de Maraudeurs marchent sur le Vieux Monde, tandis que leurs chefs, par les murmures des Dieux Sombres qu'ils entendent en songe, préparent la chute des empires.

## Maraudeurs du Chaos

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Maraudeur du Chaos	4	4	3	3	3	1	3	1	6	6
Chef Maraudeur	4	4	3	3	3	1	3	2	7	+7

**Type de Troupe:** Infanterie régulière

**Taille de Socle:** 30 x 30 mm

**Taille d'Unité:** 5+

**Équipement:** Armes de base et armures légères

### Options:

- L'unité entière peut prendre 1 des options suivantes:
  - Armes lourdes ..... +2 points par figurine
  - Fléaux ..... +1 point par figurine
- L'unité entière peut prendre des boucliers..... +1 point par figurine
- L'unité entière peut faire partie d'un seul Culte Chaotique:
  - Le Culte du Chien Sanguinaire..... +1 point par figurine
  - Le Culte de la Corneille Noire ..... +1 point par figurine
  - Le Culte du Serpent Sinueux..... +1 point par figurine
  - Le Culte du Rapace Néfaste..... +1 point par figurine
- Toute unité peut:
  - Promouvoir 1 figurine en Chef Maraudeur (champion)..... +7 points par unité
  - Promouvoir 1 figurine en porte-étendard ..... +5 points par unité
  - Promouvoir 1 figurine en musicien..... +5 points par unité
- Un Chef Maraudeur peut acheter des objets magiques pour un total de.....25 points
- 0-1 unité par tranche de 1000 points peut:
  - Avoir la règle spéciale Embusqueurs..... +1 point par figurine
  - Remplacer la règle spéciale Ordre Serré par Tirailleurs ..... Gratuit
  - Remplacer la règle spéciale Ordre Serré par Ordre Dispersé..... Gratuit
  - Acheter une bannière magique pour une valeur maximale de.....50 points

**Règles Spéciales:** Ordre Serré, Horde, Marque du Chaos Universel, Mur de Boucliers, Bande de Guerre

### Maraudeurs du Chaos

Cette page remplace les profils et règles donnés page 62 de *Hordes Sauvages*. C'est une mise à jour des unités de Maraudeurs du Chaos.

## Cavaliers Maraudeurs

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Cavalier Maraudeur	-	4	3	3	3	1	3	1	6	12
Chef Cavalier Maraudeur	-	4	3	3	3	1	3	2	7	+7
Cheval de Guerre	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-

**Type de Troupe:** Cavalerie légère

**Taille de Socle:** 30 x 60 mm

**Taille d'Unité:** 5+

**Équipement:**

- **Cavaliers Maraudeurs:** Armes de base, armures légères et boucliers
- **Chevaux de guerre:** Sabots ferrés (comptent comme des Armes de base)

**Options:**

- L'unité entière doit prendre 1 des options suivantes:
  - Lances de cavalerie ..... Gratuit
  - Javelots ..... Gratuit
  - Fléaux ..... +1 point par figurine
- L'unité entière peut prendre des haches de lancer ..... +1 point par figurine
- L'unité entière peut faire partie d'un seul Culte Chaotique :
  - Le Culte du Chien Sanguinaire ..... +1 point par figurine
  - Le Culte de la Corneille Noire ..... +1 point par figurine
  - Le Culte du Serpent Sinueux ..... +1 point par figurine
  - Le Culte du Rapace Néfaste ..... +1 point par figurine
- Toute unité peut:
  - Promouvoir 1 figurine en Chef Cavalier Maraudeur (champion) .. +7 points par unité
  - Promouvoir 1 figurine en porte-étendard ..... +5 points par unité
  - Promouvoir 1 figurine en musicien ..... +5 points par unité
- Un Chef Cavalier Maraudeur peut acheter des objets magiques pour un total de ..... 25 points
- 0-1 unité par tranche de 1000 points peut:
  - Avoir la règle spéciale Embusqueurs ..... +1 point par figurine
  - Remplacer la règle spéciale Ordre Dispersé par Tirailleurs ..... Gratuit
  - Acheter une bannière magique pour une valeur maximale de ..... 50 points

**Règles Spéciales:** Cavalerie Rapide, Tir & Fuite, Marque du Chaos Universel, Ordre Dispersé, Rapide, Bande de Guerre

### Maraudeurs du Chaos

Cette page remplace les profils et règles donnés page 69 de *Hordes Sauvages*. C'est une mise à jour des unités de Cavaliers Maraudeurs.

