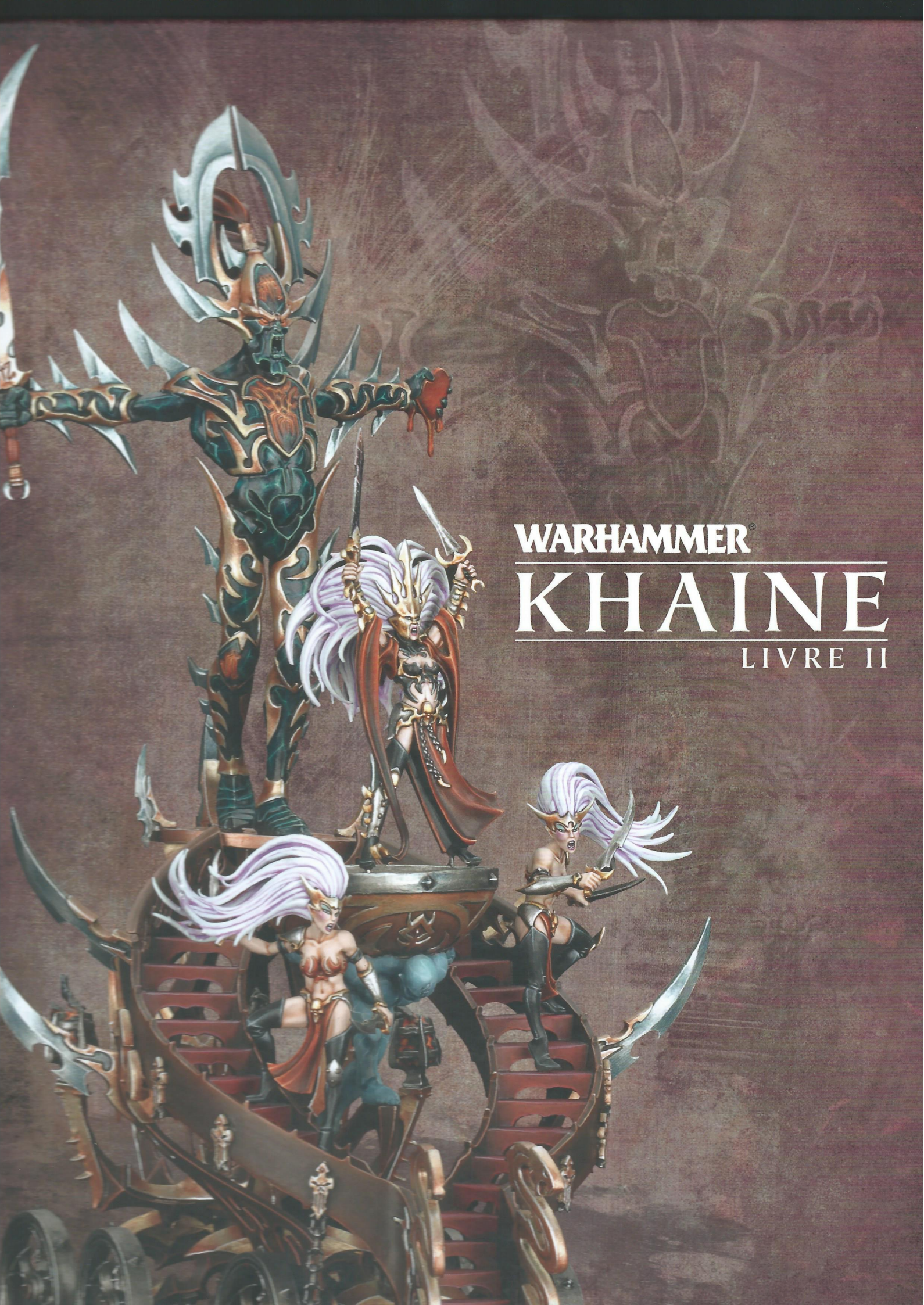




WARHAMMER[®]
KHAINE
LIVRE II



KHAINE

Les Règles

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3	NOUVELLES ARMÉES ET UNITÉS (SUITE)	
COMMENT UTILISER CE LIVRE.....	4	Ost du Roi Phénix	22
BATAILLES HISTORIQUES DE KHAINE	5	Ost du Roi de l'Éternité	23
CHAPITRE 1 :		Malekith, le Roi de l'Éternité	24
NOUVELLES RÈGLES DE WARHAMMER.....	6	Tyrion, Avatar of Khaine	28
Magie de la Fin des Temps.....	8	Imrik, Prince Héritier de Caledor	32
Réceptacles Magiques	10	Alarielle, Incarnation de la Vie	36
Sorts de la Fin des Temps	12		
CHAPITRE 2 :		CHAPITRE 3 : SCÉNARIOS NARRATIFS.....	40
NOUVELLES ARMÉES ET UNITÉS.....	18	La Bataille de la Tour de la Lune	42
Les Osts Elfiques	20	Massacre de la Porte de l'Aigle	44
Ost des Aestyryons	21	La bataille des Marches du Patrouilleur.....	46
		La Bataille de l'Île Blafarde	48
		La Bataille de Withelan	50
		La Part du Traître	52
		La Bataille Finale.....	54



PRODUIT PAR LE DESIGN STUDIO GAMES WORKSHOP

© Copyright Games Workshop Limited 2014. Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, le logo Warhammer, Warhammer Armies, Citadel, le symbole Citadel, Le Jeu des Batailles Fantastiques, le symbole de la comète à deux queues, Warhammer: Khaine et tous les autres logos, noms, marques, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2014, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle.

Images à vocation uniquement illustrative.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosol. Respectez les précautions d'emploi.

Games Workshop Ltd., Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, Royaume-Uni

Imprimé en Chine par C&C.

www.games-workshop.com

INTRODUCTION

Les dieux du Chaos font tout pour s'emparer du monde. Ce n'est qu'en s'unissant sous une seule bannière que les elfes ont la moindre chance de survivre, mais l'esprit de Khaine s'élève tandis que s'abattent les ténèbres...

Ce livre décrit les jours précédant la Rhana Dandra – la Dernière Grande Guerre contre le Chaos. Malekith, voyant que ses chances de victoire s'amointrissent, a envahi Ulthuan une nouvelle fois. C'est une voie qu'il a suivie de nombreuses fois auparavant, mais jamais en pareilles circonstances. Avant la conclusion de la guerre, les trahisons iront bon train, des héros tomberont et des champions inattendus émergeront. Les dieux eux-mêmes se joindront à la bataille, et à la fin, le destin des elfes sera à jamais bouleversé.

Tandis qu'Ulthuan frissonne, la magie devient plus instable encore, et confère aux mages d'incroyables pouvoirs. Des sorts inédits depuis des générations sont libérés, et le talent magique de la race des elfes se déchaîne lors d'un ultime conflit.



Ce livre contient de nouveaux scénarios et des règles s'inspirant des événements décrits dans *Warhammer: Khaine*. C'est une lecture incontournable pour quiconque s'intéresse à la dernière campagne de Malekith contre les elfes d'Ulthuan.

Ce livre se divise en trois chapitres :

Nouvelles Règles de Warhammer :

De nouvelles règles utilisables dans n'importe quelle partie de Warhammer, qui vous permettent de dompter la magie de la Fin des Temps, y compris celle des piliers de pouvoir.

Nouvelles Armées et Unités :

Trois listes d'armée permettant d'aligner les trois ost elfiques majeurs décrits dans *Warhammer: Khaine*, ainsi que les descriptions et les règles des personnages dont les actions décideront du sort d'Ulthuan et des trois espèces elfiques.

Scénarios Narratifs :

Sept scénarios pour Warhammer inspirés des batailles les plus importantes qui se sont déroulées pendant la Guerre d'Ulthuan.



COMMENT UTILISER CE LIVRE

Ce livre accompagne et complète *Warhammer: Khaine*. Si vous n'avez pas encore lu ce sombre récit, nous vous conseillons de le faire sans attendre, car tout le contenu des pages suivantes s'en inspire.

La Fin des Temps approche, mais à présent, l'histoire se concentre sur l'ancien continent d'Ulthuan. Les rivalités et les inimitiés datant de plusieurs milliers d'années prennent une tournure inattendue et ce livre vous aidera à recréer les batailles de ces temps troublés lors de vos parties.

Nous avons écrit les scénarios de ce livre pour qu'ils soient aussi souples que possible, ce qui vous permet d'utiliser les figurines dont vous disposez. Vous n'êtes pas obligés d'employer les forces historiques qui ont pris part à ces batailles à moins que vous le souhaitiez. Vous trouverez que ces scénarios requièrent souvent l'emploi de certaines figurines si elles sont disponibles, pour représenter les personnages et les unités qui ont joué un rôle critique durant la bataille. Toutefois, si vous ne disposez pas des figurines en question, vous pouvez tout à fait jouer le scénario avec les figurines que vous possédez. En outre, si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser ces scénarios avec des armées différentes. Bien qu'ils soient inspirés des événements de *Khaine*, chacun présente des défis à surmonter et il est à la fois intéressant et amusant de voir comment d'autres armées s'en sortent en pareille situation.

Pour accompagner ces scénarios, nous avons inclus de nouvelles règles pour certains des plus puissants héros elfes. Malekith, Tyrion et Alarielle subissent des bouleversements au fil de l'histoire, et ces profils permettent à vos parties de suivre le fil de la narration. Ces nouvelles versions des personnages peuvent être employées dans les scénarios mentionnés plus haut ou être ajoutées

à votre collection existante pour être employés avec le reste de votre armée dans toutes vos autres parties.

Plusieurs scénarios prennent place sur des champs de bataille où l'air est saturé de magie, et permet aux Sorciers de lancer des sorts autrement difficiles voire impossibles à utiliser. Au lieu d'inclure ces sorts dans les règles spéciales du scénario concerné, nous les avons regroupés dans une section de règles séparée appelée Magie de la Fin des Temps. Certains scénarios requerront l'usage de ces règles, et vous pouvez les employer dans toutes vos parties si vous le jugez approprié, ou juste parce que c'est amusant !



Les règles de Magie de la Fin des Temps incluent un sort de la Fin des Temps pour chacun des domaines de magie, y compris tous ceux détaillés dans nos livres d'armée. Ces sorts peuvent être utilisés par des Sorciers à partir du Niveau 3, et viennent en complément des sorts que le Sorcier connaît normalement. Les sorts de la Fin des Temps sont très puissants, mais rares, aussi chacun ne peut faire l'objet que d'une seule tentative de lancement par phase de Magie. Les Sorciers à partir du Niveau 3 peuvent aussi invoquer des Piliers de Pouvoir, des Monuments Mystiques qui augmentent les pouvoirs des Sorciers à proximité, et facilitent le lancement des sorts de la Fin des Temps.

Enfin, il y a trois nouvelles listes d'armée pour représenter les forces combinées des armées des hauts elfes, des elfes noirs et des wood elves qui ont lutté pendant et après les événements de *Warhammer: Khaine*. Elles vous permettent de réunir des unités issues des trois livres d'armée en une seule force et représentent les armées elfiques unifiées menées par Malekith et Tyrion, et que Malekith dirige à présent en tant que Roi de l'Éternité. Ces listes vous permettent d'inclure les nouveaux personnages et unités présentés dans ce livre. Aux côtés des règles de Magie de la Fin des Temps et de Piliers de Pouvoir, ces listes d'armée sont conçues pour être utilisées à la fois avec les scénarios ci-inclus, et dans toute autre partie de Warhammer si vous le souhaitez.

Vous conviendrez donc que ce livre est bien plus qu'un simple recueil de scénarios et de règles spéciales annexes. Considérez-le plutôt comme une boîte à outils, dans laquelle vous pouvez piocher des éléments utilisables lors n'importe quelle partie de Warhammer. Et cela illustre bien le fait que, suite au retour de Nagash, ni le monde de Warhammer, ni vos parties de Warhammer ne seront plus jamais les mêmes !

ARMÉES DE LA FIN DES TEMPS

Les règles permettant de choisir une armée figurent p. 20 de ce livre. Elles modifient et remplacent les règles pour Choisir Votre Armée du livre de règles de *Warhammer*, afin de refléter l'organisation des armées de la Fin des Temps. **Les règles mises à jour pour choisir une armée valent pour toutes les armées, pas seulement pour les osts elfiques présentés dans ce livre.**

BATAILLES HISTORIQUES

Plus loin dans ce livre vous trouverez des scénarios qui recréent les batailles charnières décrites dans *Warhammer: Khaine*. Ces scénarios vous proposent de nouvelles manières de jouer, et une multitude d'options tactiques à explorer et à maîtriser.

UTILISER LES SCÉNARIOS NARRATIFS

Vous pouvez utiliser ces scénarios de différentes manières. La première et la plus simple est de choisir un scénario particulier (ou plusieurs) qui vous tente et de le recréer en utilisant les forces et le contexte historiques. La section Armées de chaque scénario vous orientera vers les forces en présence afin que vous puissiez disputer la bataille avec les armées et les personnages décrits dans *Warhammer: Khaine*. De même, chaque scénario inclut des règles spéciales inspirées de l'histoire, afin de coller au plus près du récit.

Une autre façon d'utiliser ces scénarios est de livrer une campagne en les jouant les uns à la suite des autres. Dans ce cas, un joueur commandera les forces de Malekith tout au long de la campagne, tandis que son adversaire dirigera les armées de Tyrion. Notez le résultat de chaque bataille; le vainqueur de la campagne sera le joueur totalisant le plus grand nombre de victoires.

JOUER LES SCÉNARIOS DE KHAINE

Quelle que soit la façon dont vous employez ces scénarios, ils ne requièrent que des modifications mineures aux règles de la section Jouer une Bataille de *Warhammer* du livre de règles de *Warhammer*, lesquelles sont détaillées plus loin.

LES ARMÉES

Chaque scénario narratif indique quelles armées utiliser pour livrer

la bataille. Si chaque joueur a des figurines des deux armées impliquées, tirez au dé pour déterminer quel joueur peut choisir l'armée qu'il va utiliser, son adversaire jouant l'autre armée. Plus généralement, chaque joueur aura une seule des armées, et ce sera celle qu'il utilisera.

En plus des listes d'armée, la plupart des scénarios indiqueront les personnages spéciaux et/ou les unités à inclure s'ils sont disponibles. Ils représentent les chefs et les régiments qui jouèrent un rôle crucial dans la bataille et qu'il importe donc d'aligner si vous le pouvez. Toutefois, si ce n'est pas possible, que cela ne vous empêche pas de jouer le scénario avec les forces dont vous disposez.

Personnages Spéciaux

Nombre des scénarios de cet ouvrage font intervenir des personnages ayant participé à l'événement recréé. Néanmoins, ils n'interdisent pas l'utilisation d'autres héros qui n'étaient pas présents (ni même en vie!) à cette occasion. Accordez-vous avec votre (vos) adversaire(s) à propos de la sélection d'autres personnages spéciaux de votre collection avant de jouer ces scénarios.

CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

La carte, les zones et les instructions de déploiement sont incluses dans le scénario lui-même.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

La plupart des scénarios narratifs incluent au moins une règle spéciale représentant un aspect unique de la bataille concernée.

Le plus souvent, ces règles spéciales sont détaillées dans le descriptif du scénario, mais il arrivera parfois que celui-ci se réfère à des règles spéciales décrites ailleurs dans le livre. Les règles de Magie de la Fin des

Temps figurent page 8 de cet ouvrage, et celles des Piliers de Pouvoir page 10. Nous vous conseillons de vous familiariser avec elles avant de jouer les scénarios qui les emploient.

Certaines règles spéciales et conditions de victoire de scénario ne s'appliquent qu'à des personnages ou à des unités spécifiques. S'ils ne participent pas à votre version de la bataille, la règle spéciale ou la condition de victoire associée est ignorée: elle s'applique uniquement si la figurine appropriée a été sélectionnée dans l'une des armées utilisées pour la bataille.







CHAPITRE 1

Nouvelles Règles de Warhammer

MAGIE DE LA FIN DES TEMPS

L'énergie magique se déverse sur le monde à des niveaux sans précédent. Elle baigne les adeptes des arts éthériques et leur permet de tenter des exploits auparavant hors d'atteinte. Toutefois, si les vents de magie n'avaient plus été aussi forts depuis la création du Grand Vortex, ils sont d'une grande irrégularité. Puiser dans leur pouvoir est devenu très difficile hormis pour les sorciers les plus talentueux. La magie est certes plus puissante, mais également plus imprévisible que jamais.

UTILISER LA MAGIE DE LA FIN DES TEMPS

Cette section met à jour les règles de Magie dans les parties de Warhammer, afin de refléter les bouleversements de la Fin des Temps.

Les règles de la Magie de la Fin des Temps doivent être utilisées en remplacement de celles du livre de règles de Warhammer si au moins une des conditions suivantes s'applique :

- Magie de la Fin des Temps fait partie des règles spéciales d'un scénario.
- Au moins un joueur aligne une armée sélectionnée dans les Osts Elfiques de ce livre.
- Au moins un joueur utilise une unité issue de la section Nouvelles Armées et Unités de ce livre.
- Au moins un joueur souhaite utiliser les règles de Magie de la Fin des Temps au lieu des règles de Magie du livre de règles de Warhammer.

APERÇU

Voici un résumé des changements apportés aux règles de Magie. Vous trouverez plus loin des explications plus détaillées sur ces modifications.

- Certains domaines de Magie ont un sort de la Fin des Temps, un type de sort primaire supplémentaire réservé aux Sorciers de Niveau 3 ou supérieur, et qui ne peuvent pas être dissipés.
- Les Sorciers peuvent utiliser tous les sorts des domaines de Magie qu'ils connaissent et ne sont pas limités à un nombre de sort déterminé par leur Niveau. En effet, cela signifie que tous les Sorciers ont la règle spéciale Maître du Savoir. Ceux qui ont déjà cette règle spéciale peuvent relancer leurs jets de lancement.
- 4D6 sont lancés pour les Vents de Magie, et la limite de 12 dés de pouvoir en réserve est abolie.
- Après avoir choisi un Sorcier, et déclarer le sort que vous souhaitez utiliser, vous devez lancer 1D6. Le résultat est le nombre *maximum* de dés que vous pouvez utiliser pour lancer ce sort (le nombre minimum de dé que vous devez utiliser est toujours 1). Vous devez également lancer 1D6 pour connaître le nombre de dés qu'un Sorcier peut utiliser pour dissiper un sort.
- Les sorts peuvent être utilisés plusieurs fois à chaque phase de Magie, tant que les précédentes tentatives de lancement du sort en question ont réussi. La seule exception concerne les sorts de la Fin des Temps, et tout sort dont la valeur de lancement est de 15+ ou plus haute, qui ne peuvent être lancés qu'une seule fois par phase de Magie, que la tentative précédente de lancement ait été ou non couronnée de succès.
- Les Sorciers ne perdent jamais leur concentration, et peuvent lancer des sorts tant qu'il leur reste des dés de pouvoir. Toutefois un sort échoue si le résultat des dés est inférieur à 3.

SORTS DE LA FIN DES TEMPS

Certains domaines de Magie ont un sort de la Fin des Temps, un type de sort primaire spécial réservé aux Sorciers de Niveau 3 ou supérieur. Un seul Sorcier au maximum peut tenter de lancer chaque sort de la Fin des Temps à chaque phase de Magie. Un sort de la Fin des Temps lancé avec succès ne peut pas être dissipé, même s'il "Reste en Jeu", bien que son lanceur ait la possibilité d'y mettre fin.

Les sorts de la Fin des Temps se trouvent aux pages 12-17.

GÉNÉRATION DES SORTS

Les règles de génération des sorts en page 490 du livre de règles de Warhammer ne sont plus utilisées. Vous devez choisir le ou les domaines de Magie que chacun de vos Sorciers va utiliser lorsque vous sélectionnez votre armée, mais vous n'avez pas à générer leurs sorts. À présent, tous les Sorciers connaissent tous les sorts des domaines que vous leur avez choisis

Les Sorciers qui ne génèrent pas leurs sorts selon les règles habituelles (comme les Maîtres du Savoir de Hæth) suivent leurs règles spéciales habituelles de génération de sort mais connaîtront *tous* les sorts de chaque domaine qu'ils emploient.

