

The Three Towers

*Bestiaire de l'Empire*



Castle Greymane  
Destroyed

Horde Splits

The Horde  
crosses the  
mountains

Traduit Par La Taverne du Gobelín





# BESTIAIRE DE L'EMPIRE

Le présent ouvrage est une traduction intégrale de la section « Empire Bestiary » du livre « Tamurkhan the Throne of chaos » de Forge World, qui présente une liste d'unités et de personnages pour l'Empire. Ils ont été prévus initialement pour la campagne incluse dans « Tamurkhan the Throne of chaos », mais rien ne vous empêche de les utiliser dans vos parties narratives ! En revanche, bien que ces règles soient équilibrées, elles ne sont pas « officielles » au sens strict, et nécessitent donc l'accord de l'adversaire. De même, pour les tournois, renseignez-vous auprès des organisateurs pour savoir si elles sont acceptées, car ce n'est pas toujours le cas. Les règles sont traduites aussi fidèlement que la langue le permet. Pour plus d'informations, si vous avez des questions ou pour avoir accès aux traductions françaises des autres livres de Forge World, consultez notre site internet : <http://www.latavernedugobelin78.jimdo.com>

## Sommaire

Theodore Bruckner	2-3
Capitaine-Ingénieure Jubal Falk & les Ironside de Nuln	4-5
Magisterix Elspeth Von Draken	6-7
Bateau de Bataille de classe Marienberg	8-10
Capitaine Edward Van Der Kraal & les Lames de Mannan	11
Leopold le Noir	12-13
Ajouts à la liste d'armée	14-15



## Crédits :

### Version Originale par Forge World :

Ecriture	Alan Blight
Histoire Originale	Alan Blight & Rick Priestley
Artwork et illustration	Sam Lamon, Rhys Pugh, David Gallagher, Nuala Kinrade, Adrian Smiths, Micheal « Daarken » Lim, Micheal Phillippi, Jonathan Kirtz, Eric Polak, Steve Whitehead, Dan Scott & Charles Vin
Cartographie	Kenton Mills, Ian Strickland, & Rhys Pugh
Design et mise en page	Paul Rudge, Kenton Mills & Ian Strickland
Edition	Talima Fox & Lindsey Priestley
Création des règles	Stephen Morris, Paul Mooney, Ead Brown, Stephen Green, John French & Christina Burton
Création des Figurines Warhammers Forge	Edgar Skomorowski, Steve Whitehead, Keith Robertson, Mark Bedford, Trish Carden, Tim Adcock, Kev White, Dan Cockersell & Thais Mariblanca
Testeurs de Campagnes	Alan Blight, Stephen Morris, Paul Scott, Stephen Green, Kenton Mills, Ead Brown, Tris Buckroyd, Stuard Webb & John French
Remerciements à	Tony Cottrell, Alan Morrett, Owen Branham, tout le Staff de Games Workshop pour leur support continu, Bioware Mythics (un Studio de EA), Mat Ward, Robin Cruddace et tout le Studio Games Workshop pour leurs contributions inestimables.

### Version Française par La Taverne Du Gobelins :

Traduction	Kâss'Krân & BigGobelin
Mise en page	Kâss'Krân
Remerciements à	Tous ceux qui nous ont supportés tout au long du projet, et à nos fervents internautes sans qui tout cela aurait été vain





# Theodore Bruckner

## *La Main du Jugement, Le Bourreau Titan, Champion de Nuln*

Le guerrier redouté Theodore Bruckner sert en tant que Bourreau de la Comtesse Emmanuelle de Nuln, ainsi que comme son champion et juge personnel – un rôle fait pour répondre à l'antique droit d'être jugé par un combat à mort plutôt que par procès dont dispose l'aristocratie de l'Empire. Dans les faits, cela fait de Bruckner à la fois la personnification de la Main sanglante de la Justice pour les citoyens, et l'incarnation de la Mort Ailée pour les ennemis politiques de la Comtesse. Géant par la taille, sévère, impitoyable et taciturne, il domine les autres guerriers d'une tête, même les solides gens du Wissenland, et c'est sans surprise que de nombreuses rumeurs ont fini par l'entourer. Certaines histoires attribuent sa grande taille à de sombres origines en Norsca, un sang sombrement entaché ou même à d'étranges expérimentations alchimiques sur ordre de la Comtesse. La vérité reste cependant inconnue, simplement sue par Bruckner lui-même et peut être par patronne. Il est connu comme un combattant sauvage et doué, et cette réputation est majoritairement due à sa force prodigieuse – que certains qualifieraient d'inhumaine. Sa puissance physique est telle que lors de son duel avec le Seigneur Hanz Kraster, épéiste de renom, qui avait réussi, grâce à sa rapidité et à ses compétences martiales supérieures, à désarmer Bruckner, le Champion de Nuln saisit son adversaire par son armure de plates intégrale, le leva au-dessus de sa tête, et lui brisa le dos simplement avec ses mains nues.

Pour Bruckner, les origines mystérieuses qui l'entourent lui servent bien, car elles renforcent la sombre réputation qu'il s'est forgé dans le sang, et elle sème la peur chez ceux qu'il affronte ou complotent dans le dos de la comtesse. Bruckner n'est cependant ni un général ni un meneur d'hommes, il n'a absolument aucun talent dans ce domaine, même si certains le suivraient très certainement – ce qui est légèrement douteux compte tenu de la haine que son nom engendre au sein des familles de bourgeois et de nobles de Nuln. A la place, il se contente de se battre et de tuer ceux que la comtesse lui désigne, et a opéré ainsi plus d'une décennie, ce qui fait de lui le plus durable serviteur de la comtesse de mémoire d'homme.

Avec la menace de la Horde de Tamurkhan ravageant les contrées au nord, Bruckner partit en guerre juché sur l'immense et quasiment incontrôlable Demigryph « Moissonneur » - un monstrueux exemple de son espèce sorti tout droit de la ménagerie Impériale de Nuln. Sur ordre de la comtesse, Bruckner fit serment, devant le Grand Conseil de la citée, d'occire Tamurkhan pour ses crimes contre le Wissenland. Et devant l'insistance de sa maîtresse, il prit avec lui un talisman offert par la sorcière Elspeth von Draken, pour le protéger contre la magie perfide de l'ennemi – une décision qui allait avoir de funèbres conséquences.

### Type de Troupe :

Theodore Bruckner (Infanterie, Personnage spécial)  
Le Moissonneur (Monstre)

### Règles Spéciales (Bruckner)

#### La main du Jugement

Bruckner est le champion de la magistrature Nuln et bourreau de la comtesse - des personnages aussi détestés que craints. Même si c'est un puissant guerrier, tristement célèbre pour son attitude sombre et pour sa dévotion totale à son métier de bourreau, il n'est en aucun cas un meneur d'hommes.

En conséquence Bruckner ne peut pas être le général de votre armée (et donc une armée le contenant sera obligée d'inclure un autre personnage.) En outre, s'il combat dans un défi, Bruckner bénéficie de la règle indémoralisable.