## Cavalerie



### Cavaliers Maraudeurs

Quand les Tribus de Maraudeurs partent en guerre, ce sont souvent leurs rapides et sauvages bandes de cavaliers qui portent le premier coup. Rôdant à l'avant de la force principale à dos de chevaux robustes et hargneux, les Cavaliers Maraudeurs utilisent leurs armes brutales pour taillader les chairs et broyer les os de leurs adversaires. Au combat, les Cavaliers Maraudeurs comptent sur la vitesse et la férocité de leurs montures pour traverser le champ de bataille. Si nombre d'entre eux préfèrent foncer directement sur l'ennemi, utilisant des fléaux brutaux et de lourdes lances pour causer des ravages dans les rangs serrés de l'adversaire, d'autres préfèrent harceler les flancs de l'ennemi pour s'en prendre aux régiments moins bien préparés, aux archers mal défendus et aux servants d'artillerie qui ont le malheur de se trouver à leur portée.

# TRAITS CHAOTIQUES

Tandis que ceux qui se blottissent sous l'égide des pitoyables nations du sud considèrent le contact du Chaos comme une malédiction, les tribus qui peuplent les Terres des Ombres savent qu'il n'en est rien. Pour elles, la mutation de la chair et la corruption de l'âme sont les signes de la faveur des dieux, des bénédictions que les guerriers des tribus de Maraudeurs accueillent volontiers.

## Le Contact du Chaos

---

Un enfant qui naît dans l'Empire de Sigmar affligé d'une mutation, même mineure, est voué à une existence courte et douloureuse. Dans bien des cas, une telle naissance peut valoir à la famille entière du nouveau-né d'attirer l'attention des Répurgateurs. Mais pour ceux qui vivent dans les Terres des Ombres, les mutations sont monnaie courante.

Dans le Nord, le contact du Chaos se manifeste sous bien des aspects. Certains sont affligés de chairs bouffies, brisées et surnaturelles dont l'odeur fétide trahit la corruption qu'elle recèle. D'autres sont dotés d'appendices anormaux qui, faibles et inutilisables, pendent aux côtés de membres plus puissants, ou d'yeux supplémentaires aveugles sur le torse.

De telles mutations peuvent être le signe de la faveur des dieux, mais apportent rarement un avantage particulier. D'autres reçoivent des dons moins visibles, mais bien plus utiles au guerrier qui en est nanti.

De fait, il n'est pas rare chez ceux qui vivent dans les Terres des Ombres de faire montre de signes de corruption de l'âme ou de l'esprit. Certains guerriers sont doués d'une endurance surnaturelle, d'autres de réflexes surhumains ou d'une forme de prescience. Chez les tribus de Maraudeurs, les guerriers qui possèdent des capacités similaires se regroupent entre eux, dans l'espoir d'attirer par leurs exploits l'attention des Puissances de la Ruine.

## Utiliser les Traits Chaotiques

---

Ces traits surnaturels, bénédictions des Dieux Sombres, sont représentés par des "Traits Chaotiques", des améliorations accessibles aux figurines qui incarnent les disciples du Chaos. Certains Personnages et Unités d'une armée faite en utilisant la liste de composition de Grande Armée des Guerriers du Chaos, ou l'une ou l'autre des listes de composition d'Armée de l'Infamie de *Arcane Journal – Guerriers du Chaos*, peuvent acheter des Traits Chaotiques comme selon les modalités suivantes :

