


ROYAUME DE BRETONNIE



Ce document fournit les règles et l'historique d'une sélection de personnages, d'unités et d'objets magiques tirée de ceux présentés dans *Warhammer : the Old World – Arcane Journal – Royaume de Bretonnie*. Ces règles peuvent être utilisées en plus de celles qui figurent dans la liste d'armée du Royaume de Bretonnie présentée dans *Forces Fantastiques*.

ROYAUME DE BRETONNIE

EXILÉS BRETONNIENS

 Cette liste de composition d'Armée de l'Infamie est conçue pour être utilisée avec la liste d'armée du Royaume de Bretonnie que l'on trouve dans *Warhammer : the Old World – Forces Fantastiques*, et avec les sections Former les Unités et Armées de Warhammer du livre de règles de *Warhammer : the Old World*.



Si vous souhaitez jouer une armée d'Exilés Bretonniens dans vos parties de *Warhammer : the Old World*, vous pouvez écrire votre liste de mobilisation avec la liste de composition d'Armée de l'Infamie ci-dessous au lieu de la liste de composition de Grande Armée de *Forces Fantastiques*. Vous trouverez dans les pages suivantes de nouveaux profils et des règles pour certaines figurines de votre armée, représentant des unités propres aux armées d'Exilés Bretonniens :

Liste de Composition d'Armée de l'Infamie

Personnages

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% des points de votre armée en :

- 0-1 Baron par tranche de 1000 points
- 0-1 Damoiselle
- Paladins, Mages Proscrits et Sergents d'Armes

Unités de Base

Vous devez dépenser au moins 25% des points de votre armée en :

- 1+ unité de Chevaliers du Royaume à Pied et/ou Chevaliers du Royaume Montés
- 1+ unité de Gardes Roturiers et/ou Paysans Archers
- 0-1 unité de Chevaliers Errants par tranche de 1000 points
- Hommes d'Armes et Sergents Montés

Unités Spéciales

Vous pouvez dépenser jusqu'à 33% des points de votre armée en :

- Écuyers et Chevaliers Pégases
- 0-1 unité de Pèlerins du Graal par tranche de 1000 points

Unités Rares

Vous pouvez dépenser jusqu'à 33% des points de votre armée en :

- Chevaliers de la Quête et Brigands des Principautés Frontalières
- 0-1 Trébuchet par tranche de 1000 points
- 0-1 Bombarde des Principautés Frontalières par tranche de 1000 points

Mercenaires

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% des points de votre armée en mercenaires, dont :

- Milices des Compagnies Franches et Archers de l'Empire (voir la liste d'armée de l'Empire de l'Homme p. 59 de *Forces Fantastiques*)

Notez que les unités mercenaires tirées d'une autre liste d'armée gagnent la règle spéciale Mercenaires et deviennent sujettes aux règles de "Mauvaise Conduite des Mercenaires", décrites p. 279 du livre de règles de Warhammer : the Old World.



Porteur de la Grande Bannière

Un seul Paladin de votre armée peut être promu Porteur de la Grande Bannière sans surcoût. En plus de son allocation normale de points à dépenser en objets magiques, un Porteur de la Grande Bannière peut prendre une seule bannière magique sans limite de points.

Objets Magiques

Toute figurine de cette armée qui a l'option d'acheter des objets magiques peut acheter des objets magiques des listes d'objets magiques Courants ou du Royaume de Bretonnie.

RÈGLES SPÉCIALES DES EXILÉS BRETONNIENS

Vous trouverez sur cette page la description complète de chacune des règles spéciales d'armée qui s'appliquent à une armée utilisant la liste de composition d'Armée de l'Infamie d'Exilés Bretonniens. Il s'agit d'ajouts aux règles spéciales du Royaume de Bretonnie que l'on trouve p. 107 de *Forces Fantastiques*. En cas de contradiction, les règles spéciales ci-dessous prennent le pas sur les règles spéciales du Royaume de Bretonnie.

Seigneurs Bannis

Les chevaliers et seigneurs bannis des terres de Bretonnie cherchent souvent à se racheter pour retrouver la lumière de la Dame.

Les Barons et Paladins d'une armée d'Exilés Bretonniens ne peuvent pas avoir le Vœu du Graal. Cependant, les personnages et unités suivants peuvent remplacer gratuitement le Vœu du Chevalier par le Vœu de l'Exilé :

- Baron ou Paladin
- Chevaliers du Royaume à Pied
- Chevaliers Errants
- Chevaliers du Royaume Montés
- Chevaliers Pégases

Le Vœu de l'Exilé

"... Si mon séjour en les terres de la Dame touche à sa fin, il n'en va pas de même pour mes devoirs envers elle. Par ma main et sa grâce, mon honneur sera restauré, même si cela doit être mon ultime quête..."

Le Vœu de l'Exilé est un Vœu Chevaleresque, tel que décrit p. 108 de *Forces Fantastiques*. Une figurine ayant ce Vœu Chevaleresque a les règles spéciales Obstiné et Vétérans. De plus, une figurine ayant ce Vœu Chevaleresque n'a pas à effectuer de test de Panique quand une unité amie ayant la règle spéciale Conscrits ou Paysannerie est détruite alors qu'elle est à 6" d'elle, ou quand une unité amie ayant la règle spéciale Conscrits ou Paysannerie fuit à travers elle.



Gloire Retrouvée

Les Bretonniens bannis savent que c'est par les actes qu'ils retrouveront la Grâce.

Une armée d'Exilés Bretonniens ne peut pas prier pour les Bénédiction de la Dame au début de la partie. Cependant, si une unité avec la règle spéciale Bénédiction de la Dame effectue un mouvement de percée ou entre en contact avec une unité ennemie en fuite durant une charge ou un mouvement de poursuite, l'unité concernée gagne immédiatement les bénéfices de la règle spéciale Bénédiction de la Dame comme si elle avait prié au début de la partie. En outre, si un personnage ayant la règle spéciale Bénédiction de la Dame tue un personnage ennemi lors d'un défi, lui (et toute unité qu'il a rejointe) gagne immédiatement les bénéfices de la règle spéciale Bénédiction de la Dame.

Cependant, si les bénéfices de la règle spéciale Bénédiction de la Dame sont perdus lors d'une partie, ils ne peuvent pas être regagnés à nouveau de cette façon.




"Le mal s'approche en ce jour ? En ce cas, il approche par des terres rocailleuses, mais ce sont des terres qui m'appartiennent, et il n'y est pas le bienvenu ! Si ce mal pense ne rencontrer qu'une faible opposition en ces contrées inhospitalières, il va découvrir à ses dépens que quand la fine fleur de Bretonnie éclôt dans une terre aride, il lui pousse des épines !"