### Règles Spéciales (Le moissonneur)

**Terreur, Grande Cible, Griffes Tranchantes\*** (voir dans le livre de règles de Warhammer)

*\*attaques perforantes – les attaques de piétinement ne sont pas affectées*

### Objets Magiques

#### Liarsbane, le fléau des menteurs (Arme Magique)

*Pendant des siècles, cette arme a été utilisée par le champion de la ville, la préférant à la hache traditionnelle du bourreau. Bruckner brandit cette puissante épée aussi facilement qu'un homme utilise sa langue fourchue, et un grand nombre d'opposants, de renégats et de rivaux politiques de la comtesse ont été raccourcis d'une tête par cette arme meurtrière.*

Le porteur bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher et pour blesser au corps à corps

#### La lance des tempêtes (Arme magique - une seule utilisation)

*Avec une pointe fabriquée à partir de fer provenant de météorites et gravée des runes des cieux, cette lance transperce sa cible comme un coup de foudre.*

Lance - Les attaques effectuées avec cette arme suivent la règle *Coup Fatal*.

#### Amulette Flamme-du-Malheur

*Don d'Elspeth von Draken pour le protéger des foules de sorciers sur les champs de bataille, cette amulette est faite d'une gemme noire qui de puissants pouvoirs cachés*

Bruckner bénéficie d'une *sauvegarde invulnérable (5+)*. De plus, s'il est tué par une figurine à son contact, celle-ci subit immédiatement 1D6 blessures sans sauvegarde d'armure ni e régénération autorisée.

*Theodore Bruckner est un choix de Seigneur dans une armée de l'Empire*

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Theodore Bruckner	4	6	4	5	4	3	4	3	9
Le Moissonneur	7	5	0	5	5	4	5	4	6

# Capitaine -Ingénieur Jubal Falk & les Côtes-de-Fer de Nuln

Nuln, étant l'une des plus grandes citées du vieux monde et autrefois capitale de l'Empire, est riche en histoire, argent et pouvoir, et possède de nombreuses institutions réputées dans tout le monde connue. L'une des plus grandes est sans doute l'Ecole Impériale d'Artillerie, un collège d'Ingénieurs seulement rivalisé par celui d'Altdorf. C'est la fabrique d'arme à poudre noire la plus productive du vieux monde, qui surpasse peut être même les fabriques secrètes des nains cachées sous terre. Des apprentis et des militaires, de tout l'Empire et même au-delà, viennent à Nuln pour étudier dans l'Ecole Impériale d'Artillerie, alors que les armes et les barriques de poudres en provenance de la citée s'échangent

dans tout le monde connu, et est longtemps restée la clé de voute de l'économie de Nuln.

Ce qui est probablement moins bien connu est que l'Ecole Impériale d'Ingénierie maintient également ses propres forces armées – les Compagnies de Fer – qui servent à la fois comme troupes permanentes de Nuln et, en vertu d'un ancien traité avec les Comtes Électeurs, comme armée de défense du Wissenland, tout comme gardes des fameux Trains d'Artillerie de Nuln, en vadrouille dans les contrées les moins sûres de l'Empire.



Les plus nombreux des soldats des Compagnies de Fer sont les Côtes-de-Fer, des régiments d'arquebusiers formés d'apprentis et de vassaux de l'Ecole, qui sont équipés d'une panoplie de plaques d'armures sombres reflétant la richesse et le statut de leurs mécènes. L'actuel commandant en chef des Côtes-de-Fer est Jubal Falk, un ingénieur doté d'un flair en matière de stratégie, que beaucoup voient comme une étoile montante parmi les Ingénieurs et comme le futur Maître de la Guilde des Ingénieurs de l'Ecole. Né d'un tonnelier qui vivait sur les quais de la rivière de Nuln, Falk a été vite recruté parmi les Côtes-de-Fer grâce à ses talents naturels et son amour inébranlable de la discipline. Il est respecté par tous ceux qui sont sous ses ordres, à la fois pour ses compétences d'Ingénieur et pour être un homme d'honneur, impitoyable avec ceux qui montrent relâchement ou incompétence.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Jubal Falk	4	3	4	3	3	2	4	2	8

#### Type de Troupe :

(Infanterie, Personnage spécial)

### Règles Spéciales

#### Les Côtes-de-Fer de Nuln

Ce régiment est composé de gardiens et d'apprentis de la célèbre École Impériale d'Artillerie de Nuln, et est l'un des plus respectés et des mieux équipés de tous les régiments d'arquebusiers de l'Empire. Pour représenter cela, si Jubal Falk est pris dans votre armée, vous pouvez choisir d'améliorer vos régiments d'Arquebusiers en Côtes-de-Fer pour +2 points par figurine, ceci leur donnant des armures lourdes.

#### Adeptes de la poudre noire

Toute unité des Côtes-de-Fer qui contient Jubal Falk peut relancer ses jets pour toucher avec ses arquebuses qui ont donné un résultat de 1. Notez que cela ne s'applique pas à Jubal lui-même.

#### Ingénieur

Falk est un ingénieur, et suit toutes les règles normales des ingénieurs du livre d'armée de l'Empire.

Déjà soldat chevronné au temps de l'assaut de la Horde de Tamurkhan, Falk prit le commandement du rassemblement des Côtes-de-Fer à la Levée du Corbeau, et contribua grandement au maintien de la ligne face à la charge de la cavalerie de Dolgan durant l'attaque de l'avant-garde, au premier jour de la grande bataille. Là le feu discipliné et régulier des Côtes-de-Fer ratissa le champ de bataille et émuoussa la charge des maraudeurs avant qu'ils ne puissent percuter les lignes. Cela affaiblit fatalement la puissance de leur offensive, qui aurait pu sinon provoquer l'effondrement de tout le flanc de l'Empire. Jubal Falk fut blessé lors de cette bataille par un coup de hache, mais en dépit de cela continua de commander ses troupes. Il abattit même un Sorcier du Chaos avec son Long Fusil du Hochland, chargé d'une balle Alchimique sortie des forges secrètes de l'Ecole Impériale d'Ingénierie, ce qui fit exploser la tête distordue de la créature.

### Objets Magiques

**Balle de Mercure** (arme magique, une seule utilisation)

*Fabriquée à partir d'une balle creuse spéciale remplie de vitriol alchimique, cette balle se brise au contact de l'ennemi et peut faire tomber même la cible la plus inhumaine.*

Il s'agit d'une attaque qui est utilisée avec le long fusil du Hochland de Falk (toutes les règles habituelles s'appliquent). Le joueur doit déclarer son utilisation avant de faire les jets pour toucher. Si elle atteint la cible, la touche est effectuée avec Force 6, et suit les règles spéciales *Perforante* et *Blessures Multiples (2)*. Si le joueur rate le jet pour toucher, le tir est perdu.