- **Personnages** : Les Seigneurs du Chaos et les Seigneurs Sorciers peuvent acheter jusqu'à deux Traits Chaotiques. Les Champion Exaltés, Aspirants Champions, Sorciers Exaltés et Chefs de Tribu Maraudeurs\* peuvent acheter un seul Trait Chaotique.
- **Guerriers & Chevaliers** : Les Guerriers du Chaos et les Chevaliers du Chaos peuvent acheter un seul Trait Chaotique. Les Guerriers du Chaos Élus et les Chevaliers du Chaos Élus peuvent acheter jusqu'à deux Traits Chaotiques.
- **Tribus de Maraudeurs** : Les Maraudeurs du Chaos, Cavaliers Maraudeurs et Berserkers Maraudeurs\* peuvent acheter un seul Trait Chaotique. Les Housecarls Maraudeurs\* peuvent acheter jusqu'à deux Traits Chaotiques.

\*Voir *Arcane Journal – Guerriers du Chaos*

Notez que les profils pour les Maraudeurs du Chaos et les Cavaliers Maraudeurs donnés pages 38 et 39 remplacent ceux de Hordes Sauvages, mettant à jour leurs caractéristiques, options et règles spéciales en accord avec ces nouvelles règles.

### Résistance Contre-nature

- **Personnages** ..... +20 points par figurine
- **Unités** ..... +2 points par figurine

*Dotée d'une grande solidité par les Puissances de la Ruine, la chair de certains guerriers peut même arrêter les coups d'épée.*

Sauf si elles portent une armure lourde ou une armure de plate complète, les figurines ayant ce Trait Chaotique améliorent leur caractéristique d'Endurance de 1 (jusqu'à un maximum de 10).

### Sombres Cœurs

- **Personnages** ..... +20 points par figurine
- **Unités** ..... +1 point par figurine

*Ceux dont les Puissances de la Ruine ont corrompu l'âme sont effrayants à regarder.*

Figurines dont le Type de Troupe est "infanterie" ou "cavalerie" uniquement. Si le camp victorieux d'un combat inclut au moins une unité dont la majorité des figurines ont ce Trait Chaotique, chaque unité qui appartient au camp vaincu subit un modificateur de -1 à sa caractéristique de Commandement quand elle effectue un test de Moral. Les figurines qui ont ce Trait Chaotique, qui causent la Terreur ou sont Immunisées à la Psychologie ne sont pas affectées.

### Grands-pas

- **Personnages** ..... +15 points par figurine
- **Unités** ..... +1 point par figurine

*Ceux que l'on surnomme Grands-pas bénéficient d'une vitesse surnaturelle.*

0-1 unité par tranche de 1000 points. Sauf si elles portent une armure lourde ou une armure de plate complète, les figurines ayant ce Trait Chaotique gagnent la règle spéciale Avant-garde.

### Réflexes Améliorés

- **Personnages** ..... +10 points par figurine
- **Unités** ..... +1 point par figurine

*Doués d'une vivacité surnaturelle, certains guerriers peuvent déjouer la garde des adversaires les plus adroits pour leur asséner les coups les plus mortels.*

Tant qu'elles sont engagées en combat, les figurines ayant ce Trait Chaotique qui choisissent de combattre avec une arme de base gagnent un modificateur de +2 à leur caractéristique d'Initiative.

*Notez que ce Trait Chaotique s'applique uniquement à une seule arme de base non magique, ou une Arme Ensorcelée, et ne s'applique pas à la monture de la figurine (si elle en a une). Si la figurine utilise deux armes de base ou toute autre sorte d'arme, ce Trait Chaotique cesse de s'appliquer.*

### Soif de Batailles

- **Personnages** ..... +10 points par figurine
- **Unités** ..... +20 points par unité

*Possédés par une soif de sang malsaine, des régiments entiers se précipitent au cœur de la mêlée.*

Figurines dont le Type de Troupe est "infanterie" uniquement. Une unité consistant entièrement de figurines ayant ce Trait Chaotique augmente sa portée maximale de charge de 2" et, quand elle effectue un jet de Charge ou de Poursuite, peut appliquer un modificateur de +D3 au résultat.

### Volonté d'Airain

- **Personnages** ..... +10 points par figurine
- **Unités** ..... +15 points par unité

*Au sein des hordes du Chaos, certains guerriers semblent capables de résister à la magie ennemie.*

Figurines dont le Type de Troupe est "infanterie" ou "cavalerie" uniquement. Une unité ayant ce Trait Chaotique gagne la règle spéciale Résistance à la Magie (-1).

