

WARHAMMER®

HAUTS ELEES™



WARHAMMER ARMÉES

RÈGLES SPÉCIALES D'ARMÉE

Cette section détaille toutes les unités accessibles à une armée de hauts elfes, ainsi que les règles nécessaires pour les utiliser lors de vos parties de *Warhammer*. Lorsqu'une règle spéciale est décrite dans le livre de règles de *Warhammer*, seul son nom est donné ici. Si une figurine a une règle spéciale qui lui est propre, celle-ci sera détaillée dans son entrée du bestiaire. Toutefois, il existe des "règles spéciales d'armée" récurrentes, qui s'appliquent à plusieurs unités hauts elfes, qui sont regroupées et définies ci-dessous pour plus de simplicité.

PROUESSES MARTIALES

Les figurines hauts elfes qui suivent cette règle spéciale peuvent effectuer des *attaques de soutien* avec un rang de plus que la normale. Cet effet se cumule avec toute autre règle spéciale qui permet à une unité de combattre avec des rangs supplémentaires. De plus, ces figurines tirent avec un rang de plus que la normale (si l'unité effectue un *tir de volée*, cela signifie que les trois premiers rangs, plus la moitié de celles du quatrième rang et des suivants, peuvent tirer). Cet effet se cumule avec toute autre règle spéciale qui permet à une unité de tirer avec des rangs supplémentaires.

VALEUR DES ÂGES

Si la feuille d'armée adverse inclut au moins une figurine de *Warhammer: Elfes Noirs*, les figurines avec cette règle spéciale relancent tous leurs tests de *panique*, de *peur* et de *terreur* ratés.

BIENFAIT DE LILEATH

Confère un bonus de +1 aux tentatives de lancement de sorts du domaine de la Haute Magie.

LA MARQUE DU GUERRIER

Pour les hauts elfes, une longue chevelure est un symbole de force, de pouvoir et de noblesse – l'emblème le plus manifeste d'un guerrier. C'est pourquoi les mèches de cheveux sont des talismans très précieux pour les elfes. Cette coutume est aussi ancienne que les légendes elfiques, dont les héros ont toujours été dépeints avec de longs cheveux, la source supposée de leur puissance. Les Lions Blancs de Chrace, réputés pour leur force prodigieuse, sont très fiers de leur chevelure, d'un blond doré ou d'un noir de jais. Ils nouent des fils de métal dans leurs nattes afin qu'elles ne soient pas coupées pendant la bataille, de peur d'être affaiblis au beau milieu d'un combat.

Tous les hauts elfes parent leurs cheveux de broches d'argent ou d'or, voire de joyaux. Chaque bijou a sa propre signification : le rôle au sein de la famille, le rang militaire, ou le signe que l'elfe est fiancé. Malheur au pillier de champs de bataille qui dérobe un de ces ornements à un elfe défunt, car les hauts elfes voient un tel acte comme une insulte indicible, et le punissent en conséquence.

Les ruines carbonisées de la cité bretonnienne de Brigadine en sont un triste rappel ; peu importe l'éclat que peut apporter une tresse elfique à la coiffe de la dame d'un chevalier, le prétendant aurait été plus avisé de choisir un présent moins original plutôt que de prélever celui-ci sur le cadavre d'un guerrier d'Ulthuan.

NÉ DU FEU

Confère une sauvegarde *invulnérable* de 2+ contre les blessures causées par des *attaques enflammées*.

FLÈCHES D'ISHA

Les attaques de tir effectuées par une figurine à l'aide d'une arme qui suit cette règle spéciale sont *magiques*. Les figurines appartenant aux Forces de la Destruction subissent un malus supplémentaire de -1 à leurs sauvegardes *d'armure* contre les blessures causées par des *flèches d'Isha*.



ARMURERIE D'ULTHUAN

Caparaçon d'ithilmar

Cette pièce d'armure scintillante est aussi dure que l'acier trempé, tout en étant aussi légère que la soie.

Un caparaçon en ithilmar suit toutes les règles du *caparaçon* (voir le livre de règles de *Warhammer*), à ceci près qu'il ne fait pas subir aucune pénalité de Mouvement à la monture.

Armure de dragon

Forgée dans le cœur d'un volcan, cette armure ouvragée a été enchantée pour repousser les coups de l'ennemi, et est quasiment immunisée au feu draconique.

Confère une sauvegarde *d'armure* de 5+, et une sauvegarde *invulnérable* de 6+. De plus, le porteur gagne la règle spéciale *né du feu*.

Arc d'Avelorn

Les guerriers d'Avelorn utilisent ces arcs enchantés pour éliminer leurs ennemis sous une pluie de traits enflammés.

Portée	Force	Règles Spéciales
24 ps	4	Attaques enflammées, flèches d'Isha, tir de volée

Cape de lion

Une fourrure de lion de guerre est à la fois un signe extérieur de statut et une protection contre les flèches adverses.

Confère un bonus de +2 à la sauvegarde *d'armure* contre les attaques de tir autre que des *attaques magiques*.

COMMANDEURS D'ULTHUAN

Les familles nobles d'Ulthuan règnent sur les hauts elfes en temps de paix comme en temps de guerre depuis des milliers d'années. Les nobles attachent la plus haute importance à leur honneur et maîtrisent aussi bien l'art de la diplomatie que celui de la guerre. Les hauts elfes croient qu'une existence menée sans exactitude est vaine, et à peine préférable à la mort. Chaque prince haut elfe est aussi à l'aise au cœur d'une mêlée sanglante à distribuer les coups d'épée, qu'à l'arrière d'où il décoche des traits avec une précision mortelle, ou dicte les mouvements de son armée.

Les nobles sont loyaux jusqu'à la mort envers le roi phénix, mais cela ne les empêche pas de se délecter des intrigues politiques. Malheureusement, cela signifie aussi que parfois, le commandement d'une armée n'est pas donné au plus compétent, mais au plus influent. Cela reste toutefois rare, car lorsque la sécurité du royaume est en jeu, le roi phénix ne tolère pas la médiocrité. De plus, les Asur ne manquent pas de commandants doués sur lesquels compter.

Selon leur richesse et leur royaume d'origine, les nobles adoptent différents styles de combat. Les princes de Tiranoc aiment aller à la guerre sur des chars véloce, tandis que les seigneurs de Lothorn sont généralement en première ligne aux côtés de leurs régiments de gardes maritimes. Les plus aisés montent un grand aigle, un griffon ou même un dragon, dans le cas des célèbres princes de Caledor. Ces montures sont toujours un signe d'opulence et d'un statut important, en plus d'être de féroces créatures au combat.

Quel que soit leur royaume d'origine, les commandeurs hauts elfes sont agiles et redoutables. Ils frappent à la vitesse de l'éclair et savent manier aussi bien l'épée que la lance, l'arc, la hallebarde ou l'épée à deux mains. D'un coup d'estoc, ils peuvent percer le cœur de leur ennemi, ou lui décocher une flèche dans l'œil depuis le dos de leur monture lancée au triple galop. Les plus éminents d'entre eux possèdent des artefacts vieux de plusieurs millénaires et fabriqués dans les forges de Vault. Pour nombre de ces maisons, la possession d'un tel objet est la marque de la légitimité de leur lignée à la succession royale. Un prince doté d'un tel trésor combatta encore plus ardemment, sa famille ne pouvant se permettre d'être déshonorée par la défaite, par la couardise, ni par la perte de l'artéfact aux mains de l'ennemi.

Néanmoins, c'est la perspicacité, le courage et le sens du devoir d'un prince qui font de lui un général. Ulthuan donne naissance aux meilleurs commandeurs du monde, capables de lire le cours de la bataille, de déterminer où engager leurs forces, quand se retirer, et juger du moment où accomplir le sacrifice ultime pour le salut d'Ulthuan.

KHAINE, LE DIEU À LA MAIN SANGLANTE

Khaine est le dieu elfique de la guerre, du meurtre et de la haine. C'est une divinité destructrice mais indispensable pour les elfes car sans la mort, il n'y aurait pas de vie ; sans la guerre, il n'y aurait pas de paix ; sans la souffrance, il n'y aurait pas de joie et sans la haine, il n'y aurait pas d'amour. Sans Khaine, et ses œuvres impitoyables, l'existence n'aurait aucun sens, car les êtres ne sauraient apprécier le don de la vie sans la perspective de la perte.

Khaine est le dieu de la violence débridée – les hauts elfes peuvent céder à l'envie de meurtre en cas de danger, mais elle doit être contrôlée et utilisée avec parcimonie. Les nobles de Nagarythe connaissent mieux que quiconque l'attrait des promesses de Khaine et le côté séducteur du Dieu à la Main Sanglante, car leur lignée est assoiffée de vengeance. Chaque jour, les guerriers de Nagarythe pratiquent un jeu d'équilibre, en appelant à Khaine lorsque la situation l'exige, et contrant son influence néfaste par l'invocation des dieux plus charitables du panthéon elfique.

Une fois tombé dans l'ombre de Khaine, comme le disent les hauts elfes, on a peine à rester dans la lumière. L'histoire d'Ulthuan est pleine d'âpres avertissements contre cette sinistre vérité, mais aucun n'est plus frappant que le destin d'Enarion. Le jour où le roi phénix empoigna l'Épée de Khaine, il invita le Dieu à la Main Sanglante dans son cœur, et plus jamais il ne connut la paix, jusqu'à ce que la mort le prit.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prince	5	7	7	4	3	3	8	4	10
Noble	5	6	6	4	3	2	7	3	9

TYPE DE TROUPE: Infanterie (personnage).

RÈGLES SPÉCIALES: Frappe toujours en premier, prouesses martiales, valeur des âges.

MAGES

Par atavisme et par inclination, la race des hauts elfes est imprégnée de magie. Ils sont fascinés par les secrets de la sorcellerie, et l'esprit affûté de leurs mages accède à un niveau supérieur de compréhension de ses subtilités. Et c'est une bonne chose, car sans les sortilèges des mages hauts elfes, Ulthuan aurait déjà été englouti par les flots ou submergé par la magie noire des sorciers de Naggaroth. D'ailleurs, l'île-continent n'est pas la seule à avoir une dette envers les mages hauts elfes, car leur discipline et leurs actions désintéressées ont sauvé le monde entier. C'est grâce à leurs efforts que le Grand Vortex et le réseau de bornes gardiennes qui l'alimente sont maintenus, et que la puissance du Chaos est endiguée.

En Ulthuan, ceux qui vouent leur vie à la magie sont traités avec le plus profond respect. Bien que chaque royaume ait ses propres traditions et ses méthodes d'apprentissage de la magie, Saphery reste le plus réputé en ce domaine, et c'est à la tour Blanche de Hæth que se trouve le centre de l'enseignement de la magie d'Ulthuan. C'est là que le plus grand rassemblement mondial de mages, de maîtres du savoir et d'érudits travaille à parfaire sa connaissance des arts mystiques. C'est un lieu de merveilles, où les mages s'efforcent de dompter tous les aspects des vents de magie.

On attend d'un aspirant à la tour Blanche qu'il acquière rapidement la maîtrise des huit domaines de magie ; alors seulement débute sa véritable éducation. À l'issue de décennies (voire de siècles) d'études rigoureuses, il apprend à dominer la

magie dans sa forme la plus pure, un art qu'on appelle simplement la Haute Magie. Ceux qui atteignent ce stade peuvent commander à l'ensemble du spectre de la magie. Un mot murmuré par un haut mage suffit à créer un champ miroitant qui entoure et protège ses alliés, ou à attiser la flamme du courage dans leur cœur. Les plus doués peuvent même calmer les vents de magie eux-mêmes, apaisant les tempêtes déchaînées en de légères brises. Il ne faut cependant pas croire que la Haute Magie ne sert qu'à la défense. D'un geste de la main, un haut mage peut en appeler à la colère des dieux, paralyser ses ennemis, ou encore immoler des régiments entiers par le feu d'Asuryan.

On comprend donc pourquoi le roi phénix sollicite l'aide de la tour Blanche en temps de guerre. Les maîtres du savoir de Saphery ne se défilent jamais, car ils savent que ce sont leurs dons qui préservent Ulthuan de l'annihilation. En plus de leurs capacités de magie guerrière, les mages assument traditionnellement le rôle de conseillers, usant d'une perspicacité qui dépasse l'entendement des mortels. Certains reçoivent même le commandement d'armées, une situation que l'on rencontre souvent lorsqu'Ulthuan est assailli par des menaces surnaturelles issues du Royaume du Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Archimage	5	4	4	3	3	3	5	1	9
Mage	5	4	4	3	3	2	5	1	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage).

MAGIE : Les mages sont des sorciers utilisant le domaine de la Haute Magie (voir page 62) ou l'un des huit domaines de Magie de Bataille du livre de règles de *Warhammer*.

RÈGLES SPÉCIALES : Bienfait de Lileath, frappe toujours en premier, prouesses martiales, valeur des âges.



LILEATH, LA VIERGE

Lileath est la déesse de la lune. Son apparence est une vision d'apaisement et de pureté. Elle est aussi la divinité des songes et de la chance, souvent vénérée par les prophètes, les maîtres du savoir et les mages d'Ulthuan. En vérité, aucun Asur ne peut maîtriser les arts magiques sans la bénédiction de Lileath. On dit même que c'est son bienfait – autant que l'étude minutieuse – qui confère aux mages d'Ulthuan leur aptitude incomparable dans le domaine de l'abjuration et des contre-sorts.

Lileath est également associée à l'innocence et au pardon. On la dit capable de lire dans le cœur d'un elfe comme dans un livre ouvert, et ainsi de le juger non pas sur ses actions passées, mais futures.

La relation entre la déesse Lileath et les guerriers fantômes est toutefois peu connue. En fait, elle est leur seul espoir de salut, car ils pensent que s'ils parviennent un jour à tenir leur promesse séculaire et à vaincre les serviteurs de Malekith, elle seule pourra leur accorder sa miséricorde pour les actes ignobles commis au cours de cette guerre sans merci.

DRAGONS

Les dragons sont des créatures d'une ère reculée. Ils existaient déjà avant la naissance du Chaos, et ils planaient sur les courants ascendants des volcans bien avant que les êtres à sang chaud dirigent le monde. Sages et distants, ils perçoivent ceux qui les entourent depuis une perspective propre aux seules créatures des temps anciens.

Chaque terre a ses contes et légendes à propos des dragons : des histoires de gueules hérissées de crocs crachant le feu, de serres assez aiguisées pour trancher la pierre. Ces fables dépeignent des créatures cruelles et tyranniques, vouées au massacre des peuples et à la ruine des cités. Et il ne fait aucun doute que la puissance incommensurable et l'intelligence ancestrale des dragons les rend capables de tels méfaits.

En Ulthuan, les dragons sont le sujet de légendes très différentes des histoires terrifiantes racontées dans le Vieux Monde. Sans les dragons, les hauts elfes auraient péri il y a des milliers d'années. Ces créatures sont leurs alliés les plus anciens et les plus fidèles, et les destins de ces deux races sont inextricablement liés. En Ulthuan, les dragons vivent dans le royaume de Caledor, et dans les jours anciens, l'extinction de ces nobles bêtes était inenvisageable. Les temps ont changé. Désormais, les reptiles passent les siècles à sommeiller sous les montagnes de l'Échine du Dragon. Une étrange langueur s'est emparée d'eux dans les premières années du règne de Tethlis, et seules les anciennes chansons caledoriennes ont la faculté de les tirer de leur torpeur séculaire.



Les chants d'éveil des dragons sont d'antiques écrits conservés sous bonne garde. Quiconque apprend ces secrets est lié par des enchantements douloureux, dont on dit qu'ils provoquent une mort instantanée dès qu'on tente de divulguer les mystères qu'ils protègent. Il en va de la survie des dragons d'Ulthuan. Les elfes noirs en particulier, haïssent tout autant qu'ils jalouent la puissance des dragons, et ils n'hésiteraient pas à les massacrer jusqu'au dernier pour éviter qu'ils viennent en aide aux hauts elfes. Certes, les elfes noirs détiennent quelques dragons, mais ces monstres au cœur noir ont été torturés jusqu'à être corrompus et ne sont qu'un pâle reflet des nobles créatures de Caledor.

Les naissances de dragon en Ulthuan sont de plus en plus rares. Les plus jeunes sont appelés dragons solaires à cause de leur tempérament fougueux et de la couleur riche et profonde de leurs écailles. Les spécimens qui les dépassent en taille, en sagesse et en âge sont appelés dragons lunaires. Les plus vieux et les plus puissants dragons d'Ulthuan sont appelés dragons stellaires, car ils sont aussi âgés que les étoiles. Si n'importe quel dragon peut disperser un régiment de fantassins, éventrer une mantichore ou arracher la tête d'une vouivre, les dragons stellaires sont si immensément puissants qu'ils peuvent affronter des démons majeurs du Chaos et les vaincre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Dragon solaire	6	5	0	5	5	5	4	4	7
Dragon lunaire	6	6	0	6	6	6	3	5	8
Dragon stellaire	6	7	0	7	7	7	2	6	9

TYPE DE TROUPE: Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES: Grande cible, peau écailleuse (3+), terreur, vol.

Haleine de feu: Un dragon possède une attaque de souffle de Force 4 avec la règle spéciale *attaque enflammée*.

VAUL, LE GRAND ARTISAN

Vaul est l'armurier des osts célestes et le patron des forgerons et des artisans. Son duel avec Khaine lors de la guerre des dieux le laisse borgne et infirme. Soumis à la volonté du Dieu de la Guerre, Vaul est contraint à façonner des armes d'une puissance extraordinaire pour alimenter la bataille éternelle de Khaine contre le grand ennemi. Vaul trime depuis des temps immémoriaux, mais la haine qu'il voue à Khaine ne tarit pas. Pourtant, le Grand Artisan ne se rebelle pas, et endure son déshonneur en silence ; il sait que les elfes auront besoin de la fureur de Khaine pour survivre aux ténèbres qui approchent, et la fierté d'un dieu est peu de chose face à l'extinction de toute une race. C'est ainsi que le désir de vengeance de Vaul reste inassouvi – un fardeau de plus pour son corps meurtri.

La plus terrible lame forgée par Vaul fut la Faiseuse de Veuves, dont l'acier fut chauffé par le souffle de Draugnir, le père des dragons. Hélas, l'arme était assoiffée, et prit à Draugnir plus qu'il ne souhaitait donner. Dès lors, le destin de la lignée de Draugnir était intimement lié à celle des elfes.

MILICIENS D'ULTHUAN

Il y a très longtemps, à une époque de grands troubles, le roi phénix Morvæl introduisit un système de levées visant à ce que tout elfe puisse être enrôlé dans les armées d'Ulthuan. Ces levées furent organisées en compagnies assignées à la défense de leur ville ou de leur village. Morvæl avait prévu à juste titre le besoin d'une armée polyvalente et nombreuse afin d'assurer la défense d'Ulthuan. Ce système perdure depuis lors et forme la clé de voûte de la plupart des armées hauts elfes. Chaque elfe, qu'il soit artisan, marchand ou poète en temps de paix, doit devenir un soldat résolu en temps de guerre.

Lorsqu'un elfe commence son entraînement, il reçoit d'abord un enseignement de base dans le maniement de l'épée et de l'arc. Une fois ces deux armes maîtrisées, il est intégré dans les rangs vêtus de blanc d'un régiment d'archers. Chez les hauts elfes, cette couleur est associée à la pureté et au deuil; leur uniforme symbolise leur détermination à combattre jusqu'à la mort, quelles que soient les horreurs qui les attendent sur le champ de bataille.

Renonçant à toute autre allégeance, un archer sert dans son régiment pendant dix ans au moins. Là, il parfait l'art de tirer des volées haut dans les airs pour pilonner les rangs adverses, et de maintenir sa concentration face à un ennemi en charge, pour que chaque flèche tue ou estrope. Par-dessus tout, il apprend à muer sa fierté en courage grâce auquel il ne reculera pas. Ulthuan est menacé de toutes parts, et les meilleures armes ne valent rien sans des mains sûres pour les manier.

Une fois qu'un archer a prouvé sa valeur, il est appelé à combattre dans un régiment de lanciers. Ces formations sont les remparts vivants qui préservent les terres d'Ulthuan. Lorsqu'une phalange de lanciers prend position, elle peut tenir la ligne face à n'importe quel adversaire, de la horde de gobelins à la manticore enragée. Les elfes exécutent leurs mouvements comme s'ils faisaient partie d'une chorégraphie maintes fois répétée, se couvrant les uns les autres, puis refluant pour exploiter une faille dans la formation ennemie. Contrairement aux unités des races moins disciplinées, ces manœuvres sont accomplies sans qu'il soit besoin d'en donner l'ordre. Chaque guerrier sait instinctivement ce que ses camarades ont en tête et agit sans la moindre hésitation.

L'efficacité des régiments de miliciens d'Ulthuan est telle que l'arc long et la lance ont suffi à remporter bien des batailles. C'est ainsi que les archers et les lanciers d'Ulthuan ont précipité les envahisseurs des siècles passés vers leur destin, et que les intrus des siècles à venir vont au devant d'une mort aussi expéditive.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lancier	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Sentinelles	5	4	4	3	3	1	5	2	8
Archer	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Ceil de faucon	5	4	5	3	3	1	5	1	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES : Frappe toujours en premier, prouesses martiales, valeur des âges.

MORAI-HEG, LA VIEILLE

Morai-Heg, la Gardienne des Âmes, la Tisseuse de Prophéties, est une créature sans âge et flétrie. Elle, et elle seule, connaît le futur en démêlant la tapisserie du temps. C'est elle qui suspend les étoiles dans le firmament, et c'est ainsi que le ciel nocturne peut parfois révéler l'avenir. Morai-Heg voit le sort de tous, et chaque mort – aussi banale soit-elle – est connue de la Vieille.

Morai-Heg est un être changeant et contrariant, qui se tient toutefois à l'écart des querelles entre les autres dieux. Elle ne pratique pas la distance hautaine affichée par Asuryan, mais plutôt une neutralité séditeuse qui exploite la moindre discorde divine. Par conséquent, chaque dieu du panthéon elfique lui voue gratitude et ressentiment en égale mesure.

On dit que les corbeaux sont les messagers de Morai-Heg. Ils volent dans le ciel d'Ulthuan et au-dessus des terres des jeunes races, et sont les porteurs des messages de la déesse pour ceux qui savent déchiffrer leur vol et leur cri. C'est pourquoi les archers d'Ulthuan prêtent attention à leur croassement et saluent la mort de chacun de ces oiseaux. Certains nobles voient cette pratique comme une habitude de roturier, mais les archers n'en ont cure. Ils sont convaincus qu'il ne sied à personne de railler Morai-Heg, car la déesse sait si les flèches qu'ils libèrent trouveront leur cible, ce qui implique un pouvoir qu'il vaut mieux ne pas défier.



