

MERCENAIRES

Armées à louer, par Alessio Cavatore

Voici la seconde partie de la liste d'armée provisoire des Mercenaires, pleine de seigneurs guerriers, de bandits, et d'aventuriers prêts à risquer leur vie sur les champs de bataille dans l'espoir de gagner des richesses inouïes. Cette liste d'armée temporaire permet aux joueurs vétérans d'incorporer des Mercenaires dans leur armée. C'est une liste utile à tous les joueurs de Warhammer, qu'il s'agisse d'intégrer de nouvelles unités à leur armée, ou de commencer une armée exclusivement composée de Mercenaires.

Au contraire des autres armées, celles de mercenaires ne sont pas originaires d'un lieu particulier et n'appartiennent pas non plus à une race particulière, bien que les humains en forment probablement la plus grande partie. Ce sont des bandes de guerriers qui vivent des combats, pour le goût de l'action et, plus important que tout, pour avoir une chance d'y trouver la fortune. Certains ne sont que de simples bandits, coupe-jarrets ou pirates plus ou moins recommandable (plutôt moins, d'ailleurs), mais d'autres sont de nobles princes ou des corsaires menant de fiers guerriers vers l'aventure.

Comme nous venons de l'expliquer, tous les mercenaires ne sont pas humains, même si c'est le cas pour nombre d'entre eux. Vous trouverez, parmi eux des flibustiers venus des étendues glacées de Norsca côtoyant des corsaires arabéens ou de mystérieux moines guerriers venus de l'orient. Les mercenaires forment généralement des bandes itinérantes sous la conduite d'un chef brutal ou charismatique. Les plus célèbres de ces bandes sont, dans la plupart des cas, connues sous le nom de leur chef, comme les Maraudeur-Garous de Hagar Blancs-Crocs, les Tireurs d'Élite de Khalag et les célèbres Ogres de Golfag. Une armée entière de mercenaires est composée de bandes comme celles-ci sous le commandement d'un général, mercenaire lui aussi.

OÙ TU VEUX, QUAND TU VEUX...

Les armées de mercenaires combattent à travers tout le monde de Warhammer, dans tous les endroits où l'argent les appelle. Les cryptes des hommes-lézards de Lustrie ont attiré bon nombre d'aventuriers en puissance et, vers l'est, les mystérieuses îles du Dragon et les terres brumeuses de Cathay ont tenté bien des soldats de fortune. Le monde est

NOTE SUR LA TERMINOLOGIE

Dans le livre d'armée de l'Empire, les termes "Mercenaires" et "Régiments de Renom" ont été utilisés indifféremment pour désigner la même chose. Au moment où il fut rédigé, nous n'avions pas établi de distinction entre les deux termes, mais cela ne devrait pas vous poser trop de problèmes.

Nous avons remanié la façon dont les unités mercenaires s'intègrent dans les armées par rapport aux livres d'armée publiés jusqu'à présent. Désormais, tous les Mercenaires ne sont plus nécessairement des choix d'unités rares, certains sont des unités spéciales, ce qui peut varier selon l'armée.

Quoi qu'il en soit, les règles pour engager des Mercenaires et des Régiments de Renom dans d'autres armées sont clairement détaillées dans cet article, ainsi que dans le paragraphe "A louer" de chaque régiment.

aussi plein d'armées en lambeaux vendant leurs épées au plus offrant et nourrissant des rêves d'empires!

Les mercenaires font parler d'eux d'un bout à l'autre du Vieux Monde mais leur principale terre d'origine est la Tilée. Les soldats de fortune y viennent de partout pour trouver un emploi et ce, pour d'évidentes raisons: la Tilée est un pays anarchique et ingouvernable, où des individus sans scrupule règnent sur des cités indépendantes. Le vrai pouvoir se trouve chez les princes marchands qui complotent pour échapper aux impôts levés par les états ou conspirent contre les autres princes avec le même enthousiasme. En fait, il est de tradition en Tilée que chaque armée, si petite soit-elle, soit une armée de mercenaires, engagée et utilisée par un prince, un marchand retors ou un tyran ambitieux.



La Tilée, contrée des Mercenaires



La Tilée est la patrie des mercenaires, là où les soldats de fortune vont chercher un emploi et où ceux qui veulent être seigneurs et dirigeants vont les trouver. Divisé en de nombreuses républiques et principautés, ce pays a toujours du travail pour un guerrier qui veut se battre pour de l'or. Jamais un mercenaire digne de ce nom ne s'est ennuyé en Tilée!