### Visions Prophétiques

- **Personnages** ..... +10 points par figurine
- **Unités** ..... +10 points par unité

*Grâce à de brefs aperçus de l'avenir, un guerrier peut connaître les mouvements des éclaireurs et prédire l'arrivée des renforts ennemis.*

Les unités ennemies qui se déploient en utilisant la règle spéciale Éclaireurs ne peut pas être déployées à 18" d'une unité dans laquelle chaque figurine a ce Trait chaotique (au lieu des 12" habituels). De plus, les unités ennemies qui se déploient en utilisant la règle spéciale Embusqueurs ne peuvent pas être placées à 12" (au lieu des 8" habituels) d'une unité dans laquelle chaque figurine a ce Trait Chaotique.



## Cultes Chaotiques

Dans les Terres des Ombres, nombre de tribus et de clans sont liés par leur adoration des Puissances de la Ruine, alliés au nom des pouvoirs totémiques qu'ils louent et unis par des croyances communes. Pour beaucoup, appartenir à une de ces sectes est le premier pas sur le Sentier de la Gloire, le début d'une quête pour gagner la faveur des Puissances de la Ruine.

Toutes les figurines qui représentent des membres des Tribus de Maraudeurs ont Marque du Chaos Universel dans la liste de leurs règles spéciales, comme décrit page 82 de *Hordes Sauvages*. Parmi celles-ci, certaines ont l'option de remplacer la Marque du Chaos Universel par celle d'un dieu du Chaos spécifique. Les unités de Maraudeurs du Chaos (voir page 38) et de Cavaliers Maraudeurs (voir page 39) ont à la place l'option de faire partie d'un "Culte chaotique":

- Une figurine ne peut pas faire partie de plus d'un Culte Chaotique.
- Un personnage ayant une Marque du Chaos peut rejoindre normalement une unité appartenant à n'importe quel Culte Chaotique.

### Louer les Dieux

Une fois par partie, à la sous-phase de Commandement de son tour, une unité faisant partie d'un Culte Chaotique peut implorer la bénédiction de sa divinité tutélaire en effectuant un test de Commandement. En cas de réussite, jusqu'à sa prochaine sous-phase de Début de Tour, toutes les figurines de Culte Chaotique de l'unité gagnent le bénéfice suivant. En cas d'échec, les suppliques de l'unité restent sans réponse.

#### Culte du Chien Sanguinaire



*Chasseurs réputés et guerriers sanguinaires qui pensent que les dieux sourient aux audacieux, les membres de la Tribu du Chien privilégient par-dessus tout le combat.*

Les figurines faisant partie de ce Culte Chaotique gagnent un modificateur de +1 à leur caractéristique de CC.

#### Culte du Serpent Sinueux



*Les guerriers de la Tribu du Serpent enduisent leurs corps d'onguents et de baumes malsains, tandis que leurs armes dégouttent du venin de leur esprit tutélaire.*

Les figurines faisant partie de ce Culte Chaotique gagnent la règle spéciale Attaques Empoisonnées.

#### Culte de la Corneille Noire



*Les guerriers blafards de la Tribu de la Corneille acceptent de bon gré les épreuves qu'ils endurent, car ils pensent que survivre dans des conditions difficiles fortifie leur chair et leur âme.*

Les figurines faisant partie de ce Culte Chaotique gagnent un modificateur de +1 à leur caractéristique d'Endurance.

#### Culte du Rapace Néfaste



*Nombre de membres de la Tribu du Rapace reçoivent d'étranges visions, souvent en songe. Au combat, leur ténébreuse divinité leur donne le pouvoir de prévoir les mouvements de l'ennemi.*

Les figurines faisant partie de ce Culte Chaotique gagnent une sauvegarde Invulnérable de 6+ contre toute blessure subie causée par une attaque non magique ennemie.