*Le Capitaine-Ingénieur Jubal Falk est un choix de Héros dans une armée de l'Empire*



# Magisterix Elspeth Von Draken

*Sorcière du Collège d'Améthyste, La Dame Noire de Nuln, La Rose du Cimetière*

Pendant trois générations le nom d'Elspeth van Draken, Magisterix du Collège Améthyste et Archi-Sorcière des Arcanes de la Mort, a été susurré à voix basse tout autant dans les empestantes tavernes que dans les nobles halls de Nuln. Et pendant trois générations sa tour noire s'est tenue au bord du Jardin de Morr, dans les faubourgs de la grande citée, et les histoires sur « la Rose du Cimetière » ont été utilisées pour effrayer les enfants récalcitrants à être à la maison avant la tombée de la nuit, en racontant que ' La Dame Noire les arrachent à leurs familles à jamais !'. Pourtant, malgré ces rumeurs, peu ont pris le temps de réfléchir à ce que signifie exactement la présence de Von Draken dans la cité, et encore moins sont capables de deviner son réel pouvoir. Par ailleurs, les quelques répurgateurs téméraires ou un peu trop enthousiastes, n'étant pas prévenus de ses relations avec le gouvernement de Nuln ou trop fanatiquement sûres de leur propre droiture, qui ont essayés de fourrer leur nez dans ses affaires, voir ont tenté d'assaillir sa tour, ont été engloutis par les ténèbres et n'ont jamais été capables de raconter quoi que ce soit de ce qu'ils avaient appris.

La vérité est qu'Elspeth fait partie d'une puissante famille, touchée par les vents de magie et qui donna naissance à des monstres comme à des génies. Elle est également l'une des plus puissantes sorcières Améthyste vivante, mais qui se préoccupe peu des machinations et des jeux politiques des Collèges de Magie, bien qu'elle y ait étudiée et qu'en théorie, elle en fasse toujours partie (ce qui rassure grandement nombre d'autres sorciers). A la place, elle va et vient à son gré, obsédée par les expériences magiques. Elle collecte maints artefacts mystiques et sorts ancestraux, qu'elle garde jalousement. Elle est devenue tellement saturée de la puissance de Shyish, le Vent de Magie Améthyste, qu'il est dit qu'elle n'est plus humaine du tout, une théorie probablement due à son aspect pâle, spectral, qui n'a pas pris une ride au cours des décennies.





En dépit de sa nature recluse, passant son temps entre sa tour à Nuln et une autre identique cachée dans les montagnes grises à chercher des sorts oubliés, elle demeure un véritable atout de l'Empire, et le fléau de ses ennemis s'ils croisent son chemin. Elle entretient aussi des pactes et des alliances avec l'Eglise de Morr et le Conseil de Nuln, pour venir à leur secours en temps de guerre et recevoir leur aide en échange. Balthazar Gelt, l'actuel Patriarche Suprême des Collèges de Magie, se méfie naturellement de l'indépendance et du pouvoir de Von Draken, et a demandé à ses agents de suivre les mouvements et les machinations d'Elspeth, tant qu'ils le peuvent. Durant les dernières années, ses agents ont rapportés une douzaine de conflits, ouvertement connus ou tenus secrets. Elspeth y apporta la victoire en terrassant de terribles ennemis tels que Mirc Carcasse-crue, qui avait dévoré des villages entiers le long de la Rivière Sol, ou alors la Vampire Vashara de Lamia qui essaya de corrompre la noble famille des Jaegersbruk de Pfeildorf et de transformer la citée en un royaume d'ombre et de Non-Vie. Tant qu'Elspeth continue de s'occuper de ses affaires et de protéger l'Empire, Gelt ne peut rien faire d'autre qu'observer. Mais certains dans la hiérarchie des sorciers craignent que les suspicions de Gelt ne finissent par agacer Von Draken et à provoquer un terrible conflit au sein même des Collèges de Magie.

Pendant l'invasion de Tamurkhan, Elspeth Von Draken apparut au milieu du conseil de la Comtesse Emmanuelle comme le spectre de la mort, enveloppée dans une robe si noire qu'elle semblait n'être qu'une ombre vivante, et portait une sinistre Faux, si aiguisée qu'elle semblait trancher même l'air et le vent. Ce fut sur ses conseils que la Comtesse Emmanuelle décida de rassembler les armées dans Nuln et de préparer la défense de la citée plutôt que de rencontrer les armées de Tamurkhan en rase campagne. L'aura de terreur accompagnant Elspeth était si oppressant que personne n'osa s'y opposer. Au septième jour de la bataille, quand Tamurkhan voulut célébrer un sombre rituel pour apaiser son dieu et lâcher une vague de Démons pour attaquer la citée, Elspeth Von Draken vint à la bataille, montée sur un terrifiant Dragon Encarminé. Le Dragon déchaîné fit s'abattre des éclairs pourpres, consumant toute opposition tandis que les pouvoirs magiques de Von Draken contestaient la puissance des servants du Seigneur de la Décadence. Après la bataille, ceux qui la virent déclarèrent qu'elle ne semblait plus être qu'une ombre immatérielle, et ce ne fut que plusieurs années plus tard qu'elle réapparut, à nouveau aussi jeune et pâle.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Elspeth Von Draken	4	3	3	3	4	3	4	2	10
Dragon Encarminé	6	5	0	5	6	6	5	6	8

#### Type de Troupe :

Elspeth Von Draken (Infanterie, Personnage spécial)  
Dragon Encarminé (Monstre)

#### Magie:

Elspeth Von Draken est une sorcière de niveau 4 qui utilise le domaine de la Mort

## Règles Spéciales (Elspeth Von Draken)

### Marcheur des Ombres

Le corps de Elspeth est si imprégné et saturé d'une terrifiante puissance magique qu'elle est constamment entre la Vie et la Mort, devenant une sorte de spectre sans substance conservant une forme humaine. Elle est donc *Immuniée à la Psychologie* et tous les jets pour blesser effectués contre elle subissent un malus de -1. Malheureusement, elle subit aussi tout effet additionnel affectant les Démons et les Morts Vivants (par exemple, l'attribut Exorcisme du domaine de la Lumière).

### Maître du Savoir (Domaine de la Mort)

## Règles Spéciales (Dragon Encarminé)

### Terreur, Grande Cible, Vol, Peau écailleuse (2+)

### Souffle Étincelant

L'attaque de souffle du dragon Encarminé est une explosion de puissante magie améthyste capable de faire ronger le métal et de transformer les chairs en cendre comme si un millier d'années s'était écoulé en une seconde. Cette attaque de souffle fonctionne de la même manière que pour déterminer un tir de canon. La portée maximum pour sélectionner le point cible est de 12 ps. Une fois le point d'impact choisi, lancez un dé d'artillerie pour créer une ligne droite dans l'alignement du dragon, comme pour un « rebond » de canon. Relancez si vous obtenez un incident de Tir. Toute figurine touchée subit 1D3 blessures, sans sauvegarde d'armure autorisée.