GARDIENS DE SAPHERY

MAÎTRES DES ÉPÉES DE HCETH

Un maître des épées incarne la perfection dans le domaine des arts martiaux, consacrant des décennies, voire des siècles, à l'étude de la stratégie et du combat. On dit même que les maîtres de haut rang peuvent tuer d'un simple contact, ou d'un sifflement précis et suraigu. Lorsqu'Ulthuan part en guerre, les maîtres des épées de Hœth sont les premiers volontaires, car c'est seulement au combat qu'ils peuvent déployer tout leur mortel savoir-faire. Tandis qu'ils avancent, les moulinets de leurs lames dévient les flèches et laissent des traînées de sang chaque fois que l'acier de Hœth goûte la chair. Ces épées à deux mains sont forgées sous la tour Blanche, par des artisans dont les secrets suscitent la jalousie des prêtres de Vaul eux-mêmes. Ces élégantes armes sont aussi hautes qu'un elfe, mais grâce leur équilibre parfait, elles semblent aussi légères qu'une plume entre les mains d'un guerrier entraîné. Leur lame est si acérée, et les enchantements qui les imprègnent si puissants, qu'elles ne s'émeussent jamais, peu importe le nombre de crânes ou de heaumes qu'elles fendent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Maître des épées	5	6	4	3	3	1	5	2	8
Grande lame	5	6	4	3	3	1	5	3	8

TYPE DE TROUPE: Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES: **Frappe toujours en premier, prouesses martiales, valeur des âges.**

Tirs déviés: Les figurines dotées de cette règle spéciale ont une sauvegarde *invulnérable* de 6+ contre les attaques de tirs autres que les attaques *magiques* ou utilisant des *gabarits*.

MAÎTRES DU SAVOIR DE HCETH

La voie du maître des épées n'est pas la seule à être professée à la tour Blanche de Hœth. On y enseigne des disciplines variées dans le champ des arts, de la magie et de la guerre. La plupart des lettrés se concentrent sur un domaine, jusqu'à le maîtriser totalement. Ces intellects capables d'atteindre l'excellence dans une discipline sont exceptionnels, il existe pourtant des individus qui ont su en dominer plusieurs. Tel est l'accomplissement qui démarque les maîtres du savoir des autres érudits.

Les maîtres du savoir sont des guerriers consommés, car ils s'approprient les techniques des maîtres des épées avec une rare facilité. De même, tous possèdent une compréhension infaillible de la magie. Leur approche pluridisciplinaire fait qu'ils se concentrent sur les sorts les plus utiles, notamment dans les domaines de magie de bataille. Par ailleurs, il n'y a pas deux maîtres du savoir qui ont suivi le même chemin vers l'illumination. Même pour un esprit elfique, le royaume du savoir est un labyrinthe, et personne ne peut en explorer tous les recoins et toutes les pièces cachées. En fait, les siècles qu'ils consacrent à leurs recherches ont affecté plus d'un maître du savoir d'une touche d'excentricité. Néanmoins, aucun commandeur ne déclinerait l'offre d'un maître du savoir qui propose ses services, car la synthèse de la fureur magique et de l'habileté à l'épée est particulièrement redoutable.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Maître du savoir	5	6	4	4	3	3	7	3	9

TYPE DE TROUPE: Infanterie (personnage).

MAGIE: Un maître du savoir est un sorcier de niveau 2. On ne génère pas ses sorts selon les règles normales; au lieu de cela, il connaît toujours les huit sorts primaires des domaines de Magie de Bataille du livre de règles de *Warhammer*.

RÈGLES SPÉCIALES: **Frappe toujours en premier, prouesses martiales, tirs déviés (voir ci-dessus), valeur des âges.**

HCETH, LE SEIGNEUR DE LA SAGESSE

Hœth personnalise l'érudition, il est le dieu tutélaire de tous ceux qui recherchent l'illumination par le savoir. C'est lui qui a transmis à la race des elfes les connaissances qu'elle tient pour acquises. Les avis sont divisés quant au motif de ce don. Beaucoup d'elfes croient que Hœth a agi par générosité, d'autres murmurent que le savoir mène au progrès, et le progrès à la ruine des traditions. Quelle qu'en soit la cause, la légende veut que lorsqu'Asuryan apprit ce que Hœth avait fait, il réprimanda le Seigneur de la Sagesse et pour le punir, incendia une bonne partie de la grande bibliothèque de Hœth.



DÉFENSEURS DE LOTHERN

Lothern est la capitale d'Eataine, et la plus grande ville d'Ulthuan. Fait unique parmi les cités elfiques, Lothern n'entretient pas des régiments de lanciers et d'archers: sa défense est assurée par les gardes maritimes qui forment l'équipage de ses puissantes flottes de guerre.

GARDES MARITIMES DE LOTHERN

Aussi efficaces sur terre que sur mer, les gardes maritimes de Lothern montrent la même détermination à défendre les murs et les champs de Lothern que le pont de leur navire. La difficulté de leur mission leur impose de porter un armement polyvalent. Ils sont donc entraînés à manier la lance, le bouclier et l'arc, et allient de ce fait les avantages des régiments de lanciers et d'archers des autres cités et royaumes. C'est même une qualité qui fait la fierté des habitants de Lothern: la discipline de leurs troupes surclasse nombre de formations de miliciens que l'on rencontre ailleurs en Ulthuan.

Les gardes maritimes jouent un rôle primordial dans l'effort de guerre d'Ulthuan, servant sur les navires et débarquant en avant de l'ost en approche. Tandis que leurs vaisseaux longent le rivage, les gardes maritimes mettent pied à terre pour dresser des têtes de pont afin de faciliter l'accostage du reste de l'armée. À peine la première quille a-t-elle raclé la plage que les elfes sautent sur le sable pour former les rangs. Boucliers levés et lances baissées, la formation serrée des gardes maritimes avance alors dans la brume.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde maritime	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Maître des mers	5	4	4	3	3	1	5	2	8

TYPE DE TROUPE: Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES: **Frappe toujours en premier, prouesses martiales, valeur des âges.**

BALISTES SERRE D'AIGLE

Les gardes maritimes de Lothern affectionnent tout particulièrement les balistes Serre d'Aigle: non seulement celles-ci jouent un rôle crucial sur les champs de bataille, mais ces machines de guerre garnissent les flancs des navires de guerre d'Ulthuan et les remparts des forteresses elfiques. Lothern n'est pas la seule à utiliser la Serre d'Aigle; les dix royaumes en sont équipés. Sa conception astucieuse permet à son équipage d'alterner les modes de tir: elle peut projeter un unique trait capable d'embrocher un géant, ou des brassées de six projectiles plus petits pour faucher les amas de fantassins avant qu'ils atteignent les lignes des Asur. Les servants sont si bien entraînés qu'il ne leur faut que quelques secondes pour recharger entre deux volées de traits meurtriers.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Baliste Serre d'Aigle	-	-	-	-	7	2	-	-	-
Servant garde maritime	5	4	4	3	3	1	5	1	8

TYPE DE TROUPE: Machine de guerre.

RÈGLES SPÉCIALES (servants gardes maritimes): **Frappe toujours en premier, prouesses martiales, valeur des âges.**

RÈGLES SPÉCIALES (baliste Serre d'Aigle):

Baliste à répétition: Une Serre d'Aigle peut tirer soit comme une *baliste* ordinaire, soit en projetant six traits à répétition de taille inférieure, avec le profil ci-dessous. Dans ce cas, les six tirs doivent être dirigés contre la même cible, et contrairement au tir unique, les traits à répétition ne percent pas les rangs.

Portée	Force	Règle Spéciale
48 ps	4	Perforant

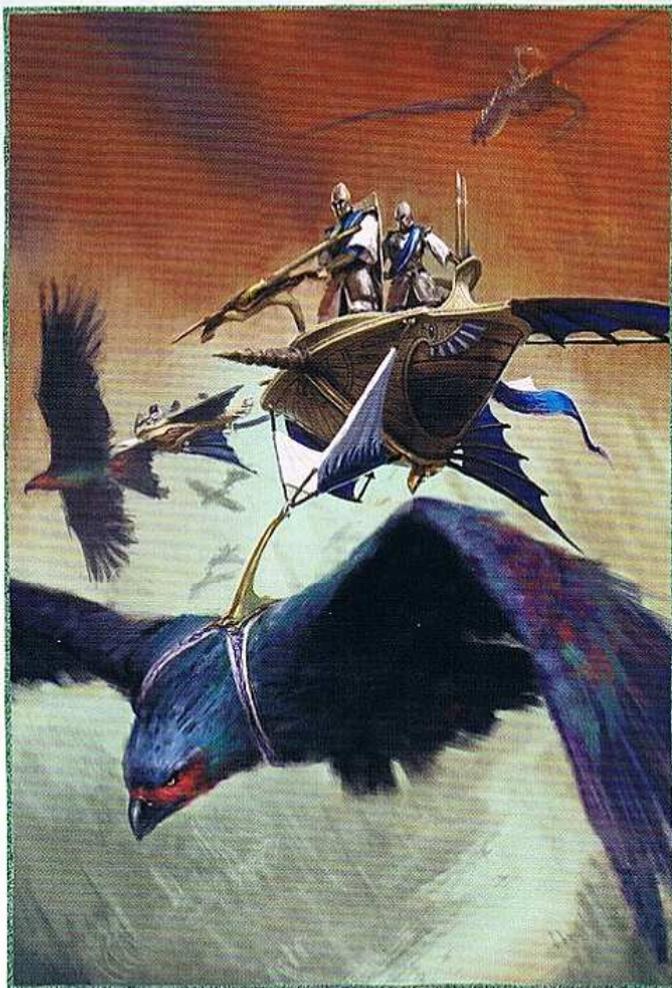
MATHLANN, LE SEIGNEUR DES PROFONDEURS

Mathlann est un dieu capricieux, dont les gens d'Ulthuan se méfient. Il est le Roi de la Mer, le maître de toutes les créatures qui vivent dans les profondeurs des océans, et a peu de considération pour celles de la terre ferme. Seuls les marins de Cothique et de Lothern prient Mathlann, qu'ils considèrent comme leur protecteur, plus que Kurnous ou Asuryan. Les autres royaumes désapprouvent cette attitude, Mathlann étant traditionnellement décrit comme une divinité destructrice, mais les elfes dont la suroie et le gagne-pain dépendent de leur sûreté en haute mer n'en ont cure.

HEAUMES DES MERS DE LOTHERN

Les heaumes des mers, ordre fondé sous le règne de Bel Shanaar, sont les héros les plus prestigieux de Lothorn. Ils ont parfait l'art de frapper juste, à l'arc comme à la lance, se jouant des parades et des boucliers pour percer les gorges et les cœurs.

Les heaumes des mers prennent souvent place parmi les rangs des gardes maritimes de Lothorn, où leur présence renforce la détermination des guerriers. Leur instinct s'associe à la discipline des gardes maritimes, donnant naissance à une force qui s'adapte à toute situation. Toutefois, la plupart des heaumes des mers préfèrent combattre depuis la nacelle d'un cote volant, la meilleure position pour lâcher des volées de traits, ou piquer au milieu des lignes ennemies et abattre un héros au passage. Une telle attaque requiert des nerfs d'acier et un bras sûr, des talents qui sont la marque des heaumes des mers.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Heaume des mers	5	6	6	4	3	2	7	2	9

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage).

RÈGLES SPÉCIALES : **Frappe toujours en premier, prouesses martiales, valeur des âges.**

Discipline navale : Lorsqu'une unité contenant au moins un heaume des mers est chargée avec succès au cours de la phase de Mouvement, elle peut tenter de changer de formation immédiatement après que l'adversaire a déplacé toutes ses unités qui chargent. Pour ce faire, l'unité du heaume des mers doit effectuer un test de Cd. En cas de réussite, elle peut procéder immédiatement à une *reformation de combat* (voir page 55 du livre de règles de *Warhammer*). En cas d'échec, l'unité ne peut effectuer aucune reformation de combat.

Une unité ne peut pas utiliser cette règle spéciale si à ce tour, elle a *fui* ou *tenu sa position et tiré* en réaction à la charge.

Passager du vent : Un heaume des mers monté sur un cote volant de Lothorn (et son cote volant de Lothorn) a une sauvegarde *invulnérable* de 4+ contre les attaques de tir, et relance ses tests de *terrain dangereux* ratés.

COTRE VOLANT DE LOTHERN

Lorsque les vaisseaux-aigles de Lothorn larguent les amarres, ils sont escortés par des cotes volants : des chars aux lignes élégantes qui flottent sur un coussin de magie et tirés par les rokhs d'écume qui nichent le long de la côte Scintillante. Ils sont les yeux et les oreilles des amiraux de Lothorn, qui peuvent planifier les engagements bien avant que l'ennemi soit même averti de la présence de la flotte des hauts elfes.

Les cotes volants servent aussi d'éclaireurs aux armées de Lothorn, car ils vont là où leurs frères à pied ne peuvent pas se rendre. Lorsqu'un cote aperçoit l'ennemi, sa mission est de dégager les cieux, afin que Lothorn ait le contrôle de l'éther pour la bataille à venir. Les arcs des gardes peuvent harceler les troupes légères, mais les plus grandes cibles se moquent de leurs flèches. C'est pourquoi l'équipage emporte souvent une baliste Œil d'Aigle, un modèle compact monté sur la proue, avec lequel les gardes maritimes maintiennent un barrage constant de traits tandis qu'ils fondent sur leur proie.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cote volant de Lothorn	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Équipage garde maritime	-	4	4	3	-	-	5	1	8
Rokhs d'écume	2	5	-	4	-	-	4	2	-

TYPE DE TROUPE : Char (sauvegarde d'armure 4+).

RÈGLES SPÉCIALES : **Frappe toujours en premier (équipage), valeur des âges (équipage), vol.**

AMÉLIORATIONS :

Baliste Œil d'Aigle : *Quoique compacte, cette machine de guerre peut transpercer les écailles d'un dragon.*

La baliste Œil d'Aigle est une *baliste* dotée du profil *ci-dessous* ; un membre d'équipage de cote volant peut tirer avec à la place de son arc, même si le cote volant s'est déplacé.

Portée	Force	Règles Spéciales
24 ps	5	Blessures multiples (1D3)

Les blessures causées par une baliste Œil d'Aigle ignorent les sauvegardes d'armure.

CHEVALIERS D'ULTHUAN

Les elfes sont des dresseurs de chevaux inégalés, et leurs ostes de chevalerie comptent parmi les plus admirables du Monde Connu. C'est à la fois un droit et un devoir de la noblesse d'Ulthuan que de chevaucher avec les atours et la splendeur des héros d'antan, de combattre en première ligne et de réitérer les exploits des premiers chevaliers de la cour d'Ænarion. Pourtant, le courage et le talent des cavaliers d'Ulthuan ne seraient rien sans leurs agiles coursiers, dont l'intelligence et la loyauté dépassent de loin celles des destriers des autres terres.

HEAUMES D'ARGENT

De tous les chevaliers hauts elfes, ce sont les heaumes d'argent qui incarnent le mieux la grâce martiale et la valeur auxquelles chaque jeune Asur aspire. Les princes dragons sont trop distants et hautains, les patrouilleurs ellyriens un peu trop sauvages, alors que les heaumes d'argent sont fiers sans être méprisants, et courageux sans être insoumis. C'est pourquoi ils sont souvent les héros des légendes d'Ulthuan, plus que n'importe quel guerrier des autres royaumes.

Tandis que les archers et les lanciers sont issus des rangs des roturiers d'Ulthuan, les heaumes d'argent sont recrutés exclusivement parmi les familles de sang noble. Bien que ce ne soit pas une obligation, rares sont les aristocrates qui s'exposent au déshonneur en refusant d'accomplir leur devoir. En outre, servir dans l'ordre des heaumes d'argent permet de prouver sa valeur en tant que guerrier et en tant que chef.

Les premières leçons enseignées à un heaume d'argent visent à lui faire perdre ses ambitions de renom individuel, en les remplaçant par un sens de l'honneur enraciné dans les succès de son unité. Au fil de son entraînement, il apprend à maîtriser pleinement son coursier. Un heaume d'argent doit galoper droit vers le vacarme de la bataille, sans fléchir, et sa monture doit l'y porter d'elle-même, sans hésiter. Il y a peu de visions plus grandioses que le spectacle d'un régiment de heaumes d'argent qui abaisse ses lances et s'élance à la charge.

Les heaumes d'argent se jettent volontiers dans les combats les plus dangereux. Ils savent que la gloire attend les vainqueurs, et leur instruction ne leur a pas ôté toute arrogance, si bien qu'ils croient toujours en leur réussite, quelle que soit la situation. Pour ces jeunes nobles, il n'y a pas à tergiverser : les victoires les plus durement acquises sont celles qui donnent lieu aux plus grands triomphes et aux plus douces récompenses.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Heaume d'argent	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Grand heaume	5	4	4	3	3	1	5	2	8
Coursier elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5

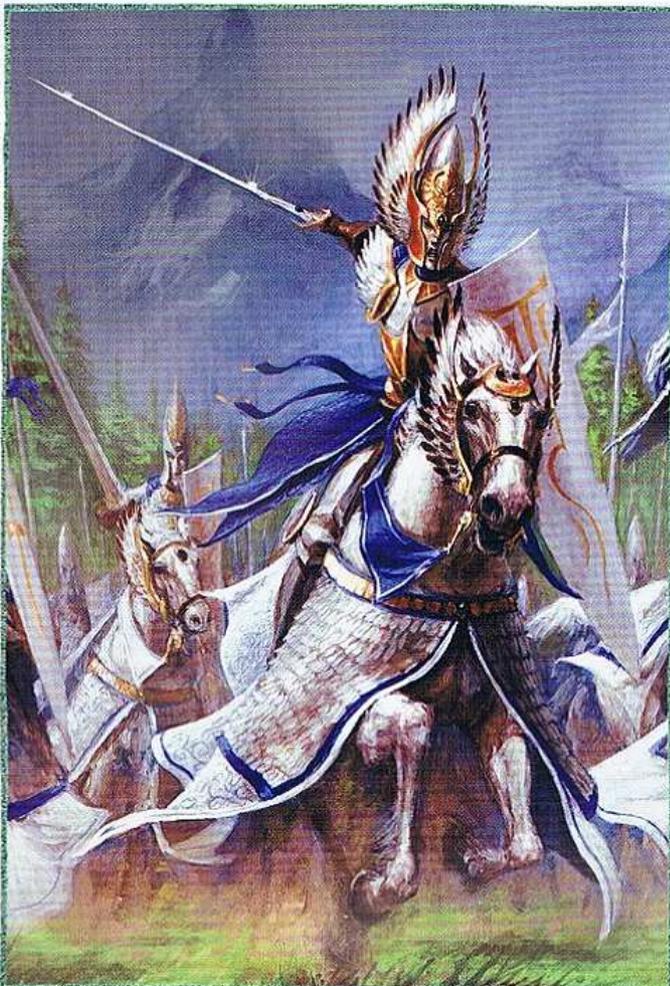
TYPE DE TROUPE : Cavalerie.

RÈGLES SPÉCIALES : **Frappe toujours en premier** (cavaliers), **prouesses martiales, valeur des âges.**

PATROUILLEURS ELLYRIENS

À l'époque de Caledor, Ulthuan tout entier était en proie à la guerre et les armées de Malekith pillaient et tuaient à l'envi. Le roi phénix dut faire appel à de jeunes cavaliers qui avaient le courage de parcourir ces terres dangereuses. Beaucoup de jeunes elfes se présentèrent, parmi lesquels de nombreux ressortissants d'Ellyrion, un royaume célèbre pour la qualité de ses chevaux et la bravoure de ses cavaliers. Au cours du long conflit qui se conclut par la Déchirure, ces elfes servirent vaillamment Caledor. Ils voyageaient par petits groupes afin de s'assurer la discrétion et la rapidité nécessaires pour transmettre les messages et organiser les manœuvres des armées loyalistes. Quand ils le pouvaient, ils tendaient des embuscades à leurs homologues corrompus. Caledor leur donna le nom de patrouilleurs ellyriens, titre qu'ils ont conservé au fil du temps.

Ces cavaliers émérites apprirent à survivre en territoire ennemi en chassant dans les terres sauvages et en s'emparant de ce dont ils avaient besoin sur les cadavres de leurs victimes. Ils frappaient vite et fort avant de disparaître, si bien que les armées du Roi-sorcier ne quittaient jamais leurs campements fortifiés en petits groupes, de peur des attaques des rapides cavaliers d'Ellyrion. Lorsqu'ils ne harcelaient pas l'ennemi, les patrouilleurs ellyriens apportaient la nouvelle du combat livré par Caledor à travers les royaumes d'Ulthuan, fomentaient des rébellions et aidaient les elfes loyaux à échapper aux griffes du Roi-sorcier. En effet, en ces temps troublés, tous les serviteurs de Malekith n'étaient pas entièrement acquis à sa cause immorale, et certains pouvaient être ramenés à la raison par quelques mots bien choisis.



Aujourd'hui, les patrouilleurs ellyriens jouent un rôle prépondérant dans les armées du roi phénix. En temps de paix, ils sont basés à Tor Elyr et parcourent les plaines d'Ellyrion et d'au-delà à la recherche des monstres qui descendent parfois des Annulii pour semer la destruction dans les royaumes intérieurs. Coquatrices et chimères sont régulièrement abattues par les lances ou les flèches des jeunes nobles d'Ellyrion, quand ils ne sont pas occupés à traquer les pillards elfes noirs qui tentent de prendre pied en Ulthuan. Les fiers patrouilleurs ont coutume de garder le compte de leurs victimes. À la fin des combats, celui dont la lance a abattu le plus d'ennemis a l'honneur de porter la bannière du régiment lors de la prochaine bataille. Toutefois, celui qui a vaincu le plus vaillant adversaire reçoit la faveur du dieu de la chasse ; il intégrera alors les rangs des Émissaires de Kurnous, dont les flèches semblent bénies car elles trouvent toujours leur cible.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Patrouilleur ellyrien	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Émissaire	5	4	5	3	3	1	5	1	8
Coursier elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5

TYPE DE TROUPE: Cavalerie.

RÈGLES SPÉCIALES: Cavalerie légère, frappe toujours en premier (cavaliers), prouesses martiales, valeur des âges.

CHARS DE TIRANOC

Les hauts elfes de Tiranoc sont un peuple aventureux, fier de ses traditions, qui n'a jamais pardonné les guerres qui ont ravagé sa terre natale. Lorsque le roi phénix appelle ses sujets à la guerre, les nobles impétueux de Tiranoc sont toujours les premiers à lui répondre, se rendant à la bataille à la tête d'un majestueux ost de chars. Heaumes et fers de lances reflètent les rayons du soleil matinal, et la terre tremble sous les sabots tonitrueux ; des bannières tissées de blanc, d'or et de bleu flottent dans le vent, et les auriges chantent l'hymne de bataille de Tiranoc à l'unisson.

Leur talent au combat est extraordinaire, par la combinaison des réflexes fulgurants de l'équipage et de la vitesse des coursiers elfiques qui tirent les chars. Ils trouvent des passages là où les autres mortels ne voient que des impasses : ils filent entre les unités adverses à tombeau ouvert, faisant pleuvoir les flèches sur les flancs découverts. Ce n'est que lorsque l'ennemi a été suffisamment affaibli que les auriges percutent les formations adverses dans une charge retentissante, les montures mordant et piétinant, l'équipage perçant le cœur noir des guerriers de leurs lances effilées.

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

TYPE DE TROUPE: Char (sauvegarde d'armure 5+).