# DOMAINE DES TERRES DES OMBRES

**L**e souffle des dieux, que certains appellent les Vents de Magie, balaie sans cesse les étendues glaciales des Terres des Ombres. Là où il passe, la souillure du Chaos s'enracine, déformant les terres et corrompant les créatures qui y vivent. Ici, ceux qui pratiquent la magie risquent la damnation à chaque pas, car s'ils jouissent d'un pouvoir immense, les dieux qui l'accordent sont inconstants, et le prix qu'ils exigent est élevé.



Dans le nord glacé, sous un ciel que le soleil évite des mois durant, la magie brute s'écoule en permanence depuis le portail brisé des Anciens, le gouffre béant dans le voile qui sépare le monde des mortels du Royaume du Chaos. Dans ces contrées désolées, les Vents de Magie soufflent en tempête, et leur présence est durement ressentie par ceux que les Puissances de la Ruine ont promis à la gloire, ou à la damnation.

Pour les Sorciers des Terres des Ombres, les Vents de Magie sont telles des aurores boréales dans les cieux, leur lueur étrange et leur couleur changeante rappelant constamment l'influence des dieux sur la vie des mortels. Quand les dieux s'agitent et que les vents soufflent de plus belle, le firmament prend l'aspect d'une mer déchaînée, et un sombre pouvoir investit les Sorciers des Tribus de Maraudeurs.

Mais un tel pouvoir a un prix. La folie et la mutation guettent ceux qui tentent de manipuler le souffle des dieux, car invoquer la puissance de l'éther, corrompt irrémédiablement leur âme et déforme leur chair, jusqu'à ce qu'ils perdent toute trace d'humanité et deviennent les pantins des Puissances de la Ruine.

## Magie des Désolations

En plus des Domaines de la Magie de Bataille, du Démonisme et de la Magie Noire listés sur leur profil p. 58 de *Hordes Sauvages*, les Sorciers du Chaos peuvent connaître des sorts du "Domaine des Terres des Ombres". Comme toujours, vous devez choisir un de ces Domaines, d'où le Sorcier tirera ses sorts, quand vous rédigez votre liste de mobilisation.

### Maelström du Chaos (Sort Emblématique)

*Le Sorcier entonne un chant dans langue noire, invoque le souffle des dieux depuis les cieux obscurs, et le rassemble autour de lui avant de le libérer sur ses ennemis.*

**Type:** Projectile Magique

**Valeur de Lancement:** 7+

**Portée:** 15"

**Effet:** Placez un petit (3") gabarit d'explosion de sorte que le trou central soit directement sur le centre de l'unité cible ennemie. Une fois placé, le gabarit déviara de D3+1". Toute figurine ennemie dont le socle se trouve sous le gabarit risque d'être touché et de subir une seule touche de Force 4 avec une PA de -3.

## 1. Éclairs Noirs

*D'un seul geste, le Sorcier change en éclairs de foudre noire les volutes d'ombre qui rampent autour de lui.*

**Type:** Projectile Magique

**Valeur de Lancement:** 8+

**Portée:** 18"

**Effet:** L'unité cible ennemie subit 2D6 touches de Force 3, chacune ayant une PA de -1. Toute unité qui subit au moins une blessure non sauvegardée à cause de ce sort doit effectuer un test de Panique comme si elle avait subi de lourdes pertes.

## 2. Voile de Pénombre

*Nimbé des ténèbres des Terres des Ombres, le Sorcier invoque le souffle des dieux pour dissiper les attaques ennemies.*

**Type:** Enchantement

**Valeur de Lancement:** 9+

**Portée:** 15"

**Effet:** Jusqu'à votre sous-phase de Début de Tour, l'unité cible amie gagne une sauvegarde Invulnérable de 4+ contre toute blessure subie causée par un gabarit, et une sauvegarde Invulnérable de 5+ contre toute blessure subie à la phase de Tir.