## Objets Magiques

### La Faux Pâle

*Une Faux pâle, plus faite d'ombre que de matière. On raconte que cette arme fut créée par Elspeth elle-même, canalisant le vent de Shyish et le pliant à sa volonté.*

Toute attaque effectuée avec cette arme suit la Règle Spéciale *Coup Fatal*. De plus, le porteur bénéficie d'un bonus de +1 pour dissiper.

### Sablier de la Mort

*Cette clepsydre est un vieil artefact, contenant une étrange poussière qui, selon la légende, serait les restes d'un dieu de l'ancien monde, mort jadis. Von Draken a passé la plupart de sa vie surnaturelle à en étudier les secrets. Grâce à lui, elle a réussi à acquérir un certain contrôle sur le temps et la mort elle-même.*

Une fois par tour de joueur, Elspeth peut relancer un unique dé de son choix la concernant elle ou son Dragon Encarminé (ce qui inclus les attaques, les jets de Sauvegarde d'armure ou Invulnérable, les dés de Magie et le Dé d'artillerie utilisé pour le Souffle Étincelant du Dragon Encarminé). Si cette relance n'est pas utilisée, à la fin de son tour de joueur, Elspeth peut regagner un PV précédemment perdu lors de la bataille.

*Elspeth Von Draken est un choix de Seigneur dans une armée de l'Empire*



# Le Bateau de Bataille Terrestre Classe 'Marienberg'

*La Merveille du Siècle*

Une des plus riches citées du vieux monde, un carrefour marchand incontournable, Marienberg est devenue si puissante qu'en l'an 2429 du calendrier Impérial, la cité 'achète' son indépendance à l'Empire par un important transfert d'or vers les coffres Impériaux, les Seigneurs-Marchands s'étant lassés des guerres fratricides et des intrigues de la cour et ayant décidés de ne plus se consacrer qu'à la seule chose qui leur importait vraiment – la recherche du profit. Cette indépendance, payée maintes fois par le sang, face aux forces de l'extérieur et aux ennemis de l'intérieur même de l'Empire, a été la source du pouvoir de Marienberg,

qui est désormais plus puissante que jamais. Mais cette situation s'est avérée être à double tranchant, particulièrement d'un point de vue militaire. Sans la vaste capacité de recrutement de l'Empire et ses nombreux vétérans, Marienberg a souvent été obligé « d'acheter » sa paix. Ses Seigneurs-Marchands font maintenant appel à pléthore de mercenaires pour renforcer leurs piètres forces, et défendre la cité quand le besoin s'en fait sentir (ce qui est souvent le cas). Mais, il arrive que l'Empire lui « prête » des troupes, quand une trop grande menace plane à la fois sur l'Empire et sur Marienberg.



En particulier, les Tanks à Vapeur de l'Empire, à la puissance légendaire, avaient toujours été « loué » à Mariemberg à des prix exorbitants (sous étroite supervision Impériale évidemment), et se sont révélés introuvable partout ailleurs. Le génie technique, à l'origine du Tank à Vapeur, ne peut être répliqué, quel qu'en soit le prix, car ses secrets de fabrication ne sont connus que des Ingénieurs de l'École d'Ingénierie d'Ardolf, qui les gardent sous peine de mort. Mais récemment, face aux menaces grandissantes qui planent sur leur Cité-État, les maîtres de la guilde des ingénieurs de Mariemberg décidèrent de faire comme ils en avaient l'habitude : se sortir du problème par leurs propres moyens et s'ils n'étaient pas en mesure de répliquer le Tank à Vapeur, qu'à cela ne tienne, ils créeraient quelque chose de meilleur ! Evidemment, l'École d'Ingénierie Impériale d'Ardolf n'accepterait jamais un tel contrat ; les Nains, eux, ne soutiendraient pas une idée aussi excentrique. Cependant, une cabale d'Ingénieurs de l'École d'Artillerie finit par accepter de coopérer, en grande partie en raison de la somme d'or colossale que Mariemberg promettait, mais aussi grâce à l'appui politique de la Comtesse Emmanuelle (qui toucherait certainement une bonne partie du butin). Ainsi Nuln conclut un contrat secret avec Mariemberg pour la construction de leurs propres « Tank à Vapeur » personnalisés. IL ne restait qu'un problème - ils n'avaient pas la moindre idée de comment le construire.

Il y eut un nombre incalculable de désastres lors des essais des prototypes, au point que le projet fut surnommé « Usine à Cercueils » par les jeunes recrues de la guilde qui y furent assignés de force. La chaudière à vapeur, avec les moyens techniques dont ils disposaient, ne pouvait pas être à la fois assez petite et assez puissante sans devenir dangereusement instable ; les armes embarquées se révélèrent être aussi promptes à faire exploser la coque quand elles faisaient feu ; et l'ensemble avait une sérieuse tendance à tomber en morceaux au moindre changement de direction. Les usines de l'École d'Artillerie de Nuln sont à juste titre réputées pour leur productivité et non pour leurs innovations, et comme tous les coûts prévus au départ et les délais fixés avaient été largement dépassés, les Ingénieurs se virent obligés de faire de plus en plus de concessions aux Seigneurs de Mariemberg, implacables en marchandage - « oui, il sera capable de naviguer dans les terres humides des Marais de la Folie » - « Oui, il pourra être conduit par des soldats de Mariemberg plutôt que par une équipe spécialisée d'Ingénieurs » - alors que les coûts augmentaient de manière exponentielle et qu'aucune machine de guerre capable de fonctionner correctement n'était encore en vue. Alors que les jours devenaient des années, les Seigneurs-Marchand de Mariemberg commencèrent à suspecter qu'ils avaient été dupés et que leur argent avait servi aux intérêts privés de la ville, ainsi se prépara une guerre commerciale entre les deux

cités. Une guerre que Nuln ne pourrait gagner. C'est alors que l'un des Ingénieurs les plus dérangés de la Guilde, Hezekiah Guttmann (appelé plus ou moins affectivement « Épouvantail Cramé » par ses compagnons) eut une révélation. S'ils ne pouvaient pas construire une petite et puissante chaudière comme celle des Tanks à Vapeur, pourquoi s'embêter ? Pourquoi ne pas construire une chaudière plus large, plus grossière, et la structure de l'ensemble pourrait être agrandi en conséquence. Inversement, le canon pourrait être légèrement plus petit. Et pour le reste, il suffirait de faire appel à la vanité de Mariemberg - la machine prendrait la forme d'un bateau (ou en tout cas, ressemblerait un peu à un bateau), après tout ils aimaient les bateaux, n'est-ce pas ? Une fois que les plans furent redessinés par ces Ingénieurs désespérés, cette idée loufoque rencontra un vif succès, et en un temps record, un prototype hybride de Tank à Vapeur, de bateau et d'autres idées surprenantes de Guttmann, fut assemblé. Le produit final ressemblait plus à un accessoire de théâtre grotesque qu'à un Tank à Vapeur ou à un bateau de guerre, et n'était qu'une imitation assez honteuse des deux ; mais au moins, il fonctionnait - enfin, plus ou moins ! Le Grand Maître de la Guilde le nomma « La Merveille du Siècle » lorsqu'il annonça la nouvelle à la Comtesse Emmanuelle, et parvint même à garder l'air sérieux en choisissant un nom aussi prestigieux pour une invention aussi grotesque. Mais le soulagement premier des Ingénieurs se transforma en une panique généralisée lorsque les Seigneurs-Marchand leurs annoncèrent qu'il n'en voulait pas un, ni deux, mais un escadron de dix, alors que le prototype original avait déjà du mal à fonctionner et semblait bien compliqué à répliquer. Le projet continua de faire office « d'usine à cercueils ».