Maître du Savoir

La règle spéciale Maître du Savoir est modifiée comme suit :

Un sorcier avec la règle Maître du Savoir peut relancer tous les dés qu'il utilise pour tenter de lancer un sort de son domaine de prédilection, y compris les dés qui provoqueraient un fiasco et ou un pouvoir irrésistible. Le domaine en question est normalement précisé entre parenthèses. Par exemple, une figurine avec la règle spéciale Maître du Savoir (Feu) peut relancer toutes ses tentatives pour lancer des sorts du domaine du feu.



DÉTERMINER LES VENTS DE MAGIE

4D6 sont lancés pour déterminer la force des Vents de Magie au lieu des 2D6 habituels. Le joueur actif reçoit autant de dés de pouvoir que le total de tous ces dés, son adversaire reçoit autant de dés de dissipation que le total des deux meilleurs. De plus la limite de dés dans les réserves de dés de pouvoir et de dissipation est ignorée. Il peut y en avoir n'importe quel nombre.



LANCER UN SORT

Un sort peut être lancé plusieurs fois au cours d'une même phase de Magie tant qu'il ne s'agit **pas** :

- D'un sort de la Fin des Temps qui a déjà fait l'objet d'une tentative de lancement durant de cette phase.
- D'un sort d'une valeur de lancement de 15+ ou plus haute qui a déjà fait l'objet d'une tentative de lancement durant cette phase.
- D'un sort qui a déjà fait l'objet d'une tentative de lancement ratée durant cette phase.

Sorts Renforcés

Au cours d'une même phase de Magie, un sort avec plusieurs valeurs de lancement ne peut plus être utilisé si une tentative de lancement d'une *quelconque* version du sort a déjà échoué, ou si la dernière valeur de lancement utilisée était de 15+ ou plus haute.

Choix du Nombre de Dés de Pouvoir

Après avoir choisi le Sorcier, le sort et sa cible, vous devez lancer 1D6 avant d'annoncer le nombre de dés de pouvoir que vous allez utiliser pour lancer le sort. Ce nombre doit être compris entre 1 et le résultat du D6, au lieu d'un maximum de 6 comme c'était le cas jusqu'alors.

Toutes les règles spéciales ou les objets magiques modifiant le nombre de dés de pouvoir que vous pouvez utiliser pour lancer un sort fonctionnent de la même façon qu'auparavant. Le seul changement est que le maximum de dés que vous pouvez choisir passe de 6 à 1D6.

PERTE DE CONCENTRATION

La règle de Perte de Concentration en page 32 du livre de règles de *Warhammer* n'est plus utilisée, mais la règle Pas Assez d'Énergie, sur la même page, s'applique toujours.

SORTS D'INVOCATION

Les sorts d'**invocation** permettent au lanceur de placer sur le champ de bataille une nouvelle unité sous le commandement du joueur qui le contrôle. La description du sort spécifiera quel type d'unité peut être invoqué, et la valeur maximale en points des figurines qui la compose. Ces unités sont appelées "unités invoquées" et peuvent recevoir des améliorations et des options proposées dans leurs entrées de liste d'armée, mais doivent respecter leur taille minimale comme d'ordinaire.

L'unité invoquée doit être déployée entièrement à portée du sort et à au moins 1" de toute autre unité, des terrains infranchissables et des bâtiments. Elle peut être placée selon n'importe quelle orientation et selon n'importe quelle formation. Elle n'a pas à être placée en ligne de vue ou dans l'art frontal du lanceur. Si l'unité invoquée comprend plus de 5 figurines, son premier rang doit être large d'au moins 5 figurines. Une fois invoquée, une unité ne peut pas être "dissipée", et ne rapporte jamais aucun point de victoire. Enfin, s'il n'y a pas assez de place pour déployer une unité invoquée, elle n'entre pas en jeu du tout, bien que l'attribut de domaine du sort puisse s'appliquer.

RÉCEPTACLES MAGIQUES

Tandis que la guerre de la Fin des Temps continue de faire rage, le sol sur lequel s'affrontent les armées s'est gorgé d'énergie éthérique. En certains endroits se sont ainsi créés des réceptacles magiques dans lesquels les sorciers peuvent puiser pour alimenter leurs sorts, et même invoquer des piliers de pouvoir pour dominer les lieux.

Ces facteurs sont représentés par les règles suivantes sur les Réceptacles Magiques, et en donnant accès à tout Sorcier de Niveau 3 ou supérieur au sort de la Fin des Temps *Invocation de Pilier de Pouvoir*.

RÉCEPTACLES MAGIQUES

Tous les Monuments Mystiques et les Constructions Arcaniques ont la règle spéciale Réceptacle Magique en plus de toute autre règle spéciale s'appliquant normalement à eux.

Réceptacle Magique: Tout Sorcier à 3" ou moins d'un élément de terrain avec cette règle spéciale ajoute +2 à ses tentatives de canalisation.



PILIERS DE POUVOIR

Les Piliers de Pouvoir sont des éléments de décor qui peuvent être invoqués sur le champ de bataille en utilisant le sort de la Fin des Temps *Invocation de Pilier de Pouvoir* (voir ci-dessous).

Chaque Pilier de Pouvoir doit être représenté par une figurine de Pilier de Pouvoir de la gamme de décors Citadel. Un Pilier de Pouvoir est traité comme un bâtiment, avec les exceptions suivantes:

- Une seule figurine peut occuper un Pilier de Pouvoir, et cette figurine doit être le Sorcier qui l'a invoqué. Si une figurine occupe un Pilier de Pouvoir, placez-la dessus. Contrairement aux autres bâtiments, une figurine de n'importe quel type d'unité avec n'importe quel type de monture peut occuper un Pilier de Pouvoir, tant qu'elle peut être posée dessus.
- Les Piliers de Pouvoir sont protégés par de puissants enchantements. À moins que le contraire soit clairement précisé, un Pilier de Pouvoir ne peut jamais être détruit. De plus, une figurine qui l'occupe bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 3+, a les règles spéciales Tenace et Immunisé à la Psychologie, et est immunisée à la règle Blessures Multiples. De plus elle reçoit les mêmes protections que si elle se trouvait dans un bâtiment, tel que décrit dans le livre de règles de *Warhammer*.
- Si le Pilier de Pouvoir est chargé, la figurine qui l'occupe doit combattre. Toutefois, une seule figurine (de n'importe quel type) de l'unité qui attaque peut combattre.
- Une figurine qui occupe un Pilier de Pouvoir ne peut pas être la cible d'un Piétinement ou d'un Piétinement Furieux.
- Un Sorcier qui occupe un Pilier de Pouvoir a la règle spéciale Réceptacle Magique (voir ci-contre), et ajoute par conséquent +2 à toutes ses tentatives de canalisation. Seul le Sorcier au sommet du Pilier de Pouvoir en bénéficie.
- Si un Sorcier occupant un Pilier de Pouvoir "sort du Bâtiment", la figurine du Pilier de Pouvoir est alors immédiatement retirée du jeu.

INVOQUER UN PILIER DE POUVOIR

Tout Sorcier de Niveau 3 ou supérieur peut utiliser le sort *Invocation de Pilier de Pouvoir* ci-dessous, en plus de tout autre sort qu'il connaît. Notez que vous aurez besoin d'une figurine de Pilier de Pouvoir pour utiliser ce sort.

INVOCATION DE PILIER DE POUVOIR (Sort de la Fin des Temps)

12+ pour lancer

Le sorcier ordonne que s'érige une colonne nimbée d'énergie magique, qui l'élève au-dessus du champ de bataille.

Invocation de Pilier de Pouvoir est un sort d'**invocation** d'une portée de 6". Le lanceur invoque une seule figurine de Pilier de Pouvoir et est immédiatement placé à son sommet.



SORTS DE LA FIN DES TEMPS

Dans une partie de la Fin des Temps, les Sorciers de Niveau 3 ou supérieur connaissent les sorts de la Fin des Temps en plus de leurs autres sorts. Chaque sort de la Fin des Temps ne peut être lancé qu'une seule fois par phase de Magie et ne peut pas être dissipé si le lancement réussit (voir page 8).

La plupart des sorts de la Fin des Temps sont une extension d'un domaine de Magie existant, et bénéficient de son attribut de façon habituelle. Tout sorcier qui connaît le domaine en question connaîtra aussi le sort de la Fin des Temps associé à ce domaine. Certains sorts de la Fin des Temps ne sont pas associés à un domaine (par exemple, *Invocation d'un Pilier de Pouvoir*, page 10). Ces sorts peuvent être utilisés par tout sorcier sauf mention contraire.

DOMAINE DU FEU

FOURNAISE FLÉTRISSANTE

(Sort de la Fin des Temps)

20+ pour lancer

D'un geste triomphant, le sorcier lance une malédiction sur la chair de ses ennemis.

Sort de **malédiction** ciblant toutes les unités ennemies du champ de bataille. Jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur, lorsqu'une unité affectée charge, fuit ou poursuit, elle lance un dé de plus et ignore le résultat le plus élevé. De plus, les unités affectées gagnent la règle Inflammable pour toute la durée du sort, et toutes les Attaques Enflammées relancent leurs jets Pour Blesser contre elles.

DOMAINE DE LA LUMIÈRE

ILLUMINATION

(Sort de la Fin des Temps)

20+ pour lancer

La lumière de la vérité est une source de pouvoir puissante qui peut enhardir les âmes et bannir l'impie.

Sort de **malédiction** contre les unités des Forces de la Destruction et sort d'**amélioration** pour les unités des Forces de l'Ordre. Il affecte toutes les unités dans un rayon de 12" du lanceur (y compris lui-même). Les unités de l'Ordre gagnent la règle Indémoralisable jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur. Les unités de la Destruction lancent 4D6, et perdent un nombre de PV égal à la différence entre leur Cd et le résultat si celui-ci est supérieur. Les unités non alignées ne sont pas affectées.

DOMAINE DE LA BÊTE

NUÉE DE CORBEAUX

(Sort de la Fin des Temps)

15+ pour lancer

Le sorcier fait appel à Corvus le Maître des Corbeaux afin que ses enfants viennent déchirer la chair de ses ennemis.

Reste en jeu. **Vortex magique** utilisant le grand gabarit circulaire. Une fois le gabarit placé, le joueur choisit la direction vers laquelle il se déplace. La distance de déplacement est déterminée en lançant un dé d'artillerie et en multipliant le résultat par 3.

Si un incident de tir est obtenu, centrez le gabarit sur le lanceur et lancez un dé de dispersion. Le gabarit se déplace alors d'1D6" dans la direction qu'il indique (suivez la petite flèche si le dé obtient Hit!).

Toute figurine sous ou touchée par le gabarit durant son mouvement subit une touche de Force 3.

Lors des tours suivants, *Nuée de Corbeaux* se déplace dans une direction aléatoire et d'une distance égale au résultat d'un dé d'artillerie. Si un incident de tir est obtenu lors des tours suivants, *Nuée de Corbeaux* s'effondre sur lui-même et est retiré du jeu.



DOMAINE DU MÉTAL

PROTECTIONS DE FER MÉTÉORIQUE

(Sort de la Fin des Temps)

15+ pour lancer

Le sorcier invoque des charmes pour plier les métaux à sa volonté et créer des armures invulnérables.

Sort d'**amélioration** d'une portée de 24". L'unité ciblée gagne une sauvegarde invulnérable de 2+ jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur.

DOMAINE DE LA VIE

BOURRASQUE DU RENOUVEAU

(Sort de la Fin des Temps)

15+ pour lancer

L'énergie brute de la vie s'écoule sur le champ de bataille, soignant les blessures des guerriers.

Reste en jeu. **Vortex magique** qui utilise le grand gabarit circulaire. Une fois le gabarit placé, le joueur choisit la direction vers laquelle il se déplace. La distance de déplacement est déterminée en lançant un dé d'artillerie et en multipliant le résultat par 2.

Si un incident de tir est obtenu, centrez le gabarit sur le lanceur et lancez un dé de dispersion. Le gabarit se déplace alors d'1D6" dans la direction qu'il indique (suivez la petite flèche si le dé obtient Hit!).

Toute unité sous ou touchée par le gabarit durant son mouvement regagne l'équivalent de $2D6+1$ PV en figurines. Ces Points de Vie sont restaurés comme suit :

Le champion est restauré en premier, puis le musicien (les porte-étendard ne sont jamais restaurés, une bannière perdue l'est pour de bon), en déplaçant des figurines

ordinaires de la manière requise. Ensuite les figurines ordinaires disposant de plusieurs Points de Vie (y compris les figurines d'état-major) sont ramenées à leur nombre de Points de Vie d'origine. Enfin, tout Point de Vie restant vient redonner vie à des figurines ordinaires.

Dans le cas de figurines ordinaires à plusieurs Points de Vie, chacune doit être ramenée à son nombre de Points de Vie d'origine avant de pouvoir restaurer la suivante, etc. Ces figurines sont ajoutées au premier rang jusqu'à ce qu'il fasse au moins 5 figurines de large (ou trois dans le cas d'Infanterie Monstrueuse, de Bêtes Monstrueuses, de Cavalerie Monstrueuse ou de Chars) puis elles peuvent être ajoutées au premier rang, ou former de nouveaux rangs. Ce sort ne peut pas porter une unité au-delà de ses effectifs de départ, ni servir à soigner des personnages ou leur monture. Si un personnage a rejoint l'unité, seule l'unité verra ses Points de Vie restaurés par *Bourrasque du Renouveau*.

Lors des tours suivants, *Bourrasque de Renouveau* se déplace dans une direction aléatoire et d'une distance égale au résultat d'un dé d'artillerie. Si un incident de tir est obtenu lors des tours suivants, *Bourrasque de Renouveau* s'effondre sur lui-même et est retiré du jeu.



DOMAINE DES CIEUX

QUE SOUFFLENT LES QUATRE VENTS!

(Sort de la Fin des Temps)

15+ pour lancer

Le sorcier en appelle aux esprits de l'air et les pousse à balayer de leur souffle le champ de bataille.

Projectile magique d'une portée de 48" pouvant viser jusqu'à 4 vortex magiques et/ou unités ennemies selon n'importe quelle combinaison. Résolvez les effets dans l'ordre que vous souhaitez. Chaque cible à portée est "poussée" de 2D6" à l'opposé du lanceur (sans changer son orientation). Si une unité ciblée arrive en contact avec un terrain infranchissable, elle s'arrête et subit 2D6 touches de Force 3.

Si une cible arrive en contact d'une autre unité, elle s'arrête à 1" de celle-ci et les deux unités subissent 2D6 touches de Force 3. Si un vortex magique est poussé sur une unité, elle en subit les effets habituels. Si un vortex s'arrête sur une unité, placez-le au-delà de celle-ci, comme s'il s'était déplacé ainsi de son propre chef.

DOMAINE DE LA HAUTE MAGIE

STASE

(Sort de la Fin des Temps)

20+ pour lancer

Les slann de Lustrie et les grands mages elfes sont des sorciers si accomplis qu'ils peuvent neutraliser les pouvoirs de l'adversaire.

Malédiction ciblant un Sorcier n'importe où sur le champ de bataille. Jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur, la cible ne peut pas canaliser, lancer des sorts ou les dissiper.

DOMAINE DE LA MAGIE NOIRE

DÉSINTÉGRATION

(Sort de la Fin des Temps)

25+ pour lancer

Pour un sorcier maîtrisant la magie noire, un pilier de pouvoir est plus qu'un réservoir d'énergie, c'est un outil de destruction aux capacités dévastatrices n'attendant que d'être libérées.

Désigner un Pilier de Pouvoir n'importe où sur le champ de bataille. *Désintégration* cible toutes les figurines (amie et ennemie, y compris le lanceur) dans un rayon de 6" de ce pilier de pouvoir. Chaque cible subit une touche de Force 10. Une fois les dégâts résolus, jetez 1D6. Sur un résultat de 4+, le Pilier de Pouvoir (et tout Sorcier qui l'occupe) est annihilé et retiré du jeu.

DOMAINE DE L'OMBRE

PONT DE TÉNÈBRES

(Sort de la Fin des Temps)

15+ pour lancer

Au commandement du sorcier, un pont de ténèbres et de malveillance transporte ses alliés sur le champ de bataille.

Sort d'**amélioration** d'une portée de 24". L'unité ciblée est immédiatement retirée et remplacée n'importe où sur la table dans la ligne de vue du Sorcier, et tant qu'aucune de ses figurines ne se trouve à moins d'1" d'une autre unité ou d'un terrain infranchissable. L'unité peut être placée selon n'importe quelle orientation, mais conserve sa formation initiale. Ce sort peut servir à retirer une unité alliée d'un combat, auquel cas les unités ennemies qui se retrouvent sans adversaire peuvent immédiatement se reformer.



DOMAINE DE LA MORT

CENDRE ET POUSSIÈRE

(Sort de la Fin des Temps)

15+ pour lancer

Un nuage de poussière jaillit des doigts du sorcier et étouffe tous ceux qui l'entourent.

Reste en jeu. **Vortex magique** utilisant le grand gabarit circulaire. Une fois le gabarit placé, le joueur choisit la direction vers laquelle il se déplace. La distance de déplacement est déterminée en lançant un dé d'artillerie et en multipliant le résultat par 2. Si un incident de tir est obtenu, centrez le gabarit sur le lanceur et lancez un dé de dispersion. Le gabarit se déplace alors d'1D6" dans la direction qu'il indique (suivez la petite flèche si le dé obtient Hit!).

À la fin de la phase de Magie, toute unité ayant au moins une figurine sous ou touchée par le gabarit durant son mouvement doit effectuer un test de Commandement avec un malus de -3, et subir un nombre de blessures sans sauvegarde d'armure égale à la marge d'échec au test.

Lors des tours suivants, *Cendre et poussière* se déplace dans une direction aléatoire et d'une distance égale au résultat d'un dé d'artillerie. Si un incident de tir est obtenu, *Cendre et poussière* s'effondre sur lui-même et est retiré du jeu.

ARCANES VAMPIRIQUES

L'ARMÉE DU FORT DE SANG

(Sort de la Fin des Temps)

25+ pour lancer

Le légendaire mage elfe Anareth ne parvint pas à détruire le Fort de Sang, mais il réussit à l'isoler dans une poche de magie. Malheureusement, cette prison n'est pas restée secrète, si bien que des nécromanciens ont fini par réussir à attirer de nouveau dans le monde réel les revenants de cette forteresse maudite.

Sort d'**invocation** d'une portée de 36" qui fait apparaître un Roi Revenant et une unité de Gardes des Cryptes. Les deux unités peuvent avoir une valeur combinée allant jusqu'à 300 points. Le Roi Revenant doit être déployé au sein de l'unité de Gardes des Cryptes.

DOMAINE DE NEHEKHARA

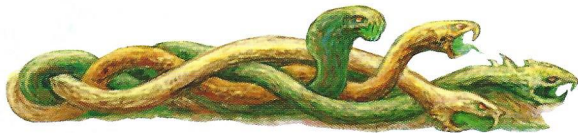
RETOUR À L'ÂGE D'OR

(Sort de la Fin des Temps)

20+ pour lancer

Le prêtre-liche se concentre et rend à l'armée la vigueur et la force qu'elle possédait de son vivant.

Sort d'**amélioration** affectant toutes les unités amies de Warhammer: Rois des Tombes sur le champ de bataille. Jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur, toutes les unités ciblées ajoutent 1 aux caractéristiques Capacité de Combat, Force et Initiative de leur profil.



DOMAINE DE LA NON-VIE

MALÉDICTION DE NAGASH

(Sort de la Fin des Temps)

20+ pour lancer

Au commandement du nécromancien, ses ennemis sentent le poids des ombres des morts tomber sur leurs épaules pour aspirer leur force et leur résistance.

Sort de **Malédiction** qui affecte toutes les unités ennemies dans un rayon de 24". Toutes les unités ciblées divisant par 2 (arrondi par excès) leur Force jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur.

DOMAINE DE LA SAUVAGERIE

RUINE DES OUVRAGES

(Sort de la Fin des Temps)

25+ pour lancer

Frappant le sol de son bâton, le chaman descelle le bois et les pierres du carcan qui les emprisonne, réduisant en tas de débris les machines de guerres de l'ennemi.