*Sire Cecil Gastonne,
le Sauroctone*

ROYAUME DE BRETONNIE

CROISADE D'ERRANCE

 Cette liste de composition d'Armée de l'Infamie est conçue pour être utilisée avec la liste d'armée du Royaume de Bretonnie que l'on trouve dans *Forces Fantastiques*, et avec les sections Former les unités et Armées de Warhammer du livre de règles de *Warhammer : the Old World*.



Si vous souhaitez jouer une armée de Croisade d'Errance dans vos parties de Warhammer : the Old World, vous pouvez écrire votre liste de mobilisation avec la liste de composition d'Armée de l'Infamie ci-dessous au lieu de la liste de composition de Grande Armée de *Forces Fantastiques*. Vous trouverez dans les pages suivantes de nouveaux profils et des règles pour certaines figurines de votre armée, représentant des unités propres aux armées de Croisade d'Errance :

Liste de Composition d'Armée de l'Infamie

Personnages

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% des points de votre armée en :

- 0-1 Duc
- 0-1 Baron ou Prophétesse par tranche de 1000 points
- 1+ Paladin
- Damoiselles et Sergents d'Armes

Unités de Base

Vous devez dépenser au moins 33% des points de votre armée en :

- 1+ unité de Chevaliers Errants par tranche de 1000 points
- 0-1 unité de Pèlerins du Graal peut être prise comme choix d'unité de Base
- Chevaliers du Royaume à Pied, Écuyers et Chevaliers du Royaume Montés

Unités Spéciales

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% des points de votre armée en :

- Hommes d'Armes, Paysans Archers, Pèlerins du Graal, Chevaliers de la Quête et Chevaliers Pégases

Unités Rares

Vous pouvez dépenser jusqu'à 33% des points de votre armée en :

- Chevaliers du Graal et Sergents Montés
- 0-1 Trébuchet

Mercenaires

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% de la valeur en points de votre armée en mercenaires, dont :

- Chevaliers de l'Empire et Chevaliers du Cercle Intérieur (voir la liste d'armée de l'Empire de l'Homme pages 64 & 65 de *Forces Fantastiques*)

Notez que les unités mercenaires tirées d'une autre liste d'armée gagnent la règle spéciale Mercenaires et deviennent sujettes aux règles de "Mauvaise Conduite des Mercenaires", décrites p. 279 du livre de règles de Warhammer : the Old World.



Porteur de la Grande Bannière

Un seul Paladin de votre armée peut être promu Porteur de la Grande Bannière sans surcoût. En plus de son allocation normale de points à dépenser en objets magiques, un Porteur de la Grande Bannière peut prendre une seule bannière magique sans limite de points.

Objets Magiques

Toute figurine de cette armée qui a l'option d'acheter des objets magiques peut acheter des objets magiques des listes d'objets magiques Courants ou du Royaume de Bretonnie.

RÈGLES SPÉCIALES DES CROISADES D'ERRANCE

Vous trouverez sur cette page la description complète de chacune des règles spéciales d'armée qui s'appliquent à une armée utilisant la liste de composition d'Armée de l'Infamie de Croisade d'Errance. Il s'agit d'ajouts aux règles spéciales du Royaume de Bretagne que l'on trouve p. 107 de *Forces Fantastiques*. En cas de contradiction, les règles spéciales ci-dessous prennent le pas sur les règles spéciales du Royaume de Bretagne.

Chevaliers en Croisade

Quand des chevaliers se rassemblent en nombre pour lancer une croisade sacrée ou une guerre d'errance, leur ferveur renouvelée les pousse à faire de nouveaux vœux en l'honneur de la Dame du Lac.

Dans une armée de Croisade d'Errance, les personnages et unités suivants gagnent la règle spéciale Zèle du Croisé. En outre, tout personnage ou unité suivant qui a le Vœu du Chevalier peut le remplacer gratuitement par le Vœu du Croisé :

- Baron ou Paladin
- Chevaliers du Royaume à pied
- Pèlerins du Graal
- Chevaliers Errants
- Chevaliers du Royaume Montés
- Chevaliers de la Quête
- Chevaliers du Graal
- Chevaliers Pégases
- Sergents Montés

Zèle du Croisé

Le zèle féroce des vaillants défenseurs de Bretagne leur donne des ailes, et ils se précipitent sur l'ennemi avec une ardeur renouvelée.

Une unité ayant cette règle spéciale augmente sa portée de charge maximale possible de 1" et, quand elle effectue un jet de Charge, elle peut appliquer un modificateur de +1 au résultat. En outre, une unité ayant cette règle spéciale gagne la règle spéciale Impétueux.

Le Vœu du Croisé

".. De quitter les frontières de la belle Bretagne pour traquer le mal en sa tanière. De terrasser les ennemis de la Dame du Lac où qu'ils se terrent. J'en fais le serment..."

Le Vœu du Croisé est un Vœu Chevaleresque, tel que décrit p. 108 de *Forces Fantastiques*. Une figurine ayant ce Vœu Chevaleresque a la règle spéciale Vétérans. De plus, une figurine ayant ce Vœu Chevaleresque n'a pas à effectuer de test de Panique quand une unité amie ayant la règle spéciale Paysannerie est détruite alors qu'elle est à 6" d'elle, ou quand une unité amie ayant la règle spéciale Paysannerie fuit à travers elle.

Une unité ayant ce Vœu Chevaleresque ne peut pas être rejointe par un personnage ayant la règle spéciale Paysannerie. Un personnage ayant ce Vœu Chevaleresque ne peut pas rejoindre une unité ayant la règle spéciale Paysannerie.

Gagnez vos Éperons

Lors d'une Croisade d'Errance, les Chevaliers Errants pourchassent l'ennemi avec zèle, et cherchent à s'emparer de trophées qui prouvent leurs exploits et commémoreront leurs hauts faits.

Toute bannière ennemie capturée par une unité de Chevaliers Errants rapporte 100 Points de Victoire comme trophée de guerre. En outre, tant qu'elle est à 6" d'une figurine amie ayant le Vœu du Graal, ou de tout Seigneur Bretonnien, une unité de Chevaliers Errants peut relancer tout jet de Touche de 1 naturel.



Le Chevalier de Sinople

Le Chevalier de Sinople peut être inclus dans toute armée de Royaume de Bretagne utilisant toute liste de composition d'armée. Il doit être joué tel qu'il est présenté ici.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Le Chevalier de Sinople	-	7	3	4	4	4	6	4	9	275
Le Coursier d'Ombre	8	4	-	4	-	-	4	1	-	-

Type de Troupe: Cavalerie lourde (personnage nommé)

Taille de Socle: 30 x 60 mm

Taille d'Unité: 1

Équipement:

- **Le Chevalier de Sinople:** La Lame de Douleur (voir ci-contre), armure lourde et bouclier
- **Le Coursier d'Ombre:** Sabots ferrés (compte comme une arme de base) et caparaçon

Règles Spéciales: Aura Féérique, Chevalier Béni, Éthéré, Gardien des Sites Sacrés, Immunisé à la Psychologie, Solitaire, Mouvement à Couvert, Cri de Ralliement, Terreur, Indémoralisable, Instable

Aura Féérique

Le Chevalier de Sinople est un être surnaturel très puissant. Si un ennemi le terrasse, il s'évanouit dans les airs pour réapparaître et repartir au combat.