RÈGLES SPÉCIALES: Frappe toujours en premier (auriges de Tiranoc), valeur des âges.



ERETH KHAL, LA REINE PÂLE

Ereth Khial est la déesse suprême du Monde du Dessous. Jadis, elle tenta de séduire Asuryan ; la résistance de celui-ci la plongea dans une rage folle : elle vola les âmes des morts et les emprisonna dans la fosse noire, Mirai. La Reine Pâle ne pardonna jamais l'affront d'Asuryan. Si le pouvoir du Dieu Créateur la dépasse, ce n'est pas le cas des elfes, qui subissent la colère d'Ereth Khial. Lorsqu'une borne gardienne est détruite, la Reine Pâle envoie ses rephallim spectraux capturer le plus d'âmes possible, pour les ramener à Mirai et ses tortures éternelles. Le rapt doit être rapide, car Slaanesh, le Prince Noir du Chaos, ne souffre pas que quiconque, pas même la Reine Pâle, le prive de la moindre miette de son festin.

Les crimes d'Ereth Khial l'ont peut-être bannie de la cour d'Asuryan, mais les divinités elfiques les plus obscures la considèrent comme leur maîtresse. Cependant, ses adorateurs mortels sont peu nombreux en Ulthuan. La plupart des Asur ne recherchent pas la bienveillance d'Ereth Khial, et espèrent plutôt ne jamais attirer son attention, en portant des amulettes faites de racines protectrices. Néanmoins, certains elfes pensent qu'il vaut mieux endurer une éternité de tourments que de sombrer dans le néant après avoir satisfait la faim de Slaanesh, et sollicitent donc la faveur de la Reine Pâle.

Une telle pratique doit nécessairement être observée en secret, car le culte d'Ereth Khial est largement perçu comme un signe d'aliénation. Bien que les adorateurs de la Reine Pâle qui se sont trahis connaissent invariablement l'exil ou l'internement, tous ses prêtres et ses fidèles présents en Ulthuan n'ont pas été confondus.

CHASSEURS DE CHRACE

LIONS BLANCS DE CHRACE

L'origine des lions blancs remonte à l'époque de Caledor Premier. Celui-ci chassait dans les terres de Chrace lorsqu'il reçut la visite d'un messager qui lui annonçait qu'il venait d'être élu roi phénix. Il prit la route pour le temple d'Asuryan, mais tomba dans une embuscade tendue par des assassins qui avaient appris son élection grâce à des espions infiltrés à la cour. Caledor aurait péri sans l'intervention d'un groupe de chasseurs de Chrace qui jaillirent de la forêt et dispersèrent les assaillants. Après avoir vaincu les assassins, les elfes proposèrent à Caledor de l'accompagner jusqu'au temple, ce qui lui permit d'éviter maintes embûches grâce à leurs talents de forestiers. Le roi phénix les choisit comme gardes du corps, et fonda à Lothorn le premier régiment de lions blancs.

Un guerrier ne peut rejoindre les rangs des lions blancs qu'après avoir fait montre de ses talents sur le champ de bataille. Il doit aussi accomplir le rite traditionnel du guerrier chracien, c'est-à-dire traquer et tuer un lion blanc. Ces énormes félins comptent parmi les plus féroces animaux de Thrace. Ils peuvent atteindre la hauteur au garrot d'un coursier elfique, et un simple coup de leurs griffes peut briser l'échine d'un elfe. Il arrive que des groupes de ces animaux s'attaquent à des caravanes, voire à des hameaux isolés lorsque la faim les tenaille. Tuer un tel fauve est donc extrêmement risqué, mais si le chasseur y parvient, il gagne le droit de porter la peau de la bête en symbole de sa bravoure, d'autant plus que celle-ci offre une excellente protection contre les traits.



Depuis l'époque de Caledor le Conquérant, la plupart des rois phénix ont proposé à leurs gardes du corps de remplacer leurs armes, mais les lions blancs ont toujours refusé d'abandonner leurs fidèles haches de bûcheron. Ces armes sont souvent des reliques familiales transmises de père en fils depuis des siècles. Elles ne perdent jamais leur tranchant et peuvent couper un homme en deux d'un seul coup.

Quand l'heure est grave, les régiments de lions blancs sont souvent dépêchés auprès des armées d'Ulthuan. Ils jouent le rôle de troupes de choc ou de protecteurs des généraux et des mages. Les lions blancs sont renommés pour leur courage quels que soient les circonstances et l'ennemi, aussi horribles soient-ils, et on peut compter sur eux pour accomplir leur devoir même si cela implique de sacrifier leur vie.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lion blanc	5	5	4	4	3	1	5	1	8
Gardien	5	5	4	4	3	1	5	2	8

TYPE DE TROUPE: Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES: Frappe toujours en premier, guide des forêts, prouesses martiales, tenace, valeur des âges.

CHARS DE CHRACE

Tous les lions blancs ne sont pas systématiquement abattus par les elfes, car il n'est pas dans leur nature de tuer des proies sans raison. Ces jeunes félins deviendraient sans doute des bêtes sauvages s'ils parvenaient à survivre dans la nature, mais s'ils sont pris assez jeunes, ils peuvent être dressés et devenir aussi loyaux qu'un griffon. Une véritable empathie voit le jour entre le dresseur et son lion de guerre, qui peut alors être utilisé avec une efficacité redoutable sur le champ de bataille.

C'est ainsi que les lions blancs se rendent parfois au combat à bord de chars de Chrace tirés par deux redoutables lions de guerre, dont la noblesse et la crinière tressée cachent la force phénoménale. À l'inverse des chars de Tiranoc, qui se déplacent rapidement sur le champ de bataille et harcèlent leurs victimes, les chars de Chrace sont des armes brutales. Dans un rugissement qui glace le sang de leurs proies, les lions blancs dispersent les tirailleurs pour se jeter sur les régiments ennemis. C'est par ces charges que les chars de Chrace se sont taillé une solide réputation de perceurs de lignes, capables d'enfoncer n'importe quel mur de boucliers.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char à lions	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Aurige lion blanc	-	5	4	4	-	-	5	1	8
Lion de guerre	8	5	-	5	-	-	4	2	-

TYPE DE TROUPE: Char (sauvegarde d'armure 4+).

RÈGLES SPÉCIALES: Frappe toujours en premier (auriges lions blancs), peur, tenace, valeur des âges, .

FILS DE CALEDOR

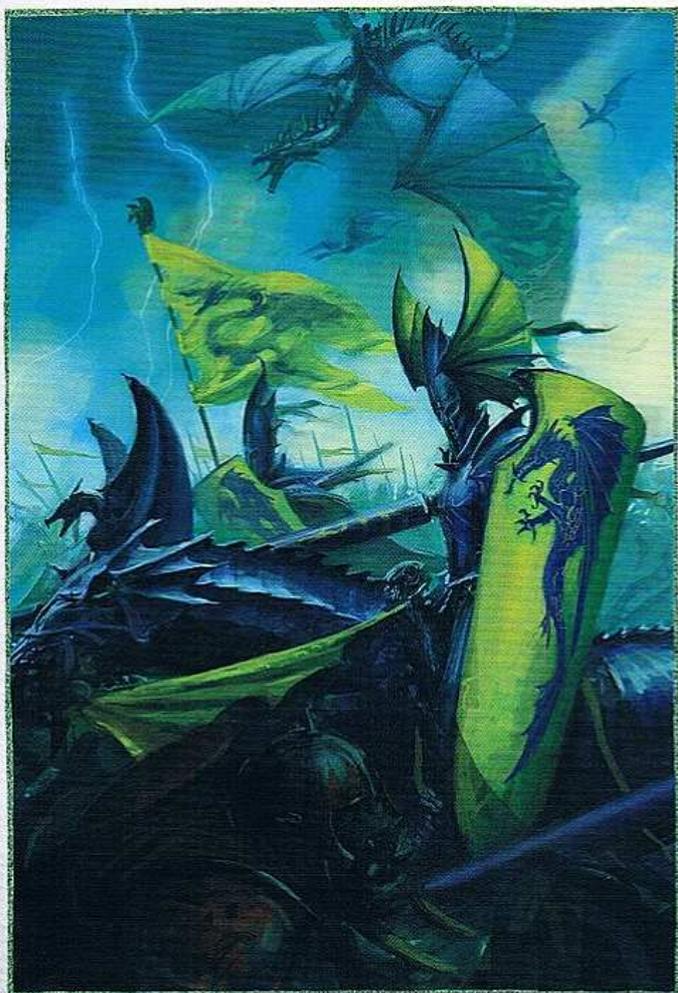
PRINCES DRAGONS DE CALEDOR

Jadis, Ulthuan était dominé par la puissance martiale et les lois probes des princes dragons de Caledor. Aujourd'hui, les lignées royales sont presque éteintes et la force des dragons s'est étiolée, mais la fierté de Caledor est demeurée intacte.

Les princes dragons de Caledor chevauchaient autrefois des dragons, mais ils se rendent désormais au combat sur des coursiers elfiques. Monture et cavalier portent des protections en ithilmar imitant les écailles d'un dragon, en hommage aux nobles d'antan qui montaient de telles créatures. Les armures de dragon sont forgées au cœur de l'Enclume de Vul. Elles sont liées à des enchantements alors qu'elles n'ont pas encore refroidi, si bien que seules des flammes plus dévorantes que celles de cette forge légendaire peuvent blesser leur porteur.

Les princes dragons se considèrent supérieurs aux autres elfes d'Ulthuan, au point de s'estimer totalement différents de ces derniers. Pire, ils méprisent les ordres qu'on leur donne (tout au plus est-il possible de leur faire des suggestions habiles). Chez d'autres guerriers, cette arrogance serait problématique, mais chez les princes dragons, elle prend la forme d'une assurance et d'une efficacité martiale frisant le surnaturel.

Les princes dragons n'entrent en lice que pour se lancer dans les actions les plus risquées. Ils chargent l'ennemi avec une moue dédaigneuse et le massacrent en quelques horions précis, plus vite que n'importe quels autres combattants d'Ulthuan.



Dans la fournaise des combats, la cire de l'apparence fond et la réelle personnalité des princes dragons se fait jour. Leur orgueil se mue en détermination ; leur arrogance en courage. Le dédain qu'ils témoignent ordinairement envers ceux qui ne sont pas de leur sang s'envole, car ils deviennent des guerriers prêts à donner leur vie pour le peuple d'Ulthuan. Ce n'est que lorsque la bataille prend fin que le caractère hautain des princes dragons reprend le dessus. Leur fierté revient, plus flamboyante que jamais, au point que leurs alliés se demandent si leur comportement altruiste n'était pas un simple songe.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prince dragon	5	5	4	3	3	1	6	2	9
Maître dragon	5	5	4	3	3	1	6	3	9
Coursier elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5

TYPE DE TROUPE : Cavalerie.

RÈGLES SPÉCIALES : **Frappe toujours en premier** (cavaliers), **prouesses martiales, valeur des âges.**

MAGES DRAGONS DE CALEDOR

Chaque nouvelle génération de nobles de Caledor voit la naissance d'une poignée de mages dragons, des elfes dotés d'une sensibilité spéciale à la magie et d'une empathie hors normes envers les dragons. La plupart des mages dragons en devenir découvrent leurs talents lorsque leur sommeil est troublé par des rêves de sang et de feu, dans lesquels ils chevauchent des dragons de la couleur du soleil couchant. Ces elfes arrêtent alors l'apprentissage ordinaire des mages, car le brasier qui brûle dans leur cœur les voue à maîtriser la magie flamboyante, à l'exclusion de toutes les autres.

Dès qu'il est prêt, le mage dragon se rend dans les cavernes noyées de vapeurs de soufre des montagnes de Caledor afin d'éveiller le dragon solaire qui deviendra sa monture. Un tel processus demande des mois, voire des années, mais il arrive qu'un mage dragon éveille la bête simplement prononçant son nom. Dans tous les cas, ils se retrouvent liés jusqu'à la mort.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mage dragon	5	4	4	3	3	2	6	2	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage).

MAGIE : Un mage dragon est un sorcier utilisant le domaine du Feu.

RÈGLES SPÉCIALES : **Frappe toujours en premier, prouesses martiales, valeur des âges.**

Téméraire : Un mage dragon bénéficie d'un bonus de +2 pour lancer des sorts du domaine du Feu (cumulable avec d'autres bonus). Toutefois, il ne reçoit jamais aucun bonus (d'aucune sorte) à ses tentatives de dissipation.

Mage-guerrier : Le premier sort généré par un mage dragon est toujours *Épée Ardente de Rhuin*, sans tenir compte du jet de dé.

GUERRIERS FANTÔMES

Les premières batailles de la guerre civile qui déchira les elfes eurent lieu dans les cités de Nagarythe. Le feu et la folie embrasèrent les rues. Le frère affronta le frère tandis que les mères poussaient des cris désespérés en tentant de retenir les coups de leurs fils. Des villes entières furent englouties par les brasiers de la guerre; longtemps après que les pluies eurent lavé le sang des ruines, le blasphème des fratricides continua d'imprégner leurs pierres noircies. Dépassés par le nombre et la férocité de leurs adversaires, les elfes loyaux au roi phénix trouvèrent refuge dans les ténèbres. Ils jurèrent devant les dieux que leurs descendants continueraient la lutte contre Malekith et ses traîtres, jusqu'à la fin des temps si nécessaire. Ces elfes maudits devinrent les guerriers fantômes: les plus sinistres et les plus impitoyables habitants d'Ulthuan.

Depuis des repaires secrets cachés dans les étendues sauvages de Nagarythe, ils menèrent une guerre sans merci contre les sbires du Roi-sorcier, utilisant la ruse et la discrétion pour compenser leur manque d'effectifs. Au cours des mois qui suivirent, de nombreuses patrouilles périrent dans des embuscades, percées par des flèches ou la gorge tranchée.

À ce jour, les descendants des guerriers fantômes continuent le combat, aussi bien sur les rivages d'Ulthuan qu'au-delà. Les tactiques nées au départ d'une situation désespérée furent affûtées jusqu'à devenir un art mortel, transmis de génération en génération, en même temps que les noms des anciennes familles et les traditions raffinées de l'ancienne Nagarythe.



Même lors des brèves périodes de paix dont Ulthuan jouit de temps à autre, les guerriers fantômes veillent sans répit contre les incursions des traîtres qui provoquèrent autrefois l'engloutissement de leur province natale. La haine que les guerriers fantômes éprouvent envers les elfes noirs est infinie, car la Déchirure leur a coûté leurs terres et leurs familles, en plus de jeter sur eux l'opprobre des autres habitants d'Ulthuan. Tout elfe noir qu'ils capturent peut s'attendre à une mort lente et douloureuse.

Ainsi, la relation que les guerriers fantômes entretiennent avec le reste d'Ulthuan est ambiguë. Beaucoup de hauts elfes se méfient d'eux, car leurs coutumes et leur manque de pitié les mettent mal à l'aise. Certains murmurent même que les stigmates de la guerre auraient rendu les guerriers fantômes plus proches de leurs ennemis qu'ils n'osent se l'avouer.

Pour leur part, les guerriers de Nagarythe considèrent leurs compatriotes comme étant faibles et naïfs, et remercient secrètement les dieux que le fardeau de la vengeance n'ait pas échu à toute leur race. Ils ne répondent jamais directement à un appel à l'aide; pourtant, de nombreuses batailles ont été remportées grâce à des volées de flèches inattendues jaillissant des bois, ou par l'assassinat d'un chef ennemi qui pensait être en sécurité au milieu de ses hommes, car même si les autres elfes se défient d'eux, les gardiens taciturnes de Nagarythe sont farouchement loyaux envers Ulthuan.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier fantôme	5	5	5	3	3	1	5	1	8
Arpenteur des ombres	5	5	5	3	3	1	5	2	8

TYPE DE TROUPE: Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES: Éclaireurs, frappe toujours en premier, haine (Elfes Noirs), prouesses martiales, tirailleurs, valeur des âges.

LOEC, LE DANSEUR DES OMBRES

Loec le trompeur est le saint patron des danses, des chants et des rires. Les légendes elfiques racontent qu'il sauve souvent des âmes des griffes de Slaanesh en mystifiant ce dernier. Et les légendes disent vrai. Cependant, Loec ne parvient pas toujours à ses fins, et même ses succès face au Prince du Chaos lui coûtent plus qu'il ne voudrait bien l'admettre.

Aux yeux des elfes, Loec apparaît comme un jeune éphèbe qui danse éternellement dans l'éther, et dont les rires et les chants mettent du baume au cœur à ceux qui les entendent. On dit que sans lui, les cieuz seraient perpétuellement sombres, car les étoiles n'auraient plus la joie de briller. Les dieux du Chaos le pourchassent sans cesse, mais le Danseur des Ombres est infatigable et rusé, et parvient toujours à échapper à leurs traquenards.

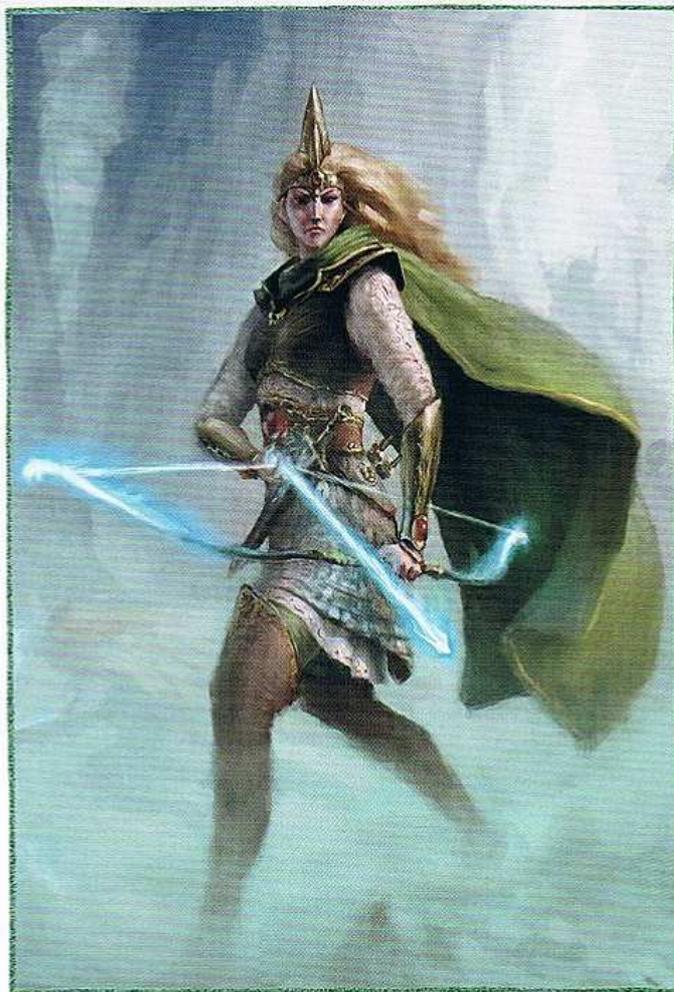
Cependant, Loec a un côté sombre, car il est aussi le dieu des ombres, de la trahison, de la vengeance et des méfaits. C'est cet aspect du dieu que les elfes de l'ancienne Nagarythe vénèrent.

DEMOISELLES GARDIENNES D'AVELORN

SŒURS D'AVELORN

Certaines régions d'Avelorn sont interdites au commun des mortels. Il s'agit souvent de lieux de pouvoir liés aux rites de renouveau grâce auxquels la reine éternelle protège Ulthuan et son peuple. D'autres sont au contraire dangereux car ils ont été corrompus par le Chaos à des degrés variables. Le devoir des sœurs d'Avelorn est de surveiller ces endroits, de s'assurer que les sanctuaires restent inviolés et que les bêtes qui rôdent autour de leurs repaires ne s'en éloignent pas, ou sont abattues si c'est le cas. Les sœurs d'Avelorn sont des archères émérites, de jeunes femmes issues des rangs de la milice et choisies par la reine éternelle en personne. Traditionnellement, seules les elfes les plus talentueuses sont acceptées dans la sororité d'Avelorn, car tout comme la reine éternelle incarne l'idéal de pureté des elfes, ses gardiennes doivent tendre vers la perfection, non seulement physiquement, mais aussi spirituellement. Les sœurs d'Avelorn se distinguent par leur incorruptibilité et par leur détachement total envers les rivalités mesquines qui divisent les autres servantes de la cour de la reine éternelle.

Les sœurs d'Avelorn préfèrent l'archerie à l'escrime. Leurs arcs ne tirent pas des flèches ordinaires, mais des traits de flammes bleues mystiques qui dévorent les chairs corrompues. Malgré tout, les sœurs restent des guerrières redoutables au corps à corps, afin d'être parées à toute éventualité tandis qu'elles parcourent les sentiers les plus sombres d'Avelorn. Elles peuvent affronter sans faillir la charge de chevaliers, l'assaut de démons ou l'attaque d'une coterie d'assassins khainites : elles libèrent des pluies de traits contre l'ennemi lors de son approche, puis dégainent leurs épées pour l'achever au cours d'une mêlée courte et violente.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sœur d'Avelorn	5	5	5	3	3	1	5	1	8
Sœur supérieure	5	5	6	3	3	1	5	1	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES : Frappe toujours en premier, prouesses martiales, valeur des âges.

DEMOISELLES D'HONNEUR

Les sœurs d'Avelorn les plus expérimentées deviennent les demoiselles d'honneur de la reine éternelle. En réalité, ce nom est un euphémisme cachant leurs véritables fonctions, car ce sont bel et bien des guerrières vouées à défendre leur maîtresse jusqu'à la mort. Elles sont les parangons de leur sororité, aussi douées dans les arts et les lettres que dans la fureur du combat.

Devenir demoiselle d'honneur est une récompense exceptionnelle offerte seulement aux sœurs d'Avelorn ayant fait montre de leur talent à l'épée et à l'arc à d'innombrables reprises, et ayant prouvé leur loyauté indéfectible envers la reine éternelle. En de rares occasions, il arrive que cette dernière promeuve directement un membre de sa cour, sans toutefois jamais justifier ses motivations. L'aspirante doit jurer fidélité à ses camarades pour une période de sept ans. Au bout de cette période, elle est alors libre de rester demoiselle d'honneur, ou de retourner à sa vie précédente.

La tradition exige qu'il n'y ait pas plus de cent demoiselles d'honneur dans tout Ulthuan, ce qui explique qu'on ne puisse jamais en rencontrer plus d'une poignée en un lieu donné. Elles servent d'émissaires et de messagères pour la reine éternelle, et sont ses yeux et ses oreilles à l'extérieur d'Avelorn. Quand l'une d'elles consent à se rendre sur le champ de bataille, elle est considérée avec un grand respect par les elfes qui se battent à ses côtés. Même les princes les plus infatués se réjouissent de l'avoir comme alliée, car sa présence est un signe de la faveur de la reine éternelle, et un présage de victoire. Néanmoins, si la totalité des demoiselles d'honneur devaient se rendre un jour sur le champ de bataille, cela serait certes le signe de la présence de la reine éternelle en personne, mais aussi la preuve d'événements terribles sur le point de survenir.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Demoiselle d'honneur de la reine éternelle	5	5	7	4	3	2	7	2	9

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage).