Trois « Bateaux de Bataille Terrestre » (pour citer leurs noms officiels) avaient été terminés lorsque la horde de Tamurkhan surgit aux frontières du Wissenland. Les Seigneurs-Marchand avaient déjà fait le nécessaire pour sécuriser leurs investissements, en envoyant une force respectable de Mercenaires-Vétérans, les infâmes Lames de Mannan, pour escorter la « flotte » jusqu'à son retour à Mariemberg pour leur achèvement. La Comtesse demanda alors expressément l'utilisation de ces « Merveilles » pour la défense de la cité, et Mariemberg fut heureux d'accepter cette demande - Pour un prix convenable !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bateau Terrestre	*	-	-	6	6	12	-	-	-
Equipage	-	3	3	4	-	-	3	1D6	7

*\*Voir les Règles Spéciales*

**Type de Troupes :**  
Unique



## Règles Spéciales

### Indémoralisable, Peur et Touche d'Impact (1D6)

#### Coulevrine

La Coulevrine est un canon léger, installé à la proue du Bateau suite aux explosions de l'artillerie plus lourde. La Coulevrine est traitée exactement comme un canon ordinaire, qui ne peut tirer que dans l'axe du bateau. La Coulevrine possède une force de 7 et de 3 pour les tirs de mitraille. Le Bateau Terrestre peut utiliser la Coulevrine même s'il s'est déplacé ou s'il est engagé au corps à corps ; dans ce cas, seule une figurine d'une unité ennemie engagée dans le corps à corps peut être prise pour cible. Si l'arme est détruite suite à un incident de tir, le Bateau Terrestre subit immédiatement 1D3 blessures sans sauvegarde d'aucune sorte possible.

#### Fusillade

L'équipage de pont, bien qu'étant chargé de piloter le navire et d'éviter toute catastrophe telle que l'explosion des chaudières ou que le bateau s'échoue, essaye de faire de son mieux durant la bataille à l'aide de pistolets, d'arquebuses et de mousquets répartis çà et là sur le pont. Lors de chaque phase de Tir, en plus du tir de Coulevrine, le Bateau de Bataille Terrestre peut effectuer un tir sur n'importe quelle cible à portée, dans n'importe quelle direction (la cible n'est pas obligée d'être dans l'axe frontal du Bateau Terrestre). La cible peut être différente de celle choisie pour la coulevrine. La Fusillade correspond à 1D6 Tirs effectués avec le profil suivant :

	Portée	Force	Règles Spéciales
Fusillade	18ps	4	Perforant

Contrairement à la Coulevrine, la Fusillade ne peut pas être utilisée si le Bateau de Bataille Terrestre est engagé en combat rapproché – l'équipage est bien trop occupé à repousser les ennemis !

*Un Bateau de Bataille Terrestre de Classe Mariemberg est un Choix d'unité Rare dans une Armée de l'Empire*

#### Tableau des Incidents du Bateau Terrestre

##### 1D6 Résultat

- 1 Abandonnez le Navire !** Dans un bruit assourdissant, l'axe de transmission du navire se brise, les roues craquent, le bastingage vole en éclat. Le Bateau Terrestre est détruit, remplacez le par une zone de terrain dangereux pour représenter l'épave.
- 2-3 Arrrrgh !** La chaudière en surchauffe donne un surcroît de puissance au navire. Celui-ci parcourt 1D6ps en ligne droite supplémentaire, mais perd 1D3 PV.
- 4-5 Tout le monde à la barre !** Le Bateau Terrestre échappe à tout contrôle. Lancez un dé de dispersion et déplacez le Bateau de la distance déjà déterminée (Puissance Moyenne ou Pleine Puissance) dans la direction indiqué. Si vous obtenez un Hit, l'équipage à réussi à jeter l'ancre de secours, et le Bateau Terrestre reste stationnaire lors de ce tour.
- 6 Boom !** La combinaison d'une chaudière en surpression et d'une réserve de poudre à proximité offre un spectacle pour le moins mémorable, qui peut-être résumé en l'explosion brutale du navire. Toute figurine située dans un rayon de 1D6ps de la chaudière du Bateau subit une touche de Force 6. Retirez ensuite le Bateau Terrestre du jeu.

**Le Bateau Terrestre en corps à corps :** L'Equipe suit la règle Attaques Aléatoires (1D6). Quant au Bateau lui-même, il peut effectuer des attaques de Piétinement pour représenter le fait qu'il roule littéralement sur les ennemis !

**Blesser le Bateau Terrestre :** La haute valeur de PV du bateau de terre représente la difficulté à l'endommager sérieusement en raison de sa coque épaisse mais surtout du nombre incalculable de décoration, plaque commémorative de ses exploits et autres babioles inutiles mais non moins protectrices qui recouvrent le Bateau Terrestre. De plus, cela lui offre une sauvegarde d'armure 3+ et une sauvegarde invulnérable 6+. Enfin, si le Bateau perd son ultime PV, lancez 1D6. Si vous obtenez 1, appliquez le résultat "Abandonnez le Navire" du tableau des Incidents du Bateau Terrestre. Si vous obtenez 6, appliquez le résultat "Boom !" du tableau des Incidents du Bateau Terrestre.

#### La Merveille des Âges

Pauvre imitation d'un Char à Vapeur en termes de sophistication, le Bateau Terrestre a pour le moins la taille et la puissance à son avantage. De sa coque volumineuse à sa chaudière surdimensionnée et à son mécanisme mortel d'entrepont qui ne peut avoir été imaginé que par un esprit dérangé, le Bateau Terrestre est une vision folle, un peu comme une forteresse mobile, tirant avec son canon tonitruant et broyant l'ennemi sous ses roues titanesques tandis que son équipage reste (presque) en sûreté sur le haut pont. Mais c'est uniquement lorsque tout va pour le mieux, quand les roues ne se brisent pas, que la chaudière n'éclate pas...

Le Bateau Terrestre utilise les règles des Chars, avec les exceptions suivantes :

#### Déplacer le Bateau Terrestre :

Le Bateau peut se déplacer de 2 manières différentes : à puissance moyenne ou à pleine puissance. Le joueur du Bateau Terrestre doit déclarer laquelle il utilise à chaque tour juste avant de le déplacer.

**Puissance Moyenne** Le Bateau Terrestre se déplace d'un maximum de 6ps en ligne droite, mais ne peut pas charger d'unité.