Quand le Chevalier de Sinople perd son dernier Point de Vie, il est retiré du jeu normalement, mais n'est pas tué. Son joueur en contrôle peut tenter de l'éveiller à nouveau à n'importe laquelle de ses sous-phases de Début de Tour où il n'est pas sur le champ de bataille, en utilisant la règle spéciale Gardien des Sites Sacrés (voir page suivante). Cependant, chaque fois que le Chevalier de Sinople est tué, il est affaibli, et subit un modificateur de -1 au jet de dé pour l'éveiller, ainsi qu'un modificateur de -1 à sa caractéristique de Points de Vie (jusqu'à un minimum de 1).

Notez que le joueur ennemi ne peut gagner des Points de Victoire pour le Chevalier de Sinople que s'il n'est pas sur le champ de bataille à la fin de la partie.

Le Chevalier de Sinople

Le Chevalier de Sinople est une des figures les plus connues du folklore Bretonnien. C'est un personnage populaire dans les pièces et les spectacles de marionnettes des troubadours errants comme des bardes de cour, et tout le monde – jeune ou vieux, paysan ou noble – applaudit ses exploits avec le même enthousiasme. Le Chevalier de Sinople y est toujours représenté dans une livrée vert pâle ornée d'un entrelacs de racines et de vignes, avec de longs panaches de lierre tombant du sommet de son heaume. Pourtant, peu de gens savent que ces récits trouvent leurs racines dans des faits réels. Le Chevalier de Sinople est le protecteur sacré de la Bretagne, le champion de la Dame du Lac. Il existe d'innombrables récits parlant d'un crépuscule étrange s'abattant sur la terre tandis qu'une brume verte se levait, annonçant l'arrivée du Chevalier de Sinople – spectre aux yeux luisants monté sur un coursier d'ombre.



Chevalier Béni

Le Chevalier de Sinople est le champion éternel de la Dame du Lac, et sa bénédiction l'accompagne toujours, le protégeant des armes de ses ennemis.

Le Chevalier de Sinople a une sauvegarde Invulnérable de 5+ contre toute blessure subie.

Gardien des Sites Sacrés

Le Chevalier de Sinople apparaît sans crier gare, jaillissant du tronc d'un arbre ancien, ou galopant furieusement hors d'un lac immobile ou d'une cascade impétueuse.

Le Chevalier de Sinople n'est pas placé sur le champ de bataille lors du déploiement ; il sommeille jusqu'à ce qu'il soit éveillé par le fracas des armes. Pendant n'importe laquelle de vos sous-phases de Début de Tour où le Chevalier de Sinople n'est pas sur le champ de bataille (même s'il a été retiré comme perte au cours d'un tour précédent), vous pouvez tenter de le réveiller en jetant un D6. Sur un 3+, le Chevalier de Sinople s'éveille. Si le Chevalier de Sinople ne s'est pas encore éveillé au début du round cinq, il s'éveille automatiquement.

Quand le Chevalier de Sinople s'éveille, il peut être placé entièrement à l'intérieur de tout élément de terrain "naturel", n'importe où sur le champ de bataille. Dans le cadre de cette règle, un élément de terrain "naturel" inclut tout bois, ou tout terrain difficile ou dangereux (comme décrit p. 269 du livre de règles de *Warhammer: the Old World*). Cela n'inclut pas les constructions, comme les murs ou les bâtiments. Avant le début de la partie, les joueurs doivent s'accorder sur quels éléments de terrain sont naturels et lesquels ne le sont pas.

En outre, au lieu de se déplacer normalement pendant la sous-phase des Mouvements Restants, si le Chevalier de Sinople est entièrement à l'intérieur d'un élément de terrain naturel et n'est pas engagé en combat, vous pouvez le retirer du champ de bataille et le replacer de façon qu'il soit entièrement à l'intérieur d'un élément de terrain naturel différent n'importe où sur le champ de bataille. Le Chevalier de Sinople ne peut pas se déplacer à nouveau au cours de cette phase de Mouvement.

Notez que quand le Chevalier de Sinople apparaît dans un élément de terrain naturel, il doit respecter la règle des 1". Autrement dit, le Chevalier de Sinople ne peut pas être placé à 1" d'une unité ennemie.

La Lame de Douleur

La Lame de Douleur est une épée lourde d'où émane une lueur étrange. Au combat, le Chevalier de Sinople la manie avec autant de force que d'adresse.

La Lame de Douleur	P	F	PA	Règles Spéciales
Frappes destoc	Combat	F	-1	Attaques Supplémentaires (D6), Attaques Magiques
Coups de taille	Combat	F+2	-1	Arme Perforante (1), Attaques Magiques, Blessures Multiples (2)

Notes: La Lame de Douleur a deux profils. Vous devez choisir le profil que le porteur utilisera au début de chaque round de combat.

Personnage Nommé



Le Champion de la Dame

Le Chevalier de Sinople est le champion élu de la Dame du Lac, protecteur de ses sites sacrés. Il apparaît souvent devant des Chevaliers de la Quête solitaires perdus dans les profondes forêts de Bretagne, et les défie au nom de la Dame pour mettre leur valeur à l'épreuve. Ceux qui parviennent à porter un coup mortel à sa forme spectrale voient son corps se dissiper comme une brume dans le vent, avant que le paysage change à vue d'œil pour révéler un sentier conduisant à l'aboutissement de leur quête et à une audience avec la Dame.

À d'autres moments, il apparaît au beau milieu de la bataille, jaillissant d'un bosquet ou sortant au grand galop de la brume qui s'élève des eaux d'un lac immobile. Dans ces cas-là, il vient en aide aux défenseurs de Bretagne, combattant vaillamment aux côtés des Chevaliers du Royaume, et disparaît subitement sitôt la victoire remportée.

Sire Cecil Gastonne, Le Sauroctone

Sire Cecil Gastonne est un Baron. Il peut être inclus dans toute armée de Royaume de Bretonnie utilisant toute liste de composition d'armée qui inclut cette option. Il doit être joué tel qu'il est présenté ici.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Sire Cecil Gastonne	4	7	3	4	4	3	5	4	9	165

Type de Troupe: Infanterie régulière (personnage nommé)

Taille de Socle: 25 x 25 mm

Taille d'Unité: 1

Équipement: Consolatrice (voir ci-dessous), Cape en Peau de Dragon (voir ci-dessous), armure lourde et bouclier

Règles Spéciales: Bénédiction de la Dame, Cri de Ralliement, Le Sauroctone, le Vœu de l'Exilé

Le Sauroctone

Les exploits du Sauroctone sont célèbres dans toute la Bretonnie, mais aussi chez ses ennemis.