RÈGLES SPÉCIALES : Frappe toujours en premier, prouesses martiales, valeur des âges.

Flèches de vif-argent : Les attaques de tir de cette figurine suivent la règle *tir rapide*, ainsi que celles des sœurs d'Avelorn et des sœurs supérieures appartenant à la même unité.

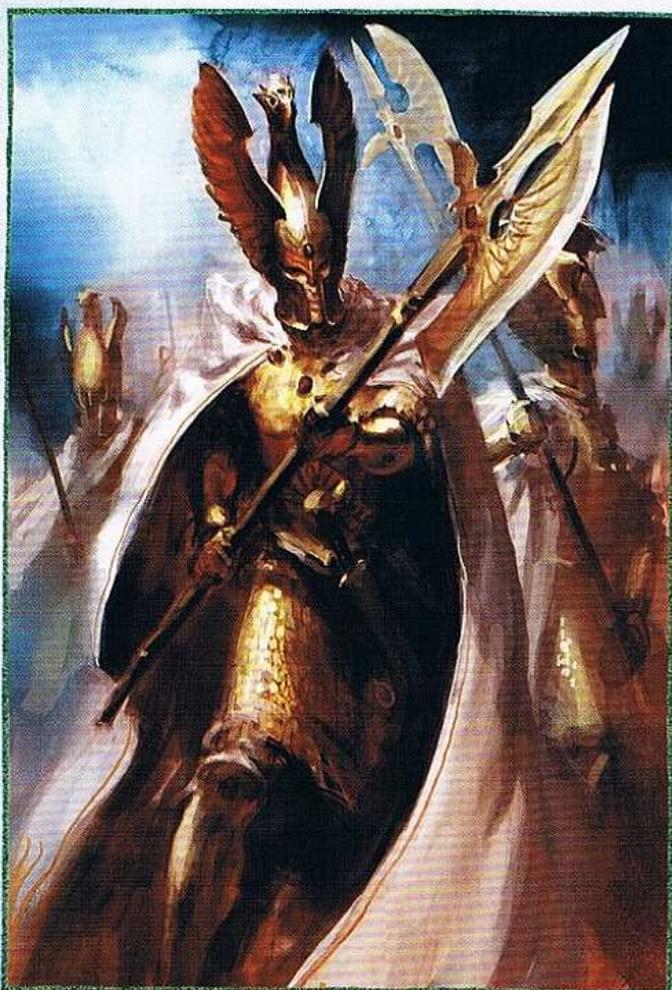
DISCIPLES D'ASURYAN

GARDES PHÉNIX

Les gardes phénix sont les protecteurs du temple d'Asuryan, le vaste sanctuaire pyramidal sis au milieu de la mer des Rêves. On raconte que sur ses murs millénaires sont inscrits en lettres de feu les événements passés, présents et à venir, et que ceux qui les lisent sont maudits, car ils découvrent la date, le lieu et les circonstances de leur propre mort.

Les gardes phénix ont fait vœu de silence car ceux qui ont vu les secrets du temps n'ont pas le droit d'en parler. Un puissant enchantement s'assure d'ailleurs de leur mutisme total. Beaucoup voient cela comme une astreinte insoutenable, pourtant elle est intrinsèquement liée au dévouement dont les gardes phénix doivent faire preuve envers Asuryan, et qui permet au dieu d'investir ses serviteurs d'un fragment de sa puissance. En effet, les gardes phénix jouissent d'une protection divine à même de repousser la magie hostile et même les attaques physiques, et font preuve d'une détermination allant au-delà de la simple volonté de créatures mortelles.

En tant que disciples d'Asuryan, les gardes phénix ne sont pas inféodés à la noblesse. Seul le roi phénix, en tant qu'incarnation de la volonté d'Asuryan, est en droit de les commander. De fait, ils agissent souvent en tant que ses représentants au combat. Les autres elfes y voient là le signe que même si le roi phénix n'est pas présent, il apporte tout son soutien à l'ost. Lorsque leur capitaine les envoie en guerre, les gardes phénix font preuve d'une résolution inébranlable. Ils sont resplendissants



dans leurs armures, et équipés de hallebardes cérémonielles capables de porter des coups de taille et d'estoc redoutables. Bien que leur impassibilité silencieuse soit perturbante, c'est leur aura de puissance divine qui est réellement effrayante. Les yeux des gardes phénix brillent d'une foi inébranlable envers le Dieu Créateur des elfes, et l'air autour d'eux pulse littéralement sous l'effet de son pouvoir.

Les régiments des gardes phénix se trouvent toujours au plus fort de la mêlée, car leur don unique leur permet de déceler les flux du destin qui s'entrecroisent sur le champ de bataille. Chacun de ces guerriers connaît à l'avance le faisceau de conjonctures qui aboutira à sa mort, cependant aucun d'entre eux ne tente jamais d'esquiver la fatalité. Que la bataille amène la victoire, la défaite, la vie ou la mort, les gardes phénix restent farouchement impavides.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde phénix	5	5	4	3	3	1	6	1	9
Gardien de la flamme	5	5	4	3	3	1	6	2	9

TYPE DE TROUPE: Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES: **Frappe toujours en premier, peur, prouesses martiales, valeur des âges.**

Témoins du Destin: Une figurine dotée de cette règle spéciale bénéficie d'une sauvegarde *invulnérable* de 4+.

ÉLU D'ASURYAN

Que ce soit dans le domaine martial ou pour les questions spirituelles, les gardes phénix s'en remettent à l'autorité des élus d'Asuryan. Ces sages sont des gardes phénix qui se sont imprégnés des enseignements d'Asuryan au fil des siècles. Ils passent l'essentiel de leur existence dans la Chambre des Jours, à étudier les leçons du passé et du futur. Ce n'est que lorsque des périodes charnières dans l'écheveau du destin se profilent à l'horizon que les élus d'Asuryan quittent leur temple afin d'assister à ces événements et d'apporter l'espoir aux enfants de leur dieu. Là où passe l'élu, les doutes et les peurs de leurs alliés s'envolent. Les coups mortels sont déviés au dernier instant, les armes adverses se brisent contre les boucliers et les enchantements les plus dévastateurs s'estompent soudainement dans l'air sans faire le moindre mal.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Élu d'Asuryan	5	7	6	4	3	3	8	3	9

TYPE DE TROUPE: Infanterie (personnage).

RÈGLES SPÉCIALES: **Frappe toujours en premier, peur, prouesses martiales, résistance à la magie (2), témoins du destin (voir ci-dessus), valeur des âges.**

Bénédictions d'Asuryan: Toutes les figurines d'une unité contenant un élu d'Asuryan ont une sauvegarde *invulnérable* de 6+ et la règle *immunisé à la psychologie*.

GRIFFONS & GRANDS AIGLES

GRIFFONS

Les griffons des Annulii sont des créatures nobles et intelligentes, pourtant ils paraissent si sauvages que les étrangers pourraient facilement les prendre pour des monstres sanguinaires. Ce n'est pas le cas des elfes, qui savent que les griffons ne sont jamais cruels, du moins tant qu'on ne s'attaque pas à leur progéniture.

Pour parvenir à dompter un griffon, un elfe doit le capturer et le dresser alors qu'il est encore jeune, afin de tisser un lien qui durera jusqu'à la mort. Les griffons sont particulièrement appréciés par les elfes qui n'hésitent pas à se salir les mains au cœur des combats. De nombreuses batailles ont été gagnées grâce à l'intervention d'un héros monté sur le dos d'un griffon, qui a fondu des cieus au moment le plus opportun.

Griffon

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	5	0	5	5	4	5	4	7

TYPE DE TROUPE: Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES: Grande cible, terreur, vol.

GRANDS AIGLES

Les grands aigles d'Ulthuan sont des alliés indéfectibles des elfes. Ces deux races ont toujours combattu ensemble depuis les premières invasions démoniaques, et les légendes disent même que leur amitié est antérieure. Selon certaines fables, ce fut Tàlyn, le roi des aigles, qui emporta Ereth Khial vers le Monde du Dessous à la demande d'Asuryan.

À l'instar des hauts elfes, les grands aigles sont des êtres altiers qui n'oublient pas facilement les insultes et qui fuient la présence des créatures primitives. Lorsque les armées de hauts elfes se rassemblent, les aigles se joignent à elles. Ils piquent sur les servants des machines de guerre et les taillent en pièces avant de reprendre leur envol.

Grand aigle

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

TYPE DE TROUPE: Bête monstrueuse.

RÈGLE SPÉCIALE: Vol.

AMÉLIORATIONS:

Sens aiguisés: La figurine suit la règle spéciale *frappe toujours en premier*.

Plongeon en piqué: La figurine suit la règle *charge dévastatrice*. De plus, elle gagne +1 en Force lors d'un tour où elle charge.

Serres affilées: La figurine dotée de cette amélioration suit la règle spéciale *perforant*.

KURNOUS, LE CHASSEUR

Kurnous le Chasseur est le seigneur des forêts et des bêtes, l'esprit des bois, des animaux et des étendues sauvages. Il est le mari d'Isha, et tous les elfes sont ses enfants. Partout où il se rend, il est accompagné par une meute de chiens de chasse, et lorsqu'il sonne de son cor, tous les servoiteurs de sa Grande Chasse lui emboîtent le pas en hurlant d'excitation.

Tous les elfes vénèrent Kurnous, car il veille sur eux depuis ses domaines reculés. Il demande en échange qu'un chasseur ne tue jamais par plaisir, mais seulement pour éliminer des bêtes dangereuses ou pour se nourrir. Offenser Kurnous est risqué, car sa vengeance est systématiquement rapide et violente. Ceux qui transgressent ses lois évitent les lieux sauvages, car ils ont peu de chance d'en réchapper. Les survoivants reviennent blancs de peur et traumatisés à vie par ce qu'ils y ont enduré.

Ellyrion est généralement considéré comme le domaine favori de Kurnous en Ulthuan, car ses plaines et ses forêts abritent de nombreux animaux et sont le paradis des chasseurs. Certaines clairières recèlent un autel d'os et de ronces où les fervents du dieu peuvent célébrer leurs rites, loin du regard des elfes plus civilisés. Parfois, le vent charrie l'écho du cor de chasse de Kurnous. C'est un bon présage si on l'entend à l'aube, mais s'il résonne au crépuscule, c'est alors un avertissement destiné aux chasseurs, qui doivent se préparer à affronter des proies qui marchent sur deux jambes...



PHÉNIX

PHÉNIX SPIRES-DE-FEU

Les phénix d'Ulthuan vivent au milieu des Spires de Feu, d'immenses piliers d'albâtre qui entourent le temple d'Asuryan. Ces flèches de pierre brûlent constamment sous l'effet d'Aqshy, le vent du Feu, tandis qu'il est aspiré vers l'île des Morts. De plus, Aqshy n'affecte pas seulement la pierre, car au fil des générations, les phénix des Spires de Feu sont devenus de plus en plus réceptifs à ce vent magique, jusqu'à s'en imprégner totalement.

Quand un phénix spire-de-feu est en colère, son plumage se nimbe de flammes magiques, si bien que l'animal laisse un sillage ardent derrière lui. S'il est tué, il explose en ne laissant qu'une pluie de cendres rougeoyantes. Lorsque les vents de magie sont faibles, le phénix périt bel et bien selon l'ordre naturel des choses, mais si l'air est suffisamment chargé de sorcellerie, les restes de l'oiseau se recomposent peu à peu jusqu'à ce que le phénix renaisse dans une bourrasque et un éclat de lumière aveuglant.

Les phénix spires-de-feu n'ont pas le don du langage, toutefois ils comprennent l'elfique. Par conséquent, il est possible de traiter avec eux en bonne intelligence si l'on fait preuve de suffisamment de diplomatie. D'ailleurs, un pacte existe entre les gardes phénix et ces animaux, afin qu'ils leur servent parfois de montures. Un cavalier et son phénix sont redoutables, car ils combinent le talent tactique du premier et le pouvoir des flammes rugissantes du second.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Phénix spire-de-feu	2	5	0	5	5	5	4	3	8

TYPE DE TROUPE: Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES: Attaques enflammées, grande cible, né du feu, terreur, vol.

Sensible à la magie: La figurine a une sauvegarde *invulnérable* de 5+ et ses attaques de corps à corps sont *magiques*.

De plus, lorsque vous déterminez les vents de magie au début de la phase de Magie du joueur qui contrôle le phénix, reportez le résultat le plus élevé parmi les D6 dans le tableau ci-dessous pour voir quels effets affectent le phénix (qui durent jusqu'au début de la prochaine phase de Magie de ce joueur):

1D6 Résultat

- 1 Tarissement magique:** La sauvegarde *invulnérable* du phénix est réduite à 6+.
- 2 Faible brise:** Le phénix a -1 en Force.
- 3 Afflux magique:** Le phénix a +1 en Initiative.
- 4 Souffle revitalisant:** Le phénix a +1 Attaque.
- 5 Bourrasques ensorcelées:** Le phénix a +1 en Force.
- 6 Vents rugissants:** La sauvegarde *invulnérable* du phénix passe à 4+.



Renaissance: Dès que le phénix spire-de-feu perd son dernier PV (y compris à cause des règles spéciales *coup fatal héroïque* ou *blessures multiples*), retirez la figurine et placez un pion *renaissance* (un tas de cendres, par exemple, ou une simple pièce de monnaie) à l'endroit où il a été tué. Si votre armée contient plusieurs phénix spires-de-feu, placez un pion *renaissance* chaque fois qu'un d'entre eux est tué (et utilisez des pions différents pour distinguer chaque phénix).

À la fin du tour, lancez 1D6 pour chaque pion *renaissance* et consultez le tableau ci-dessous :

1D6 Résultat

- 1-2 Cendres froides:** Ce phénix est parti pour un très long voyage. En fait, il est bel et bien mort. Définitivement. Il ne reviendra jamais. Retirez le pion du jeu.
- 3-5 Retour de flammes:** Centrez le grand gabarit sur le pion. Toutes les figurines (amies et ennemies) touchées subissent une touche de Force 4 avec la règle spéciale *attaques enflammées*. Notez également que le pion reste en jeu : relancez de nouveau à la fin du tour suivant (le vôtre ou celui de l'adversaire).
- 6+ Renaît de ses cendres:** Placez le phénix spire-de-feu n'importe où dans un rayon de 6 ps du centre du pion, et à plus d'1 ps de toute unité ennemie. Retirez ensuite le pion. S'il est impossible de placer le phénix selon les restrictions ci-dessus, traitez ce résultat comme un résultat *retour de flammes*. Un phénix qui renaît de ses cendres revient en jeu avec 1D3+2 PV. La figurine ne conserve aucun des bonus ou des malus de son existence précédente : par exemple, si elle était *en fuite*, ou affectée par un sort d'*amélioration* ou une *malédiction*, elle ne l'est plus.

Si un phénix spire-de-feu avait un cavalier au moment où il a perdu son dernier PV, le cavalier et sa monture sont retirés et remplacés par un pion, comme décrit ci-dessus. Cependant, ajoutez +1 au résultat lorsque vous effectuez un jet sur le tableau de renaissance si le phénix spire-de-feu avait un cavalier au moment où il a perdu son dernier PV.

Si le résultat est *cendres froides*, le phénix et son cavalier sont tués et ne reviennent pas. Si au contraire le résultat est *renaît de ses cendres*, le cavalier revient en jeu en même temps que sa monture. Le cavalier revient en jeu avec son nombre initial de PV. Notez que si le cavalier a été tué avant sa monture, un résultat *renaît de ses cendres* ne lui permet pas de revenir en jeu.

À la fin de la partie, retirez tous les pions *renaissance* de la table : ces phénix et leurs éventuels cavaliers comptent tous comme des pertes.



Sillage de feu: Si le phénix se déplace au-dessus d'une ou plusieurs unités ennemies n'étant pas engagées au corps à corps lors de la sous-phase des Autres Mouvements, désignez une de ces unités, qui subit 1D6 touches de F4, plus 1D3 touches par rang au-delà du premier. Ces touches suivent la règle spéciale *attaques enflammées*.

PHÉNIX CŒUR-DE-GIVRE

Lorsqu'un phénix spire-de-feu vieillit, son corps refroidit et commence même à aspirer la chaleur qui l'environne. Finalement, le plumage autrefois ardent se couvre d'une couche de givre. Quand cela se produit, le phénix doit quitter les Spires de Feu, car le froid glacial qui émane de lui est un danger pour ses congénères plus jeunes. La plupart des phénix cœur-de-givre terminent leur existence au sommet de pics désolés le long des côtes d'Eataine, jusqu'à ce que leur corps se transforme en glace, laissant d'élégantes et d'éphémères statues décorer les flancs des montagnes. Certains se présentent devant le temple d'Asuryan pour finir leur vie en tant que destriers.

Bien qu'un phénix cœur-de-givre ne possède plus la fougue de sa jeunesse, il reste incroyablement robuste. La gangue de glace qui l'enserme le protège, et contrairement à son cavalier, les ennemis ne disposent pas d'une armure enchantée qui les immunise au froid intense qui émane de son corps. Les phénix cœur-de-givre savent que leur dernière heure est proche, c'est pourquoi ils consacrent la fin de leur vie à la défense de leurs terres natales, et sont déterminés à affronter les ennemis d'Ulthuan jusqu'à leur ultime souffle.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Phénix cœur-de-givre	2	6	0	6	6	5	3	4	9

TYPE DE TROUPE: Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES: *grande cible*, *sensible à la magie* (voir ci-contre), *terreur*, *vol*.

Aura de blizzard: Toute unité ennemie au contact d'un phénix cœur-de-givre suit la règle *frappe toujours en dernier* et subit un malus de -1 en Force (jusqu'à un minimum d'1).

Armure naturelle: Le phénix est protégé par une couche de glace lui octroyant une sauvegarde d'armure de 5+.

ASURYAN, LE CRÉATEUR

Le symbole d'Asuryan est le phénix, l'oiseau de feu des légendes. Il est l'empereur des cieux, le dieu le plus ancien et le plus puissant du panthéon elfique. Il est le Créateur, car la flamme éternelle qui donne la vie brûle dans la paume de sa main. Les hauts elfes pensent qu'ils accomplissent le grand œuvre d'Asuryan tout au long de leur vie et même dans l'au-delà. Il est impossible de dire si c'est vrai, car Asuryan converse peu avec les autres dieux, et jamais avec les elfes.

Asuryan vit seul dans une vaste pyramide au sommet des cieux, et passe le plus clair de son temps à observer le monde depuis son trône en diamant. Aucun mortel n'a jamais vu son visage, c'est pourquoi ses statues portent toujours un masque. Celui-ci est divisé en deux moitiés, l'une blanche et l'autre noire, symbolisant le rôle d'Asuryan en tant que Gardien de l'Équilibre Universel.

Asuryan juge les disputes des dieux et ne se mêle guère des affaires des elfes. D'ailleurs, rares sont les suppliques des mortels à attirer son attention. La légende raconte qu'Asuryan effleure l'esprit de chaque nouveau roi phénix au moment où celui-ci passe à travers la flamme du dieu, afin de juger s'il est digne de s'acquitter de son futur rôle à la tête d'Ulthuan.

TYRION & TECLIS

Les Champions d'Ulthuan

Les noms de Tyrion et de Teclis sont prononcés avec un profond respect par les hauts elfes, car la célébrité de ces frères jumeaux va bien au-delà des rivages d'Ulthuan. Ils font partie d'une des plus anciennes familles elfiques ; en effet, leur lignée remonte à Ænarion, le premier et le plus grand de tous les rois phénix. Leur destin est d'accomplir des actes prodigieux et de façonner le futur de royaumes entiers.

Le prince Tyrion est le plus habile guerrier des hauts elfes. Il est si vaillant et talentueux que les aèdes n'hésitent pas à dire qu'il est Ænarion réincarné, et leurs chants trouvent écho même en dehors d'Ulthuan. Depuis l'ascension fulgurante de Tyrion, beaucoup disent qu'il est voué à mener les hauts elfes vers un futur glorieux, et peut-être même à recevoir un jour la Couronne du Phénix. Pourtant, Tyrion ne prête pas l'oreille à de telles rumeurs ; il reste d'une loyauté indéfectible envers Finubar et se consacre corps et âme à la protection d'Ulthuan et de la reine éternelle. Néanmoins, cette dernière tâche lui permet de joindre l'utile à l'agréable, car il est de notoriété publique que Tyrion est l'amant d'Alarielle depuis des années.

Bien que Tyrion soit un grand guerrier, ce n'est pas un politicien avisé, et il n'est pas rare qu'il parle à tort et à travers ou mette son nez dans des affaires qui ne le regardent pas. Toutefois, le prestige de sa lignée et ses hauts faits d'armes

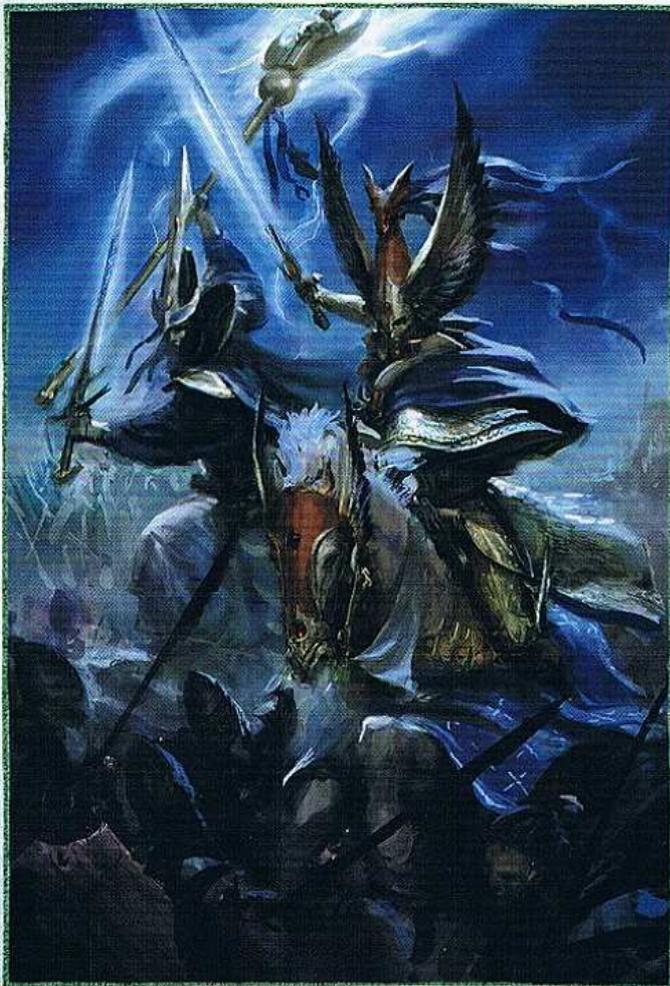
le préservent de l'ostracisme des nobles plus rusés ou plus subtils que lui. De fait, nul n'oserait défier ouvertement celui qui a banni le démon N'kari au temple du Phénix, tué Urian Lamepoison sur les plaines de Finuval et mis en déroute la horde pouilleuse de Skreet la Vermine avec le seul concours de Malhandhir. De plus, Tyrion s'est lié d'amitié avec la plupart des plus grands héros d'Ulthuan, et bénéficie de la protection du roi phénix en personne. D'aucuns chuchotent même que ce dernier aurait chargé Tyrion de former un conseil de guerre secret prêt à répondre à son appel à tout instant.