Sort de **Malédiction** qui affecte tous les bâtiments et les machines de guerre du champ de bataille. Les machines de guerre subissent 1D3 touches de Force 10 (lancez séparément pour chacune d'elle), tandis que les bâtiments s'effondrent et sont retirés du jeu sur 4+. Une unité en garnison dans un bâtiment retiré de la sorte est placée à l'endroit où se dressait l'édifice et subit 4D6 touches de Force 6. Si les survivants ne peuvent être placés sans que l'unité ne soit à au moins 1" d'autres unités ou d'un terrain infranchissable, ils sont tous retirés comme perte.



GASTROMANCIE

L'ÉVEIL DE LA GUEULE

(Sort de la Fin des Temps)

20+ pour lancer

Le boucher joint sa propre faim à celle de la Gueule, créant un tourbillon de roche qui traverse le champ de bataille, en prélevant un lourd tribut parmi ses victimes.

Reste en jeu. **Vortex magique** utilisant le grand gabarit circulaire. Une fois celui-ci placé, le lanceur désigne la direction dans laquelle se déplace *L'Éveil de la Gueule*. La distance de déplacement est déterminée en lançant un dé d'artillerie et en multipliant le résultat par 2. Toute figurine touchée par le gabarit pendant son déplacement doit effectuer un test d'Initiative ou être avalée par le vortex et être retirée du jeu.

Durant les tours suivants, *L'Éveil de la Gueule* se déplace d'une distance égale au résultat d'un dé d'artillerie multiplié par deux, dans une direction aléatoire.

À tout moment, si un incident de tir est obtenu, centrez le gabarit sur le lanceur au lieu de le déplacer. Une fois les dommages résolus, retirez *L'Éveil de la Gueule* du jeu.

SORTS DE LA GRANDE WAAAGH!

GRANDE IDOLE DE GORK (Sort de la Fin des Temps)

15+ pour lancer

Grimaçant sous l'effort, le chaman fait jaillir du sol une idole de Gork (ou peut-être de Mork). Le regard de pierre d'une telle représentation inspire aux peaux-vertes les pires actes de violence.

Sort d'**invocation**. Placez une Idole de Gork (ou peut-être de Mork) dans un rayon de 18" du chaman. L'effigie suit les règles de l'Idole de Gork décrites dans le livre de règles de *Warhammer*. De plus, toutes les unités amies de *Warhammer: Orques & Gobelins* dans un rayon de 12" de l'idole relancent leurs jets Pour Toucher ratés. L'Idole est un Monument Mystique et a de fait la règle spéciale Réceptacle Magique (voir page 10).

SORTS DE LA PETITE WAAAGH!

CHOPP'LE! BROI'LE! VOL'LE! (Sort de la Fin des Temps)

15+ pour lancer

Le chaman invoque une paire de grandes mains vertes, l'une attrapant une victime pour l'étreindre sévèrement pendant que l'autre la fouille à la recherche de quelque chose d'assez brillant pour en valoir le coup.

Sort de **dommage direct** ciblant un seul personnage ennemi à 24" ou moins. La cible subit un nombre de blessures égal au résultat d'1D6 moins son Endurance sans sauvegarde d'armure. Que la cible soit tuée ou non, le lanceur lui dérobe un objet magique de son choix: s'il n'est pas déjà équipé d'un objet magique de ce type, il peut l'utiliser, sinon l'objet est détruit.

DOMAINE SKAVEN DE LA PESTE

VARIOLE SUPRÊME

(Sort de la Fin des Temps)

25+ pour lancer

Le lanceur vomit une brune pourpre qui s'étend rapidement sur le champ de bataille, causant l'éruption instantanée de pustules grosses comme le poing assortie d'une mort atroce.

Sort affectant toutes les unités dans un rayon de 24" du lanceur. Les unités amies ou ennemies sont affectées sur un résultat de 4+ sur 1D6, mais les unités du clan Pestilens (amies ou ennemies) ne le seront que sur 5+. Chaque figurine de chaque unité affectée doit réussir un test d'Endurance ou être retirée comme perte sans sauvegarde d'armure.

DOMAINE SKAVEN DE LA RUINE

FOSSE ABYSSALE

(Sort de la Fin des Temps)

20+ pour lancer

En se concentrant, le sorcier parvient à ouvrir un trou béant dans les entrailles de la terre. Le sol commence par trembler avant de finalement révéler un abîme de noirceur.

Placez un marqueur, comme une pièce de monnaie, n'importe où sur le champ de bataille. Lancez 1D6 au début de chaque phase de Magie suivante. Sur 5+, la fosse s'ouvre. Centrez le grand gabarit circulaire sur le marqueur. Toute figurine entièrement ou partiellement sous le gabarit doit réussir un test d'Initiative ou être retirée comme perte. Tout bâtiment en contact avec le gabarit s'effondre automatiquement et doit être retiré. Toute figurine en garnison dans un bâtiment retiré de cette manière est également retirée du jeu.



DOMAINE DE TZEENTCH

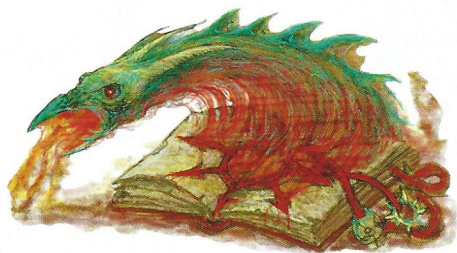
VORTEX DE FLAMMES DÉMONIAQUES

(Sort de la Fin des Temps)

25+ pour lancer

Un feu intense jaillit des mains du sorcier et dévaste le champ de bataille en calcinant tout sur son passage.

Reste en jeu. **Vortex magique** utilisant le grand gabarit circulaire. Une fois celui-ci placé, le lanceur désigne la direction dans laquelle se déplace le *Vortex de Flammes Démoniaques*. La distance de déplacement est déterminée en lançant un dé d'artillerie et en multipliant le résultat par 2.



Si un incident de tir est obtenu, centrez le gabarit du *Vortex de Flammes Démoniaques* sur le lanceur et jetez un dé de dispersion. Le gabarit se déplace alors d'1D6" dans la direction indiquée (suivez la petite flèche si le dé obtient Hit!). Toute figurine touchée par le gabarit pendant son déplacement subit une blessure sur 4+ sans sauvegarde d'armure.

Lors des tours suivants, le *Vortex de Flammes Démoniaques* se déplace dans une direction aléatoire et d'une distance égale au résultat d'un dé d'artillerie auquel sont ajoutés tous les Points de Vie perdus à cause du vortex depuis qu'il a été lancé. Si un incident de tir est obtenu, le *Vortex de Flammes Démoniaques* s'effondre et est retiré du jeu.

DOMAINE DE NURGLE

CERCLE DE VIE DE GRAND-PÈRE NURGLE

(Sort de la Fin des Temps)

25+ pour lancer

Il y a un fragment du Père des Fièvres dans chaque être vivant. Un sorcier lançant ce sort découvrira la vérité à ce sujet.

Sort de **dommage direct** d'une portée de 36" et infligeant à sa cible 5D6 touches blessant sur 4+ sans sauvegarde d'armure. Si le sort cause la perte d'au moins 10 Points de Vie, il crée automatiquement un Grand Immonde de Nurgle (si le lanceur est un Démon du Chaos) ou un Prince Démon avec la Marque de Nurgle (si le lanceur est un Sorcier du Chaos), dans un rayon de 12" de la cible (ou sur sa position si elle a été annihilée par le sort). La figurine invoquée peut valoir jusqu'à 375 points.

DOMAINE DE SLAANESH

CHANT DE LA SÉDUCTION

(Sort de la Fin des Temps)

20+ pour lancer

Chaque homme a son prix, et les adeptes de Slaanesh devinent les désirs cachés lorsque les vents éthériques soufflent en rafales.

Reste en jeu. Sort de **malédiction** ayant une portée de 24". Tant qu'il est actif, les figurines de l'unité ciblée subissent un malus de -2 à leur Cd et changent immédiatement d'allégeance, le camp du lanceur contrôle donc l'unité dès cet instant comme si elle faisait partie de son armée. Si la cible est engagée au corps à corps, écartez-la d'1" de ses anciens adversaires (quitte à déplacer plusieurs unités pour ce faire, en veillant à ne pas tirer un bénéfice indu dans la manœuvre). À la fin de chaque phase de Magie suivante, l'unité cherchera à se libérer du sort. Si elle réussit un test de Cd (modifié comme décrit ci-dessus) le sort est dissipé.







CHAPITRE 2

Nouvelles Armées et Unités

LES OSTS ELFIQUES

Tandis que Naggaroth et Ulthuan brûlent, leurs peuples, jadis ennemis jurés, sont déchirés par les trahisons récentes et sont contraints de forger des alliances improbables. Un tel bouleversement est inévitable, car même les inimitiés millénaires ne sont rien lorsqu'il est question de la survie de son espèce.

INTRODUCTION

Cette section de *Warhammer: Khaine* vous permet d'aligner une force combinée d'Elfes Noirs, de Hauts Elfes et de Wood Elves lors de vos parties de *Warhammer*. Tout au long de cette section, les termes elfes et elfique se réfèrent aux unités de *Warhammer: Elfes Noirs*, *Warhammer: Hauts Elfes* et *Warhammer: Wood Elves*. De même, le terme Ost Elfique se réfère à une force combinée de ces livres d'armée.

LISTE D'ARMÉE DES OSTS ELFIQUES

Un Ost Elfique peut inclure les unités des listes d'armées reproduites sur les pages suivantes. Hormis pour les personnages détaillés dans ce livre (dénotés par "K"), vous devez utiliser les profils, coûts en points, équipements, options et règles spéciales de *Warhammer: Elfes Noirs* (dénoté par "EN"), *Warhammer: Hauts Elfes* (dénoté par

"HE") ou *Warhammer: Wood Elves* (dénoté par "WE"). Ces entrées de liste d'armée doivent être utilisées conjointement avec la section Armées de la Fin des Temps (ci-dessous).

Dans le cadre des règles d'Armées d'Alliés du livre de règles de *Warhammer*, les Osts Elfiques du Roi Phénix et du Roi de l'Éternité sont des Forces de l'Ordre tandis que l'Ost Elfique des Aestyrions appartient aux Forces de la Destruction.

RÈGLES SPÉCIALES D'ARMÉE DES OSTS ELFIQUES

Les règles spéciales d'armée de *Warhammer: Elfes Noirs*, *Warhammer: Hauts Elfes* et *Warhammer: Wood Elves* sont ignorées. Les unités d'un Ost Elfique utilisent les règles spéciales de sa liste d'armée. Notez que certaines ont été modifiées par rapport à la version de leur livre d'armée d'origine pour refléter la nature des batailles de la Fin des Temps, et les joueurs doivent les lire avec attention, surtout s'ils ont l'habitude des versions d'origine.

EMBUSCADE DES RACINES DU MONDE

Cette règle spéciale ne s'applique à aucun des Ost Elfiques de *Warhammer: Khaine*, même si votre armée inclut certaines figurines issues de *Warhammer: Wood Elves*.

ARMÉES DE LA FIN DES TEMPS

Cette section met à jour les règles de sélection d'une armée de *Warhammer*. **Toutes les armées suivent ces règles pour choisir une force, pas seulement les Osts Elfiques.**

LE GÉNÉRAL

Une armée doit inclure au moins un Seigneur/Héros pour être son Général.

TROIS UNITÉS MINIMUM

Une armée doit toujours inclure au moins trois unités en plus des choix de Seigneurs et de Héros.

CATÉGORIES D'UNITÉS

Chaque liste d'armée répartit les forces disponibles en plusieurs catégories. Sauf mention contraire, la quantité de points qu'un joueur peut dépenser dans chaque catégorie est limitée. Le nombre d'unités du même type pouvant être sélectionné est lui aussi limité, comme décrit page 135 du livre de règles de *Warhammer*, et résumé ci-dessous.

Seigneurs

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50 % de vos points en Seigneurs.

Héros

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50 % de vos points en Héros.

Unités de Base

Vous devez dépenser au moins 25 % de vos points en unités de Base.

Unités Spéciales

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50 % de vos points en unités Spéciales.

Unités Rares

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25 % de vos points en unités Rares.

RÉSUMÉ DE SÉLECTION DE L'ARMÉE

Une armée doit toujours inclure au moins trois unités en plus des Seigneurs et Héros.

	LIMITE EN POINTS	CHOIX IDENTIQUES
SEIGNEURS	Jusqu'à 50 %	Aucune limitation
HÉROS	Jusqu'à 50 %	Aucune limitation
UNITÉS DE BASE	Au moins 25 %	Aucune limitation
UNITÉS SPÉCIALES	Jusqu'à 50 %	Jusqu'à 3 (6 dans une Grande Armée de 3 000 points ou plus)
UNITÉS RARES	Jusqu'à 25 %	Jusqu'à 2 (4 dans une Grande Armée de 3 000 points ou plus)

Ost des Aestyrions

SEIGNEURS

- Tyrion, Avatar de Khaine (K)
- Morathi (EN)
- Despote (EN)
- Haut Belluaire (EN)
- Maître d'Arche Noire (EN)
- Sorcière Suprême (EN)
- Prince (HE)
- Archimage (HE)
- Maître du Savoir de Hœth (HE)

HÉROS

- Lokhir Fellheart (EN)
- Sorcière (EN)
- Maître (EN)
- Matriarche (EN)
- Assassin Khainite (EN)
- Korhil (HE)
- Heaume des Mers de Lothorn (HE)
- Noble (HE)
- Mage (HE)

UNITÉS DE BASE

- Affrelances (EN)
- Tristelames (EN)
- Sombretraits (EN)
- Corsaires des Arches Noires (EN)
- Cavaliers Noirs (EN)
- Furies (EN)
- Lanciers (HE)
- Archers (HE)
- Gardes Maritimes de Lothorn (HE)
- Heaumes d'Argent (HE)
- Patrouilleurs Ellyriens (HE)

UNITÉS SPÉCIALES

- Chevaliers sur Sang-froid (EN)
- Ombres (EN)
- Char à Sang-froid (EN)
- Exécuteurs de Har Ganeth (EN)
- Baliste Faucheuse (EN)
- Harpies (EN)
- Char à Courre (EN)
- Hyde de Guerre (EN)
- Char à Lions de Chrace (HE)
- Lions Blancs de Chrace (HE)
- Maîtres des Épées de Hœth (HE)
- Guerriers Fantômes (HE)
- Cotre Volant de Lothorn (HE)
- Char de Tiranoc (HE)



UNITÉS RARES

- Conjurateurs du Feu Maudit (EN)
- Méduse Incarnate (EN)
- Kharibdyss (EN)
- Sanctuaire Incarnat (EN)
- Sœurs du Massacre (EN)
- Baliste Serre d'Aigle (HE)
- Grands Aigles (HE)



RÈGLES SPÉCIALES D'ARMÉE DE L'OST DES AESTYRIONS

Les unités d'un Ost des Aestyrions utilisent les règles spéciales d'armée suivantes :

Toutes les figurines d'un Ost des Aestyrions possédant la règle spéciale Prouesses Martiales la remplacent par Prouesses Meurtrières (voir ci-dessous).

HAINE (ELFES)

Toutes les figurines d'un Ost Elfique avec la règle spéciale Haine (Hauts Elfes) la remplacent par Haine (Elfes).

PROUESSES MEURTRIÈRES

Les figurines avec cette règle spéciale (mais pas leurs montures) relancent les jets Pour Blesser ayant donné 1 lorsqu'elles effectuent des attaques au corps à corps.

NÉ DU FEU

Les figurines avec cette règle spéciale ont une sauvegarde invulnérable de 2+ contre les blessures provoquées par des attaques suivant la règle spéciale Attaques Enflammées.

BÉNÉDICTION DE HEKARTI

Les figurines avec cette règle spéciale ajoutent +1 à toutes leurs tentatives de lancement d'un sort de Magie Noire.

BÉNÉDICTION DE LILEATH

Les figurines avec cette règle spéciale ajoutent +1 à toutes leurs tentatives de lancement d'un sort de Haute Magie.

VALEUR DES ÂGES

Si la feuille d'armée de votre adversaire contient au moins une unité elfique (voir page 20), les figurines avec cette règle relancent les tests de Panique, de Peur et de Terreur ratés.

Ost du Roi Phénix

SEIGNEURS

- Malekith, le Roi Phénix (K)
- Imrik, Prince Héritier de Caledor (K)
- Alarielle, Avatar d'Isha (K)
- Despote (EN)
- Maître d'Arche Noire (EN)
- Teclis (HE)
- Prince (HE)
- Archimage (HE)
- Élu d'Asuryan (HE)
- Maître du Savoir de Hœth (HE)
- Durthu (WE)
- Araloth (WE)
- Glade Lord (WE)
- Spellweaver (WE)
- Treeman Ancient (WE)

HÉROS

- Maître (EN)
- Assassin Khainite (EN)
- Caradryan (HE)
- Noble (HE)
- Mage (HE)
- Mage Dragon de Caledor (HE)
- Heaume des Mers de Lothorn (HE)
- Demoiselle d'Honneur de la Reine Éternelle (HE)
- Drycha (WE)

- Naestra & Arahan (WE)
- Glade Captain (WE)
- Spellsinger (WE)
- Shadowdancer (WE)
- Waystalker (WE)
- Branchwraith (WE)

UNITÉS DE BASE

- Affrelances (EN)
- Tristelames (EN)
- Sombretraits (EN)
- Corsaires des Arches Noires (EN)
- Lanciers (HE)
- Archers (HE)
- Gardes Maritimes de Lothorn (HE)
- Heaumes d'Argent (HE)
- Patrouilleurs Ellyriens (HE)
- Glade Guard (WE)
- Dryads (WE)
- Eternal Guard (WE)
- Glade Riders (WE)

UNITÉS SPÉCIALES

- Chevaliers sur Sang Froid (EN)
- Gardes Noirs de Naggarond (EN)
- Char à Sang-froid (EN)
- Baliste Faucheuse (EN)
- Char à Lions de Chrace (HE)
- Lions Blancs de Chrace (HE)
- Maîtres des Épées de Hœth (HE)
- Gardes Phénix (HE)
- Princes Dragons de Caledor (HE)
- Cotre volant de Lothorn (HE)
- Char de Tiranoc (HE)
- Wildwood Rangers (WE)
- Wardancers (WE)
- Tree Kin (WE)
- Deepwood Scouts (WE)
- Warhawk Riders (WE)
- Sisters of the Thorn (WE)
- Wild Riders (WE)

UNITÉS RARES

- Baliste Serre d'Aigle (HE)
- Phénix Spire-de-feu (HE)
- Phénix Cœur-de-givre (HE)
- Sœurs d'Avelorn (HE)
- Grands Aigles (HE/WE)
- Waywatchers (WE)
- Treeman (WE)

RÈGLES SPÉCIALES D'ARMÉE DE L'OST DU ROI PHÉNIX

Les unités d'un Ost du Roi Phénix utilisent les règles spéciales d'armées suivantes :

Toutes les figurines d'un Ost du Roi Phénix avec la règle spéciale Prouesses Meurtrières la remplacent par Prouesses Martiales (voir ci-dessous).

Toutes les figurines d'un Ost du Roi Phénix avec la règle spéciale Rôdeurs des Forêts la remplacent par Prouesses Martiales (voir ci-dessous).

PROUESSES MARTIALES

Les figurines avec cette règle spéciale peuvent porter des attaques de soutien sur un rang de plus que la normale. Ce bonus se cumule avec les règles permettant à une unité de combattre avec des rangs supplémentaires. Les figurines avec cette règle spéciale tirent sur un rang de plus que la normale (si l'unité effectue un Tir de Volée, toutes les figurines des trois premiers rangs tireront, ainsi que la moitié des figurines des rangs suivants). Ce bonus se cumule avec toute autre règle permettant de tirer avec des rangs supplémentaires.

FLÈCHES D'ISHA

Les attaques de tir d'une figurine avec une arme dotée de cette règle spéciale sont magiques. Les figurines des Forces de la Destruction subissent un malus supplémentaire de -1 à leur sauvegarde d'armure contre les blessures provoquées par les Flèches d'Isha.

BIENFAITS DES AÏEUX

Toute figurine avec cette règle spéciale, et se trouvant dans une forêt, ajoute +1 à ses tentatives de lancement de sort.

HAINE ÉTERNELLE

Une figurine avec cette règle spéciale a la règle Haine, qui s'applique à tous les rounds de combat, pas juste le premier.