Si Sire Cecil Gastonne tue une figurine ennemie dont le type de troupe est "infanterie monstrueuse", "cavalerie monstrueuse", "créature monstrueuse" ou "béhémoth" à n'importe quelle phase de Combat, il gagne la règle spéciale Terreur pour le restant de la partie.

Cape en Peau de Dragon

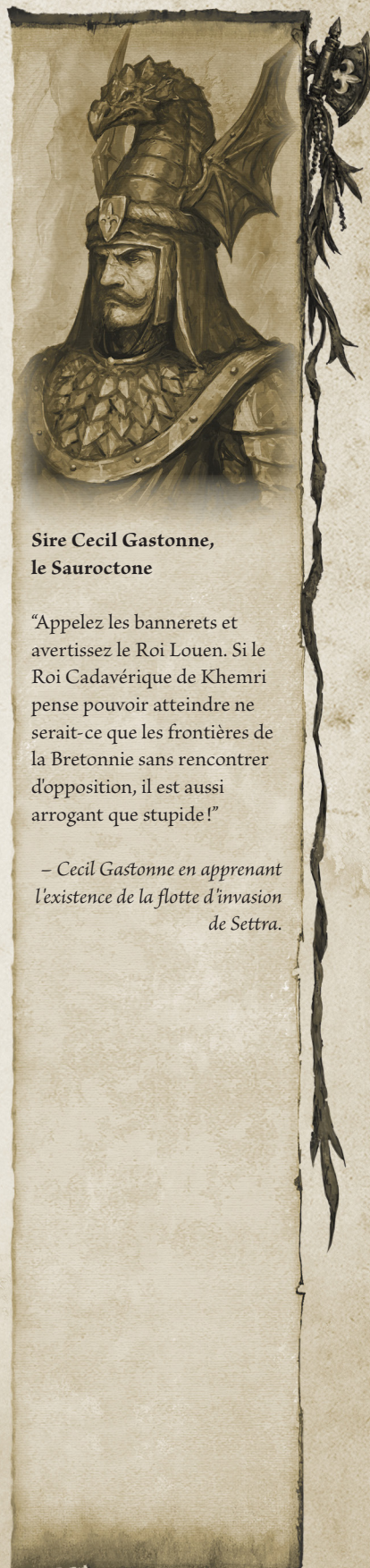
Après avoir terrassé le dragon Norndrak le Tyran, Sire Cecil se fit tailler une cape dans la peau du monstre qui, selon la légende, était à l'épreuve des armes ordinaires et du feu.

La caractéristique de Pénétration d'Armure de toute arme non magique utilisée pour attaquer Sire Cecil est réduite de 2. De plus, Sire Cecil est immunisé aux règles spéciales Coup Fatal et Blessures Multiples (X). S'il subit une blessure non sauvegardée d'une attaque bénéficiant de l'une ou l'autre de ces règles spéciales, il perd un seul PV. Enfin, Sire Cecil a une sauvegarde Invulnérable de 3+ contre toute blessure subie qui a été causée par une attaque ayant la règle spéciale Attaques Enflammées.

Consolatrice

Cette hache enchantée a terrassé d'innombrables monstres, qu'ils aient apparence humaine ou non.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Consolatrice	Combat	F+1	-1	Attaques Magiques, Tueur de Monstre, Blessures Multiples (2)



Sire Cecil Gastonne, le Sauroctone

"Appelez les bannerets et avertissez le Roi Louen. Si le Roi Cadavérique de Khemri pense pouvoir atteindre ne serait-ce que les frontières de la Bretonnie sans rencontrer d'opposition, il est aussi arrogant que stupide!"

– Cecil Gastonne en apprenant l'existence de la flotte d'invasion de Settra.

Dame Élisse Duchoard

Dame Élisse Duchoard est une Prophétesse. Elle peut être incluse dans toute armée de Royaume de Bretonnie utilisant toute liste de composition d'armée qui inclut cette option. Elle doit être jouée telle qu'elle est présentée ici.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Dame Élisse Duchoard	-	4	3	3	4	5	3	2	8	225
Ariandir	10	4	-	4	-	-	5	2	-	-

Type de Troupe: Cavalerie monstrueuse (personnage nommé)

Taille de Socle: 40 x 60 mm

Taille d'Unité: 1

Équipement:

- **Dame Élisse Duchoard:** Arme de base, le Calice de Brionne (voir ci-dessous) et le Bâton des Éléments (voir ci-dessous)
- **Ariandir:** Sabots et corne (compte comme une arme de base)

Magie: Dame Élisse Duchoard est un Sorcier de Niveau 3. Elle connaît des sorts du Domaine de l'Élémentalisme.

Règles Spéciales: Contrecoup Arcanique, Arme Perforante (2, Ariandir uniquement), Peau Blindée (1), Aura de la Dame, Aura Envoûtante, Bénédiction de la Dame, Contrecharge, Domaine de la Dame, Attaques Magiques, Résistance à la Magie (-2), Bouclier de la Dame, Attaques de Piétinement (1), Rapide

Contrecoup Arcanique

Dame Élisse maîtrise l'art de la magie protectrice, et peut renvoyer les sorts néfastes sur ceux qui veulent faire du mal à ses alliés.

Dame Élisse peut appliquer un modificateur de +1 à n'importe quel nombre de ses jets de Dissipation. De plus, si elle obtient un double naturel en effectuant un jet de Dissipation (à l'exclusion des jets donnant un double 1 naturel), le sort est dénoué et le Sorcier qui l'a lancé perd immédiatement un seul PV.

Le Calice de Brionne

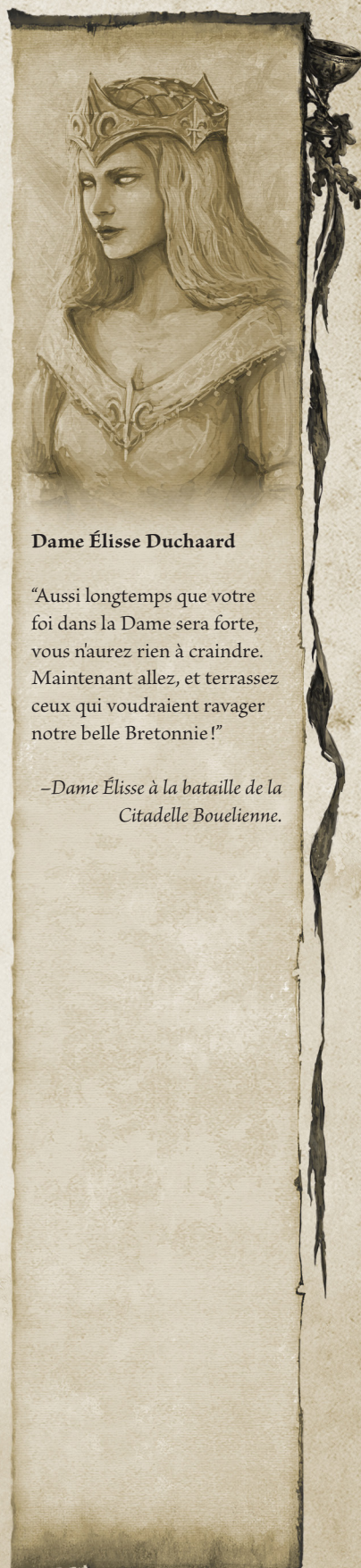
Cette relique dorée draine le pouvoir de ceux qui cherchent à blesser les serviteurs de la Dame.