Malheureusement, le futur de Tyrion n'est pas assuré pour autant. À chaque génération, les descendants de Morelion, le fils d'Ænarion, ont été victimes d'une malédiction terrible. Celle-ci peut se manifester de diverses façons et affliger l'elfe d'infirmité, de folie, voire de corruptions plus sombres. Jusqu'à présent, Tyrion ne souffre pas de tels maux, cependant certains voient en ses sautes d'humeur et sa susceptibilité les prémises de sa déchéance. Peut-être le plus grand champion des elfes subira-t-il un jour une effroyable tragédie, mais pour l'heure, il continue de protéger Ulthuan.

En dépit de leurs nombreuses différences, Teclis est le frère jumeau de Tyrion. Alors que la malédiction d'Ænarion est invisible chez Tyrion, elle a rendu son frère frêle et cacochyme. Il est si faible qu'il doit ingurgiter quotidiennement des potions régénérantes. Malgré cela, personne (et surtout pas Tyrion) ne considère Teclis comme étant le moins doué de la fratrie, tout simplement parce que la voie dans laquelle il excelle est incontestablement plus difficile à maîtriser que les talents martiaux. En effet, Teclis est un mage naturellement doué, un des meilleurs praticiens d'Ulthuan et même du monde entier. Nul n'oserait le proclamer en public à Naggaroth, mais il est notoire que le Roi-sorcier en personne se sait inférieur à Teclis. D'ailleurs, depuis la Bataille de Finuval, il prend soin d'éviter toute confrontation directe avec son jeune cousin. On dit même que les pouvoirs de Teclis rivalisent avec ceux du nécromancien Nagash, il est donc heureux qu'il ait voué sa vie à lutter contre le Chaos.

Les jumeaux sont également très différents dans leur approche stratégique de la guerre. Alors que Tyrion considère la protection d'Ulthuan comme une priorité, Teclis cherche également à sauvegarder le reste du monde. C'est ainsi qu'il s'est porté au secours de Magnus le Pieux au cours de la Grande Guerre contre le Chaos, avant de fonder les collèges de Magie de l'Empire. Depuis, Teclis s'est rendu dans la plupart des autres pays du Monde Connu, partageant sa sagesse avec ceux qui en avaient besoin, et usant de sa magie pour repousser en tout lieu les forces du Chaos. Le souvenir de Teclis perdurera bien après celui de tous les héros d'épée, car ses actions ne décident pas seulement de l'issue des batailles, mais du destin du monde dans sa globalité.

Ulthuan est à l'aube d'un âge de ténèbres qui pourrait bien la détruire définitivement. Dans tous les cas, il ne pourra pas survivre sans la lame de Tyrion et les enchantements de Teclis. Reste à espérer que d'ici là, la malédiction d'Ænarion n'aura pas rattrapé les jumeaux.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Tyrion	5	9	7	4	3	4	10	4	10
Malhandhir (coursier elfique)	10	4	0	4	3	1	5	2	7

TYPE DE TROUPE: Cavalerie (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES (Tyrion): **Frappe toujours en premier, prouesses martiales, valeur des âges.**

Le Défenseur d'Ulthuan: Si Tyrion est le *général*, la portée de sa règle *présence charismatique* est de 18 ps.

OBJETS MAGIQUES:

Croc du Soleil: *Cette lame ancienne forgée afin de tuer les démons lors des premiers jours du règne d'Ænarion brûle avec autant de férocité que le soleil.*

Arme Magique. Les touches de cette épée ont un bonus de +3 en Force et suivent la règle spéciale *attaques enflammées*. De plus, une fois par partie, le porteur de Croc du Soleil peut effectuer une attaque de *souffle* de F4, dont les touches sont *magiques* et suivent la règle spéciale *attaques enflammées*.

Armure de Dragon d'Ænarion: *Ce harnois fut forgé il y a bien longtemps sur l'Enclume de Vault afin de protéger Ænarion. Suite à son trépas, l'armure fut perdue des milliers d'années durant avant d'être retrouvée par Tethlis le Tueur. Depuis, elle a été portée par les plus grands héros d'Ulthuan.*

Armure magique. Confère à Tyrion une sauvegarde d'armure d'1+ ne pouvant être améliorée d'aucune façon, ainsi qu'une sauvegarde *invulnérable* de 4.+ et la règle spéciale *né du feu*.

Le Cœur d'Avelorn: *Ce rubis rouge sang est un don de la reine éternelle afin de protéger Tyrion de la mort. On raconte que si Tyrion devait être mortellement blessé, le cœur d'Avelorn se briserait afin de le ressusciter. Toutefois, un tel prodige aurait un coût, car les liens qui unissent Alarielle et Tyrion seraient eux aussi brisés, et ne pourraient jamais être restaurés.*

Objet enchanté. Confère une *résistance à la magie* (2). De plus, si Tyrion subit une blessure non sauvegardée qui devrait le tuer (y compris à cause des règles spéciales *coup fatal*, *coup fatal héroïque* ou *blessures multiples*), lancez 1D6 avant de retirer Tyrion comme perte. Sur 2+, la blessure est annulée mais le Cœur d'Avelorn est détruit. Sur un résultat d'1, rien ne se produit et Tyrion est retiré comme perte selon les règles normales.

LADRIELLE, LA DAME DES BRUMES

Ladrielle est la protectrice des secrets et des voyageurs perdus dans les étendues sauvages ou sur les océans. On raconte qu'elle est la seule déesse qui parcourt encore le monde des mortels, et les histoires abondent à propos de marins perdus en mer et d'elfes égarés dans les brumes d'Yoresse qu'elle aurait sauvés. Elle est principalement vénérée à Lothorn et à Tor Yoresse, ces cités enfantant traditionnellement des elfes voyageurs. Le visage de Ladrielle est toujours voilé. La plupart des elfes disent que cette soie abrite le plus magnifique des visages, mais quelques-uns suspectent qu'un autre dieu puisse se cacher derrière cette étoffe.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Teclis	5	3	3	2	2	3	5	1	10

TYPE DE TROUPE: Infanterie (personnage spécial).

MAGIE: Teclis est un sorcier de niveau 4. Il ne génère pas ses sorts normalement, et choisit à la place soit de connaître tous les sorts de la Haute Magie (voir page 62), soit de choisir un sort dans chacun des huit domaines de Magie de Bataille du livre de règles de *Warhammer*.

RÈGLES SPÉCIALES: **Bienfait de Lileath, frappe toujours en premier, prouesses martiales, valeur des âges.**

OBJETS MAGIQUES:

Épée de Teclis: *Cette épée a été forgée par Teclis peu avant de se lancer dans une quête périlleuse visant à sauver son frère Tyrion et la reine éternelle. Sa lame crépite d'énergie qui met en pièces ceux qu'elle frappe.*

Arme magique. Toutes les touches de l'Épée de Teclis blessent sur 2+ et ignorent les sauvegardes d'armure.

Bâton-lune de Lileath: *Cet objet est imprégné de la grâce de la déesse Lileath, la fille immortelle d'Isha. Ce pouvoir revigore Teclis en permanence, et lorsque l'heure est grave, Teclis peut faire appel à la toute-puissance du bâton et libérer un barrage magique terrifiant, ou dissiper les énergies incontrôlables avant qu'elles fassent le moindre mal. Cependant, une telle débauche de sorcellerie laisse Teclis plus affaibli que jamais.*

Objet cabalistique. Une seule utilisation. Le Bâton-lune de Lileath peut être utilisé au début de n'importe quelle phase de Magie de Teclis, auquel cas un dé de pouvoir bonus est ajouté à chaque tentative de lancement de sort de Teclis à cette phase (mais vous devez toujours utiliser au moins un dé de pouvoir de la réserve par tentative). Vous pouvez à la place utiliser le Bâton-lune de Lileath lorsque Teclis subit un *fiasco* (déclarez cette utilisation avant de lancer les dés dans le tableau des Fiascos), auquel cas le résultat du *fiasco* est ignoré. Dans tous les cas, la F et l'E de Teclis sont immédiatement réduits à 1 pour le restant de la partie.

Parchemin de Hoeth: *Même s'il paraît fragile, ce parchemin a connu mille batailles et en connaît encore autant.*

Objet cabalistique. Une seule utilisation. Lorsqu'un sort ennemi a été lancé autrement qu'avec un *pouvoir irrésistible*, Teclis peut lire le parchemin au lieu de tenter de dissiper le sort avec des dés de dissipation. Le sort est automatiquement dissipé, sans jet de dé. De plus, Teclis et le jeteur du sort doivent immédiatement lancer 1D6. Si le résultat de Teclis est supérieur, le sorcier ennemi oublie le sort qu'il vient de lancer; sinon, rien ne se produit.

Couronne de Guerre de Saphery: *La Couronne de Guerre est un symbole du royaume de Saphery. Elle ne sort jamais de la tour Blanche, sauf en cas de grand péril. Elle a été offerte au grand maître du savoir Teclis par son prédécesseur lorsqu'il s'est lancé à la recherche de son frère Tyrion et de la reine éternelle.*

Objet cabalistique. Tant que Teclis porte la Couronne de Guerre de Saphery, son niveau de sorcellerie est augmenté d'1.

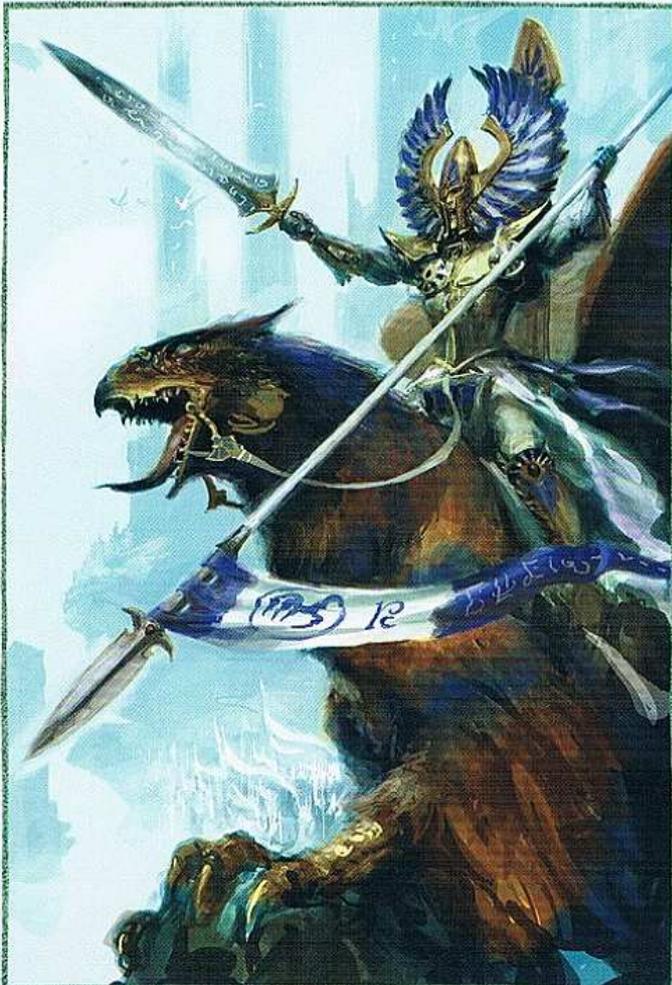
ELTHARION LE SINISTRE

Gardien de Tor Yvresse

Eltharion le Sinistre est un des plus grands seigneurs elfiques, et l'auteur de nombreux prodiges. Il fut le premier à lancer un assaut contre Naggarond et à en revenir, et il vainquit la Waaagh! Grom. Suite à cette dernière bataille, Eltharion fut désigné gouverneur de Tor Yvresse, et malgré son austérité et son inflexibilité, il est très aimé de ses concitoyens.

Les premières années du mandat d'Eltharion furent partagées entre la traque des derniers peaux-vertes qui écumaient ses terres et la réparation du réseau de bornes gardiennes d'Yvresse. Il fut aidé dans la première tâche par les nobles de son royaume, qui se rallièrent à sa bannière avec un enthousiasme tel qu'on n'en avait pas vu depuis des générations. C'est le maître du savoir Belannær en personne qui l'assista dans la seconde. En effet, même si Eltharion était parvenu à stabiliser la grande pierre gardienne de Tor Yvresse, il était conscient d'avoir eu de la chance et sollicita les conseils du célèbre mage afin de ne prendre aucun risque.

Une fois ses domaines reconstruits, Eltharion se rendit au-delà des mers, non pas vers Naggaroth, mais à l'Est, en direction du Vieux Monde et plus loin encore. Yvresse avait réussi in extremis à repousser les assauts d'une Waaagh, par conséquent Eltharion voulait tout faire pour éviter qu'une autre invasion atteignît un jour les rivages d'Ulthuan.



Monté sur le dos de son griffon Aile d'Orage, Eltharion balaya les Terres Arides tel un ouragan. Il massacra les chefs de guerre peaux-vertes les uns après les autres et dispersa leurs hordes. Il rasa jusqu'aux fondations des forteresses orques qui avaient résisté à des tremblements de terre, à des croisades bretonniennes et à la vengeance des nains. En dépit de cela, il se heurtait à toujours plus de peaux-vertes. Finalement, il comprit ce qu'il se passait : sa réputation le devançait, si bien que les chefs de guerre orques venaient à sa rencontre pour livrer un combat d'anthologie.

Cette révélation mit fin aux aventures d'Eltharion dans les Terres Arides, car il réalisa que ses efforts étaient vains. Il retourna donc à Yvresse afin d'entraîner ses armées et de fortifier son royaume afin d'être prêt à repousser la prochaine Waaagh ! qui accosterait sur les rivages d'Ulthuan.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Eltharion	5	8	7	4	3	3	8	4	10
Aile d'Orage (griffon)	6	6	0	5	5	5	7	4	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage spécial).
Eltharion le Sinistre peut chevaucher au combat son griffon **Aile d'Orage** (monstre).

RÈGLES SPÉCIALES (Eltharion) : **Frappe toujours en premier, haine (Orques & Gobelins), prouesses martiales, valeur des âges.**

Serment de sang : Lorsqu'il affronte au corps à corps Grom la Panse du Mont Brumeux, Eltharion bénéficie d'un bonus de +1 sur ses jets pour toucher.

RÈGLES SPÉCIALES (Aile d'Orage) :
Frappe toujours en premier, grande cible, terreur, vol.

OBJETS MAGIQUES :

Croc d'Acier : Cette longue épée gravée de runes est une relique de la famille d'Eltharion depuis des générations.

Arme magique. Les attaques effectuées avec cette arme sont résolues avec +2 en Force. Aucune sauvegarde d'armure ne peut être tentée contre les blessures provoquées par Croc d'Acier.

Heaume d'Yvresse : Ce couvre-chef est le symbole de l'office du gouverneur de Tor Yvresse.

Armure magique. Ajoute +1 à la sauvegarde d'armure d'Eltharion et lui confère (ainsi qu'à sa monture éventuelle) une sauvegarde *invulnérable* de 5+.

Talisman de Hoeth : Ce médaillon ouvragé octroie à son porteur une part du savoir magique de l'ancien gouverneur de Tor Yvresse.

Talisman. Confère à Eltharion une *résistance à la magie* (1). De plus, il fait d'Eltharion un *sorcier* de niveau 2 utilisant un des huit domaines de Magie de Bataille du livre de règles.

ALITH ANAR

Le Roi Fantôme

L'histoire relate que les elfes de Nagarythe élirent Alith Anar comme chef lorsque Malekith s'enfuit vers l'Ouest. Ce seigneur était le dernier descendant d'une grande lignée qui avait été éradiquée par les serviteurs du Roi-sorcier. À cette époque, de nombreux elfes noirs se cachaient encore en Ulthuan. Alith Anar entreprit de les débusquer et de les exterminer. Ceux qu'il ne tua pas au combat furent cloués aux arbres au bord des routes, afin que tous pussent contempler leur funeste destin. Chaque fois qu'il attaquait et incendiait un campement adverse, sa notoriété grandissait. Suite à la bataille de la Passe du Griffon, Alith Anar captura sept cents elfes noirs et les fit pendre le long des falaises blanches qui surplombaient la vallée. Les cadavres restèrent suspendus pendant des années, jusqu'au pourrissement de leur chair et la chute de leurs os blanchis qui formèrent des tas le long de la passe. Depuis, le pouvoir qui imprègne ce lieu est tel que les os sont toujours intacts, tout comme les traces de sang laissées par les corps mutilés des elfes noirs le long des parois.

Des années plus tard, Alith Anar mena ses guerriers hors du pays des Ombres, contre les forteresses récemment érigées de Naggaroth. Les guerriers fantômes devinrent une épine dans le pied du Roi-sorcier. Ils mettaient le feu à ses navires, pillaient ses caravanes... L'audace des guerriers fantômes ne connaissait pas de limites. On raconte qu'Alith Anar déguisé dansa avec Morathi lors d'un bal à la cour du Roi-sorcier, avant de dérober la Pierre de Minuit dans son coffre à bijoux. Morathi était enragée et envoya ses furies le traquer, mais il réussit à leur échapper en leur faisant boire du sang empoisonné et s'échappa vers Ulthuan. Ses guerriers le nomment depuis le Roi Fantôme.

Nul ne connaît le destin d'Alith Anar. Les guerriers fantômes disent qu'il continue de parcourir le monde sous la forme d'un esprit vengeur, et que lors de la nuit la plus sombre de la saison du gel, une silhouette vêtue de gris s'agenouille devant la tombe d'Eothlir, la tête penchée, l'esprit perdu dans les pensées des actes sanglants que l'année à venir apportera. Les autres hauts elfes récuse ce mythe sans toutefois être sûrs de leur fait. On murmure même que si le Roi-sorcier doit craindre une seule chose, c'est la vengeance d'Alith Anar.



La Couronne des Ombres: *Ce diadème en argent est le symbole de souveraineté de Nagarythe. En prononçant le nom de son royaume afin de faire valoir son droit, Alith Anar peut arrêter le temps pendant un battement de cœur, ce qui lui permet d'échapper à un danger imminent.*

Objet enchanté. Alith Anar et son unité suivent la règle spéciale *rapide*.

L'Arc de Lune: *Cette arme d'excellente facture est forgée dans un métal qui brille à la lueur de la lune. Il a été offert à Alith Anar par Lileath en personne. Le sifflement de ses flèches plonge les habitants de Naggaroth dans une terreur irrépressible.*

Arme magique. L'Arc de Lune est une *baliste* dotée du profil ci-dessous. Alith Anar peut l'utiliser même s'il se déplace (mais pas s'il effectue une *marche forcée*).

Portée	Force	Règles spéciales
36 ps	7	Blessures multiples (1D3), tir rapide

Les sauvegardes d'armure sont interdites contre les blessures provoquées par l'Arc de Lune. Toute unité d'elfes noirs qui subit au moins une perte à cause de l'Arc de Lune subit un malus de -1 en Commandement jusqu'à la fin de cette phase.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Alith Anar	5	7	7	4	3	3	9	4	10

TYPE DE TROUPE: Infanterie (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES: Éclaireurs, frappe toujours en premier, haine (Elfes Noirs), prouesses martiales, valeur des âges.

OBJETS MAGIQUES:

La Pierre de Minuit: *Ce joyau a été offert à l'origine à Morathi par Ænarion, et entoure son porteur d'ombres.*

Talisman. Confère à Alith Anar une sauvegarde *invulnérable* de 4+. De plus, les ennemis subissent une pénalité de -1 pour toucher quand ils tirent sur Alith Anar ou son unité.

ALARIELLE LA RADIEUSE

Reine Éternelle d'Ulthuan

Depuis l'Âge d'Or, la reine éternelle est la grande prêtresse d'Isha dans le monde des mortels. Alors que la tradition d'élire un roi phénix est relativement récente (elle ne date que de six mille cinq cents ans), la reine éternelle a toujours existé.

Alarielle est la onzième reine éternelle à régner depuis l'époque d'Ænarion. Sa chevelure dorée est aussi fine que les nuages, et on raconte que sa beauté est si saisissante qu'elle arracherait des larmes de béatitude aux dieux eux-mêmes. La reine éternelle tire ses pouvoirs de la nature. Là où Allarielle marche, le sol fleurit. Lorsqu'elle est d'humeur joyeuse, le ciel s'éclaircit et les champs verdissent à des lieues à la ronde. Inversement, quand elle est triste, les cieux pleurent avec elle, et si d'aventure son regard s'assombrit, le tonnerre se met à rouler sur les collines.

En tant que servante de la lumière et de la nature, la reine éternelle est l'ennemie de la corruption sous toutes ses formes. Elle reste à l'écart des rivalités mesquines de sa cour. De toute façon, son regard droit et pur peut mettre à jour tous les mensonges. Plus important encore, elle est l'anathème de toutes les créatures impies. Elle peut bannir les démons d'un simple toucher, et délier les sortilèges des morts-vivants d'un simple geste. Elle jouit de tous les bienfaits d'Isha, et peut ainsi soigner toute blessure et raffermir n'importe quel cœur



en proie au doute. Hélas, les pouvoirs d'Alarielle faiblissent lorsque ceux du Chaos grandissent et torturent le monde. Quand la puissance des dieux sombres est à son paroxysme, la reine éternelle devient frêle, ses cheveux blanchissent et ses jambes se dérobent. Lors de tels moments, la race des elfes est au bord de l'abîme, car si la reine éternelle venait à périr, nul doute que son peuple ne tarderait pas à la suivre.

La reine éternelle n'est pas une guerrière, car elle refuse de toucher une arme, ce qui ne la rend pas moins dangereuse pour autant. Son toucher si doux pour un cœur pur est mortel pour un être corrompu. La victime ne ressent rien les premières secondes, mais tandis que la magie de la reine éternelle parcourt son corps, celui-ci se retrouve vidé de toute substance maléfique, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une carcasse desséchée, purgée de son mal par la lumière d'Isha. De plus, Alarielle est la détentrice des vents de la Vie et de la Lumière, plus encore que les mages les plus doués de la tour de Saphery. Elle peut déchaîner des tempêtes d'énergies purificatrices qui balaient les créatures du mal comme des fétus de paille.

Alors que la plupart des reines éternelles qui l'ont précédée se tenaient à l'écart des batailles, Alarielle met un point d'honneur à guider les elfes au combat. Il faut dire qu'elle n'avait guère le choix, et ce dès le début de son règne, lors duquel Avelorn fut envahi par les elfes noirs et les serviteurs du Chaos. Ulthuan était sur le point d'être submergé, et le roi phénix était assiégé dans Lothern, ce fut donc à Alarielle de rallier les défenseurs dans les plaines de Finuval. Depuis, Alarielle a commandé de nombreuses armées en lieu et place du roi phénix, celui-ci passant le plus clair de son temps reclus dans la plus haute tour de Lothern, occupé à poursuivre des plans que seul lui et ses plus proches alliés connaissent. Alarielle défendra Avelorn et Ulthuan tout entier jusqu'à son dernier souffle, comme sa détermination le prouve encore et toujours.