ESPRIT DES FORÊTS

Une figurine avec cette règle spéciale a la règle Guide des Forêts et ses attaques (tir et corps à corps) sont magiques. Si la figurine n'est pas d'une monture, elle a une sauvegarde invulnérable de 6+ et est Immunisée à la Psychologie.

Bénédiction d'Hekarti, Bénédiction de Lileath, Né du Feu, Haine (Elfes), Valeur des Âges (voir page 21 pour toutes).

Ost du Roi de l'Éternité

SEIGNEURS

- Malekith, le Roi de l'Éternité (K)
- Imrik, Prince Héritier de Caledor (K)
- Alarielle, Incarnation de la Vie (K)
- Hellebron (EN)
- Despote (EN)
- Sorcière Suprême (EN)
- Haut Belluaire (EN)
- Maître d'Arche Noire (EN)
- Alith Anar (HE)
- Prince (HE)
- Archimage (HE)
- Élu d'Asuryan (HE)
- Maître du Savoir de Hœth (HE)
- Durthu (WE)
- Araloth (WE)
- Glade Lord (WE)
- Spellweaver (WE)
- Treeman Ancient (WE)

HÉROS

- Shadowblade (EN)
- Sorcière (EN)
- Matriarche (EN)
- Assassin Khainite (EN)
- Maître (EN)
- Caradryan (HE)
- Noble (HE)
- Mage (HE)
- Mage Dragon de Caledor (HE)
- Heaume des Mers de Lothorn (HE)
- Demoiselle d'Honneur (HE)
- Drycha (WE)
- Naestra & Arahan (WE)
- Glade Captain (WE)
- Spell singer (WE)
- Shadowdancer (WE)
- Waystalker (WE)
- Branchwraith (WE)

UNITÉS DE BASE

- Affrelances (EN)
- Tristelames (EN)
- Sombretraits (EN)
- Corsaires des Arches Noires (EN)
- Cavaliers Noirs (EN)
- Furies (EN)
- Lanciers (HE)
- Archers (HE)
- Gardes Maritimes de Lothorn (HE)
- Heaumes d'Argent (HE)
- Patrouilleurs Ellyriens (HE)
- Glade Guard (WE)
- Dryads (WE)
- Glade Riders (WE)
- Eternal Guard (WE)



UNITÉS SPÉCIALES

- Chevaliers sur Sang-froid (EN)
- Gardes Noirs de Naggarond (EN)
- Ombres (EN)
- Char à Sang-froid (EN)
- Exécuteurs de Har Ganeth (EN)
- Baliste Faucheuse (EN)
- Harpies (EN)
- Char à Courre (EN)
- Hydre de Guerre (EN)
- Char à Lions de Chrace (HE)
- Lions Blancs de Chrace (HE)
- Maîtres des Épées de Hœth (HE)
- Guerriers Fantômes (HE)
- Gardes Phénix (HE)
- Princes Dragons de Caledor (HE)
- Cotre volant de Lothorn (HE)
- Char de Tiranoc (HE)
- Wildwood Rangers (WE)
- Wardancers (WE)
- Tree Kin (WE)
- Deepwood Scouts (WE)
- Warhawk Riders (WE)
- Sisters of the Thorn (WE)
- Wild Riders (WE)

UNITÉS RARES

- Conjrateurs du Faut Maudit (EN)
- Méduse Incarnate (EN)
- Kharibdyss (EN)
- Sanctuaire Incarnat (EN)
- Sœurs du Massacre (EN)
- Baliste Serre d'Aigle (HE)
- Phénix Spire-de-feu (HE)
- Phénix Cœur-de-givre (HE)
- Sœurs d'Avallorn (HE)
- Grands Aigles (HE/WE)
- Waywatchers (WE)
- Treeman (WE)

RÈGLES SPÉCIALES D'ARMÉE DE L'OST DU ROI DE L'ÉTERNITÉ

Les unités d'un Ost du Roi de l'Éternité utilisent les règles spéciales d'armées suivantes :

Toutes les figurines de l'Ost du Roi de l'Éternité avec la règle spéciale Prouesses Martiales gagnent également Prouesses Meurtrières (page 21). Toutes les figurines de l'Ost du Roi de l'Éternité avec la règle spéciale Prouesses Meurtrières gagnent également Prouesses Martiales (page 22).

Toutes les figurines d'un Ost du Roi de l'Éternité avec la règle spéciale Rôdeur des Forêts la remplacent par les règles Guides des Forêts, Prouesses Martiales (page 22) et Prouesses Meurtrières (page 21).

Flèches d'Isha, Bienfaits des Aïeux, Haine Éternelle, Esprit des Forêts (voir page 22 pour toutes).

Bénédiction d'Hekarti, Bénédiction de Lileath, Né du Feu, Haine (Elfes), Valeur des Âges (voir page 21 pour toutes).

MALEKITH

Le Roi de l'Éternité

L'histoire de Malekith est tissée de vengeance et de trahison. Fils d'Enarion et Morathi, né durant la guerre contre les démons, il fut élevé à la cour de Nagarythe. Morathi avait élevé Malekith pour qu'il succède à son père. Cependant, la cour du roi phénix décida que le titre ne serait pas transmis de façon héréditaire. Ainsi ses membres élurent l'un des leurs, Bel Shanaar de Tiranoc, afin qu'il pénètre dans les Flammes d'Asuryan et en émerge en tant que nouveau roi phénix.

Contrairement à son prédécesseur, Bel Shanaar ne résista pas au feu d'Asuryan sans protection. Les mages se tenaient près de lui et leurs sorts le préservèrent du brasier et soignèrent ses blessures au fur et à mesure. Ainsi commença une tradition qui se perpétua pendant des milliers d'années. Aucun roi phénix après Enarion n'eut la bénédiction d'Asuryan, car aucun n'avait réellement enduré sa flamme. Si certains d'entre eux se rendirent compte qu'ils interféraient avec la volonté divine, ils n'en dirent rien.

La vérité de ce qui suivit est obscure, en dépit de nombreux écrits en la matière. Certains dirent que Malekith manigançait dès lors pour reprendre ce qui lui revenait de droit, d'autres qu'il comptait vraiment servir Bel Shanaar au début. Quoi qu'il en fut, il quitta Ulthuan et devint ambassadeur du roi phénix à la cour de Karaz-a-Karak. Malekith s'illustra beaucoup à cette époque, en forgeant une légende qui le fit sortir de l'ombre de son illustre père. Il affûta ses compétences martiales auprès des nains, et pour la première fois, s'initia au domaine prohibé de la sorcellerie, ses études facilitées par la découverte de la Couronne de Fer dans le grand nord. Lorsqu'il revint en Ulthuan, Malekith avait bien changé, et tous voyaient

qu'il était promis à un grand avenir. Toutefois, tous ne virent pas en lui un futur souhaitable. Allisara, une prêtresse qui avait épousé Malekith lorsqu'il voyageait dans les contrées orientales, le fuit après avoir aperçu l'ombre de ce qui allait se produire.

Le cœur de Malekith était entaché, mais à part Allisara, rares étaient ceux à l'avoir ressenti. En effet, à son retour en Ulthuan, Malekith se mit à persécuter les cultes du plaisir que Morathi avait fondé en son absence. Il poursuivit si vertueusement sa cause que la cour du roi phénix lui confia un grand pouvoir. Ce n'est que lorsque Bel Shanaar fut accusé de trahison que l'on soupçonna les réelles intentions de Malekith.

Il était trop tard. Bel Shanaar mourut empoisonné, sans que l'on puisse dire si ce fut son œuvre ou celle de Malekith, mais la cour du roi phénix fut convaincue que ce dernier avait assassiné son suzerain. Tandis que les armées de Nagarythe venaient soutenir leur prince, Malekith saisit sa chance de ravir le trône de son père et s'immola dans les Flammes d'Asuryan.

Si le trône d'Ulthuan revenait de droit à Malekith, Asuryan n'était pas disposé à le lui confier sans l'éprouver. Alors que le feu ravageait ses chairs, la volonté de Malekith céda. Réalisant qu'il ne pourrait traverser les flammes, il se jeta hors du brasier. Tandis que les armées d'Ulthuan convergeaient vers le Temple d'Asuryan, les fidèles de Malekith emportèrent leur maître jusqu'à Nagarythe. Sa peau noircie ne guérit jamais, ni la blessure que son échec avait infligée à son orgueil. Ce n'est que lorsque l'Armure de Minuit ensorcelée fut scellée sur sa peau que ses souffrances s'atténuèrent, et que l'étreinte du froid lui rendit sa lucidité. À ce moment, Malekith renaquit en tant que le Roi Sorcier, et jura de

se venger de tous ceux qui l'avaient trahi. Il brandit la Destructrice, une lame d'obsidienne forgée à l'image de la redoutable Faiseuse de Veuves, rassembla les armées de Nagarythe et entreprit de réclamer son dû.

Ainsi commença une guerre qui allait durer des milliers d'années, opposant les serviteurs Malekith à ceux qui restèrent loyaux aux successeurs de Bel Shanaar. Ce conflit fit des millions de morts, divisa la race des elfes, et ravagea le berceau d'Ulthuan sous la sorcellerie. Malekith et ses fidèles, dès lors appelés elfes noirs, furent à plusieurs reprises repoussés jusqu'aux étendues gelées de Naggaroth, mais ils n'eurent de cesse de revenir à la charge, poussés par une haine qui enfla au fil des générations.

Neuf rois phénix se succédèrent après Bel Shanaar, et Malekith les affronta sans relâche, mais ses victoires furent noyées par le nombre de ses défaites. Les millénaires passant, les eaux du Grand Océans se teintèrent du sang des elfes. Malekith sombra plusieurs fois dans le désespoir, mais son orgueil, et la langue fourchue de Morathi, lui permirent de toujours revenir pour assouvir sa vengeance.

Bien que Malekith ne le réalisât jamais, son exil à Naggaroth n'était qu'une épreuve d'Asuryan. Si Malekith avait été capable d'endurer les flammes pendant un battement de cœur de plus, le pouvoir du Créateur lui aurait été transmis. L'échec de Malekith ce jour-là ne fut en vérité imputable qu'à sa propre faiblesse. Asuryan fut déçu, mais n'abandonna pas pour autant Malekith. Il hanta les rêves de tous ceux qui prirent le titre de roi phénix après Bel Shanaar, faisant grandir leur orgueil et leur paranoïa, jusqu'à ce que l'ennui ou la folie les submergent. Si le Roi Sorcier parvenait à s'en montrer digne, le Créateur avait

décidé de lui accorder le Trône Phénix. Jusqu'à ce jour, aucune nouvelle dynastie ne pourrait s'établir. Seul Finubar parvint à identifier la cause de ses tourments, et ne trouva d'autre façon d'y mettre fin que sa mort.

Ainsi les défaites de Malekith le rapprochaient-elles de son destin. Chacune raffermait la détermination du Roi Sorcier, jusqu'à la rendre plus dure que l'acier, et lui permettre enfin de se libérer de l'influence de Morathi, de se dégager des usurpateurs et de faire valoir sa légitimité en tant que roi phénix.

Cependant, le Trône Phénix ne survivrait pas longtemps à l'ascension de Malekith. Poussé par l'imminence de la Rhana Dandra, le mage Teclis voulut défaire le Grand Vortex, et utiliser son pouvoir pour que huit mortels deviennent les égaux des dieux du Chaos. Teclis avait prévu de gratifier Malekith du pouvoir du feu, et de le transformer à jamais en un être de lumière et d'espoir. Hélas, la trahison et la malchance s'en mêlèrent. Malekith reçut le pouvoir versatile de l'ombre, et une voie plus sombre l'attend à présent.

Malekith lutte toutefois pour sauver les elfes. Il a été couronné Roi de l'Éternité en Athel Loren, et trois races combattent à ses côtés, unies pour la première fois depuis des millénaires. Cependant, Malekith ne commande pas en faisant montre de compassion. Le Roi de l'Éternité est aussi impitoyable que l'a toujours été le Roi Sorcier. En vérité, Malekith saisit toute l'horreur de ces temps troublés, et comprend que pour y survivre, tous les elfes doivent rester soudés.



MALEKITH, LE ROI PHÉNIX 825 points

Malekith, le Roi Phénix M CC CT F E PV I A Cd
6 8 7 6 6 9 8 10 10

Type de Troupe
Monstre (Personnage Spécial)

Malekith, le Roi Phénix, peut être inclus dans un Ost du Roi Phénix. Son coût en points est inclus dans celui des Seigneurs.

Malekith et sa monture, Seraphon, possèdent un profil de caractéristiques combiné, et en termes de règles, comptent comme une seule figurine avec une sauvegarde d'armure de 3+.

MAGIE :

Malekith, le Roi Phénix, est un Sorcier de niveau 4. Il utilise les sorts du domaine du Feu et de la Magie Noire (voir *Warhammer : Elfes Noirs*).

RÈGLES SPÉCIALES :

Frappe Toujours en Premier, Grande Cible, Haine Éternelle (p. 22), **Immunisé à la Psychologie**, **Prouesses Martiales** (p. 22), **Terreur, Vol.**

Pouvoir Absolu : Si Malekith est le Général de votre armée, sa règle Présence Charismatique porte à 24".

Souffle Toxique : Seraphon a une arme de Souffle de Force 4. Toutes les figurines d'une unité ayant subi au moins une perte suite à cette attaque subissent un malus de -1 en CC et en CT jusqu'à la fin de leur tour suivant.

Roi Phénix : Les unités amies avec la règle spéciale Prouesses Martiales dans un rayon de 12" de Malekith effectuent leurs attaques de soutien avec un rang de plus que la normale. Ce bonus est cumulatif avec les règles permettant à une unité de combattre avec des rangs supplémentaires (comme Prouesses Martiales).

OBJETS MAGIQUES :

Asuryath : Arme Magique. Les touches d'Asuryath ont les règles spéciales Blessures Multiples (1D3) et Attaques Enflammées.

Armure de Minuit : Armure Magique. L'armure de Minuit confère à Malekith une sauvegarde invulnérable de 2+ contre les attaques non-magiques. Si Malekith perd 1 PV sur une attaque avec Coup Fatal Héroïque ou Blessures Multiples, il ne perd qu'un seul PV.

Couronne de Fer : Objet Cabalistique. Une fois par phase de Magie (la vôtre et celle de votre adversaire), Malekith peut utiliser la Couronne de Fer pour ajouter 1 dé bonus à une de ses tentatives ratées de lancement ou de dissipation. Ce dé peut engendrer une force irrésistible (et un fiasco).

MALEKITH, LE ROI DE L'ÉTERNITÉ 1000 points

Malekith, le Roi de l'Éternité M CC CT F E PV I A Cd
6 8 7 6 6 10 8 10 10

Type de Troupe
Monstre (Personnage Spécial)

Malekith, le Roi de l'Éternité, peut être inclus dans un Ost du Roi de l'Éternité. Son coût en points est inclus dans celui des Seigneurs.

Malekith et sa monture, Seraphon, possèdent un profil de caractéristiques combiné, et en termes de règles, comptent comme une seule figurine avec une sauvegarde d'armure de 3+.

MAGIE :

Malekith, le Roi de l'Éternité, est un Sorcier Niveau 5. Il utilise les sorts du domaine de l'Ombre.

Note des Concepteurs : D'ordinaire, un Sorcier ne peut pas aller au-delà du niveau 4, mais Malekith est tel qu'il fait exception à la règle.

RÈGLES SPÉCIALES :

Frappe Toujours en Premier, Grande Cible, Haine Éternelle (p. 22), **Immunisé à la Psychologie**, **Maître du Savoir (Ombre)**, **Pouvoir Absolu** (voir ci-dessus), **Prouesses Martiales** (p. 22), **Prouesses Meurtrières** (p. 21), **Souffle Toxique** (voir ci-dessus), **Terreur, Vol.**

Roi de l'Éternité : Les unités amies avec Prouesses Martiales dans un rayon de 12" de Malekith effectuent leurs attaques de soutien avec un rang de plus que la normale. Ce bonus se cumule avec les règles permettant à une unité de combattre avec des rangs supplémentaires (comme Prouesses Martiales). Malekith et toutes les unités amies avec Prouesses Meurtrière dans un rayon de 12" de Malekith, relance les jets Pour Blessé ratés en combat.

Sorcier de l'Ombre : Si Malekith subit un fiasco en lançant un sort, vous pouvez relancer le résultat sur le tableau des Fiascos (mais devez accepter le second, même s'il est pire).

Incarnation de l'Ombre : Au début de votre sous-phase des Autres Mouvements, Choisissez une unité amie dans un rayon de 12" de Malekith (ou Malekith lui-même). Jusqu'à la fin de la sous-phase, cette unité gagne la règle spéciale Éthérés et peut se déplacer de jusqu'à 20".

OBJETS MAGIQUES :

Armure de Minuit,
Couronne de Fer (voir ci-dessus).

Asuryath Reforgée : Arme Magique. Les touches d'Asuryath Reforgée ont la règle Blessures Multiples (1D3+1).

TYRION

Avatar de Khaine

Tyrion fut l'un des plus grands héros d'Ulthuan, peut-être même le plus illustre depuis Ænarion.

Pendant des siècles, Tyrion protégea les trônes jumeaux d'Ulthuan, versa son propre sang pour le roi phénix et la reine éternelle. Les ménestrels chantaient même que Malekith, le Roi Sorcier tyrannique de Naggaroth, redoutait le courroux de Tyrion, une distinction accordée avec réticence à de rares individus. Il est certain que les elfes noirs craignaient le prince. Finubar le Voyageur avait souvent dit que la présence de Tyrion sur le champ de bataille valait un millier de lances, non en raison de ses qualités martiales, bien qu'impressionnantes, mais parce que le voir chevaucher au combat sur son noble destrier Malhandir redonnait l'espoir à ceux qui luttèrent sous la bannière du roi phénix, et savait le courage de ceux qui se dressaient face à elle.

Les faits de Tyrion étaient si incroyables qu'il aurait été aisé de les prendre pour des contes, financées par le prince lui-même. Toutefois, rares étaient ceux à démentir les actes de Tyrion, car tous savaient qu'il était un héritier du fabuleux Ænarion, Premier roi phénix, et de sa reine Astarielle. Durant toutes les années après l'époque l'Ænarion, aucun de ses descendants ne lui avaient autant ressemblé que Tyrion. Voir le jeune prince engoncé dans l'Armure Dragon d'Ænarion était comme contempler le roi de jadis.

L'héritage d'Ænarion conféra à Tyrion une force et une volonté sans pareille, ainsi que la noblesse qui remontaient aux premiers jours d'Ulthuan. Toutefois, le sang du Premier roi phénix était également porteur d'une malédiction, qui avait revêtu diverses formes au fil des millénaires. Elle laissa sa marque sur

toute la lignée d'Ænarion, en affligeant généralement le corps ou l'esprit. Au début, beaucoup pensèrent que Tyrion avait été épargné. Toutefois, il devint rapidement évident aux proches du prince que ce n'était pas le cas. Chaque année qui passait voyait l'humeur de Tyrion s'assombrir, à tel point que seul son frère Teclis et la reine éternelle Alarielle étaient capables d'apaiser sa colère.

Le tempérament de Tyrion n'altéra pas le respect qu'il inspirait. Son franc-parler était un changement bienvenu pour ceux qui supportaient depuis longtemps des inextricables mots couverts de la cour du roi phénix. Le prince se préoccupait peu de politique, et pour chaque ennemi qu'il se faisait à la cour, il gagnait de nombreux alliés dont les familles avaient depuis longtemps été spoliées. L'intervention de Tyrion vit l'émergence de nombreux grands héros qui seraient sinon restés enlisés parmi les querelles de la noblesse.

Lorsque Tyrion fit d'Eldyra, une princesse méprisée, son écuyère, ils furent nombreux à le considérer comme le successeur logique de l'actuel roi phénix. De bien des façons, cela semblait inévitable. Finubar s'éloignait de son peuple, et Tyrion assumait de plus en plus souvent le commandement des armées d'Ulthuan. En outre il était bien connu que Tyrion était devenu le consort de la reine éternelle Alarielle, car il portait le Cœur d'Avelorn en marque de sa faveur. Il semblait naturel qu'un enfant issu de leur union, et ainsi des plus grandes lignées d'Ulthuan, ne pouvait présager que du meilleur pour l'avenir des hauts elfes. Ce que personne ne savait, car Tyrion et Alarielle avait gardé la chose secrète à grand-peine, était le fruit tant espéré de leur union avait déjà été enfanté il y a longtemps.