Chaque année, grandes et petites expéditions lèvent l'ancre pour les légendaires Lustric et Cathay, à la recherche de nouvelles routes commerciales ou de pillages. La Tilée est un paradis pour les vauriens avides d'or et d'aventures. Ici commence l'histoire d'innombrables héros, parsemée de courageux sauvetages et d'exploits impossibles. Et certains de ces récits sont même vrais!

LISTE D'ARMÉE DES MERCENAIRES

Cette liste d'armée des Mercenaires permet à ceux qui ont déjà une armée de l'adapter à la nouvelle version du jeu Warhammer. Cette liste n'est pas un ajout permanent à la gamme Warhammer, elle existe pour faire patienter les joueurs jusqu'à ce qu'un éventuel nouveau livre d'armée voie le jour.

C'est pour cette raison que nous parlons de liste d'armée "provisoire". Si vous êtes un nouveau joueur, cette liste vous fournira un aperçu intéressant des armées de Mercenaires. N'oubliez cependant pas que tous les types de troupes décrits ne sont pas forcément disponibles actuellement, et que certains pourraient être modifiés dans l'avenir lors de la sortie d'un hypothétique livre d'armée. Nous conseillons aux nouveaux joueurs de collectionner l'une des armées décrites par l'un des nouveaux livres d'armée Warhammer, pour lesquelles toutes les figurines actualisées sont disponibles.

Nous avons conçu cette liste pour tous les joueurs de Warhammer propriétaires de grandes armées, certaines collectionnées au cours de nombreuses années de jeu. Ils peuvent ainsi continuer à utiliser leurs armées existantes. Pourtant, certaines anciennes troupes devront tôt ou tard disparaître, souvent parce qu'elles n'ont plus vraiment leur place dans les nouvelles règles...

CHOISIR UNE ARMÉE

Une armée de Mercenaires utilise le même système de sélection des forces pour la bataille que les autres listes d'armée. Le principe en est expliqué ci-dessous.

Comment s'organise la Liste d'Armée

La liste d'armée se divise en quatre sections : les Personnages, et les troupes de Base, Spéciales et Rares.

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

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

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

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

Comment Choisir une Armée

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

Choix des Personnages

Les Personnages sont divisés en deux grandes catégories : les Seigneurs (les plus puissants) et les Héros (les autres). Le nombre maximum de Personnages qu'une armée peut inclure est indiqué sur le tableau ci-dessous.

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

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

Une armée mercenaire n'est pas obligée d'inclure le nombre maximum de personnages et peut toujours en comporter moins, jusqu'à un minimum de 2 (le Général et le Trésorier-Payeur). De la même manière, une armée n'est pas obligée d'inclure un Seigneur, et tous les personnages peuvent être des Héros si vous le désirez.

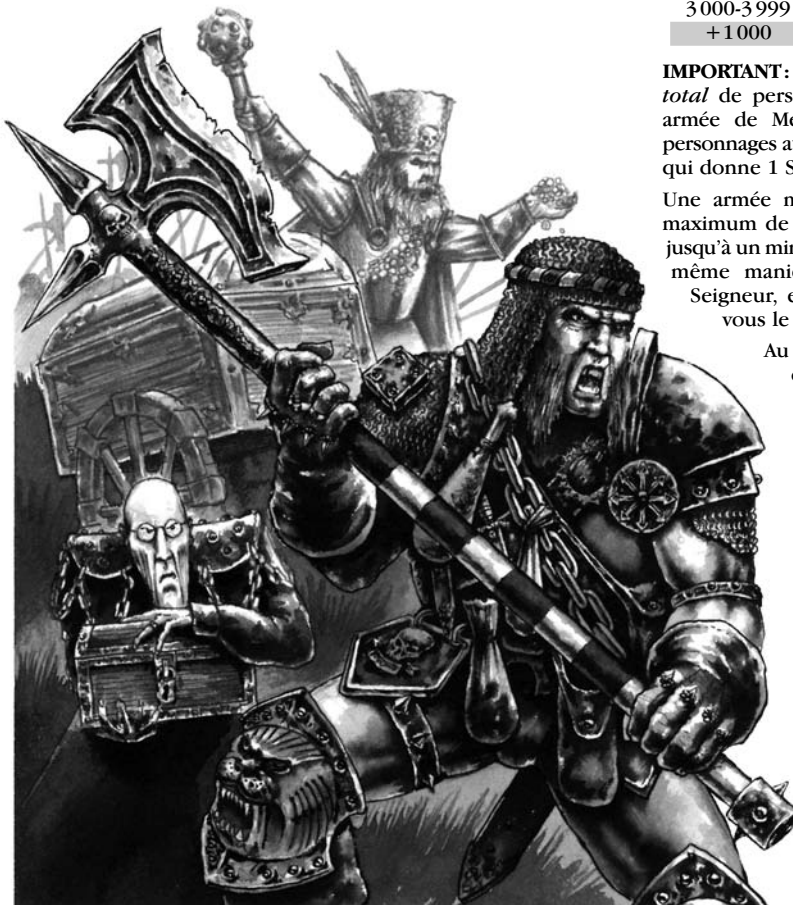
Au début de la bataille, choisissez l'un des personnages de votre armée pour être le Général et désignez-le à l'adversaire. Il doit toujours s'agir du personnage ayant le meilleur Cd dans votre armée. Cependant, comme une armée ne peut avoir qu'un seul Général, vous devrez faire un choix en cas d'égalité.