Tant qu'ils sont dans la portée de Commandement de cette figurine, les personnages ennemis qui tentent d'utiliser toute règle spéciale ou objet magique qui nécessite qu'ils effectuent un test de Commandement (Cri de Ralliement par exemple) subissent un modificateur de -2 à leur caractéristique de Commandement (jusqu'à un minimum de 2).

Le Bâton des Éléments

Ce bâton de bois nouveau agit comme un catalyseur des Vents de Magie, permettant à Dame Élisse de mieux manipuler la puissance des éléments.

Si vous le souhaitez, Dame Élisse peut défausser deux de ses sorts générés aléatoirement (au lieu du 1 habituel) et choisir à la place deux sorts emblématiques du Domaine de l'Élémentalisme et/ou du Domaine de la Dame.



Dame Élisse Duchoard

“Aussi longtemps que votre foi dans la Dame sera forte, vous n'aurez rien à craindre. Maintenant allez, et terrassez ceux qui voudraient ravager notre belle Bretonnie!”

—Dame Élisse à la bataille de la Citadelle Bouélienne.

Personnage



Mages Proscrits

À travers tout le Vieux Monde, beaucoup pratiquent les arts mystiques en secret, cachant leurs pouvoirs et leurs connaissances magiques de leurs voisins en se faisant passer pour de simples érudits ou des physiciens. Cette prudence n'est pas superflue, car dans de nombreuses régions la pratique de la magie est illégale, et les Sorciers sont fréquemment poursuivis par des magistrats ignorants ou persécutés par des prêtres fanatiques. Ainsi, nombre de ces Mages Proscrits se retrouvent à la périphérie de la civilisation, après avoir dû fuir leur maison pour échapper à des foules en colère. Ces fugitifs se réfugient souvent à la cour de nobles étrangers en exil, dont ils deviennent les conseillers. Ces mages sont souvent acceptés de bon gré, car leurs connaissances des contrées étranges où sont contraints de s'installer ces seigneurs déracinés s'avèrent précieuses.

Mages Proscrits

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Mage Proscrit	4	3	3	3	3	2	3	1	7	45

Type de Troupe: Infanterie régulière (personnage)

Taille de Socle: 25 x 25 mm

Taille d'Unité: 1

Équipement: Arme de base

Magie: Un Mage Proscrit est un Sorcier de Niveau 1. Chaque Mage Proscrit connaît des sorts de 1 des Domaines de Magie suivants :

- Magie de Bataille
- Démonisme
- Magie Noire
- Élémentalisme
- Illusionnisme
- Nécromancie

Options :

- Peut être monté sur un Destrier +12 points
- Un Mage Proscrit peut :
 - Être un Sorcier de Niveau 2 +30 points
 - Être un Sorcier de Niveau 3 +60 points
 - Acheter des objets magiques pour un total de.....75 points

Règles Spéciales : Attaques Magiques, Résistance à la Magie (-1), Arcaniste Autodidacte

Arcaniste Autodidacte

Nombre de Mages Proscrits n'ont reçu qu'une formation rudimentaire dans les arts mystiques. De fait, lorsqu'un de leurs sorts échoue, le contrecoup peut être encore plus dangereux.

Quand il doit effectuer un jet sur le tableau des Fiascos, un Sorcier ayant cette règle spéciale doit jeter un D6 supplémentaire et défausser le plus haut résultat.

Destrier

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Destrier	8	3	-	3	-	-	3	1	-	+12

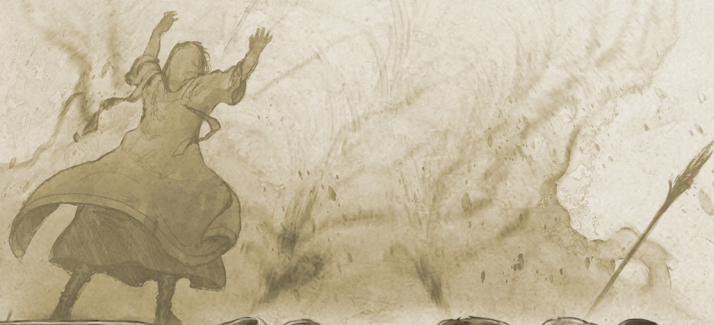
Type de Troupe: Cavalerie légère

Taille de Socle: 25 x 50 mm

Taille d'Unité: 1

Équipement: Sabots ferrés (compte comme une arme de base)

Règles Spéciales: Cavalerie Rapide, Rapide



Gardes Roturiers

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Garde Roturier	4	3	3	3	3	1	3	1	6	5
Prévôt	4	3	3	3	3	1	3	2	6	+6
Moine du Graal	4	3	2	3	3	1	2	2	6	+7

Type de Troupe: Infanterie régulière

Taille de Socle: 25 x 25 mm

Taille d'Unité: 10+

Équipement: Armes de base, armures légères et boucliers

Options:

- L'unité entière doit prendre 1 des options suivantes:
 - Hallebardes..... Gratuit
 - Armes d'hast (voir ci-dessous) +1 point par figurine
 - Lances d'infanterie..... Gratuit
- Toute unité peut:
 - Promouvoir 1 figurine en Prévôt (champion) +6 points par unité
 - Promouvoir 1 figurine en Moine du Graal (voir ci-dessous) +7 points par unité
 - Promouvoir 1 figurine en porte-étendard +6 points par unité
 - Promouvoir 1 figurine en musicien +6 points par unité
 - Acheter une bannière magique pour une valeur maximale de 25 points
- Un Moine du Graal peut être équipé d'un Triptyque Béni +25 points

Règles Spéciales: Ordre Serré, Horde, Paysannerie, Mur de Boucliers, Vétérans, Bande de Guerre

Moine du Graal

Pour les serviteurs de la Dame qui vivent un exil loin de la Bretagne, la vue d'un Moine du Graal est un réconfort bienvenu.

Un Moine du Graal est une figurine d'état-major qui suit toutes les règles d'un champion. Autrement dit, une unité qui inclut un Prévôt et un Moine du Graal a deux champions.

Triptyque Béni

Même loin de chez eux, les humbles soldats de Bretagne voient leur ardeur renouvelée en la présence d'une sainte relique.

Une unité qui comprend une figurine équipée d'un Triptyque Béni gagne la règle spéciale Obstiné.