**Pleine Puissance** Vous pouvez faire pivoter le Bateau Terrestre, mais sa proue doit rester dans l'axe frontal de sa position de départ. Il se déplace en suite de 2D6ps en ligne droite. Il compte comme ayant chargé l'éventuelle première unité qu'il rencontre (si il rentre en contact avec une unité amie, celle-ci subit les touches d'impact, mais ne livrez aucun round de corps à corps ; éloignez ensuite le Bateau Terrestre à 1ps de cette unité). Si vous obtenez un double 1 ou un double 6, quelque chose de désastreux s'est produit. Lancez 1D6 et référez-vous au tableau des Incidents du Bateau Terrestre.

# Capitaine Edward Van der Kraal & Les Lames de Mannan

Pirate, mercenaire contrebandier, gibier de potence et célèbre garde noir, le capitaine Edward Van der Kraal fit beaucoup de choses dans sa vie, bien souvent déshonorantes. Il a échappé à la mort un nombre incalculable de fois, a combattu les forces du mal, certains disent qu'il aurait attaqué les côtes de Norsca et qu'il aurait même survécu à un naufrage sur les côtes des infâmes vampires de Lustrie puis serai revenu pour le raconter. Beaucoup de ces histoires et des dizaines d'autres comme celles-ci ne sont rien de plus que des ragots entendus dans des tavernes. Ce qui est certain, c'est que Van der Kraal est un homme extrêmement difficile à tuer, un survivant né. Néanmoins ses aventures l'ont laissé grisonnant, balaféré et mutilé, mais seul un fou oserait prétendre que ses nombreuses blessures l'ont affaibli. Bien que féroce et sans-pitié, il est aussi connu pour être un homme de parole, ce qui fait de lui un mercenaire très recherché. Pour Van der Kraal, un contrat signé est un serment dans le sang qu'aucune des parties ne doit briser sous peine d'une vengeance mortelle, ce que plus d'un employeur trop perfide a appris à ses dépens. Le capitaine a fait un véritable art de se venger lorsqu'il a été trahi ou que son honneur a été sali.

Marienberg est le port d'attache du Capitaine Van der Kraal, ces dernières années, il mène une compagnie de mercenaires de noire réputation, se faisant appeler les Lames de Mannan, ainsi nommés en référence au mythique et violent dieu de la mer de l'Empire. Ce groupe de tueurs à gages, assassins et bandits sont aussi à l'aise sur les champs de bataille du Vieux Monde que comme marins à bord des navires corsaires lors des raids de pillage le long des côtes de Sartosa. Sous le commandement de Van der Kraal, les Lames de Mannan ont acquis une réputation aussi noire que leur capitaine. Lors de l'invasion de Tamurkhan, ils prirent le poste plutôt inhabituel de gardien de "l'investissement" de Marienberg sous la forme de prototype de Bateau de bataille Terrestre. En protégeant ces machines, les Lames de Mannan se trouvaient alors au cœur des combats contre les Hordes du Chaos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Van der Kraal	4	6	4	4	4	2	5	3	9

**Type de Troupe :**  
Infanterie (Personnage spécial)

## Règles Spéciales

### Les Lames de Mannan

Edward est le redouté commandant des infâmes Lames de Mannan, un puissant régiment de mercenaires employé par les sombres Seigneurs-marchands de Marienberg. Cette bande d'assassins, et autres coupe-jarrets peu recommandables vend rarement ses services pour de l'or (il est bien plus aisé d'en voler !) et il est pour le moins étrange qu'un homme si redouté (et survivant-né !) comme Van der Kraal puisse les tenir sous contrôle. Le gros de la troupe est composé d'une bande d'épistes, de marins et de brigands parmi les plus adroits, ignominieux et sans pitié autour desquels se rassemblent des mercenaires et autres pouilleux adroits à l'épée.

Pour représenter les Lames de Mannan, une seule unité d'épistes peut recevoir l'étendard de l'épouse des mers pour +50pts. Cette unité doit recevoir un état-major complet et ne peut pas être un détachement, bien qu'elle puisse avoir un détachement normalement. Van der Kraal doit débiter la partie avec cette unité (pour garder un œil sur ces gibiers de potence !) De plus, tant qu'il reste avec eux, l'unité bénéficie de la règle spéciale Tenace. Notez que cela n'est valable que pour les Lames de Mannan.

### Sans foi ni Loi

Van der Kraal peut toujours effectuer une sauvegarde de Parade comme s'il était équipé d'une épée et d'un bouclier. De plus à la fin de chaque round de combat auquel il participe (et survit !), et après que tous les autres coups aient été portés, Van der Kraal peut effectuer une attaque supplémentaire suivant la règle Coup Fatal dirigée contre une seule figurine en contact socle à socle avec Edward.

### Difficile à tuer

Certains disent qu'il est un sorcier doué de la chance du diable, certains que Mannan lui-même ne veut pas laisser mourir Van der Kraal tant que le Seigneur des Mers ne l'a pas entraîné vers une tombe bien méritée et d'autres qu'il est simplement trop méchant pour mourir. Quel qu'en soit la raison, il a survécu à tous les désastres et blessures rencontrés, même si il a perdu quelques parts de lui-même au fil de ses voyages ! Van der Kraal possède la règle spéciale Régénération (5+) et est immunisé à la règle Coup Fatal.

## Objets Magiques

### Etendard de l'épouse des mers (Bannière magique)

Connues sous des noms moins élogieux dans les rangs des Lames de Mannan, l'étendard de l'épouse des mers contient une effigie de l'une des épouses des mers de Mannan, elle ensorcelle les imprudents et les attire dans les profondeurs de la mer. Quand l'odeur du sang atteint la bannière, elle crie et hurle des litanies blasphématoires et déconcertantes, exhortant ceux qui se battent dessous à être cruels et sans pitié.

L'unité qui porte la bannière cause la Peur et ajoute +1 à tous ses jets de poursuite.