Chars et Monstres Montés

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

Objets Magiques

Les personnages mercenaires ne peuvent choisir que parmi les objets magiques communs du livre de règles. Il ne leur est pas permis de choisir un objet magique dans une autre liste d'armée. Les Seigneurs peuvent porter jusqu'à 100 pts d'objets magiques, les autres personnages sont limités à 50 pts. Les personnages spéciaux et les capitaines des Régiments de Renom ont leurs propres objets magiques et ne peuvent



recevoir d'équipement supplémentaire, magique ou pas. Leurs objets ne peuvent pas être pris par d'autres personnages.

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

Choix des Troupes

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

Valeur de l'Armée	Base	Spéciales	Rares
< 2000	2+	0-3	0-1
2000-2999	3+	0-4	0-2
3000-3999	4+	0-5	0-3
+1000	+1	+1	+1

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

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



Description des Unités

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

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

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

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

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

Enrôler des unités mercenaires à Warhammer

Les autres armées de Warhammer peuvent enrôler des unités de la liste des Mercenaires. En général, elles compteront comme un choix d'unité rare. De plus, les restrictions suivantes s'appliquent:

Les armées de l'Empire, du Chaos, d'elfes noirs, de skavens, de Comtes Vampires, de Khemri, de nains et d'hommes-lézards peuvent engager toutes les unités de la liste d'armée des mercenaires.

Les nains du Chaos, les elfes sylvains, les hauts elfes et les orques & gobelins peuvent enrôler n'importe quelle unité de cette liste d'armée, sauf des mercenaires nains.

Les bretonniens ne peuvent pas du tout enrôler de mercenaires.

Points Importants à ne pas Oublier

- Le nombre de personnages est le nombre *total* de personnages autorisés, Seigneurs *inclus*.

- Le nombre d'unités de base est le *minimum* à avoir. Les nombres d'unités spéciales et rares sont des *maximums*.

Champions, Musiciens et Porte-Étendards

Toute unité de troupes à pied peut transformer l'une de ses figurines en Champion, Musicien et/ou Porte-Étendard pour +10 points chaque. Toute unité de cavalerie peut transformer l'une de ses figurines en Champion, Musicien et/ou Porte-Étendard pour +15 points chaque. Un Champion obtient +1 en CT si son unité

est équipée d'arcs, d'arcs longs ou d'arbalètes, ou gagne +1A. Un Gardé du Corps Porte-Étendard du Trésorier-payeur peut brandir une Bannière de Guerre de la liste des objets magiques communs.

Personnages Spéciaux et Régiments de Renom

Vous trouverez également, à côté de cette liste d'armée, une série de personnages spéciaux Mercenaires et de Régiments de Renom. Les Régiments de Renom peuvent être utilisés par les armées Mercenaires comme par toute autre armée de Warhammer, suivant les règles et les exceptions mentionnées dans le paragraphe "A Louer" de chacun des Régiments. Les personnages spéciaux ne peuvent être utilisés que par les armées exclusivement composées de Mercenaires.