Arme d'hast	P	F	PA	Règles Spéciales
À une main	Combat	F	-	Combat sur Plusieurs Rangs
À deux mains	Combat	F+1	-1	Arme à Deux Mains

Notes: Une arme d'hast a deux profils. Vous devez choisir celui que l'unité utilisera au début du premier round d'un combat (c'est-à-dire le premier round consécutif à une charge). Une figurine qui manie une arme d'hast ne peut pas faire d'attaque de soutien à un tour auquel elle a chargé.

Représenter Cette Unité Dans Vos Parties

Peints dans la livrée colorée de leur suzerain au lieu de leurs guenilles de paysan, ou avec des pièces prises dans d'autres kits, les Hommes d'Armes Bretonniens sont parfaits pour représenter les Gardes Roturiers.

Infanterie



Gardes Roturiers

Bien qu'il soit un paria, un baron peut commencer son exil en compagnie de ses fidèles chevaliers. Néanmoins, le temps qui passe, les épreuves et les batailles qu'un exilé doit traverser peuvent entraîner de terribles pertes. Ainsi, les nobles réprochés s'appuient toujours plus sur des soldats de basse extraction pour combler les rangs de leur suite. Parmi les Hommes d'Armes qui accompagnent un seigneur en exil en terre étrangère, ceux qui endurent les privations et survivent aux combats assez longtemps pour faire la preuve de leur loyauté et de leur bravoure peuvent être promus au rang de Gardes Roturiers. Ces vétérans ont gagné le bien le plus précieux aux yeux des paysans Bretonniens: le respect de leur seigneur et des chevaliers aux côtés de qui ils combattent.

Infanterie



Brigands et Hors-la-Loi

Les Principautés Frontalières sont une contrée sauvage et anarchique où se retrouvent tous les réprouvés et les exilés, nobles en disgrâce et dirigeants en fuite de tous les coins du Vieux Monde. Ces potentats déçus s'y rendent dans l'espoir de commencer une nouvelle vie, et de rebâtir ce qu'ils ont perdu – pouvoir, richesse et influence – aux limites des terres civilisées.

Mais ce ne sont pas seulement les grands de ce monde disgraciés qu'accueillent les Principautés Frontalières; les hors-la-loi et les brigands de toutes sortes s'y pressent pour profiter de l'anarchie qui règne dans une région connue pour son instabilité politique endémique. Ainsi, ces malandrins y prospèrent, s'en prenant aux pauvres et aux faibles, et vendant leurs services en tant que mercenaires aux riches et aux puissants de la région.

Brigands des Principautés Frontalières

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Brigand	4	3	3	3	3	1	3	1	6	4
Desperado	4	3	3	3	3	1	3	2	7	+7

Type de Troupe: Infanterie régulière

Taille de Socle: 25 x 25 mm

Taille d'Unité: 10+

Équipement: Armes de base et armures légères

Options:

- Toute figurine de l'unité peut prendre 1 des options suivantes:
 - Arme de base additionnelle +2 points par figurine
 - Bouclier +1 point par figurine
- Toute figurine de l'unité peut prendre 1 des options suivantes:
 - Pistolet +2 points par figurine
 - Tromblon (voir ci-dessous) +4 points par figurine
 - Arbalète +3 points par figurine
- Toute unité peut:
 - Promouvoir 1 figurine en Desperado (champion) +7 points par unité
 - Promouvoir 1 figurine en porte-étendard +5 points par unité
 - Promouvoir 1 figurine en musicien +5 points par unité
- Un Desperado peut acheter des objets magiques pour un total de 50 points
- 0-1 unité par tranche de 1000 points peut:
 - Remplacer la règle spéciale Ordre Dispersé par Ordre Serré Gratuit
 - Remplacer la règle spéciale Ordre Dispersé par Tirailleurs Gratuit
- Une unité de Tirailleurs peut prendre 1 des règles spéciales suivantes:
 - Embusqueurs +2 points par figurine
 - Éclaireurs +1 point par figurine

Règles Spéciales: Horde, Impétueux, Conscrits, Bande Hétéroclite, Ordre Dispersé, Bande de Guerre

	P	F	PA	Règles Spéciales
Tromblon	12"	3	-1	Tirs Multiples (D3), Tir de Volée

Notes: Une figurine armée d'un tromblon ne subit pas de modificateurs négatifs quand elle tire à longue portée, quand elle utilise la règle spéciale Tirs Multiples (D3), ou quand elle effectue une réaction de charge Tenir sa Position et Tirer.

Représenter Cette Unité Dans Vos Parties

Peints aux couleurs de leur employeur, ou dotés de composants d'autres kits, les kits d'Hommes d'Armes Bretonniens comme de Milices de l'Empire sont parfaits pour représenter les Brigands des Principautés Frontalières.



Bombarde des Principautés Frontalières

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Bombarde	-	-	-	-	7	3	-	-	-	100
Servant	4	3	3	3	3	3	3	3	7	-

Type de Troupe: Machine de guerre

Taille de Socle: 50 x 50 mm (machine de guerre), 25 x 25 mm (servants)

Taille d'Unité: 1

Équipement: Bombarde (voir ci-dessous), armes de base et armures légères

Règles Spéciales: Conscrits, Tirailleurs

	P	F	PA	Règles Spéciales
Bombarde	48"	8	-3	Arme Perforante (2), Tir au Canon, Encombrant, Mouvement ou Tir, Blessures Multiples (D3+1)

Notes: Cette arme tire comme un canon, en utilisant la règle spéciale "Tir au Canon". Cette arme utilise le tableau d'Incidents de Tir de Bombarde.

Tableau d'Incidents de Tir de Bombarde

D6 Résultat

- 1 **Détruite:** L'arme explose dans un bruit de tonnerre, laissant derrière elle un cratère dans le sol et un nuage de fumée noire dans le ciel. La figurine est détruite et immédiatement retirée du jeu.
- 2-3 **Défaillance:** La charge explose, blessant un des servants et renversant la machine de guerre. C'est réparable, mais cela prendra du temps. Les servants perdent immédiatement 1 Point de Vie et la figurine ne tire pas à ce tour.
- 4-5 **Pschitt:** La mèche fait long feu. Ce n'est pas une défaillance sérieuse, mais un des servants risque de se sentir bête! La figurine ne tire pas à ce tour.
- 6 **Boum!** La bombarde se décharge dans un fracas épouvantable, le puissant recul faisant tomber le canon de son châssis. Cette arme tire à ce tour, comme si le dé d'Artillerie avait donné un "2" au lieu d'un "Misfire". Cependant, il faudra du temps pour remettre le canon en place. Cette arme ne peut pas tirer au prochain round.

Représenter Cette Unité Dans Vos Parties

Accompagnés de servants pris sur les machines de guerre de l'Empire, les canons de l'Empire et des Nains sont idéaux pour représenter ces armes mercenaires.