Ainsi, les armes des hauts elfes peuvent toujours espérer l'arrivée d'une aide inattendue lors des pires circonstances. Alors que l'aube se lève, une demoiselle d'honneur souffle dans le Cor d'Isha afin d'attirer l'attention de la déesse sur le champ de bataille. La Bannière d'Avelorn est ensuite déployée, ses fils d'or jouant avec les rayons de l'aurore. La rumeur de l'arrivée d'Alarielle se répand ; le désespoir s'éteint et se mue en une volonté inébranlable. Lorsque le Cor d'Isha sonne pour la seconde fois, l'ost elfique est prêt à accomplir des faits d'armes dignes des légendes.

En dépit des nombreuses victoires d'Alarielle depuis la Bataille de Finuval, beaucoup d'elfes restent circonspects à propos du rôle qu'elle a choisi d'adopter. Traditionnellement, la reine éternelle veille au bien-être spirituel de son peuple, et laisse le roi phénix mener les guerres, lors desquelles le sang coule à flots. Et quoi qu'ils en disent, la plupart des hauts elfes sont très traditionnalistes. Néanmoins, d'aucuns y voient le signe qu'Isha elle-même est devenue belliqueuse par nécessité, car les temps sont désespérés. S'ils ont raison, cela signifie que les dieux eux-mêmes se préparent à l'ultime bataille qui décidera du destin du monde.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Alarielle la Radieuse	5	6	5	3	3	3	6	1	10

TYPE DE TROUPE: Infanterie (personnage spécial).

MAGIE: Alarielle la Radieuse est un sorcier de niveau 4 qui utilise le domaine de la Vie, de la Lumière et de la Haute Magie (voir page 62). Elle peut générer tous ses sorts dans le même domaine, ou dans plusieurs domaines différents, selon n'importe quelle combinaison. Déclarez combien de sorts elle génère dans chaque domaine avant de jeter les dés.

RÈGLES SPÉCIALES: Bienfait de Lileath, frappe toujours en premier, prouesses martiales, valeur des âges.

Faveur d'Isha: Toutes les attaques des figurines de l'unité de la reine éternelle sont magiques. De plus, toutes ces figurines sont immunisées à la peur et à la terreur.

Fléau du Chaos: Au début de chaque phase de Magie d'Alarielle, avant de déterminer les vents de magie, chaque unité ayant la règle démoniaque et située dans un rayon de 12 ps d'Alarielle subit 1D6 touches de F4 réparties comme des tirs. Cependant, Alarielle subit une pénalité de -1D3 à ses jets de lancement s'il y a au moins une figurine dotée de la règle démoniaque dans un rayon de 12 ps.

Caresse de la reine éternelle: Les attaques au corps à corps d'Alarielle suivent la règle coup fatal héroïque lorsqu'elles sont dirigées contre les figurines des Forces de la Destruction.

OBJETS MAGIQUES:

La Pierre Protectrice d'Isha: Ce talisman aussi ancien qu'Ulthuan irradie d'énergie. Seule la reine éternelle peut libérer son pouvoir pour protéger les cœurs purs en déviant les coups et les traits qui les prennent pour cible.

Talisman. Octroie à Alarielle et à son unité une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques non magiques.

L'Étoile d'Avelorn: La reine éternelle porte le diadème d'ithilmar qu'Enarion avait offert à Astarielle. La gemme qu'il supporte n'est pas ordinaire, on raconte que c'est une étoile décrochée des cieux par Isha, et liée dans ce cristal magique afin de guérir les blessures les plus terribles.

Objet enchanté. Au début de votre phase de Mouvement, désignez un personnage ami dans un rayon de 12 ps: cette figurine récupère immédiatement 1 PV perdu précédemment au cours de la bataille. Alarielle peut restaurer un de ses PV uniquement s'il n'y a aucune autre cible éligible.

Le Bâton d'Avelorn: Il s'agit du symbole de la souveraineté d'Alarielle sur Avelorn. Cette relique est transmise d'une reine éternelle à l'autre depuis bien avant l'avènement des rois phénix. Ce bâton permet à Alarielle de canaliser la magie qui parcourt les terres et de la plier à sa volonté.

Objet cabalistique. Une seule utilisation. 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.

RELIQUES MAGIQUES:

Une armée qui inclut Alarielle la Radieuse peut aussi inclure les objets magiques suivants, comme expliqué dans la liste d'armée (voir pages 90 et 91).

Le Cor d'Isha: Ce cor a été fabriqué à partir d'un grand coquillage couleur perle. Ses secrets n'ont jamais été percés par les érudits et les mages d'Ulthuan, cependant on sait que le cor remonte à la toute première reine éternelle. Lorsque son porteur souffle dedans, le son de cet instrument magnifique peut ouvrir le voile entre les mondes et accorder la bénédiction d'Isha à ses enfants.

Objet enchanté. Une seule utilisation. Peut être utilisé au début d'une de vos phases de Mouvement. Pour le restant du tour, toutes les figurines de l'unité du porteur reçoivent un bonus de +1 pour toucher sur leurs tirs et sur leurs attaques de corps à corps.



La Bannière d'Avelorn: Cet étendard tissé avec des feuilles et des cheveux des damoiselles de la reine éternelle est un artefact d'une pureté parfaite. Chaque reine éternelle s'en voit offrir un lors de son accession au trône, car il lui servira aussi de suaire. Tant que la reine éternelle est en vie, la Bannière d'Avelorn est une icône de vie et de lumière. Si elle vient à mourir, toute magie quitte l'artefact et s'envole vers l'au-delà afin de protéger l'âme de la reine éternelle des attentions de Slaanesh.

Étendard magique. Les sorts des domaines de la Vie et de la Lumière jetés par un sorcier ami et visant l'unité où se trouve le porteur de cette bannière reçoivent un bonus de lancement de +4. Cette capacité est perdue si Alarielle est tuée.

ISHA, LA MÈRE

Isha est la déesse de la nature. C'est elle qui apprit aux elfes comment soigner la terre afin d'obtenir des récoltes abondantes. Elle est dépeinte telle une elfe magnifique et pleine de vitalité, et est considérée comme la mère de la race elfique. C'est Isha qui accorde sa bénédiction à la reine éternelle en lui conférant sa sagesse, sa beauté et son pouvoir. C'est également elle qui préserve les clairières Éternelles d'Avelorn des morsures de l'hiver.

Le symbole d'Isha est l'œil omniscient versant une larme de tristesse pour ses enfants mortels. À l'aube des temps, Asuryan décida de donner aux elfes une espérance de vie prodigieuse sans toutefois les libérer de leur mortalité. Isha aimait ses enfants plus que tout et se désespéra de cette décision. Ses larmes tombèrent en pluie sur le monde des mortels, créant ainsi les cours d'eau qui permettent à la vie d'abonder sur Ulthuan.

Depuis ce jour, Isha veille sur ses enfants et tente de les aider à chaque occasion. Asuryan lui a interdit de les contacter directement, c'est pourquoi Isha demande parfois à Lileath de se manifester dans les rêves des elfes pour les avertir de dangers imminents, afin qu'ils soient prêts le moment venu. Ce n'est que lorsque l'attention du Dieu Créateur des elfes est accaparée ailleurs qu'Isha ose intervenir personnellement. Elle use alors de sa magie pour protéger Ulthuan et pour détruire les démons et les seroiteurs du mal qui tente de nuire à ses enfants chéris.

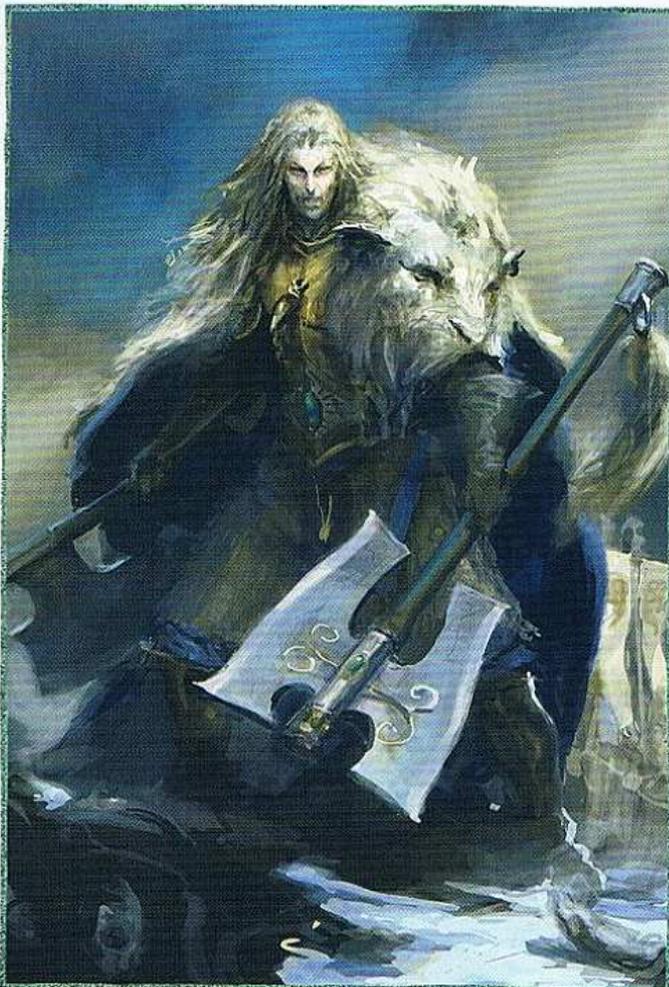
KORHIL

Capitaine des Lions Blancs

Lorsque le capitaine des lions blancs trouva la mort sous les coups de l'assassin elfe noir Urian Lamepoison, la garde du roi phénix se rassembla pour désigner un nouveau chef. Leur choix, entériné et béni par le roi phénix, se porta sur Korhil.

Korhil était déjà célèbre avant de devenir le capitaine des lions blancs, car il avait traqué et tué le grand lion Charandis. Cet animal était une créature particulièrement féroce et dangereuse qui avait muté sous l'emprise du Chaos, dont le pouvoir suintait dans les montagnes Annulii par une brèche ouverte dans le Warp. Des douzaines de guerriers et autant de citoyens avaient déjà péri sous les griffes de la bête.

Toutefois, le jeune Korhil ne se laissa pas impressionner, et il s'enfonça dans les terres sauvages de Chrace à la recherche de sa proie. La piste de Charandis était facile à suivre, car elle était jalonnée par les cadavres de ceux qui avaient tenté de mettre un terme à ses ravages. Korhil finit par débusquer la bête, éprise d'une rage et d'une soif de sang incroyables. Toutefois, ce jour-là, Kurnous sourit au jeune chasseur. Ce n'est que grâce à son implacable volonté qu'il survécut aux assauts du monstre, et il comprit alors que sa lourde hache de bûcheron ne parviendrait pas à traverser la fourrure magique de Charandis. Il fit alors preuve d'une force physique rare chez les hauts elfes : il empoigna le lion à bras-le-corps et l'étrangla.



Suite à ce succès, on proposa à Korhil de rejoindre les rangs des gardes du corps du roi phénix. Une telle offre n'avait été faite à un guerrier aussi jeune que deux fois auparavant. Korhil accepta sans hésiter. Au cours des décennies suivantes, le jeune chasseur devint un vétéran expérimenté qui prouva sa valeur de nombreuses fois face aux assassins elfes noirs et aux monstres qui rôdent dans les Annulii.

Korhil sert son seigneur, le roi phénix Finubar le Voyageur, avec une indéfectible loyauté, et se tient toujours à ses côtés. Finubar lui offrit sa ceinture incrustée de gemmes après que Korhil lui eut sauvé la vie durant la bataille de Tor Achare, lorsqu'il éventa la manticoire chevauchée par Morech le Noir. Korhil fut gravement blessé, mais il parvint à porter un coup fatal au monstre avant de s'évanouir.

Les lions blancs prétendent que Korhil est l'elfe le plus fort d'Ulthuan, ce qui est certainement vrai car il est d'une carrure impressionnante. Loin d'être un géant maladroit, Korhil manie sa grande hache avec une dextérité et une grâce qui font passer pour malhabiles même ses compagnons lions blancs. Sa droiture et sa noblesse lui ont valu beaucoup d'amis parmi les seigneurs d'Ulthuan et au-delà du pays des elfes. Korhil a toujours honoré les serments de loyauté passés avec les membres des autres races, et avec autant de diligence que celui prêté envers son seigneur. Il n'hésite pas à se porter à leur aide lorsque le roi phénix consent à se passer momentanément de ses services. C'est ainsi que la hache de Korhil a versé le sang sur toutes les terres, et pour toutes les nobles causes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Korhil	5	6	6	4	3	2	7	3	9

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage spécial).

RÈGLES SPÉCIALES : **Frappe toujours en premier, guide des forêts, prouesses martiales, tenace, valeur des âges.**

OBJETS MAGIQUES :

Chayal : *Le capitaine des lions blancs porte cette hache parfaitement équilibrée depuis la création de son régiment. Korhil n'est que le porteur le plus récent d'une longue et noble lignée.*

Arme magique. Les attaques au corps à corps de Chayal sont résolues avec +2 en Force et suivent la règle *coup fatal*. De plus, Chayal et l'arme de base de Korhil sont une *paire d'armes*.

La Fourrure de Charandis : *En récompense de ses services, Finubar ordonna de confectionner pour Korhil une cape enchantée fâ partir de la peau de l'énorme lion qu'il étrangla à mains nues.*

Talisman. La sauvegarde d'armure de Korhil compte comme étant meilleure d'un point contre les attaques au corps à corps et de deux points contre les tirs non *magiques*. De plus, les *attaques empoisonnées* ne peuvent pas blesser automatiquement le porteur de ce talisman – on doit toujours effectuer un jet pour blesser afin de les résoudre.

CARADRYAN

Capitaine de la Garde Phénix

Dans sa jeunesse, Caradryan était beau, riche, puissant et arrogant, le type même de l'aristocrate haut elfe blasé, indifférent et narcissique, fier et vaniteux. Il était de tous les complots, se faisait l'écho de toutes les rumeurs. Il était tellement mesquin et égoïste que même les membres de sa famille l'auraient rejeté depuis longtemps si leur caractère traditionaliste ne les avait pas retenus.

Sa vie bascula lors d'un pèlerinage au temple d'Asuryan, devoir dont doit s'acquitter tout noble haut elfe au moins une fois dans sa vie. Guidé par son arrogance et sa curiosité, il se glissa furtivement dans la très sainte Chambre des Jours. Nul ne sait ce qu'il y découvrit, mais c'est un homme différent qui en ressortit. La rune d'Asuryan scintillait sur son front, le désignant comme le serviteur du Dieu Créateur. On ignore toujours pourquoi Asuryan choisit Caradryan pour être l'instrument de sa volonté, toujours est-il que ce dernier fit don de toutes ses possessions terrestres, prononça le vœu des gardes phénix et plus aucun mot ne franchit ses lèvres à compter de ce jour.

Caradryan passait la plupart de ses journées en méditation dans la Chambre des Jours où il contemplait le passé, le présent et l'avenir inscrits en lettres de feu sur les murs. D'autres fois, il se tenait sur les remparts du temple, son regard perçant parcourant

les terres d'Ulthuan. On dit que nul événement, aussi insignifiant soit-il, ne peut échapper à Caradryan, et que ses oreilles peuvent tout entendre. D'aucuns l'accusent d'utiliser les prophéties d'Asuryan pour modifier le futur, ce qui serait le pire des blasphèmes aux yeux du Dieu Créateur des elfes. En réalité, Caradryan est doté d'une clairvoyance inégalable, et ne se laisse pas détourner de son but par des conversations futiles.

Au cours de ses années de contemplation, Caradryan se rapprochait chaque jour de l'esprit d'Asuryan jusqu'à ce que l'ancien dieu des elfes le désignât comme capitaine des Gardes Phénix. Aujourd'hui, il guide ces combattants en temps de paix comme en temps de guerre. Il n'obéit à aucun maître mortel et n'apparaît sur le champ de bataille que si telle est la volonté d'Asuryan. Une force divine anime son bras et son âme noble est investie de la sagesse du roi des dieux.

Caradryan combat généralement à la tête des gardes phénix, mais il lui arrive de chevaucher **Ashtari**, le plus vieux phénix des Spires de Feu. Leur amitié est vieille de plusieurs siècles, et remonte aux premières années de service de Caradryan : lors de la Bataille de Finuval, Ashtari affronta dans un combat inégal le dragon noir Korzarandar, et fut sauvé par Caradryan. Depuis ce jour, si les flammes d'Ashtari se sont éteintes, sa loyauté envers son ami demeure.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Caradryan	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Ashtari (phénix cœur-de-givre)	2	6	0	6	6	5	3	5	9

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage spécial).
Caradryan peut également chevaucher **Ashtari** (monstre).

RÈGLES SPÉCIALES (Caradryan) : **Frappe toujours en premier, peur, prouesses martiales, résistance à la magie (1), témoins du destin** (voir p. 50), **valeur des âges.**

Marque d'Asuryan : Si Caradryan est tué au corps à corps, l'unité qui l'a éliminé subit immédiatement 1D3 blessures sans sauvegarde d'armure, réparties comme des tirs. Les blessures infligées comptent dans le résultat de combat. Si Caradryan est tué lors d'un *défi*, seul son adversaire subit ces blessures ; les blessures en excès comptent toutefois comme un *carnage*.

RÈGLES SPÉCIALES (Ashtari) : **Armure naturelle (5+)** (voir p. 53), **aura de blizzard** (voir p. 53), **grande cible, sensible à la magie** (voir p. 52), **terreur, vol.**

OBJETS MAGIQUES :

La Lame Phénix : Cette arme antique et nimbée de flammes a été enchantée à l'intention de Kor-Bælon, le premier capitaine des gardes phénix.

Arme magique. Les attaques au corps à corps de cette arme sont résolues avec +1 en Force et suivent les règles spéciales *attaques enflammées* et *blessures multiples (1D3)*.



LE DOMAINE DE LA HAUTE MAGIE

Lorsqu'il génère un sort, un sorcier peut décider d'échanger un sort de Haute Magie déterminé aléatoirement contre un des deux sorts primaires. Un sorcier qui connaît plus d'un sort de Haute Magie peut en échanger jusqu'à deux qu'il a déterminés aléatoirement contre autant de sorts primaires de ce domaine.

DRAIN DE MAGIE 7+ pour lancer

(Sort Primaire)

Le sorcier invoque un vortex qui draine la magie du champ de bataille.

Drain de Magie peut être lancé sur n'importe quelle unité (amie ou ennemie). Sa portée est 18 ps. Si la cible est une unité amie, *Drain de Magie* est un sort d'**amélioration**. Si la cible est une unité ennemie, *Drain de Magie* est un sort de **malédiction**. Dans les deux cas, tous les sorts *restant en jeu* affectant l'unité sont immédiatement dissipés et les effets de tout autre sort sur cette unité prennent immédiatement fin. Le sorcier peut décider de viser toutes les unités (amies et ennemies) dans un rayon de 18 ps. Dans ce cas, la valeur de lancement est 14+.

ÉTOUFFEMENT DE LÂME 8+ pour lancer

(Sort Primaire)

Une lumière blanche jaillit et bannit les esprits des corps qu'elle effleure.

Il s'agit d'un **projectile magique** d'une portée de 18 ps provoquant 2D6 touches de Force 4. Le sorcier peut décider d'infliger à la place 4D6 touches de Force 4; dans ce cas, la valeur de lancement du sort passe à 16+.

1. CONSÉCRATION 5+ pour lancer

Des ondes de magie pure coule dans le corps de l'allié du sorcier.

Il s'agit d'une **amélioration** ciblant une seule figurine dans un rayon de 18 ps. La cible récupère immédiatement 1 PV. Le sorcier peut sinon choisir de lancer une version plus puissante de *Consécration*. Dans ce cas, la cible récupère 1D3 PV et la valeur de lancement du sort passe à 10+. Quel que soit le nombre de PV récupérés (même si la cible était déjà à son total de départ et n'en récupère aucun), la cible gagne la règle *peur* jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du sorcier.

2. MAIN DE GLOIRE 5+ pour lancer

D'un simple geste, le sorcier accorde à ses alliés la puissance de jadis.

Sort d'**amélioration** d'une portée de 18 ps. La CC, la CT, PI ou le M (choisissez une caractéristique) de l'unité ciblée est améliorée d'1D3 jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur. Celui-ci peut choisir de lancer une version plus puissante de ce sort pour améliorer les quatre caractéristiques à la fois (lancez une seule fois le D3 et appliquez le résultat aux quatre caractéristiques); dans ce cas, la valeur de lancement passe à 10+.

BOUCLIER DE SAPHERY (Attribut de Domaine)

Chaque fois qu'un sort de ce domaine est lancé avec succès, le sorcier et son unité gagnent immédiatement un bonus de +1 à leur sauvegarde *invulnérable* (jusqu'à un maximum de 3+) jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du sorcier. Les figurines n'ayant pas de sauvegarde *invulnérable* gagnent à la place une sauvegarde *invulnérable* de 6+ (pouvant être améliorée ultérieurement en utilisant cet attribut de domaine) jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du sorcier.

3. PASSE-MURAILLES 8+ pour lancer

Le sorcier permet à ses alliés d'emprunter les sentiers des immortels.

Sort d'**amélioration** d'une portée de 24 ps ciblant une seule unité qui n'est pas engagée au corps à corps. La cible gagne la règle *éthérés* jusqu'à la fin de cette phase et peut immédiatement se déplacer de jusqu'à 10 ps, comme s'il s'agissait de la sous-phase des Autres Mouvements. Le sorcier peut choisir de lancer une version plus puissante de ce sort. Dans ce cas, la cible gagne la règle *éthérés* jusqu'à la fin de cette phase et peut immédiatement se déplacer de jusqu'à 20 ps, comme s'il s'agissait de la sous-phase des Autres Mouvements; dans ce cas, la valeur de lancement du sort passe à 16+.

4. TEMPÊTE 12+ pour lancer

Les huit vents de magie se déchaînent soudain sur l'ennemi.

Sort de **dommage direct**. Placez le grand gabarit circulaire dans un rayon de 30 ps du sorcier; puis effectuez une déviation d'1D6 ps. Toute figurine touchée par le gabarit subit une touche de F3 (de F4 contre une figurine ayant la règle spéciale *vol*). Une unité qui perd au moins 1 PV subit un malus de -1 à ses jets pour toucher (au tir et au corps à corps) jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur – les tirs n'utilisant pas la CT doivent obtenir 4+ sur 1D6 avant de tirer, sinon le(s) tir(s) est (sont) perdu(s).

5. CATHARSIS MAGIQUE 13+ pour lancer

De ses mains ouvertes, le sorcier libère la magie prisonnière des objets.

Sort de **dommage direct** d'une portée de 24 ps visant une figurine ennemie (y compris un personnage dans une unité). La cible perd 1PV sur un jet de dé supérieur ou égal à sa sauvegarde d'armure non modifiée (une figurine dénuée de sauvegarde d'armure ne peut pas être affectée). Aucune sauvegarde d'armure n'est permise contre cette perte de PV. Le joueur contrôlant la cible doit ensuite révéler au lanceur tous les objets magiques de celle-ci (si elle en a). Désignez aléatoirement un de ces objets, qui est immédiatement détruit sur 2+, et ne peut donc plus servir pour le restant de la partie. Ce sort n'a aucun effet sur les objets magiques étant des montures, sur les objets de sort ayant obtenu un *fiasco* précédemment dans la partie, et sur les objets magiques à utilisation unique ayant déjà été utilisés; lorsque vous déterminez aléatoirement quel objet magique de la cible est affecté par le sort, ignorez les objets magiques décrits ci-dessus.