RÈGLES SPÉCIALES

Ces règles spéciales s'appliquent aux armées de mercenaires:

- Sorts:** les sorciers mercenaires peuvent utiliser n'importe quel Domaine de Magie du livre de règles de Warhammer.

- Piques:** Peuvent être utilisées sur quatre rangs, armes à deux mains (voir page 89 du livre de règles de Warhammer).

Frappent toujours en premier lors du premier round de corps à corps, même avant les ennemis ayant chargé. Notez que les ennemis frappant en premier par magie ou grâce à une capacité spéciale frapperont avant les figurines armées de piques. De même, les touches d'impact des chars sont résolues avant que frappent les figurines armées de piques.

Les figurines armées de piques reçoivent un bonus de +1 en Force au corps à corps durant le tour où elles ont été chargées par des unités de cavalerie, des chars ou des monstres (**ne s'applique qu'aux Attaques dirigées contre ces agresseurs, pas à d'autres**).

Ces règles spéciales **ne peuvent pas** être utilisées contre des unités ennemies chargeant les piquiers par les flancs ou l'arrière.

- Trésorier-Payeur:** Le Trésorier-Payeur veille sur l'argent qui paiera la solde de l'armée. Il porte toujours sur lui les clefs de son coffre, ce qui le rend au moins aussi important que le Général aux yeux des mercenaires. Pour représenter ceci, sa clef est traitée exactement comme une Grande Bannière (+1 à la résolution du combat, relancez les tests de moral dans un rayon de 12 ps, peut être capturée par l'ennemi s'il est tué, etc). De plus, s'il est tué, chaque unité de l'armée doit effectuer un test de panique à la fin de cette phase. Dès cet instant, toutes les unités de l'armée *baissent* l'unité adverse qui a volé la clef du Trésorier-Payeur.

OBJETS MAGIQUES

Vous pouvez choisir les objets magiques de vos personnages et de vos unités dans la liste d'objets suivante. Voir page 154 du livre de règles de Warhammer pour plus de détails.

Lame de Morsure (arme magique): -1 au jet de sauvegarde de l'adversaire. **10 pts.**

Épée de Puissance (arme magique): Le porteur gagne +1 en Force. **20 pts.**

Épée de Bataille (arme magique): Le porteur gagne une Attaque supplémentaire. **25 pts.**

Épée de Frappe (arme magique): Le porteur bénéficie de +1 à ses jets pour toucher. **30 pts.**

Bouclier Enchanté (armure magique): Compte comme un bouclier, confère une sauvegarde d'armure de 5+. **10 pts.**

Talisman de Protection (talisman): Sauvegarde invulnérable de 6+ contre n'importe quel type de blessure. **15 pts.**

Parchemin de Dissipation (parchemin): Dissipe automatiquement un sort ennemi (une seule utilisation). **25 pts.**

Pierre de Pouvoir (objet cabalistique): Donne 2 dés supplémentaires pour jeter un sort (une seule utilisation). **25 pts.**

Bâton de Sorcellerie (objet cabalistique): +1 aux jets de Dissipation tentés par le porteur. **50 pts.**

Bannière de Guerre (bannière magique): Donne un bonus supplémentaire de +1 à la résolution du combat. **25 pts.**

SEIGNEURS

Ce sont des vétérans couverts des cicatrices d'une vie vouée au combat, ou de mystérieux sorciers venus de terres éloignées. Le général d'une armée de Mercenaires est un puissant guerrier, craint et respecté dans tout le Vieux Monde.

GÉNÉRAL MERCENAIRE 90 points par figurine
SEIGNEUR SORCIER MERCENAIRE 175 points par figurine

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

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

Un Général ou un Seigneur Sorcier peut monter un Pégase (+50 pts), ou un destrier (+15 pts) qui peut être caparaçonné (+6 pts). S'il est monté, le Général peut recevoir une lance (+3 pts) ou une lance de cavalerie (+6 pts).

Règles Spéciales : Un Seigneur Sorcier mercenaire est un sorcier de niveau 3 (niveau 4 pour +35 pts). Un Pégase peut voler.



HÉROS

Le Trésorier-Payeur garde le coffre contenant la paie, d'où sa popularité. Les Capitaines mercenaires sont des experts bourrus, généralement appréciés par leurs hommes, les sorciers, des renégats bannis des Ordres de Magie, vendant leur savoir au plus offrant.