Machine de Guerre



Machines de Guerre Mercenaires

Dans les territoires sans foi ni loi des Principautés Frontalières, les armes de guerre sophistiquées sont rares. Si les armées des contrées plus civilisées emploient nombre de pièces d'artillerie dévastatrices, conçues par des ingénieurs brillants et fabriquées par des artisans spécialisés, les armées disparates de nombre de princes hors-la-loi et de nobles brigands de la région doivent compter sur des machines de guerre plus archaïques. Les mercenaires nantis de bombardiers et de canons de campagne primitifs sont très demandés et, bien que très onéreux, ils ne manquent jamais de travail. Même les nobles en exil de Bretonnie emploient parfois des artilleurs mercenaires, préférant utiliser ces armes déshonorantes plutôt que de les voir combattre pour le compte de leurs ennemis.

Objets Magiques



Trésors

des Contrées Sauvages

Comme de coutume avec les zélés Bretonniens, les armes et objets que les grands héros ou les nobles serviteurs de la Dame portaient à la bataille sont considérés comme bénis, voire magiques, par les vaillants croisés comme par les Chevaliers en disgrâce. Pour ceux qui ont fait le vœu de guerroyer en terre lointaine, les armes et armures de leurs prédécesseurs ont une valeur particulière, car leur existence leur rappelle ceux qui se sont aventurés dans l'inconnu avant eux et en sont revenus couverts de gloire. Par contraste, dans les terres anarchiques des seigneurs en exil, des armes peu honorables peuvent être privilégiées, car lorsque l'honneur d'un chevalier a été mis en doute, celui-ci se sent souvent en droit d'agir en conséquence.

OBJETS MAGIQUES DU ROYAUME DE BRETONNIE

Les pages qui suivent sont à ajouter aux objets magiques du Royaume de Bretonnie qui se trouve dans *Forces Fantastiques*. Ces objets magiques sont spécifiques aux armées du Royaume de Bretonnie et peuvent être achetés de la même façon que des objets magiques Courants, comme décrit dans le livre de règles de *Warhammer: the Old World*.

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

Armes Magiques

Lance du Croisé..... 60 Points

Entre les mains des jeunes héros Bretonniens des guerres d'errance du royaume, cette lance de joute acérée a terrassé des centaines d'Orques, de Gobelins et d'Hommes-bêtes.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Lance du Croisé	Combat	F+2	-2	Arme Perforante (2), Charge Dévastatrice, Haine (tous les ennemis), Attaques Magiques

Notes: La Lance du Croisé ne peut être prise que par une figurine d'une Armée de l'Infamie de Croisade d'Errance dont le type de troupe est "cavalerie" ou "monstre". La Lance du Croisé ne peut être utilisée que durant un tour où le porteur a chargé. Lors des tours suivants (ou si le porteur n'a pas chargé), la figurine doit utiliser son arme de base à la place.

Hache Frontalière..... 30 Points

Enchanté de sorte que son fil soit toujours acéré pour couper du bois, cet outil devenu arme de guerre peut entailler les armures et trancher les membres d'un seul coup.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Hache Frontalière	Combat	F+2	-3	Attaques Magiques, Blessures Multiples (2), Arme à Deux Mains

Notes: La Hache Frontalière ne peut être prise que par une figurine d'une Armée de l'Infamie d'Exilés Bretonniens.

Épée du Cœur Vaillant..... 25 Points

Imprégnée du courage de Gilles le Breton, cette épée permet à son porteur d'affronter n'importe qui.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Épée du Cœur Vaillant	Combat	F+2	-1	Arme Perforante (1), Immunisé à la Psychologie, Attaques Magiques, Arme à Deux Mains

Brise-ennemis..... 20 Points

Même ceux qui sont assez robustes pour survivre à un coup de ce puissant marteau de guerre s'en trouvent désorientés et chancelants, ce qui les rend vulnérables à d'autres coups.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Brise-ennemis	Combat	F+1	-	Attaques Magiques

Notes: Toute figurine ennemie qui subit au moins une blessure non sauvegardée du Brise-ennemis doit immédiatement effectuer un test d'Endurance. En cas d'échec, la figurine blessée subit un modificateur de -1 à ses caractéristiques de Capacité de Combat et d'Attaques (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à la fin de la prochaine phase de Combat.

Armures Magiques

Armure Consacrée.....45 Points

Tant que la foi du porteur en la Dame du Lac sera ferme, les protections magiques de cette armure tiendront.

Figurines avec le Vœu du Graal dont le type de troupe est "infanterie" ou "cavalerie" uniquement. L'Armure Consacrée est une armure lourde. De plus, tant que le porteur a la Bénédiction de la Dame, il est immunisé aux règles spéciales Coup Fatal et Blessures Multiples (X). Si le porteur subit une blessure non sauvegardée d'une attaque ayant l'un ou l'autre de ces règles spéciales, il perd un seul PV. Si le porteur perd la Bénédiction de la Dame, cet effet est perdu.

Bouclier Hérissé.....20 Points

Garni de pointes de métal acérées, ce bouclier d'aspect redoutable est aussi dangereux qu'une masse d'armes.

Le Bouclier Hérissé ne peut être pris que par une figurine d'une Armée de l'Infamie d'Exilés Bretonniens. Le Bouclier Hérissé est un bouclier. Chaque fois qu'un adversaire obtient un 1 naturel à un jet de Touche ou de Blessure contre le porteur du Bouclier Hérissé en combat, il subit immédiatement une touche de F3 PA -1.

Talismans

Pendentif du Graal.....40 Points

Le pouvoir de la Dame emplit ses guerriers les plus dévoués, leur donnant la force de survivre aux plus terribles blessures.

Figurines ayant le Vœu du Graal uniquement. Usage unique. Quand le porteur du Pendentif du Graal perd son dernier PV, jetez un D6. Sur un jet de 2+, le PV n'est pas perdu.

Charme Porte-bonheur*.....25 Points

Certains guerriers refusent de fouler le champ de bataille sans l'objet pourtant d'aspect banal qu'ils portaient quand ils échappèrent pour la première fois à la mort.

Un Charme Porte-bonheur ne peut être pris que par une figurine d'une Armée de l'Infamie d'Exilés Bretonniens. Une fois par round, le porteur du Charme Porte-bonheur peut relancer un seul jet de touche ou de Blessure raté, ou relancer un jet de Sauvegarde ou de Sauvegarde Invulnérable raté.

Bannières Magiques

Bannière de la Grâce de la Dame.....75 Points

Cet étendard finement ouragé, qui dépeint la rencontre initiale entre la Dame et Gilles le Breton, premier roi de Bretagne, insufflé courage et vaillance à ceux qui combattent à ses côtés.

Une unité portant la Bannière de la Grâce de la Dame ignore tous les modificateurs négatifs à sa caractéristique de Commandement.

Tapiserie du Croisé.....40 Points

Ceux qui combattent sous cette bannière de soie sont incités à accomplir de véritables exploits dans l'espoir que leurs propres hauts faits s'y trouvent un jour représentés.