6. CONVOCATION ARDENTE 19+ pour lancer

D'un seul mot, le sorcier invoque des flammes dévoreuses de chair.

Reste en jeu. Sort de **dommage direct** d'une portée de 24 ps. Chaque figurine de l'unité ciblée subit 1 touche de F4 avec la règle *attaques enflammées*. À la fin de chaque phase de Magie suivante, chaque figurine de l'unité subit 1 touche de F4 avec la règle *attaques enflammées*.

LA FORGE DE VAUL

Les pages suivantes décrivent les objets magiques accessibles aux armées hauts elfes. Ils peuvent être choisis en plus des objets magiques listés dans le livre de règles de *Warhammer*.

LAME D'OR BONDISSANT Arme Magique

70 points

C'est avec cette épée qu'Alcandor de Cothique défendit seul les portes de Tor Estara sept jours durant. Menthous, le bras droit de Morvael l'Impétueux, la brandit jusqu'à sa mort sur les murs d'Anlec, après avoir versé plus de sang elfe noir que quiconque depuis l'époque de Tethlis le Tueur. Une lame ordinaire aurait été émoussée par tant de batailles, cependant cette épée n'a jamais perdu son tranchant. Elle prête sa vigueur et sa rapidité aux cœurs vaillants, et apporte la mort aux âmes corrompues.

Cette arme confère +3 Attaques à son porteur. De plus, tous les jets pour blesser de 6 obtenus avec cette lame ignorent les sauvegardes d'armure.

LANCE DES ÉTOILES Arme Magique

30 points

La Lance des Étoiles a été fabriquée à la demande d'Ænarion le Défenseur et offerte aux nobles de Caledor pour leur bravoure digne d'éloges. Forgées à partir du métal d'une étoile déchue, les lignes gracieuses de cette arme cachent pourtant une puissance terrifiante. Depuis le jour où elle a été achevée, la Lance des Étoiles a servi la cause du roi phénix, et a toujours été portée au combat par un descendant de Caledor. La légende raconte que la lance frappe avec la force d'un dragon stellaire, et que nul ennemi ne lui résistera tant que le feu de l'Enclume de Vaul brûlera.

Personnage monté uniquement. La Lance des Étoiles ne peut être utilisée que lors d'un tour où le porteur réussit 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, ou si sa monture a été tuée, il doit se battre avec une autre arme que la Lance des Étoiles.

ARC DU PATROUILLEUR Arme Magique

25 points

Imollar était un noble d'Ellyrion, et un archer émérite. On disait que ses flèches pouvaient trouver le cœur de leur cible même pendant une tempête. Lorsqu'il entendit cela, le prince Arathion, qui était lui-même un archer de renom extrêmement orgueilleux, défia Imollar lors d'une compétition d'archerie lors de laquelle il mit en jeu l'Arc du Patrouilleur, une relique familiale. Des nobles accoururent de tout Ulthuan pour assister à ce tournoi grandiose, tel qu'on n'en avait pas vu depuis des générations. Lorsque l'ultime flèche se planta dans sa cible, Imollar fut déclaré vainqueur et Arathion fut forcé d'apprendre l'humilité, car sa fatuité venait de lui faire perdre un des artefacts les plus précieux de sa famille.

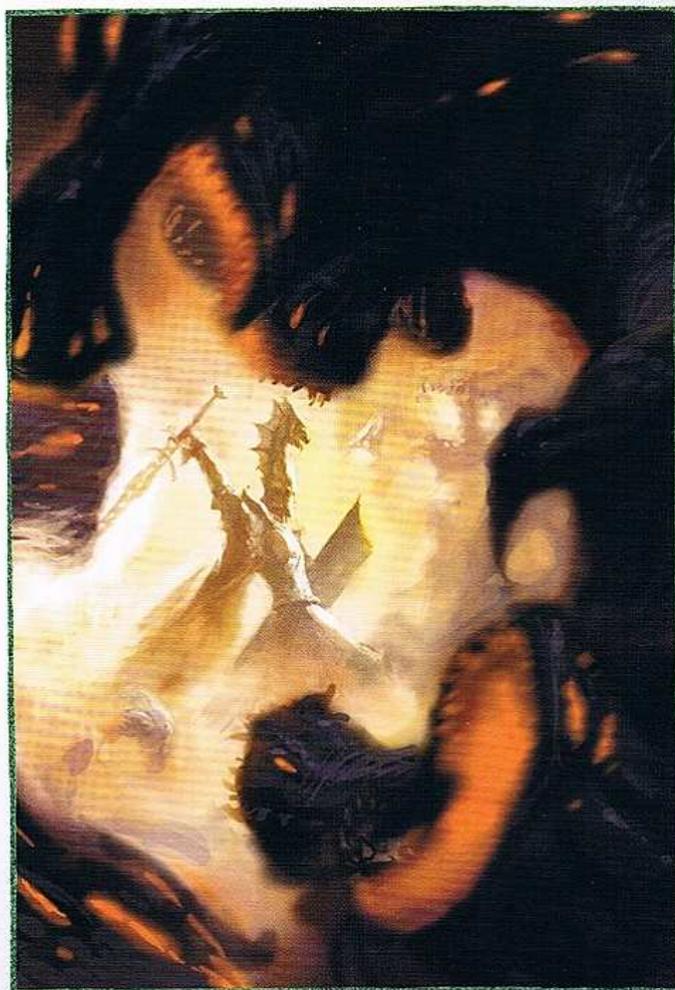
Portée	Force	Règles spéciales
30 ps	+1	Tir de volée, tirs multiples (3)

ARMURE DE CALEDOR Armure Magique

50 points

L'armure de Caledor n'est pas un harnois complet, elle est l'assemblage de nombreux éléments d'origines différentes rassemblés au fil des millénaires. Chaque pièce de cette armure provient en effet des protections portées autrefois par de grands héros de Caledor, et qui ont été perdues depuis. Ainsi, le gorgerin a été porté par Caledor le Conquérant au cours de la bataille de la Gorge de Sang, alors que le canon du bras gauche appartenait à Maldrik Serment de Feu, le Sauveur des îles Argentées. Le plastron porte encore les stigmates du combat d'Alkar Heaumedragon contre le maître assassin khainite Halkir Cœur de Fiel et ses dagues empoisonnées. De telles histoires sont légion concernant cette armure, car chaque écaille et chaque plaque ont joué un rôle dans l'histoire des elfes. Quand un noble de Caledor revêt cette armure, sa détermination devient inébranlable, et la chance lui sourit. Certains disent qu'il ne s'agit là que d'autosuggestion, et du désir d'égaliser les hauts faits des illustres ancêtres de Caledor, mais d'autres sont intimement convaincus du pouvoir de l'armure.

L'Armure de Caledor confère une sauvegarde d'armure de 2+ qui ne peut être améliorée d'aucune façon, ainsi qu'une sauvegarde invulnérable de 6+ et la règle spéciale *né du feu*.



ARMURE FANTÔME

25 points

Armure Magique

L'Armure Fantôme a été fabriquée selon des procédés aujourd'hui oubliés des hauts elfes. Certains croient qu'elle a été forgée dans les repaires secrets des guerriers fantômes, alors que d'autres affirment qu'il s'agit en fait d'un présent de Lœc, le dieu trompeur. Cette protection scintillante ne pèse presque rien et semble exister à la fois sur le plan matériel et dans le monde de la magie, ce qui permet à son porteur de passer inaperçu aux yeux des mortels. Le premier porteur de cette armure fut le prince Temakador, un des rares nobles qui dénonça la folie du règne d'Æthis et qui mena des embuscades et des raids contre les elfes noirs pendant que la cour du roi phénix se complaisait dans l'oisiveté. Les agents d'Æthis essayèrent de nombreuses fois d'arrêter Temakador, mais chaque fois qu'il était acculé, il parvenait à s'enfuir en disparaissant dans les ombres.

Figurine à pied uniquement. Le porteur bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 5+ et suit les règles *guide* et *éclaireurs*.

BOUCLIER DU WYRM DES MERS

15 points

Armure Magique

Dans les profondeurs, au pied de la porte d'Émeraude de Lothorn, sommeille Amanar, l'ancien gardien de la cité. Ce n'est qu'en cas de grave péril que ce serpent d'une taille colossale s'éveille et surgit à la surface pour dévorer ceux qui menacent d'envahir la ville portuaire. Les chroniques conservées dans la tour Scintillante racontent qu'Amanar s'est manifesté trois fois au cours de l'histoire : la première lors de l'invasion des démons, lors de laquelle il engloutit la légion de monstres qui assiégeait la ville, la deuxième pendant la Déchirure, quand il porta la cité sur son dos afin de lui éviter d'être engloutie par les eaux, et la troisième au cours de la Grande IncurSION. En cette dernière occasion, il dispersa la plus grande partie de la flotte des elfes noirs agglutinée au pied des remparts de Lothorn, puis, tout en ignorant les traits des Druchii, il se précipita sur l'arche noire Plaisir Intolérable et l'emporta avec lui sous les eaux. Depuis ce jour, Amanar n'est plus revenu, toutefois une immense écaille lui appartenant fut retrouvée suite à la bataille. Elle servit à fabriquer ce bouclier.

Bouclier. À moins qu'il se batte avec une arme à deux mains, le porteur de ce bouclier a une sauvegarde de parade de 4+ (et ce même s'il combat avec une arme magique).

COURONNE D'OR D'ATRAZAR

10 points

Talisman

Cette couronne n'est pas décorée de pierres précieuses, mais de fragments pris sur les bornes gardiennes éparpillées dans tout Ulthuan. Le porteur de la Couronne d'Or peut ainsi puiser dans les énergies du Grand Vortex afin de se préserver du mal. Cependant, les porteurs de la Couronne d'Or ne la conservent jamais bien longtemps, car les soupirs des morts s'accrochent à elle, et bien qu'ils encouragent sans cesse le porteur et décuplent sa fierté, ils le poussent également peu à peu vers la démence et vers une paranoïa obsessionnelle.

Une seule utilisation. Confère une sauvegarde invulnérable de 2+ contre la première blessure subie par le porteur (cette sauvegarde annule la blessure, et aussi les effets d'un éventuel coup fatal ou de blessures multiples), puis le pouvoir de l'objet s'épuise pour le restant de la partie.

FRAGMENT GARDIEN DE MORANION

50 points

Objet Enchanté

Lors de sa jeunesse, Moranion d'Athel Tamarha parcourait le royaume d'Yvresse en tant que Marcherêve. Nul n'était aussi habile que lui pour négocier les sentiers de brume, car il possédait un fragment de la borne gardienne sis au cœur d'Yvresse. Moranion s'aventurait dans le brouillard hanté par les démons sans crainte, et allait jusqu'à leur tendre des embuscades mortelles. Bien qu'il repose aujourd'hui éternellement, son fragment lui envoie encore de pouvoir magique. Ceux qui parviennent à découvrir les secrets de cet objet ne se perdent plus jamais, et ce quels que soient les sentiers tortueux qu'ils décident d'emprunter.

Figurine à pied uniquement. Le porteur de cet objet suit la règle *embuscade*, et peut aussi transmettre la règle *embuscade* à une unité amie d'archers ou de lanciers de 30 figurines au maximum choisie dans *Warhammer: Hauts Elfes*, et ce juste avant le déploiement. Dans ce cas, le porteur rejoint immédiatement l'unité et ne peut pas la quitter avant le tour qui suit celui où l'unité combinée s'est déployée.



ANNEAU DE FUREUR DE KHAINE

25 points

Objet Enchanté

Selon la légende, Khaine possédait autrefois huit anneaux. Hekarti, la déesse de la magie, les avait conçus afin qu'ils capturent chacun un vent de magie différent. Le dieu forgeron Vaul les avait conçus avec toute son adresse avant de sertir chacun d'eux d'une gemme de la couleur d'un vent de magie. Khaine fut très satisfait de son travail, car ces anneaux lui accordaient la maîtrise de la magie, lui qui n'était nullement un sorcier. Toutefois, le Seigneur du Meurtre n'allait pas conserver ses trésors bien longtemps. En effet, Hekarti et Vaul détestaient Khaine et n'avaient accepté de fabriquer les anneaux que parce qu'ils le craignaient, non par amitié. En outre, ils s'inquiétaient de l'équilibre des pouvoirs entre les dieux maintenant que Khaine disposait de ces artefacts.

C'est ainsi que Vaul et Hekarti, qui pourtant se haïssaient cordialement, conspirèrent afin de priver Khaine de ses anneaux. Ils dévoilèrent le secret de Khaine à Atharti (la déesse du désir et la plus jalouse de toutes les créatures divines). Ils espéraient qu'elle distrairait le Seigneur du Meurtre afin que les anneaux lui fussent dérobés. Bien sûr, Atharti comptait s'emparer des anneaux pour son propre compte. Néanmoins, Khaine refusait de les quitter des yeux, et ce malgré tous les artifices déployés par Atharti. Finalement, les deux amants eurent un différend, et les anneaux furent éparpillés lors de leur dispute volcanique. Au grand dam des dieux, ils tombèrent sur le monde des mortels, là où Asuryan leur avait interdit de se rendre. Au cours des siècles suivants, un seul anneau fut retrouvé : l'Anneau de Fureur, reconnaissable à son fer noir. Il ne sert que rarement : les elfes craignent de faire appel au pouvoir des dieux et d'attirer sur eux l'attention de Khaine.

Objet de sort (niveau de puissance 3). Contient le sort *Étouffement de l'Âme* (voir le domaine de la Haute Magie).

GEMME DE FEU SOLAIRE

20 points

Objet Enchanté

Le joyau de cet objet contient l'essence colérique d'Angranir, le plus puissant des phénix des Spires de Feu. Au cours de la guerre civile, Angranir fut frappé par un sortilège qui était destiné à Caledor, et ni les prêtresses d'Isha, ni les plus grands archiatres ne purent le sauver. C'est ainsi qu'Ældamar, un haut mage de Tiranoc, reçut pour tâche de préserver l'esprit du phénix afin que l'oiseau continue d'apporter l'espoir à Ulthuan au cours des millénaires à venir. Hélas, il ne restait déjà plus de l'esprit d'Angranir qu'un feu rugissant et furieux ayant perdu toute conscience. Ældamar s'exécuta malgré tout et préserva cette flamme magique dans une topaze ciselée. Depuis ce jour, le feu d'Angranir se joint aux brasiers magiques déchaînés par le porteur de la gemme.

Une seule utilisation. Au cours du tour où la *Gemme de Feu Solaire* est utilisée, tous les sorts du porteur, toutes ses attaques de tir et toutes ses attaques de corps à corps (ainsi que celles de sa monture) dotés de la règle *attaques enflammées* ont un bonus de +1 pour blesser (un résultat d'1 est toujours un échec).

CAPE DE BARBES

10 points

Objet Enchanté

Pour beaucoup de hauts elfes, la Cape de Barbes est le triste souvenir d'une guerre déchirante et sans merci. Mais pour d'autres, particulièrement les descendants de ceux qui combattirent lors de l'ultime bataille de Caledor contre Gotrek Brise-étoiles, c'est une relique témoignant de la perfidie des nains. Ils prennent soin de la conserver religieusement : à chaque génération, cette cape pousse et devient plus fournie, car de nouvelles barbes lui sont régulièrement ajoutées. Désormais, son pouvoir est tel qu'elle peut défaire les enchantements des runes naines et plonger dans la confusion les vétérans les plus aguerris.

Le porteur de la cape provoque la *peur*. Contre les figurines issues du livre d'armée *Warhammer : Nains*, il provoque à la place la *terreur*. De plus, au début de chaque phase de Corps à Corps, lancez 1D6 pour chaque objet magique porté par chaque figurine issue de *Warhammer : Nains* qui est au contact du porteur. Sur 4+, l'objet magique en question est détruit et ne peut plus être utilisé jusqu'à la fin de la bataille. Notez que ce sort n'a aucun effet sur les objets magiques étant des montures, sur les objets de sort ayant obtenu un fiasco précédemment dans la partie, et sur les objets magiques à utilisation unique ayant déjà été utilisés ; n'effectuez aucun jet pour déterminer si ces objets sont détruits par la Cape de Barbes.

LIVRE DE HÆTH

55 points

Objet Cabalistique

Le Livre de Hæth est un des trésors les plus précieux de Saphery. Ses premières pages ont été rédigées par Bel-Korhadris en personne, et les chapitres suivants portent la marque des plus grands maîtres du savoir. Néanmoins, un grand nombre de ses pages restent blanches : les érudits de la tour de Hæth sont conscients que même leurs connaissances ne sont pas exhaustives, et qu'elles doivent être complétées pour parvenir à une maîtrise parfaite de la magie.

Cet objet permet au porteur de relancer un seul dé lors de chacune de ses tentatives de lancement ou de dissipation de sort. Les résultats de 6 ne peuvent pas être relancés.



BANNIÈRE DU DRAGON-MONDE

50 points

Étendard Magique

Les légendes elfiques racontent que Draugnir, le père des dragons, était accueilli en tant qu'égal à la cour d'Asuryan, car les dieux tout autant que les elfes étaient frappés par sa puissance et sa noblesse. Malgré tout, Draugnir avait des ennemis : Anath Ræma, la sœur de Khaine et la déesse de la traque sauvage, le considérait comme un animal tout juste bon à être chassé et abattu. Elle s'empara de sa lance et poursuivit le dragon à travers les cieux. Le combat qui s'ensuivit ébranla les fondations du monde et tira Asuryan de sa contemplation. Le Dieu Créateur mit un terme à l'affrontement mais arriva trop tard pour sauver Draugnir des blessures qu'il avait reçues. D'un mot, Asuryan bannit pour toujours Anath Ræma dans le Mirai, et à partir du cadavre de son ami, il entreprit de créer une terre où les elfes et les dragons vivraient en paix, loin de la jalousie des dieux. Avec les os de Draugnir, il érigea les montagnes d'Ulthuan, et créa d'immenses plaines avec sa chair. Il confia les écailles scintillantes du dragon à Isha. Celle-ci les offrit aux elfes, ses enfants mortels, qui s'en servirent pour créer des objets fabuleux, parmi lesquels un étendard magnifique brodé de fils d'argent et décoré de pierres précieuses multicolores. La Bannière du Dragon-monde a perduré jusqu'à nos jours. Elle est le rappel du lien qui unit les elfes et les dragons, et de l'attachement des deux races envers leur terre ancestrale.

Toutes les figurines d'une unité qui porte la Bannière du Dragon-monde ont une sauvegarde *invulnérable* de 2+ contre les blessures causées par des sorts, des armes magiques et des attaques magiques. De plus, tous les dragons (amis ou ennemis) situés dans un rayon de 12 ps de la Bannière du Dragon-monde bénéficient de la règle *tenace*.

SEIGNEURS

TYRION

410 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Tyrion	5	9	7	4	3	4	10	4	10	Cavalerie (personnage spécial)
Malhandir (coursier elfique)	10	4	0	4	3	1	5	2	7	-

Objets magiques :

- Croc du Soleil
- Armure de Dragon d'Enarion
- Cœur d'Avelorn

Monture :

- Malhandir (coursier elfique)

Règles spéciales (Tyrion) :

- Frappe toujours en premier
- Les Champions d'Ulthuan
- Prouesses martiales
- Valeur des âges

TECLIS

450 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Teclis	5	3	3	2	2	3	5	1	10	Infanterie (personnage spécial)

Objets magiques :

- Bâton Lune de Lileath
- Couronne de Guerre de Saphery
- Épée de Teclis
- Parchemin de Hœth

Règles spéciales :

- Bienfait de Lileath
- Frappe toujours en premier
- Prouesses martiales
- Valeur des âges

Magie :

Teclis est un sorcier de niveau 4. Il ne génère pas ses sorts normalement, et choisit à la place soit de connaître tous les sorts du domaine de la Haute Magie (voir page 62), soit de choisir un sort dans chacun des huit domaines de Magie de Bataille du livre de règles de *Warhammer*.

ELTHARION LE SINISTRE

295 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Eltharion	5	8	7	4	3	3	8	4	10	Infanterie (personnage spécial)
Aile d'Orage (griffon)	6	6	0	5	5	5	7	4	8	Monstre

Équipement :

- Arc long
- Armure lourde

Objets magiques :

- Croc d'Acier d'Eltharion
- Heaume d'Yvresse
- Talisman de Hœth

Règles spéciales (Eltharion) :

- Frappe toujours en premier
- Haine (Orques & Gobelins)
- Prouesses martiales
- Serment de sang
- Valeur des âges

Règles spéciales (Aile d'Orage) :

- Frappe toujours en premier
- Grande cible
- Terreur
- Vol

Options :

- Être monté sur Aile d'Orage (griffon) et porter une lance de cavalerie. 195 points

ALITHANAR

250 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Alith Anar	5	7	7	4	3	3	9	4	10	Infanterie (personnage spécial)

Équipement :

- Arme de base
- Armure légère

Objets magiques :

- Arc de Lune
- Couronne des Ombres
- Pierre de Minuit

Règles spéciales :

- Éclaireurs
- Frappe toujours en premier
- Haine (Elves Noirs)
- Prouesses martiales
- Valeur des âges

ALARIELLE LA RADIEUSE

350 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Alarielle la Radieuse	5	6	5	3	3	3	6	1	10	Infanterie (personnage spécial)

Équipement :

- Arme de base

Objets magiques :

- Bâton d'Avelorn
- Étoile d'Avelorn
- Pierre Protectrice d'Isha

Règles spéciales :

- Bienfait de Lileath
- Caresse de la reine éternelle
- Faveur d'Isha
- Fléau du Chaos

Magie :

Alarielle la Radieuse est un sorcier de niveau 4 qui utilise les sorts du domaine de la Lumière, de la Vie ou de la Haute Magie (voir page 59).

SEIGNEURS

PRINCE

140 points

Profil
Prince

M CC CT F E PV I A Cd
5 7 7 4 3 3 8 4 10

Type de Troupe
Infanterie (personnage)

Équipement :

- Arme de base
- Armure légère

Règles spéciales :

- Frappe toujours en premier
- Prouesses martiales
- Valeur des âges

Options :

- Une des armes suivantes :
 - Arme de base additionnelle (sauf s'il a une monture) 3 points
 - Hallebarde 3 points
 - Lance de cavalerie (uniquement s'il a une monture) 7 points
 - Lance 3 points
 - Arme lourde 6 points
- Arc long 5 points
- Remplacer l'armure légère par l'une des suivantes :
 - Armure lourde 6 points
 - Armure de dragon (sauf si la figurine porte une cape de lion) 20 points
- Bouclier 3 points
- Cape de lion (sauf si la figurine porte une armure de dragon) 6 points
- Une des montures suivantes :
 - Coursier elfique 20 points
 - Caparaçon d'ithilmar 7 points
 - Grand aigle 50 points
 - Sens aiguisés 10 points
 - Serres affilées 5 points
 - Griffon 150 points
 - Plongeon en piqué 25 points
 - Sens aiguisés 20 points
 - Char de Tiranoc (voir le profil page 94 ; compte dans le coût des *seigneurs* ; le prince remplace un aurige de Tiranoc) 70 points
 - Dragon solaire 235 points
 - Dragon lunaire 300 points
 - Dragon stellaire 390 points
- Des objets magiques pour un total de 100 points



ARCHIMAGE

185 points

Profil
Archimage

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

Type de Troupe
Infanterie (personnage)

Équipement :

- Arme de base

Règles spéciales :

- Bienfait de Lileath
- Frappe toujours en premier
- Prouesses martiales
- Valeur des âges

Magie :

Un archimage est un sorcier de niveau 3 qui utilise les sorts du domaine de la Haute Magie ou de l'un des huit domaines de Magie de Bataille du livre de règles de *Warhammer*.