1 TRÉSORIER-PAYEUR 55 points par figurine
CAPITAINE MERCENAIRE 50 points par figurine
SORCIER MERCENAIRE 60 points par figurine

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

Équipement : Arme de base. Un sorcier ne peut porter aucun autre équipement sauf un caparaçon pour son destrier. Un Capitaine ou un Trésorier-Payeur peut porter une arme de base additionnelle (+4 pts), une arme lourde (+4 pts), une morgenstern (+2 pts) ou une hallebarde (+4 pts). Il peut aussi avoir un arc long (+10 pts), une arbalète (+10 pts), un pistolet (+7 pts) ou une paire de pistolets (+14 pts). Il peut porter une armure légère (+2 pts) ou une armure lourde (+4 pts), ainsi qu'un bouclier (+2 pts).

Un Capitaine peut monter un Pégase (+50 pts). Un Capitaine, un Trésorier-Payeur ou un sorcier peut monter un destrier (+10 pts) qui peut être caparaçonné (+4 pts). Monté, le Capitaine ou le Trésorier-Payeur peut porter une lance (+2 pts) ou une lance de cavalerie (+4 pts).

Trésorier-Payeur : Une armée de Mercenaires doit inclure un Trésorier-Payeur, qui ne peut pas être le Général de l'armée.

Règles Spéciales : Un sorcier mercenaire est un sorcier de niveau 1 (niveau 2 pour +35 pts). Un Pégase peut voler.

UNITÉS DE BASE

PIQUIERS 10 points par figurine
La pique est l'arme de choix de l'infanterie tiléenne, bien plus longue qu'une lance normale et même qu'une lance de cavalerie. L'avant d'une unité de piquiers forme un mur d'acier impénétrable.

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

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base, armure légère et pique. Peuvent porter une armure lourde (+1 pt).

ARBALÉTRIERS 8 points par figurine
Le gros des troupes de tir d'une armée de Mercenaires est formé par des arbalétriers de Tilée, d'Estalie ou des Principautés Frontalières.

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

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base et arbalète.

DUELLISTES 5 points par figurine
Des petites unités de ces tirailleurs peu armés sont habituellement utilisées pour protéger les flancs des unités de piquiers.

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

Taille d'Unité : 8+.

Équipement : Épée (arme de base). Peuvent aussi porter une rondache (compte comme un bouclier, +1 pt), une arme de base supplémentaire (+2 pts), un pistolet (+4 pts), ou des couteaux de lancer (+2 pts).

Règles Spéciales : Les Duellistes sont des *traillieurs*.

CAVALERIE LOURDE 19 points par figurine
Les fils cadets des nobles de Bretonnie, de l'Empire et de Tilée forment la cavalerie de choc de nombreuses armées Mercenaires. On y trouve parfois des Lanciers Ailés kislévites, renommés pour leurs manœuvres rapides.

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

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base, lance de cavalerie, armure lourde et bouclier. Les destriers peuvent être caparaçonnés (+2 pts).

CAVALERIE LÉGÈRE 11 points par figurine
Partir en éclaireurs, perturber l'approvisionnement, attaquer les machines de guerre vulnérables et barceler les flancs de l'ennemi ne sont que quelques-uns des rôles joués par ces précieuses troupes. Les cavaliers venus d'Arabie ou des steppes de Kislev sont les meilleurs dont disposent les Capitaines mercenaires.

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

Taille d'Unité : 5+.

Équipement : Arme de base. Peuvent aussi porter une lance (+1 pt), un arc (+4 pts) et/ou un bouclier (+2 pts).

Règles Spéciales : Suivent les règles de *cavalerie légère*.



UNITÉS SPÉCIALES

OGRES 35 points par figurine
Massifs, féroces, résistants et pas spécialement brillants, les Ogres font de parfaits mercenaires. Ils sont également faciles à rémunérer car ils mangent pratiquement n'importe quoi.

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

Taille d'Unité: 3+.

Équipement: Arme de base. Peuvent porter une arme de base supplémentaire (+6 pts) ou une arme lourde (+6 pts). Peuvent porter une armure légère (+3 pts).

Règles Spéciales: Les Ogres causent la peur.