Par tradition, la première fille née du roi phénix et de la reine éternelle durant leur mariage d'état était destinée à succéder à sa mère et ainsi perpétuer le cycle de la souveraine d'Ulthuan. Alarielle avait en effet porté une fille durant sa noce avec le roi phénix, mais c'était Tyrion, non Finubar qui en était le père. La reine éternelle nomma l'enfant Aliathra, qui signifie "chance cachée" dans un ancien dialecte avelorni, et l'éleva néanmoins comme son héritière. Ainsi s'étaient mis en mouvement les événements qui conduirait Tyrion à sa chute, en entraînant Ulthuan avec lui.

Ce dont nul ne se rendit compte, du moins pas Tyrion lui-même, était la véritable nature de sa malédiction héréditaire. Ce n'était pas une tare dans son esprit et son corps, mais une graine qui germait lentement. Avant même de tirer la célèbre épée de Khaine, la Faiseuse de Veuves, Ænarion avaient sans le savoir obtenu la faveur du Destructeur. En effet, il n'aurait pas pu tenir face aux hordes démoniaques sans la bénédiction de Khaine. Ainsi le plus grand des rois phénix avait-il accueilli un fragment de Khaine dans son cœur, une parcelle qui serait transmise de génération en génération.

Chaque ancêtre de Tyrion avait lutté contre cette malédiction, et ils furent nombreux à succomber à la rage qu'elle instilla. Pendant des décennies, cette tare avait bouillonné dans l'âme et le cœur de Tyrion, poussant le prince à des actes de destruction. Toutefois, le prince avait résisté grâce à la force de volonté qui faisait également partie de son héritage, et il était demeuré maître de ses actions. Néanmoins, le contrôle de Tyrion sur lui-même n'était pas total, et son humeur devint finalement si noire que même son frère Teclis ne pouvait plus supporter sa présence.

Le désastre s'abattit tandis que des jours sombres menaçaient. Aliathra, envoyée en tant qu'ambassadrice auprès des nains du Bord du Monde, fut capturée et tuée lors d'un rituel visant le retour de Nagash, le Grand Nécromancien. En dépit de la distance qui le séparait de sa fille, Tyrion sentit sa mort et laissa la colère de Khaine le submerger. Si les circonstances avaient été différentes, même cela n'aurait pas scellé le sort de Tyrion, mais le destin se dressa contre lui.

Morathi avait longtemps désiré Tyrion, car elle voyait en lui son amour perdu Æenarion. Tandis que le prince était au bord de la damnation, la Sorcière Matriarche l'approcha. Ses charmes, et la révélation que Teclis était complice de la mort d'Aliathra, précipitèrent Tyrion dans l'abîme.

Lorsque Tyrion posa ses mains sur la Faiseuse de Veuves quelques jours plus tard, il ne restait rien du noble guerrier qu'il avait été. Il était plus sombre que jamais, avide de verser le sang d'une façon qui aurait plus convenu au Roi Sorcier qu'il avait combattu tant de fois. La Faiseuse de Veuves, forgée pour terrasser un dieu, luisait dans sa main, et même l'armure scintillante d'Æenarion semblait avoir perdu son lustre.

Ainsi, l'ombre de Khaine s'abattait où que Tyrion se rendit. Sur son passage, les esprits faibles devenaient des bêtes, tandis que les forts voyaient leur cruauté exacerbée. À chaque ennemi tué par Tyrion, l'ombre grandissait, noyant des milliers d'âmes de plus sous la malédiction qui avait fini par triompher du prince.

Tyrion était l'un des plus grands défenseurs d'Ulthuan. À présent il est l'Avatar de Khaine, et le destructeur de tous ceux qu'il protégeait jadis.



TYRION, AVATAR DE KHAINE 700 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Tyrion, Avatar de Khaine	5	10	7	5	4	5	10	5	10
Malhandir	10	4	0	4	3	1	5	2	7

Type de Troupe

Cavalerie (Personnage Spécial)

Tyrion, Avatar de Khaine, peut être inclus dans un Ost des Aestyrions. Son coût en points est inclus dans celui des Seigneurs.

RÈGLES SPÉCIALES:

Frappe Toujours en Premier, Frénésie, Immunisé à la Psychologie, Prouesses Meurtrières (page 21).

L'Ombre de Khaine:

Tyrion, Avatar of Khaine, et toutes les unités amis avec la règle spéciale Prouesses Meurtrières à 12" ou moins de lui relance les jets Pour Blessé ratés en combat.

Avatar de Khaine: Tyrion est un objet de sort qui peut utiliser *Réveil des Morts Glorieux*, voir ci-contre.

RÉVEIL DES MORTS GLORIEUX

En tant qu'Avatar de Khaine, Tyrion peut faire appel à ceux qui ont été fauchés au combat pour qu'ils reprennent les armes.

Objet de Sort (niveau de puissance 10). **Invocation** (voir page 9) d'une portée de 18". Tyrion invoque une unité de 2D6+3 Guerriers Squelettes (voir ci-dessous pour le profil, les règles spéciales, les armes et l'équipement). Vous pouvez décider d'invoquer une unité de 3D6+2 Guerriers Squelettes, mais dans ce cas la valeur de l'objet de sort est augmentée à 15. Il est également possible d'invoquer une unité de 4D6+1 Guerriers Squelettes, mais alors, la valeur de lancement de l'objet de sort passe à 20.

OBJETS MAGIQUES:

L'Armure Dragon d'Enarion:

Armure Magique. L'Armure Dragon d'Enarion confère à Tyrion, Avatar de Khaine, une sauvegarde d'armure d'1+ ne pouvant être améliorée, une sauvegarde invulnérable de 4+ et la règle spéciale Né du Feu.

Cœur d'Avelorn: Objet Enchanté.

Confère la règle spéciale Résistance à la Magie (2). De plus, si Tyrion, Avatar de Khaine subit une blessure non-sauvegardée qui devrait le tuer (y compris à cause des règles spéciales Coup Fatal, Coup Fatal Héroïque ou Blessures Multiples), jetez 1D6 avant de le retirer comme perte. Sur 2+, la blessure est annulée mais le Cœur d'Avelorn est détruit. Sur 1 rien ne se passe et Tyrion, Avatar de Haine est retiré comme perte selon les règles normales.

GUERRIERS SQUELETTES

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Guerrier Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	3	Infanterie

ÉQUIPEMENT: arme de base, armure légère, bouclier.

RÈGLES SPÉCIALES:

Mort-vivant: Toutes les unités avec la règle spéciale Mort-vivant ont les règles spéciales Indémoralisable, Instable et Peur, décrites dans le livre de règles de *Warhammer*. Lorsqu'elles sont chargées, les unités avec cette règle spéciale ne peuvent que Maintenir leur Position. Elles ne peuvent pas effectuer de marche forcée à moins d'être dans un rayon de 12" de leur Général.

La Faiseuse de Veuve: Arme Magique.

Les touches de la Faiseuse de Veuves blessent automatiquement et ont la règle spéciale Blessures Multiples (1D6). Les sauvegardes d'armure ne sont pas permises contre les touches de la Faiseuse de Veuves.

La Faiseuse de Veuve ne peut pas être détruite par les sorts ou les objets magiques ennemis.

MALHANDIR

Malhandir est le meilleur coursier d'Ulthuan, un descendant direct de Korhandir, Le Père des Chevaux. Il est aussi vif que le vent, robuste, et fidèle jusqu'à la mort. Malhandir comprend le langage des elfes, bien que Tyrion lui donne rarement d'ordre. Comme tous ceux de sa lignée, le prince des chevaux possède une intelligence qui dépasse de loin celle des animaux inférieurs, et éclipsé même celle de nombreuses créatures qui se déplacent sur deux jambes.

Malhandir se tient toujours aux côtés de Tyrion au combat, mais il est libre de faire comme bon lui semble par ailleurs. L'amitié que le cheval partage avec Teclis et Alarielle n'est qu'à peine en dessous de la loyauté qu'il éprouve pour son maître. Lorsque ce dernier n'a pas besoin de lui, il sert souvent de coursier à Teclis ou se promène dans la forêt d'Avelorn. Bien sûr, cela cesse lorsque le sifflement perçant de Tyrion traverse les Dix Royaumes. Répondant à l'appel, Malhandir utilise alors toute sa vitesse pour retourner auprès de son maître, prêt à combattre une fois de plus.

IMRIK

Prince Héritier de Caledor

Le Prince Imrik est issu de l'une des plus nobles lignées d'Ulthuan. Son sang est royal et descend de Caledor le Dompteur de Fragon, le plus grand des héros elfe. Imrik est pourtant le dernier de sa lignée. Sans qu'il le sache, son sort est lié à celui de son espèce, car son peuple résistera aussi longtemps que le prince aura la force de brandir la Lance des Étoiles et le Cor Dragon de ses ancêtres. Lorsqu'il tombera, les elfes périront peu après.

Durant les premières années de son règne, Imrik a dissimulé son dégoût pour les querelles de clocher et la prudence exacerbée dont faisaient preuve les hauts elfes. Pendant des années, Imrik attendit. Les princes de Caledor avaient toujours été d'une loyauté exemplaire, et Imrik refusait de jeter l'opprobre sur ses aïeux. Mais la timidité du Trône Phénix finit éroder sa patience au fil des ans, et le prince se résolut à montrer l'exemple comme seul Caledor en était capable.

Ainsi, lorsque les sages de Caledor prophétisèrent un âge du feu et de la destruction, Imrik voulut se tenir prêt. Il ordonna que les dragons soient tirés de leur sommeil et qu'on mobilise les armées. Les guerriers de Caledor furent envoyés autour du globe, et apportèrent de l'espoir aux colonies lointaines d'Ulthuan. Des bannières à l'effigie de dragons ornèrent les remparts de chaque forteresse et avant-poste de l'extrémité de la Lustrie aux îles du sud de Cathay. Par ailleurs, Imrik s'intéressa aux guerres dans les royaumes des hommes et leur fournit son soutien. Il menait la charge de nombre de ces batailles, monté sur le puissant Minaithnir, compté parmi les derniers et plus redoutables des dragons.

Les actes d'Imrik ravivèrent la gloire d'Ulthuan, et son étincelante Lance des Étoiles brisa maints murs de

bouclier, mais cela ne suffit pas. Partout, les forces du Chaos étaient en marche, et Imrik voyait que les royaumes civilisés auraient du mal à remporter la guerre qui les étouffait.

Par la suite, Imrik se lança dans cette nouvelle croisade, sûr de la justesse et de la nécessité de sa cause. Mais tandis que le temps passait et que le sang des fils de Caledor coulait pour défendre des terres distantes, le prince réalisa que son cri de ralliement n'avait pas été entendu. Peu de nobles d'Ulthuan avaient suivi son exemple, et certains se moquaient ouvertement de ses actions.

Imrik revint en Ulthuan bouillonnant de colère, déterminé à se confronter avec ses détracteurs. Toutefois, son domaine avait toujours été le champ de bataille, non les cours feutrées de Lothern, et ses arguments furent trop souvent balayés par les discours élaborés de ses adversaires. Peut-être que si Tyrion et Eltharion, qui partageaient ses préoccupations, avaient été présents, Imrik aurait eu plus de poids auprès de la cour du roi phénix. Hélas, les deux princes étaient loin, désespérément à la recherche de la fille de la reine éternelle, Aliathra.

L'humeur d'Imrik s'assombrit au point de requérir une audience auprès du roi phénix, mais il accumula les refus polis. Finubar ne siégeait même plus au conseil, et lorsqu'il s'en était allé, il semblait si exténué qu'Imrik se rendit compte que son soutien aurait été bien maigre. Pire, il était clair pour Imrik que plusieurs membres de la cour cherchaient à se placer en tant que successeur potentiel de Finubar. De telles tractations étaient bien entendu coutumières au sein de la cour, mais il planait un sentiment d'urgence qui était au mieux inconvenant, et de mauvais augure dans le pire des cas.

La patience d'Imrik atteint sa limite, et le prince fut au bord de la trahison. Cela s'instilla lentement. La puissance de Caledor, jusque-là librement accordée aux Dix Royaumes était à présent réservée aux seuls seigneurs et princes disposés à soutenir Imrik dans la course au Trône Phénix. Subitement, ceux qui raillaient le prince devinrent de proches alliés, après avoir constaté la faiblesse de leurs armées. Lorsque revint la comète à deux queues, et qu'Ulthuan fut assailli par les démons à un degré inédit depuis l'époque d'Æenarion, plus personne ne se riait d'Imrik, car tous suppliaient son aide.

Ce fut à ce moment précis que Finubar accorda enfin une audience à Imrik, convoquant le prince de Caledor dans sa tour au milieu de la nuit. S'attendant à être réprimandé pour sa conduite, Imrik fut surpris de voir le roi phénix approuver calmement ses actions, du moins pour ce qu'il put en dire. Finubar parla par énigme et sans finir ses phrases cette nuit-là, comme s'il tentait de transmettre une vérité qu'il avait peine à saisir. À écouter son discours dysarthrique d'autres auraient pris Finubar pour un fou, mais Imrik sut que le futur qu'avait entrevu le roi ne pouvait être expliqué simplement. Ainsi, lorsque Finubar annonça sereinement l'imminence de sa mort, Imrik le crut sans concession.

Lorsqu'Imrik quitta enfin la tour de Finubar, sa résolution était raffermie, et il redoubla d'efforts pour s'assurer du soutien de la cour du roi phénix. Cependant, la discorde grandissait à travers Ulthuan, et les princes des royaumes furent de plus en plus divisés entre Imrik et ceux qui se prétendaient agir en accord avec les souhaits de Finubar. Ainsi, lorsque Tyrion revint sur l'île-continent, il tint Imrik pour responsable de la division d'Ulthuan et s'opposa à lui au sein

de la cour du roi phénix. Abandonné par ses sympathisants versatiles, Imrik dut quitter sa place au conseil et rentra en Caledor. Depuis Tor Caleda, il regarda Tyrion et Teclis repousser les démons hors d'Ulthuan, mais ne s'impliqua dans le conflit que lorsque Caledor ou ses quelques alliés restant étaient directement menacés.

Petit à petit, la Guerre de Reconquête tourna en faveur des elfes, mais Imrik ne tira aucune joie des victoires remportées. Il avait perçu dans le déroulement des événements trop de choses soufflées dans les balbutiements de Finubar, et regarda avec méfiance Tyrion s'épanouir au sein de la cour du roi phénix. Prenant conscience que la guerre contre les démons n'était qu'un prélude à quelque chose de pire, Imrik envoya ses cavaliers dragons à travers les océans, et ordonna à toutes les troupes de Caledor de rentrer. Le prince n'était pas certain de ce qui allait se produire, mais il était déterminé à ce que Caledor y survive.

Peu après, la déesse Lileath visita Imrik en songe. Elle guida le prince au cœur du Grand Vortex, jusqu'à son illustre aïeul, Caledor le Dompteur de Dragons. La déesse et le mage lui parlèrent alors d'un trône usurpé enfin restauré, et d'un terrible futur qui ne pourrait être empêché que si la haine de jadis était laissée de côté. Imrik se réveilla en sueur froide, l'estomac noué. On lui avait demandé d'accomplir l'impensable, mais il sut que Caledor avait dit la vérité, et qu'il n'y avait aucune alternative.

Le matin suivant, un vaisseau naggarothi solitaire gagna le port de Tor Caleda. Ses voiles portaient le signe de Lileath et le dragon de Caledor ornait sa proue. Son arrivée bouleversa irrémédiablement le destin du prince Imrik...



IMRIK, PRINCE HÉRITIER DE CALEDOR 810 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Imrik	6	8	7	7	7	10	8	10	10	Monstre (Personnage Spécial)

Imrik, Prince Héritier de Caledor, peut être inclus dans un Ost du Roi Phénix ou un Ost du Roi de l'Éternité. Son coût en points est inclus dans celui des Seigneurs.

Imrik et sa monture, Minaithnir, possèdent un profil de caractéristiques combiné, et en termes de règles, comptent comme une seule figurine avec une sauvegarde d'armure de 3+.

ÉQUIPEMENT :

- Arme de base

RÈGLES SPÉCIALES :

Frappe Toujours en Premier, Grande Cible, Né du Feu (page 21), **Prouesses Martiales** (page 22), **Terreur, Valeur des Âges** (page 21), **Vol**.

Feu du Dragon : La monture d'Imrik a une Arme de Souffle de Force 4 avec la règle spéciale Attaque Enflammée.

Seigneur des Dragons : Les monstres subissent un malus de -1 Pour Toucher lorsqu'ils attaquent Imrik.

OBJETS MAGIQUES :

La Lance des Étoiles : Arme Magique. La lance des Étoiles ne peut être utilisée que lors d'un tour où le porteur a réussi une charge. Les attaques portées avec la Lance des Étoiles sont résolues avec +3 en Force et ignorent les sauvegardes d'armure. Si le porteur n'a pas réussi une charge à ce tour, il doit se battre avec une autre arme.

Si votre armée inclut Imrik, Prince Héritier de Caledor, aucun autre personnage ne peut brandir l'Arme Magique la Lance des Étoiles du livre *Warhammer : Hauts Elfes*.

Armure du Dompteur de Dragons : Armure Magique. L'Armure du Dompteur de Dragon confère à Imrik, Prince Héritier de Caledor, une sauvegarde invulnérable de 5+.

Le Cor Dragon : Objet Enchanté. Usage Unique. Au début de n'importe lequel de vos tours, vous pouvez faire sonner le Cor Dragon. Imrik, et tous les monstres amis dans un rayon de 12" ont alors la règle spéciale Tenace jusqu'au début de votre prochain tour.

MINAITHNIR

Minaithnir est lié à Imrik depuis bien longtemps. La lignée du prince menace de s'éteindre, tout comme celle de sa monture. Le sang des dragons décline autant que celui des elfes, et Minaithnir compte parmi les dernières créatures vivantes de son espèce.

Comme c'est souvent le cas à Caledor, Imrik n'a pas choisi Minaithnir comme compagnon, sur et en dehors du champ de bataille. C'est le dragon qui a choisi le prince. Au milieu des combats, Imrik gisait mourant sur les contreforts du mont Amari, son corps percé de plusieurs coups cruels de lames naggarothi. C'est alors que la montagne trembla sous l'effet du rugissement de Minaithnir. Le dragon dormait depuis des siècles, mais fut tiré de son sommeil par un caprice du destin et envoyé au secours du jeune prince. Les elfes noirs qui s'éparpillèrent avant l'arrivée de Minaithnir furent chanceux. Tous ceux qui affrontèrent le dragon furent immolés par son souffle ou mis en pièce par ses griffes. Lorsque l'ennemi battit en retraite, Minaithnir porta Imrik à Tor Caleda, où les médecins du prince parvinrent à grand-peine à soigner ses blessures.

Depuis ce jour, Imrik et Minaithnir ont lutté à l'unisson. Le dragon n'a jamais expliqué ce qui l'a poussé à lier son destin à celui du prince, et Imrik, faisant montre de l'orgueil de sa lignée, pensait qu'il s'agissait d'un signe de l'ascension de l'étoile de Caledor. Ce n'est qu'avec la menace de la Rhana Dandra et de temps troublés, qu'Imrik supposa que la loyauté de Minaithnir servait un but plus élevé.



ALARIELLE

Incarnation de la Vie

Les reines éternelles d'Ulthuan sont la tradition la plus ancienne des elfes. Avant les rois phénix, chaque reine éternelle régnait seule, une émissaire d'Isha, dont le sceptre était un don de la Déesse Mère. En temps de paix, elle nourrissait son peuple avec la magie d'Isha ; et dans les rares temps de conflit, elle usait d'un feu protecteur, car une mère ne saurait rester à l'écart lorsque ses enfants sont menacés. Ainsi en fut-il pendant de longues années, le titre et les pouvoirs de reine éternelle transmis de mère en fille au fil des générations. Puis vinrent les rois phénix, et tout changea.