## 3. Vortex de Ténèbres

*Une tornade d'âmes hurlantes et de ténèbres impénétrables déchiquète les chairs et les âmes de tous ceux qui sont pris dans son tourbillon.*

**Type:** Vortex Magique

**Valeur de Lancement:** 10+

**Portée:** 15"

**Effet:** Reste en jeu. Placez un petit (3") gabarit d'explosion de sorte que le trou central soit à 15" du lanceur. Tant qu'il est en jeu, le gabarit est traité comme du terrain difficile. Le gabarit dévie de D6" à chaque sous-phase de Début de Tour. Toute unité (amie ou ennemie) qui traverse le gabarit, ou que le gabarit mouvant touche, subit 3D6 touches de Force 2, sans sauvegarde d'armure autorisée (les sauvegardes Invulnérables et de Régénération peuvent être tentées normalement).

## 4. Assaillants Ténébreux

*Sur ordre du Sorcier, les propres ombres de ses ennemis les attaquent, les déchirant de leurs serres ténébreuses.*

**Type:** Assailement

**Valeur de Lancement:** 8+

**Portée:** Combat

**Effet:** Une seule unité ennemie avec laquelle le lanceur est engagé en combat subit 3D6 touches de Force 1, sans aucune sauvegarde d'armure ou de Régénération autorisées (les sauvegardes Invulnérables peuvent être tentées normalement).

## 5. Brume Rampante

*Le Sorcier manipule le brouillard des Terres des Ombres pour dissimuler les mouvements de ses alliés et accélérer leur pas.*

**Type:** Transfert

**Valeur de Lancement:** 6+ / 9+

**Portée:** Lanceur

**Effet:** Si ce sort est lancé avec un résultat de lancement de 6 ou plus, une seule unité amie à 6" du lanceur gagne la règle spéciale Mouvement de Réserve. Si ce sort est lancé avec un résultat de lancement de 9 ou plus, toutes les unités amies à 6" du lanceur gagnent la règle spéciale Mouvement de Réserve. Ce sort dure jusqu'à la fin de ce tour.

## 6. Chaînes d'Obscurité

*Un ichor d'un noir d'encre se matérialise autour de l'adversaire, avant de se solidifier pour former des chaînes noires qui entravent ses membres.*

**Type:** Maléfice

**Valeur de Lancement:** 8+

**Portée:** 18"

**Effet:** Jusqu'à votre prochaine sous-phase de Début de Tour, l'unité cible ennemie subit un modificateur de -1 à ses caractéristiques de Mouvement (jusqu'à un minimum de 1) et de Commandement (jusqu'à un minimum de 2).

## Objets Magiques



### Armes Sauvages

Ce n'est pas seulement dans des hauts lieux de l'industrie comme l'Empire de Sigmar et le Karaz Ankor, ou les temples de Vaul dans la lointaine Ulthuan que l'on forge des lames infailibles ou de puissants objets magiques. Des forgerons travaillent sans relâche dans les profondeurs de bois oubliés, et des sorciers tissent des enchantements interdits à l'abri dans leurs cavernes secrètes, pour créer des objets d'une grande puissance, tandis que des aventuriers écument les sommets et les vallées en quête d'artéfacts oubliés. À condition d'y mettre le prix, ou d'appliquer suffisamment de force, les grands héros et les plus sinistres bandits peuvent s'emparer de tels objets.

# OBJETS MAGIQUES DES TERRES DES OMBRES

Les pages qui suivent sont à ajouter aux objets magiques courants qui se trouvent dans le livre de règles de *Warhammer: the Old World*. Ces objets magiques, qui représentent les types d'artéfacts que l'on trouve partout dans les Terres des Ombres, peuvent être achetés de la même façon que des objets magiques courants, comme décrit dans le livre de règles de *Warhammer: the Old World*.

**Objets Magiques Extrêmement Courants :** Tout objet magique marqué d'un astérisque (\*) est considéré comme extrêmement courant, comme décrit dans le livre de règles de *Warhammer: the Old World*.

## Armes Magiques

### Lame Caquetante ..... 65 Points

Ceux qui portent la Lame Caquetante perdent toute maîtrise de soi jusqu'à bien après la fin de la bataille, souvent au péril de leur vie.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Lame Caquetante	Combat	F+1	-1	Attaques Supplémentaires (+D6), Attaques Magiques

**Notes :** Si un 6 naturel est obtenu pour la règle spéciale *Attaques Supplémentaires (+D6)*, le porteur de la Lame Caquetante perd immédiatement un seul Point de Vie.