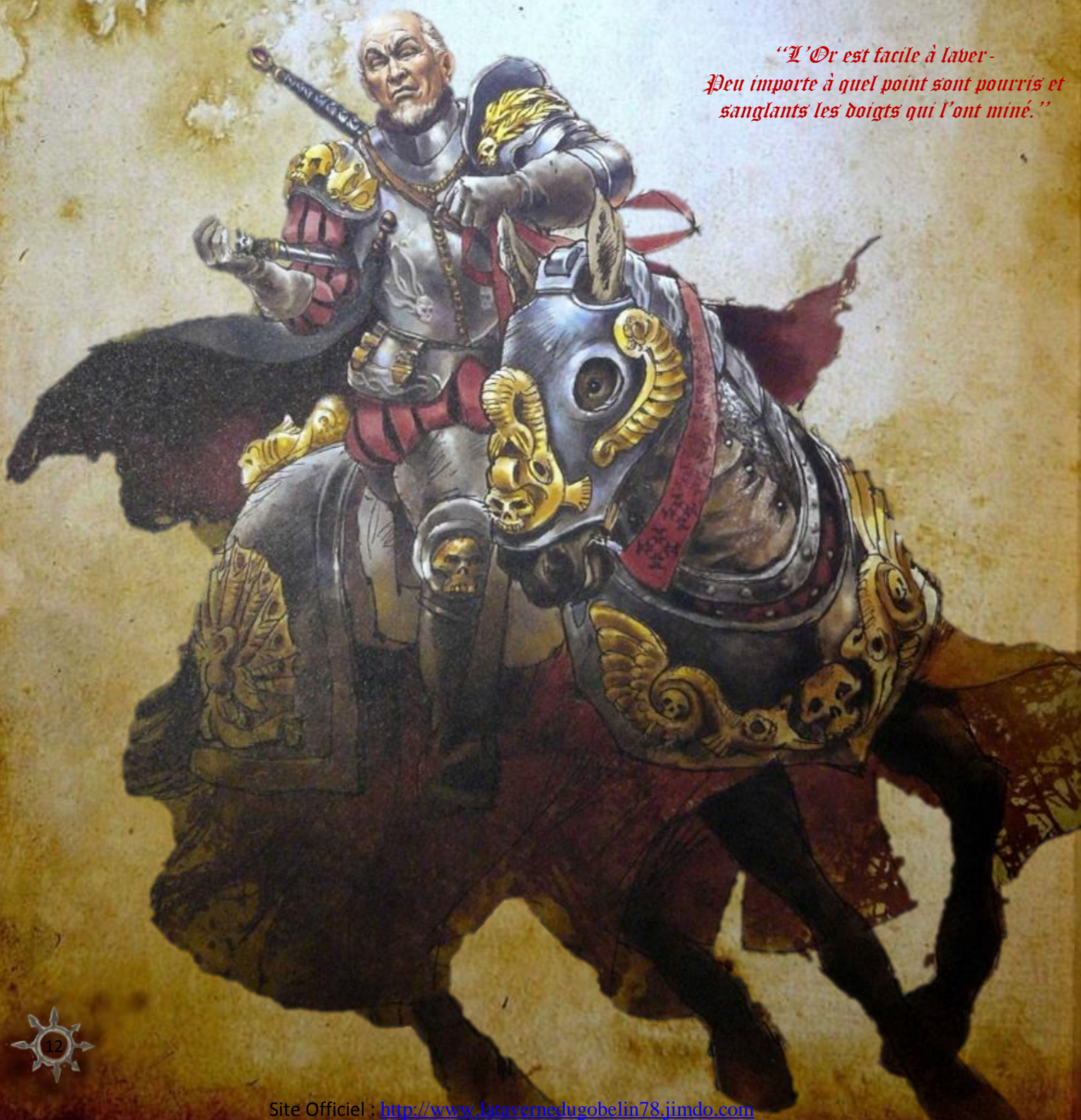
*Le Capitaine Edward Van der Kraal est un choix de Héros dans une armée de l'Empire*



# Léopold Le Noir

*Aussi nommé Léopold le Sanglant, Léopold le Boucher, Léopold le Menteur, Léopold le trois-fois-maudit, le prince mercenaire...*

*“L’Or est facile à laver -  
Peu importe à quel point sont pourris et  
sanglants les doigts qui l’ont miné.”*



Célèbre général-mercenaire, et dernièrement autoproclamé prince des Principautés Frontalières, Léopold "le Noir" comme il se décrit lui-même (bien que nombres d'autres adjectifs lui soient couramment appliqués par d'anciens alliés et des ménestrels ambulants) est un guerrier dont les faits d'armes lui ont valu non seulement un petit royaume mais également une place dans le folklore impérial pour ses exploits sanglants et ses trahisons. Comme tout homme, les défauts de Léopold sont à la fois nombreux et infâmes – Il est vil, arrogant, méchant, vicieux, paranoïaque et cruel pour n'en citer que quelques-uns. Même ceux qu'il a trompés ou trahis reconnaissent son habileté à l'arme et son courage, ainsi que sa maîtrise innée des tactiques guerrières, dont les combinaisons l'ont mené à la victoire sur des champs de bataille aussi éloignés que les plaines torrides d'Estalie et les steppes glaciales du nord de Kislev. Si une seule chose gouvernait la vie de Léopold et sa carrière de mercenaire, par-dessus sa vanité et son orgueil, ce serait son avarice – l'or a toujours été son seul véritable but. Si un ennemi leur avait fait une meilleure offre, lui et ses forces se retournaient sans aucun remords contre leurs employeurs. Si l'opportunité de piller un campement ou de voler une bourse à un combattant sans se soucier de son allégeance se présentait, ils n'hésitaient pas à se détourner des combats.

De tels actes valent forcément à un commandant bien peu d'alliés et d'encore plus rares « amis » dans le cruel monde des mercenaires. C'est pourquoi les forces de Léopold comprennent souvent la pire racaille et les pires traîtres que le Vieux-Monde puisse offrir - bandits, meurtriers et renégats prêts à suivre même un général aussi mal réputé que lui. Il existe en effet bien peu d'autres unités, même parmi les nombreuses Franches-compagnies qui engageraient ces mécréants. Au fil des ans, la liste des ennemis de Léopold (incluant de nombreux employeurs trahis) s'est allongée. Il n'est pas une maison ou auberge dans l'Empire qui soit sûre pour lui. C'est pourquoi il se tourne bien souvent vers les petits châteaux des Principautés Frontalières pour faire une halte. Depuis une dizaine d'années, son titre de prince lui est monté à la tête à tel point qu'il prétend à présent être un bâtard de la lignée de Karl Franz et qu'il a exigé l'allégeance de toutes les terres alentours. Mais tout ceci n'a finalement abouti à rien car l'ost de Tamurkhan venu de l'Est a réduit en cendres le royaume de Léopold. Vaincu et chassé par la horde du chaos, Léopold et ce qu'il reste de son armée ont fui par le Col du Feu Noir vers les terres de l'Empire avertissant ceux qu'ils croisaient des horreurs qui arrivent.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Léopold le Noir	4	7	4	4	4	3	5	3	9
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**Type de Troupe :**  
Cavalerie (Personnage spécial)

## Règles Spéciales

### Bénédiction de Léthé

Léopold a dépensé une fortune en sorts et enchantements avec les sorciers les plus douteux et sinistres afin de rallonger sa vie, préserver sa jeunesse et le protéger du mal. Ces sorts forment un équilibre précaire de magie si bien qu'il risque de sombrer dans la folie s'ils échouent.

Léopold possède une sauvegarde invulnérable de 3+ mais s'il la rate, dès le prochain tour du joueur contrôlant Léopold, la magie se dissipe ; il perd sa sauvegarde et subit un malus de -2 en Endurance et en Commandement.

### Charge dévastatrice

Léopold et toute unité qu'il a rejoint bénéficient de la règle *Charge Dévastatrice* tant qu'il reste avec eux. Cette règle ne s'applique pas aux montures.