Avec l'invasion des démons et l'ascension d'Ænarion sur le Trône Phénix, le rôle de la reine éternelle passa au second plan. Confrontés à une menace qui ne pouvait être contrée que par la force des armes, les elfes en vinrent à s'appuyer davantage sur leur nouveau roi que sa reine. Ce faisant, ils oublièrent que la force revêt des formes plus subtiles que la simple puissance physique, et perdirent à jamais une part de leur héritage. Astarielle, reine éternelle de cette époque et épouse d'Ænarion, aurait peut-être pu changer cela, mais elle mourut trop tôt. Lorsqu'Yvraine, la fille d'Astarielle, devint la nouvelle reine éternelle des années plus tard, la tradition avait changé, et la plupart des anciens pouvoirs de la souveraine dorénavant ceux des rois phénix.

Les générations défilèrent. La reine éternelle ne fut guère plus qu'un faire-valoir, un joyau qu'il fallait conserver à l'abri des ennemis d'Ulthuan. Protégées par une sororité d'élite, Yvraine et celles qui lui succédèrent furent des atouts politiques. Il leur était interdit de se rendre sur un champ de bataille, car la leur lignée était indispensable à la survie de l'espèce elfique, même si la raison en avait depuis longtemps été oubliée.

Tout changea lorsqu'Alarielle accéda au trône. Fille du sage Bel-Hathor et d'Estrielle l'Argentée, Alarielle avait un caractère si trempé que sa mère en désespérait. Jeune fille, elle échappait souvent à la vigilance de ses gardes et s'enfonçait en Avelorn, où nul ne pouvait la retrouver. À son retour, Alarielle annonçait insouciant, qu'elle avait marché en compagnie de Sernalla, une femme dont les cheveux brillaient sous les étoiles. Nul ne connaissait cette femme parmi la cour d'Estrielle. Redoutant un démon ou un mauvais esprit, la reine éternelle envoya sa fille chez son père à Lothorn, pour vivre en sa demeure. Alarielle obtempéra sans se plaindre, et nul ne songea à la fouiller. S'ils l'avaient fait, ils auraient certainement découvert l'Étoile d'Averlorn, que Sernalla avait offerte à la fille de la reine éternelle.

Plusieurs années après, Bel-Hathor mourut et Alarielle monta sur le trône en tant qu'épouse de Finubar le Voyageur. Dès le début, il était clair que la nouvelle reine éternelle ne serait pas disposée à rester en retrait tandis que sa patrie était menacée. Plusieurs nobles protestèrent, mais Alarielle n'en tint pas compte. Elle arpenta même les champs de bataille plus souvent que son époux. Cela pouvait s'expliquer par l'ampleur inédite des ténèbres qui planaient sur Ulthuan, et car le roi phénix refusait d'ajouter sa voix à ceux qui demandaient à sa reine engagée de se conformer à la tradition. À plusieurs reprises, Alarielle prit le commandement des armées levées pour défendre Ulthuan, sa voix froide et claire portant au-dessus du vacarme des combats, et sa caresse soignant la plus vilaine des blessures. Aucune reine éternelle n'avait jamais manqué du respect de ses sujets, mais nulle depuis l'époque d'Ænarion n'aura été autant adulée qu'Alarielle.

Toutefois, il y a certaines traditions qu'Alarielle refusa de rompre. Elle ne brandit jamais d'acier, aussi grave que fut l'heure, mais elle n'en avait nul besoin car son toucher, comme celui de toutes celles qui l'avaient précédé était l'anathème des créatures au cœur noir. De même, elle n'oubliait jamais son devoir en tant que haute prêtresse d'Isha, même lorsqu'Ulthuan requérait plus un chef militaire qu'un célébrant. Elle affectionnait Avelorn, plus que tout autre royaume. Alarielle marchait pendant des heures sous sa canopée, comme lorsqu'elle était enfant, en parlant avec les arbres de la façon que Sernalla lui avait apprise, et apprit leurs secrets.

Alors que le règne de Finubar se poursuivait, les jours se firent de plus en plus lugubres et Alarielle était toujours en première ligne. Les sœurs d'Avelorn, assignées jusque-là à la protection de la reine éternelle, furent envoyées dans les dix royaumes lutter aux côtés des milices et des nobles. Alarielle devint plus courageuse et déterminée, ne se contentant plus de réagir aux menaces, mais fouillant les brumes d'Yvresse et les versant des Montagnes Annulii afin de prévenir des déprédations des démons. Son mariage rituel avec Finubar était alors achevé depuis longtemps, et il était de notoriété publique qu'Alarielle avait pris le prince Tyrion comme consort, mais nul à part les deux amants ne savait jusqu'où leur union était allée.

À l'approche de la Fin des Temps, le désastre frappa. Aliathra, fille d'Alarielle et future reine éternelle, fut capturée sans qu'aucune tentative de la libérer ne soit couronnée de succès. Tout Ulthuan pleura sa perte, car les elfes pensaient que tout s'arrêterait si la lignée des reines éternelles disparaissait. Alarielle, qui se préoccupait seulement de savoir sa fille en péril, pria qu'on la guide.

Sernalla vint à elle une fois encore, et se révéla être Lileath en personne. Sous la pâle lueur de la lune, la déesse montra à Alarielle comment emprunter les racines du monde, d'anciens chemins qui relient toutes les forêts du globe, et lui offrit de rechercher le secours des wood elves.

Alarielle disparut d'Ulthuan pendant de longs mois, et son absence ne passa pas inaperçue. Lorsqu'elle revint, elle avait changé. Lors de son séjour en Athel Loren, l'âme d'Alarielle avait fusionné avec celle d'Ariel, mourante, qui était la dernière facette de la déesse Isha. Lorsqu'elle dormait sous le Chêne des Âges, la volonté d'Alarielle s'était imposée à celle de la déesse qui s'était jointe à elle. À partir de ce moment, bien qu'elle se rappelât des souvenirs d'Isha, ses pensées et ses décisions restaient les siennes, pas celles de la Déesse Mère. Cependant, son pouvoir était plus grand qu'il ne l'avait jamais été.

Avant sa transformation, Alarielle possédait un contrôle phénoménal sur la magie lumineuse et celle de la vie. Une fois que l'essence d'Isha baignait son âme, la lumière fit place à l'ombre, et elle pouvait bannir d'un simple regard ceux dont la seule présence l'affaiblissait jadis.

Toutefois, ce changement ne fut pas le seul qu'Alarielle aurait à subir. Lors de la dernière bataille sur l'Île des Morts, le vent de la Vie fut lié à son être, et la remodela en un locus du renouveau. À présent, ceux qui luttent aux côtés d'Alarielle sentent le pouvoir de la vie couler dans leurs veines, soigner les blessures les plus terribles, et donner à leurs corps exténués la force de se battre jusqu'au bout.

Alarielle n'est plus seulement la Reine Éternelle, ni même l'Avatar d'Isha. Désormais, elle est la vie incarnée.



ALARIELLE, AVATAR D'ISHA 375 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Alarielle, Avatar d'Isha	5	6	5	3	3	3	6	1	10

Type de Troupe

Infanterie (Personnage Spécial)

Alarielle, Avatar d'Isha, peut être incluse dans un Ost du Roi Phénix. Son coût en points est inclus dans celui des Seigneurs.



MAGIE :

Alarielle, Avatar d'Isha, est un Sorcier de Niveau 4. Elle utilise les sorts du domaine de la Vie, de la Lumière et de la Haute Magie (voir *Warhammer: Hauts Elfes*).

RÈGLES SPÉCIALES :

Bénédiction de Lileath (page 21), **Frappe Toujours en Premier**, **Prouesses Martiales** (page 22), **Valeur des Âges** (page 21).

Anathème du Chaos : Au début de chacune de vos phases de Magie, avant d'effectuer le jet pour déterminer les Vents de Magie, toutes les unités avec la règle spéciale Démoniaque ou Instabilité Démoniaque dans un rayon de 12" d'Alarielle, Avatar d'Isha, subissent 1D6 touches F4, réparties comme des tirs.

Bénédiction d'Isha : Alarielle, Avatar d'Isha, et toutes les unités elfiques amies dans un rayon de 12" d'elle ont une sauvegarde invulnérable de 5+ et sont immunisées à la Peur et la Terreur.

Caresse de Pureté : Les attaques d'Alarielle au corps à corps sont magiques. En outre, elles blessent toujours sur 2+ et ont la règle spéciale Blessures Multiples (1D6) si elles sont portées contre des figurines des Forces de la Destruction.

OBJETS MAGIQUES :

L'Étoile d'Avelorn : Objet Enchanté. Au début de votre phase de Mouvement, désignez un personnage ami dans un rayon de 12" d'Alarielle. Cette figurine récupère immédiatement IPV perdu plus tôt au cours de la bataille. Alarielle ne peut restaurer ses propres PV de la sorte que si aucun autre personnage éligible n'est à portée.

Le bâton d'Avelorn : Objet Cabalistique. Usage Unique. Le Bâton d'Avelorn s'utilise au cours de la phase de Magie. Il permet à Alarielle de tenter de lancer immédiatement un sort qu'elle a déjà lancé au cours de la même phase, et ce même si la tentative précédente a échoué ou provoqué un fiasco. Cette seconde tentative de lancement suit toutes les règles normales par ailleurs.

ALARIELLE, INCARNATION DE LA VIE 540 points

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Alarielle, Incarnation de la Vie	5	6	5	4	4	4	6	3	10

Type de Troupe

Infanterie (Personnage Spécial)

Alarielle, Incarnation de la Vie, peut être incluse dans un Ost du Roi de l'Éternité. Son coût en points est inclus dans celui des Seigneurs.

MAGIE :

Alarielle, Incarnation de la Vie, est un Sorcier de Niveau 5. Elle utilise les sorts du domaine de la Vie.

Note des Concepteurs : D'ordinaire, un Sorcier ne peut pas aller au-delà du niveau 4, mais Alarielle est telle qu'elle fait exception à la règle.

RÈGLES SPÉCIALES :

Caresse de Pureté (Ci-dessus), **Frappe Toujours en Premier**, **Maître du Savoir (Vie)**, **Prouesses Martiales** (page 22), **Prouesses Meurtrières** (page 21), **Valeur des Âges** (page 21).

Locus de Renouveau : Si Alarielle, Incarnation de la Vie, subit un fiasco en lançant un sort, vous pouvez relancer le résultat sur le tableau des Fiascos (mais devez accepter le second résultat, même s'il est pire).

Incarnation de la Vie : Alarielle, Incarnation de la Vie, et toutes les unités amies dans un rayon de 12" d'elle ont une sauvegarde invulnérable de 6+ et la règle spéciale Régénération. De plus, au début de chaque phase de Magie amie, Alarielle et toutes les figurines amies dans un rayon de 12" d'elle regagnent IPV perdu plus tôt au cours de la bataille.

OBJETS MAGIQUES :

L'Étoile d'Avelorn, le Bâton d'Avelorn (voir ci-dessus).





CHAPITRE 3

Scénarios Narratifs

SCÉNARIOS NARRATIFS DU CHAPITRE 1



LA BATAILLE DE LA TOUR DE LA LUNE

Ulthuan, patrie des puissants hauts elfes, n'est pas épargnée par le changement qui balaye le monde, et ce n'est que grâce aux efforts héroïques de Tyrion et de Teclis que les osts démoniaques sont tenus en échec. Alors que la bataille fait rage, Teclis apprend que le gardien des secrets N'kari sert de point d'ancrage aux démons dans le monde matériel. Si N'kari est tué, Teclis sera en mesure de libérer un sort assez puissant pour bannir les démons dans le Royaume du Chaos.

LES ARMÉES

Les joueurs choisissent des armées d'une même valeur en points convenue à l'avance. Un joueur doit sélectionner une armée dans *Warhammer: Hauts Elfes*. L'autre joueur doit sélectionner une armée dans *Warhammer: Démons du Chaos*.

Armée Haut Elfe

L'armée des Hauts Elfes doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles :

- Teclis.
- Tyrion.

Armée Démons du Chaos

L'armée des Démons du Chaos doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles :

- Gardien des Secrets (N'kari).

PREMIER TOUR

Le joueur Haut Elfe a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure six tours de jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Utilisez les points de victoire pour déterminer le vainqueur, tel que décrit dans le livre de règles de *Warhammer* (mais tenez compte de la règle Maîtres du Destin ci-dessous).

Maîtres du Destin

Le niveau de victoire est décalé d'un cran en faveur du camp approprié pour chacun des personnages spéciaux suivants retiré comme perte à l'issue de la bataille :

- N'kari.
- Teclis.
- Tyrion.

Par exemple, si la bataille se termine sur une égalité, mais que N'kari a été tué, alors c'est une victoire pour les Hauts Elfes. Si les Hauts Elfes l'emportent, et que N'kari a été tué, alors c'est une victoire écrasante pour les Haut Elfes.

RÈGLES SPÉCIALES

Magie de la Fin des Temps (page 8).

Slaanesh Ascendant : La règle du Chaos Ascendant du livre *Warhammer: Glötkin* doit être utilisée pour ce scénario. Slaanesh doit être choisi comme dieu ascendant pour les besoins des règles de Chaos Ascendant.

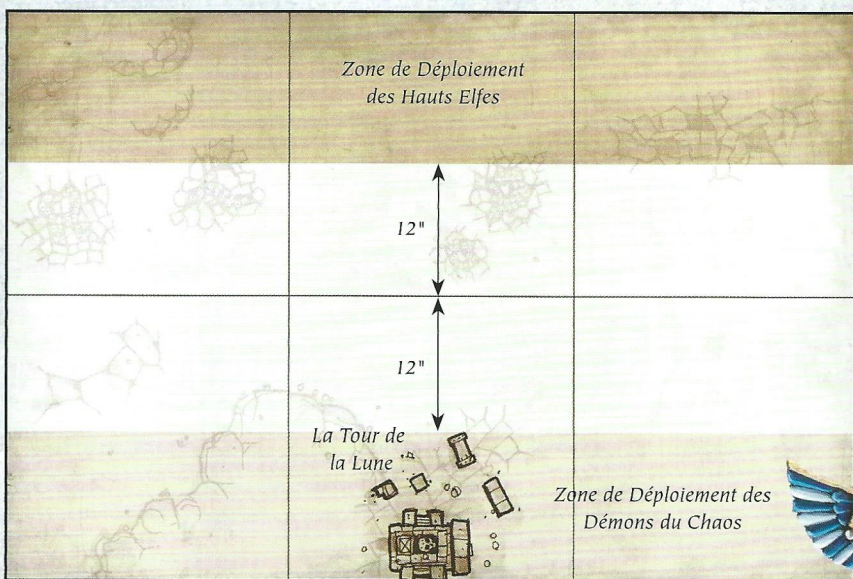
Bannissement des Démons : Un Sorcier de l'armée Haut Elfe connaît le sort *Pouvoir de la Tour de la Lune* (ci-contre). La figurine choisie pour connaître ce sort doit être Teclis s'il fait partie de l'armée des Hauts Elfes.

POUVOIR DE LA TOUR DE LA LUNE (Sort de la Fin des Temps)

20+ pour lancer

La déesse Lileath bannit les démons qui ont profané son temple.

Ce sort ne peut être lancé que si le Général de l'armée des Démons du Chaos a été retiré comme perte. En outre, il ne peut être lancé que par une figurine se trouvant dans le bâtiment Tour de la Lune. *Pouvoir de la Tour de la Lune* est une **malédiction** ciblant toutes les figurines issues de *Warhammer: Démons du Chaos* n'importe où sur le champ de bataille. Toutes les figurines ciblées sont retirées comme perte sans aucune sauvegarde d'aucune sorte autorisée.



LE CHAMP DE BATAILLE

Placez les décors comme indiqué dans le livre de règles de *Warhammer*.

La Tour de la Lune

La Tour de la Lune est un temple dédié à la déesse haut elfe Lileath. Un bâtiment approprié pour le représenter doit être placé en contact avec le centre de la longueur de table de la zone de déploiement des Démons du Chaos.

DÉPLOIEMENT

Le joueur Démons du Chaos se déploie en premier, n'importe où dans sa zone de déploiement. Le joueur Haut Elfe se déploie en second, n'importe où dans sa zone de déploiement.





MASSACRE À LA PORTE DE L'AIGLE

Malus Darkblade mena l'assaut à la Porte de l'Aigle, l'une des fortifications protégeant Ulthuan des attaques elfes noirs. Hélas, pour les Hauts Elfes, plusieurs sections de leurs défenses avaient été endommagées pendant la récente invasion démoniaque et les réparations n'étaient pas encore achevées. Le prince Yvarn dirigea personnellement la défense de la plus grande de ces brèches, repoussant désespérément les assauts des légions de Malus Darkblade dans l'attente de renforts hauts elfes...

LES ARMÉES

Les joueurs choisissent des armées d'une même valeur en points convenue à l'avance. Un joueur doit sélectionner une armée dans *Warhammer: Hauts Elfes*. L'autre joueur doit sélectionner une armée dans *Warhammer: Elfes Noirs*.

Armée des Hauts Elfes

L'armée des Hauts Elfes doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles :

- Prince Haut Elfe à pied (Prince Yvarn).

Armée des Elfes Noirs

L'armée des Elfes Noirs doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles :

- Malus Darkblade.

Note des Concepteurs :

Seule une portion de l'armée des Hauts Elfes commence la partie sur le champ de bataille. Heureusement, les secours sont en route sous la forme de deux contingents. Dans les faits, l'un de ces deux contingents lutta du côté des Elfes Noirs, ce qui engendra un désastre chez les défenseurs Hauts Elfes. Dans ce scénario, seul le joueur Elfe Noir sait

s'il y a ou non des traîtres dans l'armée des Hauts Elfes, afin de préserver l'incertitude de la bataille historique.

Contingents Hauts Elfes

Le joueur Haut Elfe doit séparer les unités de son armée, mis à part son Général, en trois *contingents*. Chaque contingent doit inclure au moins une unité. De plus, les unités issues de la même entrée de liste d'armée doivent se trouver dans le même contingent. Par exemple, si l'armée des Hauts Elfes contient plusieurs Chars de Tiranoc, ils doivent tous faire partie du même contingent.

Le joueur Elfe Noir choisit ensuite un de ces contingents. Le Général de l'armée des Hauts Elfes est ajouté à ce contingent, et ce dernier sera déployé au début de la bataille (voir Déploiement ci-contre). Les deux contingents restants seront disponibles en tant que renforts (voir les règles spéciales).

PREMIER TOUR

Le joueur Elfe Noir a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure six tours de jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Utilisez les points de victoire pour déterminer le vainqueur, tel que décrit dans le livre de règles de *Warhammer* (mais tenez compte de la règle Infamie! ci-dessous).

Infamie!

Si le joueur Elfe Noir déclare qu'un des contingents Haut Elfe abrite des traîtres (voir la règle Infamie! Infamie! ci-contre), alors à l'issue de la bataille, niveau de victoire est décalé d'un cran en faveur du joueur Haut Elfe.

Par exemple, dans une bataille utilisant un contingent de traîtres, une égalité compte comme une victoire pour le joueur Haut Elfe, tandis qu'une victoire écrasante du joueur Elfe Noir serait ramenée à une simple victoire.

RÈGLES SPÉCIALES

Magie de la Fin des Temps (page 8).

Infamie! Infamie! Avant la bataille, le joueur Elfe Noir doit écrire sur un morceau de papier si l'un des contingents Haut Elfe est composé de traîtres. Si aucun n'est dans ce cas, écrivez "Il n'y a aucun traître."; sinon, écrivez clairement lequel des deux contingents a changé de camp. Pliez ensuite le papier et laissez-le de côté jusqu'à en avoir besoin (voir la règle spéciale Renforts ci-dessous).

Renforts: Le joueur Haut Elfe a deux contingents en renforts. L'un d'eux premier arrive au troisième tour, l'autre au quatrième tour.