### Marteau Météore..... 50 Points

Les coups de celui qui manie ce puissant marteau frappent toujours avec la force d'un météore fondant depuis les cieux.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Marteau Météore	Combat	F	-3	Attaques Magiques, Arme à Deux Mains

**Notes :** Quand on fait un jet de Blessure avec cette arme, un jet de 3+ est toujours réussi, quelle que soit l'Endurance de la cible.

### Hache Infernale ..... 30 Points

Sur le champ de bataille, la lame de cette terrible hache émet des flammes et une fumée âcre.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Hache Infernale	Combat	F+1	-1	Arme Perforante (3), Attaques Enflammées, Attaques Magiques

### Épée de Douleur ..... 30 Points

Bien qu'elle ne possède pas de propriétés surnaturelles quand on l'utilise au combat, on dit qu'il suffit de pointer l'Épée de Douleur sur un ennemi pour lui transpercer le cœur.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Épée de Douleur	30"	5	-1	Arme Perforante (2), Attaques Magiques, Blessures Multiples (2)

**Notes :** L'Épée de Douleur est une arme à projectiles, elle ne peut pas être utilisée en combat. Aucune sauvegarde Invulnérable ou de Régénération n'est autorisée contre les blessures causées par l'Épée de Douleur.

## Armures Magiques

### **Bouclier en Lévitation .....25 Points**

*Porté par un enchantement retors, ce bouclier semble toujours s'interposer entre son propriétaire et les armes de l'ennemi.*

Figurines dont le Type de Troupe est "infanterie" uniquement. Le Bouclier en Lévitation est un bouclier. En outre, le porteur peut l'utiliser au combat avec une arme ayant la règle spéciale Arme à Deux Mains.

### **Haubert du Pionnier.....20 Points**

*La flore locale semble se courber et s'écarter pour laisser passer le porteur, même à travers les halliers les plus denses.*

Figurines dont le Type de Troupe est "infanterie" uniquement. Le Haubert du Pionnier est une armure lourde. En outre, son porteur gagne les règles Mouvement à Couvert et Éclaireurs.

## Talismans

### **Icône d'Endurance.....35 Points**

*Gravée d'un puissant enchantement de protection, cette broche d'une facture exquise peut défendre son porteur contre tous les coups, même les plus terribles.*

Figurines dont le Type de Troupe est "infanterie" ou "cavalerie" uniquement. Le porteur est immunisé à la règle spéciale Blessures Multiples (X). Si le porteur est blessé par une attaque ayant cette règle spéciale, il subit une seule blessure.

### **Talisman de Peau de Fer .....30 Points**

*On raconte que celui qui porte ce puissant artefact peut résister à des coups qui tueraient n'importe qui d'autre sur-le-champ.*

Figurines dont le Type de Troupe est "infanterie" uniquement. Toute figurine ennemie qui effectue un jet de touche réussi contre le porteur du Talisman de Peau de Fer à la phase de Tir ou de Combat doit relancer tout jet de Blessure d'un 6 naturel.

*Notez que cet objet magique ne fonctionne pas contre les attaques qui touchent automatiquement.*

## Bannières Magiques

### **Bannière du Guerrier Inébranlable.....50 Points**

*Cette bannière aux couleurs vives dépeint une scène d'une bravoure inimaginable, qui incite ceux qui combattent derrière elle de tenir bon coûte que coûte.*

Figurines dont le Type de Troupe est "infanterie" uniquement. Si une unité portant la Bannière du Guerrier Inébranlable appartient au camp vaincu d'un combat, elle peut Se Replier en Bon Ordre même si la Puissance d'Unité du camp victorieux est plus de deux fois supérieure à celle de son propre camp.

### **Totem de Furie .....50 Points**

*Les cruelles runes gravées le long de la surface de cette icône vibrent d'une énergie à peine contenue, et plongent tous les guerriers alentour dans une frénésie proprement animale.*

Pendant un tour où elle a chargé, les figurines d'une unité portant le Totem de Furie améliorent la caractéristique de Pénétration d'Armure de leurs armes de 1, et peuvent relancer tout jet de Blessure d'un 1 naturel.