NAINS 7 points par figurine
Tous les nains connaissent une irrésistible soif de l'or et un goût prononcé pour les bonnes batailles (spécialement contre des peaux-vertes). On peut donc comprendre que de jeunes nains décident de gagner leur or en combattant plutôt qu'en passant leur vie à gratouiller le sol à la recherche d'un gisement.

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

Taille d'Unité: 10+.

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

Règles Spéciales: Les nains fuient et poursuivent de 2D6-1 ps et ils baissent les orques et les gobelins de toutes sortes. Peuvent effectuer des marches forcées à moins de 8 ps de l'ennemi.

MARAUDEURS NORDIQUES 7 points par figurine
Les guerriers sauvages venus du nord excellent dans les raids et les pillages, et parfois, la meilleure façon de neutraliser la menace qu'ils représentent... est de les engager.

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

Taille d'Unité: 10+.

Équipement: Arme de base et armure légère. Peuvent recevoir un bouclier (+1 pt). Peuvent porter une arme lourde (+2 pts), une arme de base supplémentaire (+2 pts) ou un fléau (+1 pt).

Règles Spéciales: Les Maraudeurs Nordiques sont frénétiques.

0-1 UNITÉ DE GARDES DU CORPS

DU TRÉSORIER-PAYEUR 9 points par figurine
Seuls les vétérans dignes de confiance sont choisis par le Trésorier-Payeur pour former sa garde personnelle. Ces hommes aguerris reçoivent des gages mirobolants pour protéger le Trésorier-Payeur au prix de leur vie... enfin, la plupart du temps.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde du Corps	4	4	3	3	3	1	3	1	8

Taille d'Unité: 10+.

Équipement: Arme de base, hallebarde et armure légère. Peuvent porter une armure lourde (+1 pt).

Règles Spéciales: Tant que le Trésorier-Payeur est en vie et dirige l'unité, les Gardes du Corps sont tenaces.

0-1 UNITÉ DE HALFLINGS 6 points par figurine
Les halflings ne sont pas belliqueux, mais certains d'entre eux n'arrivent pas à rester paisiblement dans leur Moot natal. Ces "drôles d'oiseaux en quête d'aventure", tels que les appellent leurs congénères, décident parfois de se regrouper et partent louer leurs talents d'archers à travers le Vieux Monde.

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

Taille d'Unité: 10+.

Équipement: Arme de base et arc. Peuvent échanger leur arc contre une lance, une armure légère et un bouclier.

Règles Spéciales: Les halflings ne souffrent d'aucune pénalité de mouvement lorsqu'ils traversent un terrain boisé.

UNITÉS RARES

CANONS..... 85 points par figurine
Comme les armées Mercenaires passent leur temps à se déplacer, elles ne peuvent se permettre de transporter et d'entretenir les Grands Canons typiques de l'Empire. Pour cette raison, des canons de petit calibre, plus légers et faciles à manœuvrer, sont utilisés et choyés par de nombreux généraux.

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

Taille d'Unité: 1 Canon et 3 servants.

Équipement: Arme de base.

Règles Spéciales: Voir le livre de règles de Warhammer pour les règles détaillées de cette arme (page 122), ce canon-ci est le plus petit des deux modèles.

CATAPULTE À MARMITE HALFLING .. 50 points par figurine
Les généraux mercenaires savent très bien que le savoir-faire des cuisiniers halflings peut les aider à attirer des combattants dans leur armée. L'autre avantage de la présence de si bons cuistots est la possibilité d'utiliser une Catapulte à Marmite, un engin étrange qui utilise un chaudron de soupe bouillante en guise de projectile. Cette forme d'artillerie improvisée n'est utilisée que dans des circonstances extrêmes (il n'est pas facile de persuader un halfling de sacrifier sa nourriture!).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Catapulte	-	-	-	-	4	2	-	-	-
Servant	4	2	4	2	2	1	5	1	8

Taille d'Unité: 1 Catapulte à Marmite et 3 servants halflings.

Équipement: Arme de base.

Règles Spéciales: Traitez la Catapulte à Marmite comme une catapulte (voir le livre de règles de Warhammer page 120), avec les changements suivants: la Catapulte à Marmite a une portée maximum de 36 ps, et inflige des touches de F3 sans sauvegarde d'armure. La figurine située sous le trou du gabarit subit une touche de F6 sans sauvegarde d'armure, qui provoque 1D3 blessures.