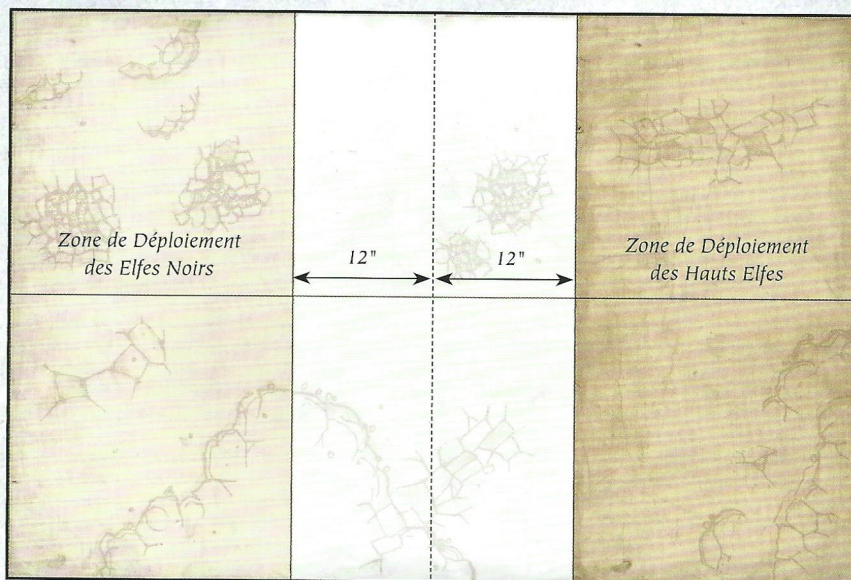
Au début du troisième tour de jeu, avant les tours de joueur, le joueur Haut Elfe doit choisir l'un des deux contingents. Le joueur Elfe Noir doit alors dire s'il s'agit de traîtres ou de loyalistes (voir Infamie! Infamie! ci-dessus). Si le contingent est loyal, ses unités arrivent en tant que renforts

lors du tour de joueur Haut Elfe. Si ce sont des traîtres, ils arrivent lors du tour de joueur Elfe Noir. Le deuxième contingent arrive de la même manière, au quatrième tour.

Le joueur Elfe Noir doit déclarer en toute bonne foi si un contingent est loyal ou non, en montrant le papier lorsqu'il annonce un contingent de traîtres, ou lorsque le second détachement s'avère être loyal.

Les unités d'un contingent doivent entrer en jeu à partir du même bord de table, et ne peuvent pas le faire dans la zone de déploiement des Elfes Noirs. Le second contingent doit entrer en jeu par un bord de table différent du premier contingent de renforts.

Traîtres: Toutes les unités d'un contingent de traîtres sont des Alliés Désespérés de l'armée d'Elfes Noirs. Le joueur Elfe Noir contrôle les unités de traîtres comme si elles faisaient parties de son armée et décide où et comment elles sont déployées.



LE CHAMP DE BATAILLE

Placez les décors comme indiqué dans le livre de règles de *Warhammer*.

Note des Concepteurs: Ce scénario se concentre sur la bataille qui a eu lieu à la brèche de la Porte de l'Aigle, ainsi les joueurs n'ont pas à inclure de décors représentant des fortifications.

DÉPLOIEMENT

Tirez au dé pour savoir quel joueur choisit la moitié de table sur laquelle il va se déployer. Son adversaire se déploie sur la moitié de table opposée.

Le joueur Haut Elfe se déploie en premier, n'importe où dans sa zone de déploiement. Il ne peut déployer que les

unités du contingent choisi par le joueur Elfe Noir; toutes les unités restantes arriveront plus tard comme renforts (voir Contingents Hauts Elfes ci-contre).

Le joueur Elfe Noir se déploie en second, n'importe où dans sa zone de déploiement.



LA BATAILLE DES MARCHES DU PATROUILLEUR

La Bataille des Marches du Patrouilleur fut un affrontement confus. Morathi avait puisé dans la magie des plaines d'Ellyrion pour transporter une petite armée commandée par Caradryan dans un piège mortel. Les forces des hauts elfes étaient dispersées et isolées et se sont retrouvées assaillies de toute part par une armée bien supérieure en nombre. Alors que tout semblait perdu Tyrion arriva à l'apogée de la bataille. En première ligne, il ordonna à sa cavalerie de charger les elfes noirs, tandis que le reste de ses forces suivaient.



LES ARMÉES

Les joueurs choisissent des armées d'une même valeur en points convenue à l'avance. Un joueur doit sélectionner une armée dans *Warhammer: Hauts Elfes*. L'autre joueur doit sélectionner une armée dans *Warhammer: Elfes Noirs*.

Armée des Hauts Elfes

L'armée des Hauts Elfes doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles :

- Caradryan.
- Korhil.
- Tyrion.

Armée des Elfes Noirs

L'armée des Elfes Noirs doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles :

- Malus Darkblade.

Contingents Hauts Elfes

Le joueur Haut Elfe doit séparer les unités de son armée, mis à part son

Général, en trois *contingents*. Chaque contingent doit inclure au moins une unité. En outre, toutes les figurines de cavalerie doivent faire partie du même contingent. Le Général Haut Elfe et tous les personnages spéciaux autres que Caradryan sont joints au contingent de cavalerie.

Le joueur Elfes Noir choisit ensuite un contingent, autre que celui de la cavalerie. Caradryan, s'il est disponible, est ajouté au contingent choisi par le joueur Elfe Noir, et sera déployé au début de la bataille (voir Déploiement ci-contre). Les deux contingents restants sont disponibles en tant que renforts (voir les règles spéciales)

PREMIER TOUR

Le joueur Haut Elfe a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure six tours de jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Utilisez les points de victoire pour déterminer le vainqueur, tel que décrit dans le livre de règles de *Warhammer*.

RÈGLES SPÉCIALES

Magie de la Fin des Temps (page 8).

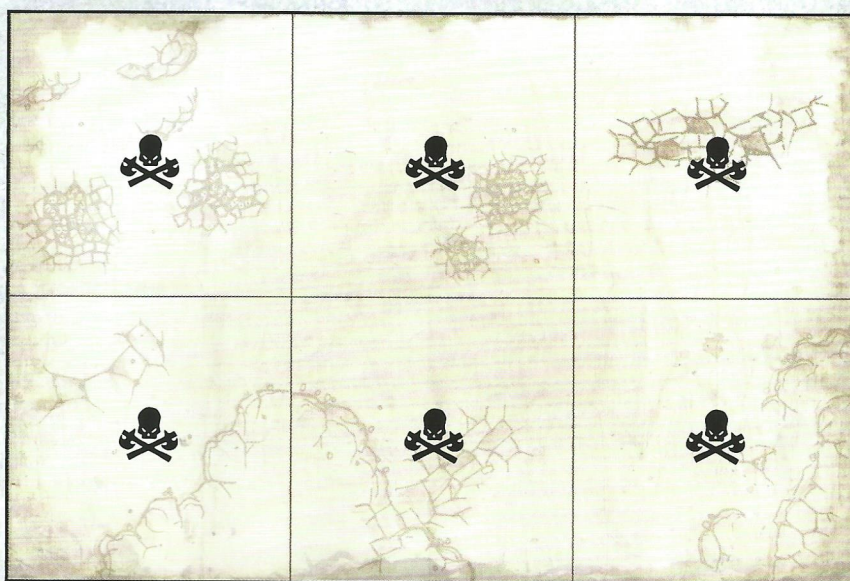
Renforts: L'armée des Hauts Elfes a deux contingents de renforts, l'un d'eux étant le "contingent de cavalerie" qui contient toutes les figurines de cavalerie des Hauts Elfes. Le contingent de cavalerie arrive au premier tour, et l'autre contingent arrive au troisième tour.

La Magie des Plaines d'Ellyrion:

Le Joueur Elfes Noirs peut utiliser les propriétés magiques des plaines d'Ellyrion durant l'une de ses phases de Magie. Le recours à la Magie des Plaines d'Ellyrion doit être déclaré au début de la phase de Magie du joueur Elfe Noir, avant de déterminer les Vents de Magie. Lorsque la Magie

des Plaines d'Ellyrion est employée, le joueur Elfe Noir peut choisir 1D3+1 unités de l'armée des Hauts Elfes se trouvant sur le champ de bataille, mais pas engagées en combat, et les déplacer en un autre endroit du champ de bataille. La nouvelle position doit être sur du terrain découvert, et toutes les figurines de l'unité doivent se trouver à au moins 1" de toute autre figurine ou d'un terrain infranchissable. Le joueur Elfe Noir ne peut pas modifier la formation de l'unité pendant ce mouvement spécial. Une fois les 1D3+1 unités déplacées, le joueur Haut Elfe peut effectuer une reformation gratuite de chaque unité déplacée, selon ce qui est décrit page 14 du livre de règles de *Warhammer*.

Défense de Tous Côtés: Les unités d'Infanterie Haut Elfes peuvent déclarer adopter une formation de Défense de Tous Côtés lorsqu'elles effectuent une reformation. Effectuez une reformation selon ce que décrit le livre de règles de *Warhammer*, et déclarer que l'unité adopte une formation de Défense de Tous Côtés à l'issue de la reformation. Une unité en Défense de Tous Côtés ne peut pas se déplacer, mais compte comme dépourvue de flancs et de dos pour le calcul des bonus de résultats de combat. Une unité peut rompre sa Défense de Tous Côtés en profitant d'une reformation, ou une reformation de combat pour déclarer qu'elle interrompt sa Défense de Tous Côtés. Une unité qui fuit cesse immédiatement d'être en Défense de Tous Côtés.



LE CHAMP DE BATAILLE

Placez les décors comme indiqué dans le livre de règles de *Warhammer*.

DÉPLOIEMENT

La table est divisée en 6 zones égales comme montré sur la carte ci-dessus. Le joueur Elfe Noir doit déployer une unité de son armée en premier, puis le joueur Haut Elfe doit déployer une unité de son contingent de départ, et ainsi de suite. Les Machines de Guerre, les Chars et les Monstres doivent chacun être déployés comme une unité séparée.

Les personnages peuvent être déployés seuls, ou rejoindre une unité et être déployés avec elle. Si un joueur n'a plus d'unité à déployer, son adversaire déploie ses unités restantes l'une après l'autre jusqu'à ce que toutes aient été disposées sur la table de jeu.

Lorsqu'une unité (et ses personnages rattachés) est choisie, elle doit être déployée entièrement dans l'une des 6 zones de la table. C'est le joueur Elfe Noir qui choisit dans quelle zone se déploient les unités (même celles des Hauts Elfes), et il peut choisir toute zone qui ne contient pas déjà une unité ennemie. Le joueur qui contrôle l'unité peut ensuite la placer comme bon lui semble à l'intérieur de la zone choisie.

Une fois les unités de départ déployées, déterminez aléatoirement une largeur de table. C'est le bord de table par lequel arriveront les renforts Hauts Elfes.



LA BATAILLE DE L'ÎLE BLAFARDE

Malekith était déterminé à tirer la Faiseuse de Veuves. En route vers l'Île Blafarde, son passage fut barré par les défenseurs du Temple de Khaine, et une âpre bataille éclata tandis que Malekith tentait de se frayer un chemin jusqu'à l'objet de sa convoitise. Il savait que Tyrion, n'était pas loin, et qu'il était tout autant que lui déterminé à s'emparer de la fameuse épée.

LES ARMÉES

Les joueurs choisissent des armées d'une même valeur en points convenue à l'avance. Un joueur doit sélectionner une armée dans *Warhammer: Hauts Elfes*. L'autre joueur doit sélectionner une armée dans *Warhammer: Elfes Noirs*.

Armée des Hauts Elfes

L'armée des Hauts Elfes doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles :

- Alith Anar.
- Caradryan.
- Korhil.
- Prince à pied (Anaran).
- Mage à pied (Anarelle).
- Teclis.
- Tyrion.

Armée des Elfes Noirs

L'armée des Elfes Noirs doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles :

- Kouran Darkhand.
- Malekith.
- Morathi.

Contingents Hauts Elfes

Le joueur Haut Elfe doit séparer son armée, mis à part son Général, en deux *contingents*. Chaque contingent doit comprendre au moins une unité.

Le joueur Elfe Noir choisit ensuite un des contingents. S'ils sont disponibles, Alith Anar, Anaran et Anarelle sont ajoutés au contingent choisi par le joueur Elfe Noir, et seront déployés au début de la bataille (voir Déploiement, ci-contre). Les personnages spéciaux restants et l'autre contingent seront disponibles en tant que renforts (voir les règles spéciales).

L'Héritage d'Eltharion

Si Anaran et/ou Anarelle sont incluses dans l'armée des Hauts Elfes, Anaran doit brandir Croc d'Acier, et Anarelle, recevoir le Talisman de Hœth. Ces objets ne coûtent aucuns points et sont décrits dans l'entrée Eltharion le Sinistre de *Warhammer: Hauts Elfes*.

PREMIER TOUR

Le joueur Haut Elfe a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure six tours de jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Utilisez les points de victoire pour déterminer le vainqueur, tel que décrit dans le livre de règles de *Warhammer*, (mais tenez compte de la règle La Faiseuse de Veuves ci-dessous).

La Faiseuse de Veuves

Si un camp parvient à s'emparer de la Faiseuse de Veuves (voir les règles spéciales), alors le résultat est décalé d'un cran en faveur de ce camp.

Par exemple, si la bataille se termine sur une égalité et qu'un camp s'est emparé de la Faiseuse de Veuves, il remporte une victoire, mais la victoire d'un camp sera changée en égalité si l'autre camp a réussi à s'emparer de la Faiseuse de Veuves.

RÈGLES SPÉCIALES

Magie de la Fin des Temps (page 8).

S'emparer de la Faiseuse de Veuves:

Seul le Général Haut Elfe ou Elfe Noir peut s'emparer de la Faiseuse de Veuves. Pour ce faire, une de ces figurines doit accomplir l'une des choses suivantes:

- Entamer son tour à 3" ou moins de l'Autel de Khaine.
- Combattre en défi le porteur de la Faiseuse de Veuves et provoquer le retrait comme perte du porteur à l'issue du défi.

Une figurine qui s'empare de la Faiseuse de Veuves peut l'utiliser (voir les règles de la Faiseuse de Veuves page 30). Si la figurine a déjà une arme magique, elle doit utiliser la Faiseuse de Veuves à la place de celle-ci.

Shadowblade: Si un joueur dispose de la figurine de Shadowblade dans sa collection, Shadowblade attaquera la première figurine à s'emparer de la Faiseuse de Veuves. Cette attaque est résolue en un seul round de

combat au début du tour, en dehors de la séquence de jeu normale, entre la figurine qui s'empare de la Faiseuse de Veuves et Shadowblade. Quel que soit le résultat du combat, Shadowblade disparaît à la fin du round, et ne réapparaîtra plus durant la bataille. Si aucun des joueurs ne possède la figurine de Shadowblade cette attaque n'a pas lieu.

Lors de ce round de combat, celui qui affronte Shadowblade ne peut pas utiliser la Faiseuse de Veuves. S'il survit au combat il s'en empare et peut l'utiliser selon les règles précédentes.

Renforts: Le joueur Haut Elfe a deux contingents. Le premier (choisi par le joueur Elfe Noir) se déploie au début de la bataille, et le second, qui inclut le Général de l'armée des Hauts Elfes, arrive au troisième tour par la longueur de table du joueur Elfe Noir.

Revenants de Khaine: Après le déploiement, le joueur Haut Elfe peut choisir une unité de lanciers de son armée pour être les Revenants de Khaine. Ils ont la règle spéciale

Indémoralisable si au moins une figurine de l'unité se trouve à 6" ou moins de l'Autel de Khaine.

Un Ver dans le Fruit: Au début du troisième tour du joueur Haut Elfe, les deux joueurs choisissent un Héros ou un Seigneur du camp opposé, mis à part son Général. Le joueur Elfe Noir choisit en premier. La figurine choisie change immédiatement de camp et rejoint l'armée adverse. Si le personnage est dans une unité, cette unité change également de camp.

De plus, le joueur Haut Elfe jette 1D6 pour chaque unité Elfe Noir qui n'est pas un personnage et n'en n'inclut pas. Sur 1-4 l'unité reste dans le camp Elfe Noir. Sur 5+ elle change de camp et rejoint l'armée des Hauts Elfes.

Toutes les unités qui changent de camp sont traitées comme Alliés Désespérés par les unités Hauts Elfes. Si elles se trouvaient engagées en combat au moment de changer de camp, leur (nouveau) commandant, les séparent d'immédiatement d'1" de leurs nouveaux alliés.



DÉPLOIEMENT

Le joueur Haut Elfe se déploie en premier, n'importe où dans sa zone de déploiement. Le joueur Elfe Noir se déploie en second, n'importe où dans sa zone de déploiement.

LE CHAMP DE BATAILLE

Placez les décors comme indiqué dans le livre de règles de Warhammer.

L'Autel de Khaine

"Ce n'était pas l'œuvre des mortels, mais celle du Destructeur en personne. Il changea plusieurs fois de forme selon l'humeur du dieu de la guerre; parfois ce fut une immense ziggourat; d'autres fois, une caldeira de sang en ébullition, ou une ruine hantée par les ombres. La seule constante du lieu est son autel, et la Faiseuse de Veuves qui y repose."

Un élément de décor approprié pour représenter l'Autel de Khaine doit être placé en contact avec le centre de la longueur de table du joueur Haut Elfe.



LA BATAILLE DE WITHELAN

Tyrion, à la tête d'une armée de hauts elfes et d'elfes noirs, Morathi à son côté, s'est rendu dans les anciennes forêts d'Avelorn, afin d'épouser Alarielle, et de placer les wood elves sous son commandement. Lorsqu'Alarielle déclina l'offre de Tyrion, Morathi libéra un ancien enchantement qui plongea la reine éternelle dans un coma magique. Tandis qu'elle s'écroulait, Tyrion s'élança, déterminé à capturer Alarielle de force, mais sa route fut barrée par Orion et les wood elves. Une bataille brutale s'engagea alors dans les clairières d'une forêt jadis si paisible.

LES ARMÉES

Les joueurs choisissent des armées d'une même valeur en points convenue à l'avance. Un des joueurs doit sélectionner une armée du livre *Warhammer: Wood Elves*. L'autre joueur doit lever une armée choisie dans la liste d'armée de l'Ost des Aestyryons (page 21).

Armée des Wood Elves

L'armée des Wood Elves doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles :

- Araloth.
- Durthu.
- Glade Lord (Daith).
- Spellweaver (Naieth).

En complément des troupes ci-dessus, l'armée doit comprendre Alarielle et Orion. Ces figurines sont incluses gratuitement (elles sont prises en compte dans les Conditions de Victoire, et pour la règle spéciale Germe de Ténèbres ci-contre).

Le joueur Wood Elf aura également besoin d'un Pilier de Pouvoir (page 10).

L'armée Wood Elves peut également inclure des Demoiselles d'Honneur de la Reine Éternelle et des unités de Sœurs d'Avelorn issues de *Warhammer: Hauts Elfes*.

Ost des Aestyryons

L'Ost des Aestyryons doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles :

- Korhil.
- Morathi.

En complément des troupes ci-dessus, l'armée doit comprendre Tyrion, Avatar of Khaine. Tyrion est inclus gratuitement et ne coûte aucuns points (il est pris en compte dans les Conditions de Victoire, voir ci-contre).

PREMIER TOUR

Le joueur de l'Ost des Aestyryons a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure six tours de jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, le vainqueur est déterminé comme suit :

- Si Orion n'a pas été retiré comme perte, le joueur Wood Elf remporte une victoire écrasante.
- Si Alarielle n'a pas été retirée comme perte mais qu'Orion et Tyrion l'ont été, le joueur Wood Elf remporte une victoire.
- Si Orion, Alarielle et Tyrion ont été retirés comme perte, la bataille est une égalité.
- Si Alarielle et Orion ont été retirés comme perte, mais pas Tyrion, le joueur de l'Ost des Aestyryons remporte une victoire.

RÈGLES SPÉCIALES

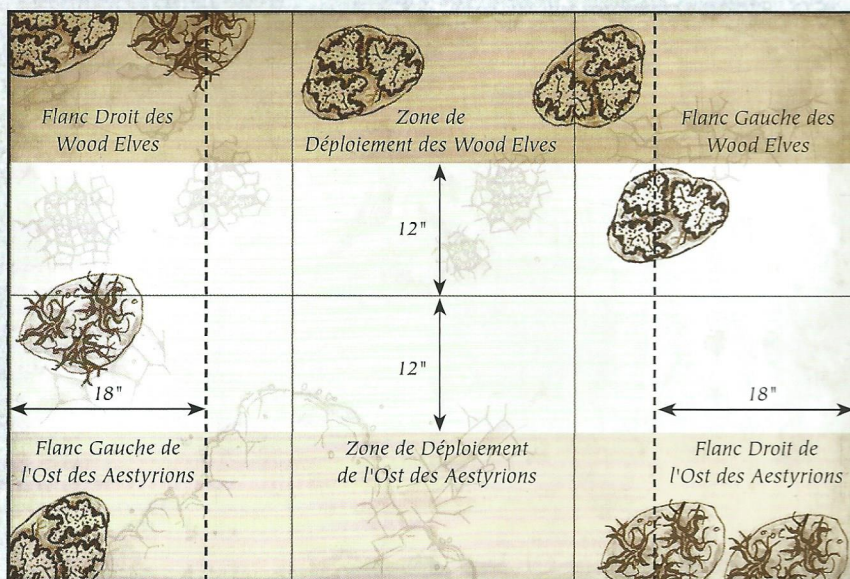
Magie de la Fin des Temps (page 8).