La tapisserie du Croisé ne peut être prise que par une figurine d'une Armée de l'Infamie de Croisade d'Errance. Une unité portant la tapisserie du Croisé gagne la règle spéciale Frénésie.

Bannière du Chevalier Zélé.....25 Points

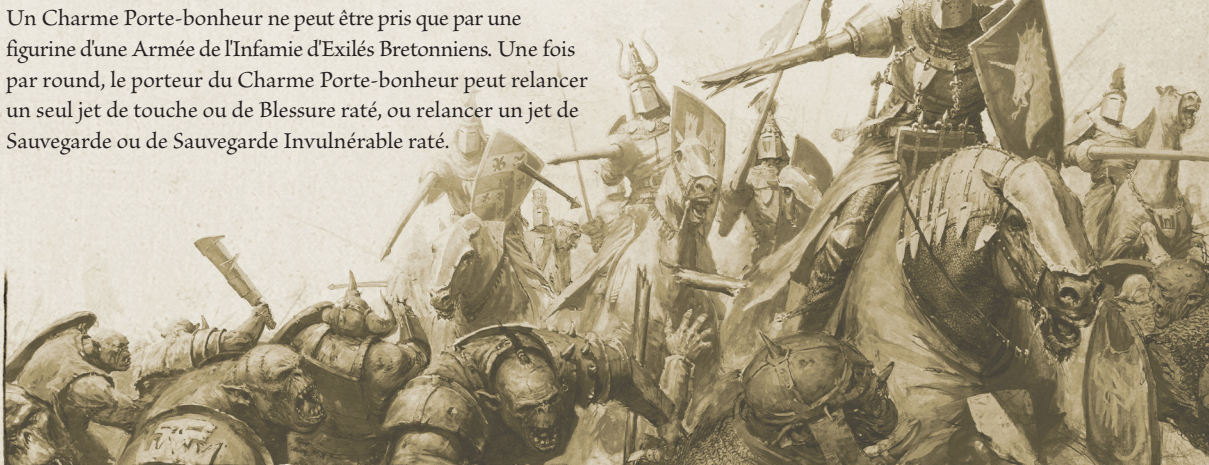
Habités par la ferveur religieuse, ceux qui chevauchent sous cet imposant étendard souhaitent engager l'ennemi aussi vite que possible.

La Bannière du Chevalier Zélé ne peut être prise que par une figurine d'une Armée de l'Infamie d'Exilés Bretonniens. Une unité portant la Bannière du Chevalier Zélé gagne la règle spéciale Avant-garde.

Bannière de la Guerre Honorable.....25 Points

Bien qu'aucun chevalier digne de ce nom n'ose jamais fouler le champ de bataille armé d'un arc ou d'une fronde, ceux qui combattent sous cette bannière poursuivent avec zèle ceux qui emploient ces armes de lâche.

Une unité portant la Bannière de la Guerre Honorable doit relancer tout jet de Touche raté effectué au premier round de combat quand elle est engagée avec un ennemi équipé de toute arme à projectiles.



Objets Enchantés

Le Sceau de Parravon35 Points

Ceux qui sont assez adroits pour remporter le célèbre tournoi de Parravon sont des maîtres de leurs armes d'élection, et ils portent le Sceau de Parravon comme symbole de leur victoire.

Quand le porteur du Sceau de Parravon effectue un jet de Touche, un jet de 3+ est toujours un succès, quelle que soit la Capacité de Combat de la cible.

Le Clairon du Croisé25 Points

En entendant le son de cette trompette dorée, les destriers des preux chevaliers de Bretonnie chargent au combat avec une vigueur renouvelée.

Le Clairon du Croisé ne peut être pris que par une figurine d'une Armée de l'Infamie de Croisade d'Errance qui est monté sur un Destrier Bretonnien. À un tour où le porteur du Clairon du Croisé a chargé, sa monture et toutes les montures de l'unité qu'il a rejointe ont un modificateur de +1 à leur caractéristique de Force.

Fiole de Souffle Ardent20 Points

On dit que celui qui boit le liquide rouge sang que contient cette fiole peut invoquer la fureur des grands Dragons en sommeil dans les cavernes des chaînes montagneuses qui ceignent les Principautés Frontalières.

Une Fiole de Souffle Ardent ne peut être prise que par une figurine d'une Armée de l'Infamie d'Exilés Bretonniens. Usage unique. La Fiole de Souffle Ardent est une arme à souffle qui a le profil suivant :

P	F	PA	Règles Spéciales
N/A	4	-1	Arme à Souffle, Attaques Enflammées, Attaques Magiques

Objets Cabalistiques

Cœur des Terres Sauvages40 Points

Présent des Elfes des Bois d'Athel Loren à Damoselle Ellicia, cette pierre moussue palpite d'énergie magique, puisant dans la force de la nature pour alimenter les sorts du porteur.

Le porteur du Cœur des Terres Sauvages peut appliquer un modificateur de +1 à n'importe quel nombre de ses jets de Lancement tant qu'il est dans n'importe quel élément de terrain "naturel". Pour cette règle, un élément de terrain "naturel" inclut tout bois ou tout terrain difficile ou dangereux (comme décrit p. 269 du livre de règles de *Warhammer: the Old World*). Cela n'inclut aucune construction, tels que des murs ou des bâtiments. Avant le début de la partie, les joueurs doivent s'accorder sur quels éléments de terrain sont naturels et lesquels ne le sont pas.

Diadème de Pouvoir35 Points

Quand elle accompagne au combat les chevaliers de son baron, une damoiselle ou prophétesse porte ce diadème serti de pierres précieuses pour canaliser ses pouvoirs les plus destructeurs.

Le Diadème de Pouvoir ne peut être pris que par une figurine d'une Armée de l'Infamie de Croisade Errant. Quand il tente de lancer un sort de Vortex Magique, de Projectile Magique ou d'Assaillement, le porteur du Diadème de Pouvoir gagne un modificateur de +1 à son jet de Lancement.

Baguette de Frappe Incandescente15 Points

Taillée dans la branche calcinée d'un chêne séculaire qui fut presque totalement consumé par un feu de forêt, cette baguette permet au porteur d'invoquer ce terrible brasier.

La Baguette de Frappe Incandescente ne peut être prise que par une figurine d'une Armée de l'Infamie d'Exilés Bretonniens. Usage unique. Le porteur de la Baguette de Frappe Incandescente peut lancer le sort Boule de feu du Domaine de Magie de Bataille (voir p. 321 du livre de règles de *Warhammer: the Old World*) comme sort Lié, avec un Niveau de Pouvoir de 3.





Permission de télécharger/imprimer pour un usage personnel uniquement.
© Copyright Games Workshop Limited 2023
www.forgeworld.co.uk

CITADEL
MINIATURES

forge World
MINIATURES



WARHAMMER.COM