Options :

- Sorcier de niveau 4 35 points
- Une des montures suivantes :
 - Coursier elfique 20 points
 - Caparaçon d'ithilmar 7 points
 - Grand aigle 50 points
 - Sens aiguisés 10 points
 - Serres affilées 5 points
 - Char de Tiranoc (voir le profil page 94 ; compte dans le coût des *seigneurs* ; l'archimage remplace un aurige de Tiranoc) 70 points
 - Dragon solaire 235 points
 - Dragon lunaire 300 points
 - Dragon stellaire 390 points
- Des objets magiques pour un total de 100 points

SEIGNEURS

ÉLU D'ASURYAN

210 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Élu d'Asuryan	5	7	6	4	3	3	8	3	9	Infanterie (personnage)

Équipement :

- Hallebarde
- Armure lourde

Règles spéciales :

- Bienfaits d'Asuryan
- Frappe toujours en premier
- Peur
- Prouesses martiales
- Résistance à la magie (2)
- Témoins du destin
- Valeur des âges

Options :

- Une des montures suivantes :
 - Phénix spire-de-feu (voir le profil page 95).....225 points
 - Phénix cœur-de-givre (voir le profil page 95).....240 points
- Des objets magiques pour un total de100 points

MAÎTRE DU SAVOIR DE HCETH

230 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Maître du savoir de Hceth	5	6	4	4	3	3	7	3	9	Infanterie (personnage)

Équipement :

- Arme lourde
- Armure lourde

Règles spéciales :

- Frappe toujours en premier
- Prouesses martiales
- Tirs déviés
- Valeur des âges

Magie :

Un maître du savoir de Hceth est un sorcier de niveau 2. On ne génère pas ses sorts selon les règles normales ; au lieu de cela, il connaît toujours les huit sorts primaires des domaines de Magie de Bataille du livre de règles de *Warhammer*.

Options :

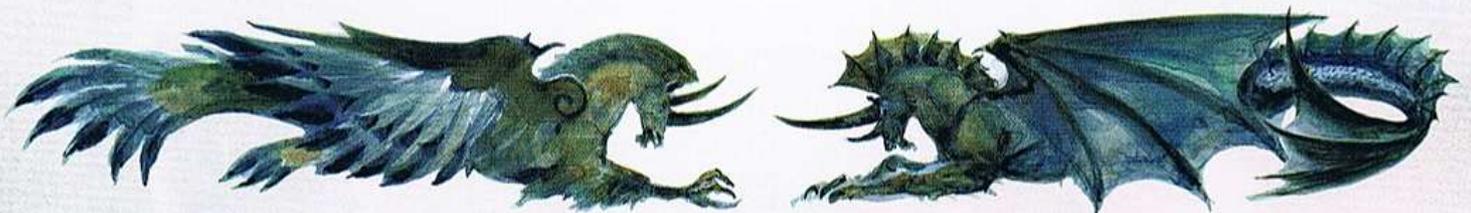
- Des objets magiques pour un total de100 points

MONTURES

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Coursier elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5	Bête de guerre
Grand aigle	2	5	0	4	4	3	4	2	8	Bête monstrueuse
Griffon	6	5	0	5	5	4	5	4	7	Monstre
Dragon solaire	6	5	0	5	5	5	4	4	7	Monstre
Dragon lunaire	6	6	0	6	6	6	3	5	8	Monstre
Dragon stellaire	6	7	0	7	7	7	2	6	9	Monstre

Règles spéciales :

- *Grand aigle* : vol
- *Griffon* : grande cible, terreur, vol
- *Dragon solaire* : grande cible, haleine de feu, peau écailleuse (3+), terreur, vol
- *Dragon lunaire* : grande cible, haleine de feu, peau écailleuse (3+), terreur, vol
- *Dragon stellaire* : grande cible, haleine de feu, peau écailleuse (3+), terreur, vol



HÉROS

KORHIL

150 points

Profil

Korhil

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

Type de Troupe

Infanterie (personnage spécial)

Équipement:

- Arme de base
- Armure lourde

Objets magiques:

- Chayal
- Fourrure de Charandis

Règles spéciales

- Frappe toujours en premier
- Guide des forêts
- Prouesses martiales
- Tenace
- Valeur des âges

Options:

- Être monté sur un char à lions (voir le profil page 93 ; compte dans le coût des héros ; Korhil remplace un aurige lion blanc) 125 points

CARADRYAN

170 points

Profil

Caradryan

Ashtari (phénix cœur-de-givre)

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

Type de Troupe

Infanterie (personnage spécial)
Monstre

Équipement:

- Armure lourde

Objets magiques:

- Lame Phénix

Règles spéciales

(Caradryan):

- Frappe toujours en premier
- Marque d'Asuryan
- Peur
- Prouesses martiales
- Résistance à la magie (1)
- Témoins du destin
- Valeur des âges

Règles spéciales

(Ashtari):

- Aura de blizzard
- Grande cible
- Armure naturelle (5+)
- Sensible à la magie
- Terreur
- Vol

Options:

- Peut être monté sur Ashtari (phénix cœur-de-givre) 250 points

NOBLE

70 points

Profil

Noble

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

Type de Troupe

Infanterie (personnage)

Équipement:

- Arme de base
- Armure légère

Règles spéciales:

- Frappe toujours en premier
- Prouesses martiales
- Valeur des âges

Options:

- Une des armes suivantes:
 - Arme de base additionnelle (sauf s'il a une monture) 2 points
 - Hallebarde 2 points
 - Lance 2 points
 - Arme lourde 4 points
 - Lance de cavalerie (uniquement s'il a une monture) 6 points
- Arc long 5 points
- Remplacer l'armure légère par l'une des suivantes:
 - Armure lourde 4 points
 - Armure de dragon (sauf si la figurine porte une cape de lion) 10 points
- Bouclier 2 points
- Cape de lion (sauf si la figurine porte une armure de dragon) 4 points
- Une des montures suivantes:
 - Coursier elfique 10 points
 - Caparaçon d'ithilmar 5 points
 - Grand aigle 50 points
 - Sens aiguisés 10 points
 - Serres affilées 5 points
 - Griffon 150 points
 - Plongeon en piqué 25 points
 - Sens aiguisés 20 points
 - Char de Tiranoc (voir le profil page 94 ; compte dans le coût des héros ; le noble remplace un aurige de Tiranoc) 70 points
- Des objets magiques pour un total de 50 points

LE PORTEUR DE LA GRANDE BANNIÈRE

Un noble ou un heaume des mers de Lothorn peut porter la grande bannière pour +25 points. Il peut avoir un étendard magique (sans limite de points). Si l'armée inclut Alarielle la Radieuse, il peut porter à la place la Bannière d'Avelorn (voir page 59) pour +40 points. Une figurine portant un étendard magique ne peut avoir aucun autre objet magique.



HÉROS

MAGE

85 points

Profil
Mage

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

Type de Troupe
Infanterie (personnage)

Équipement :

- Arme de base

Règles spéciales :

- Bienfait de Lileath
- Frappe toujours en premier
- Prouesses martiales
- Valeur des âges

Magie :

Un mage est un sorcier de niveau 1 qui utilise les sorts du domaine de la Haute Magie ou de l'un des huit domaines de Magie de Bataille du livre de règles de *Warhammer*.

Options :

- Sorcier de niveau 2. 35 points
- Une des montures suivantes :
 - Coursier elfique 10 points
 - Caparaçon d'ithilmar 5 points
 - Char de Tiranoc (voir le profil page 94 ; compte dans le coût des *héros* ; le mage remplace un aurige de Tiranoc) 70 points
- Des objets magiques pour un total de 50 points

MAGE DRAGON DE CALEDOR

350 points

Profil
Mage dragon
Dragon solaire

M CC CT F E PV I A Cd
5 4 4 3 3 2 6 2 8
6 5 0 5 5 5 4 4 7

Type de Troupe
Infanterie (personnage)
Monstre

Équipement :

- Arme de base

Monture :

- Dragon solaire

Règles spéciales (mage dragon) :

- Frappe toujours en premier
- Mage guerrier
- Prouesses martiales
- Téméraire
- Valeur des âges

Règles spéciales (dragon solaire) :

- Grande cible
- Haleine de feu
- Peau écailleuse (3+)
- Terreur
- Vol

Magie :

Un mage dragon est un sorcier de niveau 1 qui utilise les sorts du domaine du Feu.

Options :

- Sorcier de niveau 2. 35 points
- Armure de dragon 10 points
- Des objets magiques pour un total de 50 points

HEAUME DES MERS DE LOTHERN

100 points

Profil
Heaume des mers de Lothorn

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

Type de Troupe
Infanterie (personnage)

Équipement :

- Lance
- Armure légère
- Bouclier

Règles spéciales :

- Discipline navale
- Frappe toujours en premier
- Passager du vent
- Prouesses martiales
- Valeur des âges

Options :

- Arc 4 points
- Peut être monté sur un cotre volant de Lothorn (voir le profil page 94 ; notez que le cotre volant ne peut recevoir aucune amélioration ; compte dans le coût des *héros* ; le heaume des mers de Lothorn remplace un garde maritime) 95 points
- Des objets magiques pour un total de 50 points

DEMOISELLE D'HONNEUR DE LA REINE ÉTERNELLE

95 points

Profil
Demoiselle d'honneur

M CC CT F E PV I A Cd
5 5 7 4 3 2 7 2 9

Type de Troupe
Infanterie (personnage)

Équipement :

- Lance
- Arc d'Avelorn
- Armure légère

Règles spéciales :

- Flèches de vif-argent
- Frappe toujours en premier
- Prouesses martiales
- Valeur des âges

Options :

- Des objets magiques pour un total de 50 points
- Si l'armée inclut Alarielle la Radieuse, peut avoir le Cor d'Isha (voir page 59), mais ne peut prendre aucun autre objet magique dans ce cas 50 points

UNITÉS DE BASE

LANCIERS

9 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Lancier	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Infanterie
Sentinelle	5	4	4	3	3	1	5	2	8	Infanterie

Taille d'unité: 10+

Règles spéciales:

- Frappe toujours en premier
- Prouesses martiales
- Valeur des âges

Options:

- Promouvoir un lancier en sentinelle. 10 points
- Promouvoir un lancier en musicien 10 points
- Promouvoir un lancier en porte-étendard 10 points
- Une seule unité de lanciers avec porte-étendard peut avoir une bannière magique d'une valeur maximale de 25 points

Équipement:

- Lance
- Armure légère
- Bouclier

ARCHERS

10 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Archer	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Infanterie
Œil de faucon	5	4	5	3	3	1	5	1	8	Infanterie

Taille d'unité: 10+

Règles spéciales:

- Frappe toujours en premier
- Prouesses martiales
- Valeur des âges

Options:

- Promouvoir un archer en œil de faucon. 10 points
- Promouvoir un archer en musicien 10 points
- Promouvoir un archer en porte-étendard. 10 points
- Toute l'unité peut avoir des armures légères 1 point par figurine

Équipement:

- Arme de base
- Arc long

GARDES MARITIMES DE LOTHERN

11 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Garde maritime	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Infanterie
Maître des mers	5	4	4	3	3	1	5	2	8	Infanterie

Taille d'unité: 10+

Règles spéciales:

- Frappe toujours en premier
- Prouesses martiales
- Valeur des âges

Options:

- Promouvoir un garde maritime en maître des mers. 10 points
- Promouvoir un garde maritime en musicien 10 points
- Promouvoir un garde maritime en porte-étendard 10 points
- Toute l'unité peut avoir des boucliers. 1 point par figurine

Équipement:

- Lance
- Arc
- Armure légère

HEAUMES D'ARGENT

21 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Heaume d'argent	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Cavalerie
Grand heaume	5	4	4	3	3	1	5	2	8	Cavalerie
Coursier elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5	-

Taille d'unité: 5+

Règles spéciales:

- Frappe toujours en premier (cavaliers)
- Prouesses martiales
- Valeur des âges

Options:

- Promouvoir un heaume d'argent en grand heaume. 10 points
- Promouvoir un heaume d'argent en musicien 10 points
- Promouvoir un heaume d'argent en porte-étendard 10 points
- Toute l'unité peut avoir des boucliers. 2 points par figurine

Équipement:

- Arme de base
- Lance de cavalerie
- Armure lourde
- Caparaçon d'ithilmar

PATROUILLEURS ELLYRIENS

16 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Patrouilleur ellyrien	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Cavalerie
Émissaire	5	4	5	3	3	1	5	1	8	Cavalerie
Coursier elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5	-

Taille d'unité: 5+

Règles spéciales:

- Cavalerie légère
- Frappe toujours en premier (cavaliers)
- Prouesses martiales
- Valeur des âges

Options:

- Promouvoir un patrouilleur ellyrien en émissaire 10 points
- Promouvoir un patrouilleur ellyrien en musicien. 10 points
- Promouvoir un patrouilleur ellyrien en porte-étendard. 10 points
- Toute l'unité peut choisir l'une des options suivantes:
 - Prendre des arcs. 3 points par figurine
 - Remplacer les lances par des arcs. 1 point par figurine

Équipement:

- Arme de base
- Lance
- Armure légère

UNITÉS SPÉCIALES

CHAR À LIONS DE CHRACE

120 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Char à lions	-	-	-	5	4	4	-	-	-	Char (sauvegarde d'armure 4+)
Aurige lion blanc	-	5	4	4	-	-	5	1	8	-
Lion de guerre	8	5	-	5	-	-	4	2	-	-

Taille d'unité : 1

Équipement
(auriges lions blancs) :

- Arme lourde

Équipage : 2 auriges lions blancs

Règles spéciales :

- Frappe toujours en premier (auriges lions blancs)
- Peur
- Tenace
- Valeur des âges

Tiré par : 2 lions de guerre

LIONS BLANCS DE CHRACE

13 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Lion blanc	5	5	4	4	3	1	5	1	8	Infanterie
Grand lion	5	5	4	4	3	1	5	2	8	Infanterie

Taille d'unité : 10+

Règles spéciales :

- Frappe toujours en premier
- Guide des forêts
- Prouesses martiales
- Tenace
- Valeur des âges

Équipement :

- Arme lourde
- Armure lourde
- Cape de lion

Options :

- Promouvoir un lion blanc en grand lion 10 points
– Peut avoir une arme magique d'une valeur maximale de 25 points
- Promouvoir un lion blanc en musicien 10 points
- Promouvoir un lion blanc en porte-étendard 10 points
– Peut avoir une bannière magique d'une valeur maximale de 50 points

MAÎTRES DES ÉPÉES DE HCETH

13 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Maître des épées	5	6	4	3	3	1	5	2	8	Infanterie
Grande lame	5	6	4	3	3	1	5	3	8	Infanterie

Taille d'unité : 5+

Règles spéciales :

- Frappe toujours en premier
- Prouesses martiales
- Tirs déviés
- Valeur des âges

Équipement :

- Arme lourde
- Armure lourde

Options :

- Promouvoir un maître des épées en grande lame 10 points
– Peut avoir une arme magique d'une valeur maximale de 25 points
- Promouvoir un maître des épées en musicien 10 points
- Promouvoir un maître des épées en porte-étendard 10 points
– Peut avoir une bannière magique d'une valeur maximale de 50 points

GUERRIERS FANTÔMES

14 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Guerrier fantôme	5	5	5	3	3	1	5	1	8	Infanterie
Arpenteur des ombres	5	5	5	3	3	1	5	2	8	Infanterie

Taille d'unité : 5+

Règles spéciales :

- Éclaireurs
- Frappe toujours en premier
- Haine (Elfes Noirs)
- Prouesses martiales
- Tirailleurs
- Valeur des âges

Équipement :

- Arme de base
- Arc long
- Armure légère

Options :

- Promouvoir un guerrier fantôme en arpenteur des ombres 10 points
– Peut avoir une arme magique d'une valeur maximale de 25 points

UNITÉS SPÉCIALES

GARDES PHÉNIX

15 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Garde phénix	5	5	4	3	3	1	6	1	9	Infanterie
Gardien de la flamme	5	5	4	3	3	1	6	2	9	Infanterie

Taille d'unité: 10+

Règles spéciales:

Options:

Équipement:

- Hallebarde
- Armure lourde

- Frappe toujours en premier
- Peur
- Prouesses martiales
- Témoins du destin
- Valeur des âges

- Promouvoir un garde phénix en gardien de la flamme10 points
 - Peut avoir une arme magique d'une valeur maximale de.....25 points
- Promouvoir un garde phénix en musicien10 points
- Promouvoir un garde phénix en porte-étendard10 points
 - Peut avoir une bannière magique d'une valeur maximale de.....50 points

PRINCES DRAGONS DE CALEDOR

29 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Prince dragon	5	5	4	3	3	1	6	2	9	Cavalerie
Maître dragon	5	5	4	3	3	1	6	3	9	Cavalerie
Coursier elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5	-

Taille d'unité: 5+

Règles spéciales:

Options:

Équipement:

- Arme de base
- Lance de cavalerie
- Armure de dragon
- Bouclier
- Caparaçon d'ithilmar

- Frappe toujours en premier (cavaliers)
- Prouesses martiales
- Valeur des âges

- Promouvoir un prince dragon en maître dragon10 points
 - Peut avoir une arme magique et/ou une armure magique pour un total de50 points
- Promouvoir un prince dragon en musicien10 points
- Promouvoir un prince dragon en porte-étendard10 points
 - Peut avoir une bannière magique d'une valeur maximale de.....75 points

COTRE VOLANT DE LOTHERN

95 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Cotre volant de Lothorn	-	-	-	5	4	4	-	-	-	Char (sauvegarde d'armure 4+)
Garde maritime	-	4	4	3	-	-	5	1	8	-
Rokh d'écume	2	5	-	4	-	-	4	2	-	-

Taille d'unité: 1

Équipement (gardes maritimes):

Règles spéciales:

Équipage: 3 gardes maritimes

- Arme de base
- Lance
- Arc

- Frappe toujours en premier (gardes maritimes)
- Valeur des âges
- Vol

Tiré par: 1 rokh d'écume

Options:

- Un garde maritime de l'équipage peut être remplacé par une baliste Œil d'Aigle 25 points

CHAR DE TIRANOC

70 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Char de Tiranoc	-	-	-	5	4	4	-	-	-	Char (sauvegarde d'armure 5+)
Aurige de Tiranoc	-	4	4	3	-	-	5	1	8	-
Coursier elfique	9	3	-	3	-	-	4	1	-	-

Taille d'unité: 1-3

Équipement (auriges de Tiranoc):

Règles spéciales:

Équipage:

2 auriges de Tiranoc

- Arme de base
- Lance
- Arc long

- Frappe toujours en premier (auriges de Tiranoc)
- Valeur des âges

Tiré par: 2 coursiers elfiques

UNITÉS RARES

BALISTE SERRE D'AIGLE

70 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Baliste Serre d'Aigle	-	-	-	-	7	2	-	-	-	Machine de guerre (baliste)
Garde maritime	5	4	4	3	3	1	5	1	8	-

Taille d'unité: 1

Règles spéciales (gardes maritimes):

Règles spéciales (baliste Serre d'Aigle):

Servants:
2 gardes maritimes

- Frappe toujours en premier
- Prouesses martiales
- Valeur des âges

- Baliste à répétition

Une armée haut elfe peut inclure jusqu'à 4 balistes Serre d'Aigle, une *grande armée* jusqu'à 8.

Équipement (gardes maritimes):

- Arme de base
- Armure légère

GRANDS AIGLES

50 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Grand aigle	2	5	0	4	4	3	4	2	8	Bête monstrueuse

Taille d'unité: 1+

Règle spéciale:
• Vol

Options:

- Toute l'unité peut avoir des sens aiguisés. 10 points par figurine
- Toute l'unité peut avoir des serres affilées 5 points par figurine

PHÉNIX SPIRE-DE-FEU

225 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Phénix spire-de-feu	2	5	0	5	5	5	4	3	8	Monstre

Taille d'unité: 1

Règles spéciales:

- Attaques enflammées
- Grande cible
- Né du feu
- Renaissance
- Sensible à la magie
- Sillage de feu
- Terreur
- Vol

PHÉNIX CŒUR-DE-GIVRE

240 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Phénix cœur-de-givre	2	6	0	6	6	5	3	4	9	Monstre

Taille d'unité: 1

Règles spéciales:

- Armure naturelle (5+)
- Aura de blizzard
- Grande cible
- Sensible à la magie
- Terreur
- Vol

SŒURS D'AVELORN

14 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Sœur d'Avelorn	5	5	5	3	3	1	5	1	8	Infanterie
Sœur supérieure	5	5	6	3	3	1	5	1	8	Infanterie

Taille d'unité: 5+

Règles spéciales:

Options:

Équipement:

- Arme de base
- Arc d'Avelorn
- Armure légère

- Frappe toujours en premier
- Prouesses martiales
- Valeur des âges

- Promouvoir une sœur d'Avelorn en sœur supérieure 10 points
- Peut avoir une arme magique d'une valeur maximale de 25 points



HAUTS ELFES

Pendant des milliers d'années, les hauts elfes ont défendu le monde contre la menace du Chaos, telle une ligne d'argent étincelante affrontant une déferlante de ténèbres. Lorsque le roi phénix sonne l'appel aux armes, les guerriers des dix grands royaumes elfiques y répondent. Les princes se parent de leurs armes et armures enchantées, de preux chevaliers se rangent sous des bannières ancestrales, d'illustres mages apprennent leurs sorts et des monstres légendaires se rassemblent dans les cieux. Que les serviteurs de la Destruction tremblent – les hauts elfes marchent à la guerre!

Ce livre contient:

- Un bestiaire décrivant chaque unité, héros, monstre et machine de guerre de l'armée.
- Une liste d'armée pour utiliser vos figurines Citadel dans vos parties de Warhammer.
- Une galerie présentant la gamme Citadel des Hauts Elfes peinte de main de maître.

Warhammer: Hauts Elfes fait partie d'une collection de suppléments pour le jeu Warhammer, chacun détaillant une armée avec son historique et ses héros.

ISBN-13: 978-1782530046



9 781782 530046


FRENCH LANGUAGE
IMPRIMÉ EN CHINE
CODE PRODUIT
01 03 02 10 005

Un supplément pour
WARHAMMER[®]
Le Jeu des Batailles Fantastiques[™]

Un exemplaire de Warhammer est nécessaire pour pouvoir utiliser ce supplément.