### Sombre Renommée

La réputation de Léopold est celle d'un général impitoyable et qualifié, aussi dure avec ceux qui le déçoivent qu'avec ses propres ennemis. Il s'entoure d'hommes aux mains couvertes de sang qui ne reculeront devant rien pour obtenir la victoire. Mais suite à cette sombre série de massacres et d'histoires blasphématoires de contrats remplies pour des maîtres terribles et secret, nombreux sont ceux qui préféreraient voir Léopold brûler sur un bûcher plutôt qu'en tant que général dans les armées de l'empire.

Léopold DOIT être le général de votre armée. De plus, si vous le sélectionnez, votre armée ne peut pas inclure de Grand Maître, de Prêtre Guerrier de quelques sortes que ce soient (y compris un Archidiacre ou Volkmar le Sévère par exemple...), ni de Tank à vapeur, l'Empereur Karl Franz ou même n'importe quel Comte Électeur

Une armée commandée par Léopold peut sélectionner une unique unité de base dans l'un des livres d'armées suivants : Bretonnie, Royaumes Ogres, Nains. Elle représentent des renégats ou des exilés trouvés pendant ses voyages dans les Principautés Frontalières et engagés comme mercenaires. Cette unité ne compte pas dans le minimum d'unités de base que doit inclure votre armée

Une armée de l'Empire commandée par Léopold est traitée comme « Non-aligné » dans le cadre d'alliances (mêmes pour d'autres armées de l'Empire !)

### Immunisée à la Psychologie

## Objets Magiques

### La proue de sang (Arme Magique)

*Certains pensent que la Proue de Sang aurait été pillé dans un vieux manoir abandonné dans les Principautés Frontalières mais d'autres chuchotent qu'elle aurait été donnée en paiement à Léopold par un mage noir pour l'accomplissement d'une quête impie. Cette épée à la lame noire brûle quand elle verse le sang depuis la main de son porteur.*

Les Attaques effectuées avec cette arme suivent la Règle Spéciale *Blessure Multiple (1D3)*. De plus, lors du premier round de n'importe quel corps à corps, le porteur suit la règle *Frappe Toujours en Premier*.

Léopold le Noir est un choix de Seigneur dans une armée de l'Empire

# Ajout à la Liste d'Armée

Voici comment les différentes unités présentées s'intègrent dans la Liste d'Armée de l'Empire

## Theodore Bruckner

335pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupes
Theodore Bruckner	4	6	4	5	4	3	4	3	9	Infanterie (Personnage Spécial)
Le Moissonneur	7	5	0	5	5	4	5	4	6	Monstre

### Équipement :

- Liarsbane le Fléau des menteurs
- Lance des Tempêtes
- Amulettes Flamme-du-Malheur
- Armure de plate intégrale
- Pistolet

### Monture :

Le Moissonneur

### Règles Spéciales (Bruckner) :

- La main du jugement

### Règles Spéciales (Moissonneur) :

- Terreur
- Grande cible
- Griffes Tranchantes (*Attaques perforantes ; les attaques de piétinement ne sont pas affectées*)

### Note :

Bruckner ne peut en aucun cas être le général de l'Armée. Vous devez donc sélectionner au moins un autre personnage pour être votre général

*Theodore Bruckner est un choix de Seigneur dans une armée de l'Empire*

## Léopold le Noir

245pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupes
Léopold Le Noir	4	7	4	4	4	3	5	3	9	Cavalerie (Personnage Spécial)
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-

### Équipement :

- Armure de plate intégrale
- Bouclier
- La Proue de Sang

### Monture :

Destrier Caparaçonné

### Règles Spéciales :

- Bénédiction de Léthé
- Charge dévastatrice
- Sombre Renommée
- Immunisée à la Psychologie

### Note :

Si vous sélectionner Léopold le Noir dans votre Armée, il doit en être le général, et affecte ainsi la composition de l'armée (voir page 16 pour plus de détails)

*Léopold le Noir est un choix de Seigneur dans une armée de l'Empire*

## Capitaine Edward Van der Kraal & Les Lames de Mannan

120pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupes
Capitaine Van der Kraal	4	6	4	4	4	2	5	3	9	Infanterie (Personnage Spécial)

### Règles Spéciales :

- Sans foi ni loi
- Difficile à tuer
- Les Lames de Mannan

### Équipement :

- Armure Lourde
- Arme de Base
- Paire de Pistolet

### Options :

- Une unité d'épéistes peut recevoir l'Étendard de l'épouse des mers et être ainsi promue en Lames de Mannan, pour +50pts

*Le Capitaine Edward Van der Kraal est un choix de Héros dans une armée de l'Empire*





## Magisterix Elspeth Von Draken

590pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupes
Elspeth Von Draken	4	3	3	3	4	3	4	2	10	Infanterie (Personnage Spécial)
Dragon Encarminé	6	5	0	5	6	6	5	6	8	Monstre

### Magie :

Von Draken est un Sorcier de Niveau 4 utilisant le Domaine de la Mort, et de plus, grâce à la règle Maître du Savoir, elle connaît tous les sorts de ce domaine.

### Monture :

Dragon Encarminé

### Equipement :

- Le Faux Pâle
- Le Sablier de Mort

### Règles Spéciales

#### (Von Draken) :

- Maître du Savoir (Domaine de la Mort)
- Marcheur des Ombres
- Immunisée à la Psychologie

### Règles Spéciales

#### (Dragon Encarminé) :

- Terreur
- Grande cible
- Vol
- Peau Écailleuse (2+)
- Souffle Etincelant

*Elspeth Von Draken est un choix de Seigneur dans une armée de l'Empire*

## Capitaine-Ingénieur Jubal Falk & les Côtes-de-Fer de Nuln

95pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupes
Capitaine-Ingénieur Falk	4	3	4	3	3	2	4	2	8	Infanterie (Personnage Spécial)

### Règles Spéciales :

- Les Côtes-de-Fer de Nuln
- Adeptes de la poudre noire
- Ingénieur

### Equipement :

- Armure lourde
- Arme de base
- Pistolet
- Long fusil du Hochland
- Balle de mercure

*Le Capitaine-Ingénieur Jubal Falk est un choix de Héros dans une armée de l'Empire*

## Le Bateau de Bataille Terrestre Classe 'Marienberg' (La merveille des Âges)

300pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupes
Bateau Terrestre	*	-	-	6	6	12	-	-	-	Infanterie (Personnage Spécial)
Equipage	-	3	3	4	-	-	3	1D6	7	

*\*Voir la Règle Spéciale : La Merveille des Ages*

### Taille d'unité :

- Un Bateau Terrestre

### Equipement :

- Coulevrine
- Fusillade
- (Sauvegarde d'Armure 3+  
Sauvegarde Invulnérable 6+)

### Règles Spéciales :

- Indémoralisable
- Peur
- Touches d'impact (1D6)
- La Merveille des Âges

*Le Bateau de Bataille Terrestre de Classe 'Marienberg' est un choix d'unités Rares dans une armée de l'Empire*