### **Bannière des Vents Tourbillonnants.....30 Points**

*Cette bannière génère un vent violent qui détourne les flèches et les balles de l'ennemi.*

Toute figurine ennemie qui tire sur une unité portant la Bannière des Vents Tourbillonnants subit un modificateur additionnel de -1 au jet de Touche.

### **Tapiserie du Chasseur de Monstres.....25 Points**

*Ceux qui ont gagné le droit de combattre sous cette bannière ont affronté certaines des plus dangereuses bêtes féroces du Vieux Monde, et survécu.*

Les unités ennemies ne peuvent pas effectuer d'attaques de Piétinement contre une unité portant la Tapiserie du Chasseur de Monstres.





## Objets Enchantés

---

### **Paratonnerre Suprême..... 40 Points**

*Les cieux sont zébrés d'éclairs mortels, clouant au sol les créatures volantes.*

Usage unique. À la sous-phase de Commandement de son tour, s'il n'est pas engagé en combat, le porteur du Paratonnerre Suprême peut tenter de l'utiliser en effectuant un test de Cd (en utilisant son propre Cd non modifié). En cas de réussite, jusqu'à votre prochaine sous-phase de Début de Tour, les unités ennemies ne peuvent pas utiliser la règle spéciale Vol (X).

### **Potion de Ferveur ..... 30 Points**

*Ce breuvage toxique permet à celui qui ose le consommer de tutoyer le divin sur le champ de bataille.*

Usage unique. À la sous-phase de Commandement de son tour, le porteur de la Potion de Ferveur peut la boire. Jusqu'à la fin du tour concerné, la figurine a un modificateur de +D3 à sa caractéristique d'Attaques (jusqu'à un maximum de 10).

*Notez qu'une figurine ne peut boire qu'une seule potion (de tout type) par phase de Commandement.*

### **Orbe d'Accalmie..... 20 Points**

*Cet orbe en cristal peut drainer les Vents de Magie autour des ennemis du porteur.*

Usage unique. Le porteur de l'Orbe d'Accalmie peut lancer le sort Lié suivant, avec un Niveau de Pouvoir de 1:

**Type:** Maléfice

**Valeur de Lancement:** 8+

**Portée:** Lanceur

**Effet:** Jusqu'à votre prochaine sous-phase de Début de Tour, les Sorciers ennemis qui sont à 15" du lanceur quand ils lancent un sort doivent augmenter la Valeur de Lancement du sort concerné de 2.

## Objets Cabalistiques

---

### **Bâton de Quiétude.....35 Points**

*D'un geste, le porteur du Bâton de Quiétude calme les Vents de Magie, ce qui dissipe les sorts et conjurations des sorciers.*

À la sous-phase de Commandement de son tour, le porteur du Bâton de Quiétude peut tenter de déchaîner son pouvoir en effectuant un test de Commandement. En cas de réussite, tous les sorts qui "Restent en Jeu" en jeu à ce moment-là sont dissipés, y compris les sorts lancés par les figurines amies.

### **Parchemin de Disruption..... 30 Points**

*Prononcées à voix haute, les formules inscrites sur cet antique parchemin peuvent déchaîner les Vents de Magie, ce qui perturbe les sorts de l'ennemi.*

Une fois par tour, le porteur du Parchemin de Disruption peut relancer un jet de Dissipation\*.

### **Tome des Jeteurs de Sorts..... 30 Points**

*Lisant à voix haute un grimoire poussiéreux, le Sorcier lance ses sorts avec une précision diabolique.*

Une fois par tour, le porteur du Tome des Jeteurs de Sorts peut relancer un jet de Lancement\*.

*\*Notez que lorsqu'on utilise ces objets, on relance tous les dés, y compris les dés bonus ou de défausse donnés par des règles spéciales ou objets magiques.*



Permission de télécharger/imprimer pour un usage personnel uniquement.  
© Copyright Games Workshop Limited 2025

**CITADEL**  
MINIATURES

**Forge World**  
MINIATURES



WARHAMMER.COM