Germe de Ténèbres: Alarielle n'est pas déployée au début de la bataille. Au lieu de cela, si Orion est retiré comme perte, placez immédiatement Alarielle en contact avec la longueur de table de la zone de déploiement des Wood Elves.

Si cela est impossible, quelle qu'en soit la raison, le joueur Wood Elf doit placer Alarielle aussi proche que possible de cet emplacement.

immédiatement, Alarielle lance le sort *Invocation de Pilier de Pouvoir* (page 10), même si ce n'est pas la phase de Magie. Aucun jet n'est nécessaire et le sort ne peut être dissipé d'aucune façon.

Pour le restant du tour où Alarielle est apparue, et durant tout le tour de joueur suivant, toutes les figurines de l'Ost des Aestyrions combattent comme si elles avaient raté un test de Peur (c'est-à-dire que leur CC est réduite à 1, à moins qu'elles ignorent les effets de la Peur).



LE CHAMP DE BATAILLE

Placez les décors comme indiqué dans le livre de règles de *Warhammer*.

La Forêt d'Avelorn

La bataille a lieu dans une clairière de la forêt d'Avelorn. Par conséquent, les joueurs doivent placer autant de décors de forêt et de bois à leur disposition que possible sur les bords du champ de bataille, et dans la zone de déploiement de l'armée des Wood Elves. Les règles de Forêts Mystérieuses ne sont pas utilisées ; toutes les forêts sont traitées comme des forêts ordinaires dans ce scénario.

DÉPLOIEMENT

Tirez au dé pour désigner le joueur qui se déploie en premier. Le joueur qui gagne le tir au dé doit déployer une unité de son armée, puis son adversaire fait de même, et ce jusqu'à ce que toutes les unités soient déployées.

Avant de déployer chaque unité, le joueur qui la contrôle doit effectuer un jet sur le tableau de Déploiement ci-contre pour voir où l'unité peut être déployée. Les personnages peuvent être déployés seuls, en effectuant un jet comme toutes les unités, ou se déployer comme élément d'une unité qu'ils peuvent rejoindre (précisez que le personnage a rejoint l'unité avant d'effectuer le jet pour savoir où l'unité et le personnage se déploient). Les Machines de Guerre sont déployées individuellement. Les règles Éclaireurs et Avant-garde ne peuvent pas être utilisées dans ce scénario.

Tyrion et Orion

Tyrion doit se déployer seul et non dans une unité. Lorsque Tyrion ou Orion sont déployés, ne lancez pas de dé sur le tableau de Déploiement ci-contre. Le premier de ces personnages doit être déployé dans sa moitié de table, à 6" ou moins de la ligne centrale, et à 12" ou moins d'une des largeurs de table. Le second est déployé dans sa moitié de

table, à 6" ou moins de la ligne centrale et à 12" ou moins de la largeur de table opposée.

Note des Concepteurs : L'objet de cette règle un peu longue est de placer Tyrion et Orion en première ligne de leurs armées, mais éloignés l'un de l'autre, comme dans l'histoire.

Tableau de Déploiement

- 1 : Flanc Gauche.** L'unité entière est placée dans la moitié de table du joueur, à plus de 12" de la ligne centrale, et à 18" ou moins de la largeur de table gauche du joueur.
- 2 : Flanc Droit.** L'unité entière est placée dans la moitié de table du joueur, à plus de 12" de la ligne centrale, et à 18" ou moins de la largeur de table droite du joueur.
- 3-5 : Centre.** L'unité entière est placée dans la moitié de table du joueur, à plus de 12" de la ligne centrale, et à plus de 18" des largeurs de tables.
- 6 : Au Choix.** L'unité entière doit être placée n'importe où dans la moitié de table du joueur à plus de 12" de la ligne centrale.

SCÉNARIOS NARRATIFS DU CHAPITRE 2



LA PART DU TRAÎTRE

Dans un pari désespéré pour contrer Tyrion et Morathi, Korhil a volé la Faiseuse de Veuves et a fui au nord vers l'armée commandée par Hellebron. Le voleur fut vite découvert et Korhil se retrouva encerclé par les cavaliers noirs de Tyrion au milieu d'un obscur ensemble de pierres droites appelé le Temple d'Analдар. Lorsque tout semble perdu, Korhil reçoit l'aide inattendue d'un assassin appelé Shadowblade, et parvient à tenir juste assez longtemps pour permettre à l'armée d'Hellebron de gagner les lieux. Il s'ensuit une bataille délicate tandis que les deux camps qui marchaient en colonne se déploient en hâte.

LES ARMÉES

Les joueurs choisissent des armées d'une même valeur en points convenue à l'avance. Un des joueurs doit sélectionner une armée du livre *Warhammer: Elfes Noirs*. L'autre joueur doit sélectionner une armée sans la liste d'arme de l'Ost des Aestyrions (page 21).

Armée des Elfes Noirs

L'armée des Elfes Noirs doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles :

- Hellebron.
- Shadowblade.

Korhil et les Lions Blancs

En complément des troupes ci-dessus, l'armée doit comprendre Korhil et une unité de 5 à 10 Lions Blancs de Chrace de *Warhammer: Hauts Elfes*.

Ces figurines ne coûtent aucuns points (elles sont prises en compte dans les Conditions de Victoire, ci-contre). Elles sont traitées comme alliés désespérés par l'armée des Elfes Noirs.

Ost des Aestyrions

L'Ost des Aestyrions doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles :

- Morathi.
- Prince Haut Elfe à pied (Prince Dannor).

PREMIER TOUR

Tirez au dé après le déploiement. Le gagnant décide quel joueur a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure six tours de jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp qui contrôle la Faiseuse de Veuves à la fin de la bataille est déclaré vainqueur (voir les règles spéciales).

RÈGLES SPÉCIALES

Magie de la Fin des Temps (page 8).

Renforts: Toutes les unités des deux armées arrivent en renfort, sauf les unités citées dans les instructions de déploiement ci-dessous. Le tour où une unité arrive dépend de son type de troupe et de ses règles spéciales:

Tour Un: Les unités avec les règles spéciales Avant-garde, Cavalerie Légère, Éclaireurs ou Vol.

Tour Deux: les unités de Cavalerie et de Cavalerie Monstrueuse qui ne sont pas arrivées au tour un.

Tour Trois: Toutes les unités restantes.

Avant de déployer chaque unité, le joueur qui les contrôle doit jeter un dé et se référer à la carte de déploiement ci-dessous pour savoir où il peut déployer son unité. L'unité doit être déployée sur sa longueur de table, entièrement dans la zone déterminée par le jet de dé.

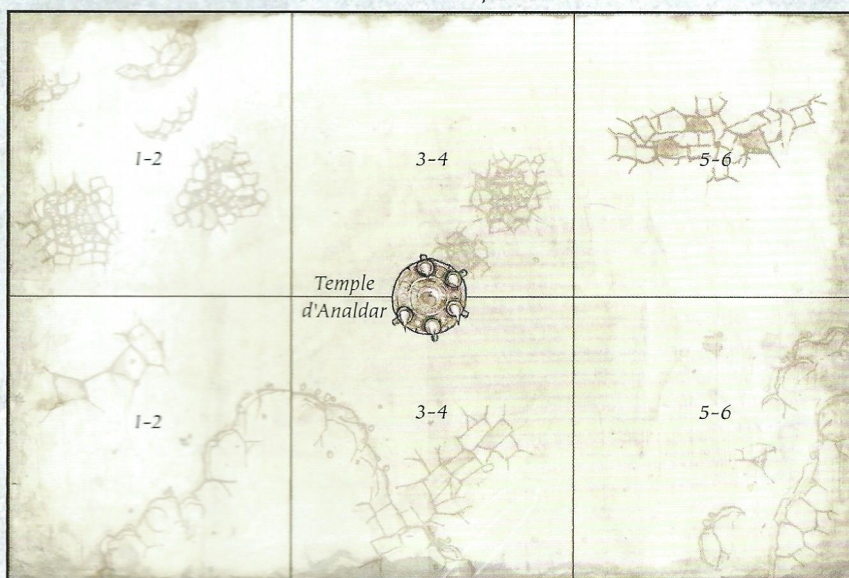
Les personnages peuvent être déployés seuls, ou se déployer comme élément d'une unité qu'ils peuvent rejoindre (précisez que le personnage a rejoint l'unité avant d'effectuer le jet pour savoir où l'unité et le personnage se déploient). Les Machines de Guerre sont déployées individuellement.

La Faiseuse de Veuves: Au début de la bataille, la Faiseuse de Veuves est portée par Korhil. Korhil la porte mais ne peut pas s'en servir, ni aucune autre figurine: l'unique but de l'épée dans ce scénario est de déterminer le camp vainqueur. Si la figurine

qui porte la Faiseuse de Veuve est retirée comme perte, (ou retirée de la table quelle qu'en soit la raison), la Faiseuse de Veuve est immédiatement transférée à la figurine ennemie la plus proche du précédent porteur avant qu'il soit retiré du jeu. C'est la seule façon pour la figurine qui porte la Faiseuse de Veuve de s'en séparer (c'est-à-dire que vous ne pouvez pas volontairement la transférer d'une figurine à une autre).

Morathi et Korhil: Si, à la fin de la partie, Morathi est à 6" ou moins de Korhil, le joueur de l'Ost des Aestyrions doit jeter 1D6. Sur 1, Korhil conserve la Faiseuse de Veuve et le joueur Elfe Noir gagne la bataille. Sur 2+, Morathi prend le contrôle de la Faiseuse de Veuves et le joueur de l'Ost des Aestyrions triomphe. Dans tous les autres cas, le joueur contrôlant la Faiseuse de Veuve à la fin de la partie l'emporte, sans jet de dé.

Bord de Table des Elfes Noirs



Bord de table de l'Ost des Aestyrions

LE CHAMP DE BATAILLE

Placez les décors comme indiqué dans le livre de règles de Warhammer.

Le Temple d'Analdar

Une figurine appropriée doit être placée pour représenter le Temple d'Analdar au centre du champ de bataille. Elle est traitée comme un Cercle Magique (page 125 du livre de règles de Warhammer).

DÉPLOIEMENT

Le joueur Elfe Noir doit tout d'abord déployer Korhil, les Lions Blancs et Shadowblade (s'il est disponible) sur la figurine représentant le Temple d'Analdar. Les Lions Blancs ont la règle spéciale Tirailleurs dans ce scénario.

Le joueur de l'Ost des Aestyrions peut ensuite déployer jusqu'à deux unités de Cavaliers Noirs n'importe où à plus

de 3" de toute figurine du joueur Elfe Noir, mais à 18" ou moins du Temple d'Analdar.

Toutes les autres unités des deux camps arrivent en tant que renforts, à partir du premier tour (voir les règles spéciales ci-dessus).



LA BATAILLE FINALE

Le point culminant de la lutte de plus en plus âpre entre Tyrion et Malekith eut lieu sur l'île des Morts. Les forces de Malekith étaient alignées en formation défensive autour du Grand Vortex, afin de protéger Teclis et les meilleurs Maîtres du Savoir d'Ulthuan, qui tentaient de défaire le maelstrom magique créé par Caledor des millénaires auparavant. Face à eux se trouvaient toutes les forces que Tyrion avait pu rassembler. Tyrion et ses guerriers étaient poussés par la rage et la volonté de verser le sang de leurs ennemis et ne suivaient aucun plan de bataille cohérent. La bataille finale qui déciderait du sort d'Ulthuan allait débiter.

LES ARMÉES

Les joueurs choisissent des armées d'une même valeur en points convenue à l'avance. Un joueur doit sélectionner une armée dans la liste d'armée de l'Ost du Roi Phénix (page 22). L'autre joueur doit sélectionner une armée dans la liste d'armée de l'Ost des Aestyrions (page 21).

Ost du Roi Phénix

L'Ost du Roi Phénix doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles :

- Alarielle, Avatar d'Isha.
- Araloth.
- Imrik, Prince Héritier de Caledor.
- Naestra & Arahane.
- 3 Maîtres du Savoir de Hæth.

En complément des troupes ci-dessus, l'armée doit comprendre Malekith, le Roi Phénix, et Teclis. Ces figurines sont incluses gratuitement ; elles ne coûtent aucuns points.

Ost des Aestyrions

L'Ost des Aestyrions doit inclure les unités ou options suivantes si les figurines requises pour les représenter sont disponibles :

- Prince Haut Elfe à pied (Prince Dalroth).
- Lokhir Fellheart.

En complément des troupes ci-dessus, l'armée doit comprendre Tyrion, Avatar de Khaine, et Morathi. Ces figurines sont incluses gratuitement (elles sont prises en compte dans les Conditions de Victoire, voir ci-contre).

PREMIER TOUR

Le joueur de L'Ost des Aestyryons a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure six tours de jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE

À moins que Slaanesh ait été libéré (voir le tableau ci-contre), comparez le nombre de Vents de Magie qui se sont échappés au nombre de Vents de Magie qui ont été liés. Si les "échappés" sont supérieurs aux "liés", l'Ost des Aestyryons gagne la bataille. Dans le cas inverse, l'Ost du Roi Phénix triomphe. Tout autre résultat est une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES

Magie de la Fin des Temps (page 8).

Vengeance d'Asuryan: Dans ce scénario, Malekith, le Roi Phénix, connaît le sort de la Fin des Temps *Vengeance d'Asuryan* (ci-dessous) en plus de tout autre sort qu'il connaît.

Contrôler le Vortex: À la fin de chaque tour de jeu, le joueur de l'Ost du Roi Phénix doit lancer 1D6, appliquez tous les modificateurs ci-contre, et regardez le résultat sur le tableau de Contrôle du Vortex.

Tableau de Contrôle du Vortex

1D6	Résultat
1 ou -	Slaanesh est libéré! La bataille se termine, et le joueur de l'Ost des Aestyryons l'emporte.
2-3	Un des Vents de Magie s'échappe.
4-5	La tempête est contenue. Rien ne se produit.
6+	Un des Vents de Magie est lié.

Modificateurs

+1	Tecdis est sur le gabarit du Vortex (voir ci-dessous).
+1	Il y a au moins trois Maîtres du Savoir de Hæth sur le gabarit du Vortex.
-1	Il n'y a aucun Maître du Savoir de Hæth sur le gabarit du Vortex.
-1	Morathi est sur le gabarit du Vortex.
-1	Malekith a lancé le sort <i>Vengeance d'Asuryan</i> pendant le tour de jeu.

Borne Gardiennes: L'île des Morts est couverte de bornes gardiennes tombées. À cause de cela, tous les Sorciers ajoutent +1 à leurs tentatives de canalisation.



VENGEANCE D'ASURYAN

(Sort de la Fin des Temps)

12+ pour lancer

À grand-peine, Malekith canalise les pouvoirs déclinants d'Asuryan et invoque les esprits des rois phénix de jadis sous forme de manifestation spectrale de la vengeance du Créateur.

Vengeance d'Asuryan est un sort d'**invocation** avec une portée de 18". Il invoque un seul Esprit de Roi Phénix (voir ci-contre). Vous pouvez choisir d'invoquer deux Esprits de Roi Phénix, dans ce cas, la valeur de lancement du sort passe à 18+. Il est également possible d'invoquer trois Esprits de Roi Phénix, mais alors, la valeur de lancement est augmentée jusqu'à 24+. Les Esprits de Roi Phénix ne peuvent pas rejoindre d'unité, et si plusieurs d'entre eux sont invoqués en même temps, chacun doit être déployé comme une unité distincte.

Chaque fois qu'un Esprit de Roi Phénix est invoqué, vous devez sélectionner un nom dans la liste des rois phénix ci-contre. Des règles additionnelles s'appliquent à chaque roi phénix, selon sa nature. Chaque Esprit de Roi Phénix ne peut être invoqué qu'une seule fois, ainsi Malekith ne peut pas invoquer plus de dix Esprits de Roi Phénix au cours d'une bataille.

M CC CT F E PV I A Cd

Esprit de Roi Phénix 5 7 7 4 3 3 8 4 10

Type de Troupe: Infanterie (Personnage)

Forme Spectrale: Un Esprit de Roi Phénix possède une sauvegarde invulnérable de 3+ ainsi que les règles spéciales *Peur* et *Indémorralisable*. Quel que soit l'équipement ou la monture représentée sur la figurine, un Esprit de Roi Phénix compte comme une figurine d'Infanterie avec une arme de base.

Guerrier: *Caledor I, Caledor II, Tethis*

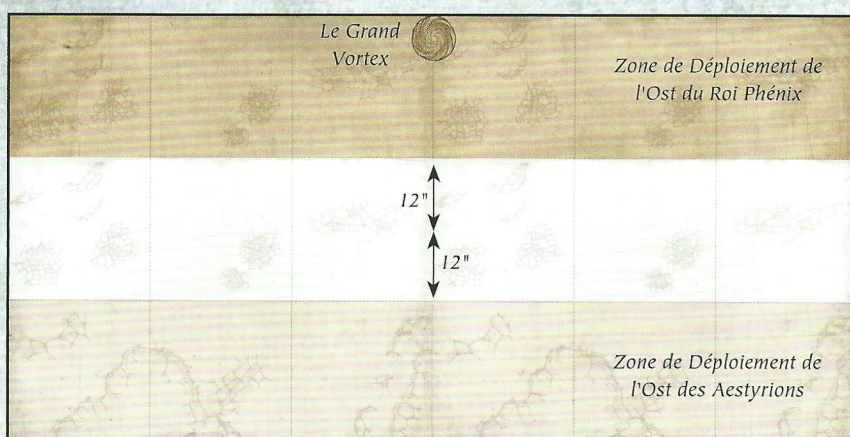
Les Rois Phénix Guerriers ont +1 en CC sur leur profil et la règle spéciale *Attaques Enflammées*.

Mage: *Bel Shanaar, Bel-Korhadris, Bel-Hathor, Murriel, Finubar*

Les Roi Phénix Mages peuvent lancer le sort *Étouffement de l'Âme* du domaine de la Haute Magie (voir *Warhammer: Hauts Elfes*) comme s'il s'agissait d'un objet de sort (niveau de puissance 3).

Sage: *Aethis, Caradryel*

Toutes les unités amies dans un rayon de 6" d'un Roi Phénix Sage ont la règle spéciale *Régénération* (5+).



DÉPLOIEMENT

Le joueur de l'Ost du Roi Phénix se déploie en premier, n'importe où dans sa zone de déploiement. Notez que seul Teclis et les Maîtres du Savoir de Hœth peuvent se déployer sur le Vortex sans être instantanément détruits. Le joueur de l'Ost des Aestyrions se déploie en second, n'importe où dans sa zone de déploiement.

LE CHAMP DE BATAILLE

Placez les décors comme indiqué dans le livre de règles de Warhammer.

Le Vortex

Le Grand Vortex est représenté par un grand gabarit circulaire, placé en contact avec le centre de la longueur de table de la zone de déploiement de l'Ost du Roi Phénix (voir la carte ci-contre).

Les seules figurines pouvant se déplacer sur le gabarit de Vortex sont, Teclis, les Maîtres du Savoir de Hœth, Tyrion et Morathi. Toute autre figurine qui tenterait de le faire est immédiatement retirée comme perte. Une fois qu'une figurine s'est déplacée sur le gabarit de Vortex, elle doit rester dessus jusqu'à la fin de la bataille. Seules les figurines sur le gabarit de Vortex peuvent attaquer celles qui s'y trouvent; Elles ne peuvent pas être affectées par quoi que ce soit à l'extérieur du Vortex.

Les Sorciers sur le gabarit de Vortex ne peuvent rien faire en phase de Magie, y compris canaliser ou dissiper des sorts.



