

L'ARMÉE DU MIDDENLAND

LA LISTE D'ARMÉE

Les unités suivantes comptent comme des choix de Personnages, d'unités de Base, Spéciales et Rares dans une armée du Middenland :

SEIGNEURS	0-1 Grand Maître des Chevaliers du Loup Blanc (<i>nouveau personnage</i>) Seigneur Sorcier
HÉROS	Sénéchal du Loup Blanc (<i>nouveau personnage</i>) Prêtre-Guerrier d'Ulric (<i>nouveau personnage</i>) Sorcier, Capitaine
UNITÉS DE BASE	Lanciers, Hallebardiers, Épéistes, Archers (<i>tous les Archers peuvent être des Chasseurs</i>) Chevaliers du Loup Blanc 0-1 Chevaliers Panthères (Ordre de Chevalerie)
UNITÉS SPÉCIALES	0-1 Garde Teutogen* (<i>nouvelle unité</i>) 0-1 Joueurs d'Épée, Arbalétriers Guerriers d'Ulric** (<i>nouvelle unité</i>) Chiens de Chasse** (<i>nouvelle unité</i>)
UNITÉS RARES	Frères-loups** (<i>nouvelle unité</i>) Mortier, Grand Canon Arquebusiers, Mercenaires

* La Garde Teutogen peut être une Unité Mère mais pas un Détachement.

** Ces unités ne peuvent être ni une Unité Mère ni un Détachement.

SEIGNEURS

0-1 GRAND MAÎTRE DU LOUP BLANC Pts/figurine : 166

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grand Maître	4	6	3	4	4	3	6	4	9
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Équipement : Armure de plates complète, marteau du Loup Blanc.

Monture : Destrier caparaçonné.

Options :

- Peut choisir des objets magiques dans la liste des objets communs, de l'Empire ou du Middenland jusqu'à une valeur totale de 100 points maximum.

RÈGLES SPÉCIALES

Grand Maître, Mépris des Lâches.

HÉROS

Sénéchal du Loup Blanc . . . Pts/figurine : 62

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sénéchal	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Équipement : Armure de plates complète, marteau du Loup Blanc.

Options :

- Peut chevaucher un destrier caparaçonné (+20 pts).
- Peut choisir des objets magiques dans la liste des objets communs, de l'Empire ou du Middenland jusqu'à une valeur totale de 50 points maximum.

RÈGLES SPÉCIALES

Présence Autoritaire, Mépris des Lâches.

PRÊTRE D'ULRIC Pts/figurine : 95

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prêtre-Guerrier	4	4	3	4	4	2	4	2	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Équipement : Arme de base.

Options :

- Peut porter une armure légère (+2 pts) ou une armure lourde (+4 pts), ainsi qu'un bouclier (+2 pts).
- Peut porter une arme de base additionnelle (+4 pts) ou une arme lourde (+4 pts).
- Peut chevaucher un destrier (+10 pts), qui peut être caparaçonné (+4 pts).
- Peut choisir des objets magiques dans la liste des objets communs, de l'Empire, du Middenland et/ou des Reliques d'Ulric jusqu'à une valeur totale de 50 points maximum.

RÈGLES SPÉCIALES

Bénédition d'Ulric, Mépris des Lâches, Prières d'Ulric.

UNITÉS SPÉCIALES

0-1 GARDE TEUTOGEN Pts/figurine : 12

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde Teutogen	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Premier Chevalier	4	4	3	3	3	1	3	2	8

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Marteau du Loup Blanc, armure de plates complète.

Options :

- Un Garde Teutogen peut devenir Musicien pour +6 points.
- Un Garde Teutogen peut devenir Porte-étendard pour +12 points, pouvant brandir une bannière magique d'une valeur de 50 points maximum.
- Un Garde Teutogen peut devenir Premier Chevalier pour +12 points.
- Chevaliers du Cercle Intérieur: La Garde Teutogen peut appartenir au Cercle Intérieur pour +2 pts/figurine. La Force des Gardes et du Premier Chevalier passe alors à 4. Notez que vous pouvez faire accéder au Cercle Intérieur à la fois une unité de Chevaliers du Loup Blanc et la Garde Teutogen.

RÈGLE SPÉCIALE

Tenaces.

GUERRIERS D'ULRIC Pts/figurine : 4

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier	4	4	3	3	3	1	3	1	7
Champion	4	4	3	4	3	1	3	2	7

Taille d'Unité : 10+.

Équipement : Arme de base.

Options :

- Toute unité peut être équipée d'armures légères (+1 pt/figurine) et porter des boucliers (+1 pt/figurine).
- Toute unité peut être équipée d'armes de base additionnelles (+2 pts/figurine) ou d'armes lourdes (+2 pts/figurine).
- Un Guerrier peut devenir Musicien pour +5 points.
- Un Guerrier peut devenir Porte-étendard pour +10 points.
- Un Guerrier peut devenir Champion pour +13 points.

RÈGLES SPÉCIALES

Tenaces, Tirailleurs. Après que les Frères-loups se sont alignés en combat, l'état-major et les éventuels personnages sont placés au milieu du premier rang situé au corps à corps.

RÈGLE SPÉCIALE

Individualistes.

CHIENS DE CHASSE Pts/figurine : 7

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien de Chasse	7	3	3	3	3	1	3	1	5
Maître de Meute	4	4	3	3	3	1	3	1	7
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Taille d'Unité : 5-20.

Équipement : Aucun.

Options :

- Vous pouvez remplacer un Chien de Chasse par un Maître de Meute pour +15 points. Ce dernier chevauche un destrier et porte une armure légère ainsi qu'une lance.

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalerie Légère, Battue.

UNITÉS RARES

FRÈRES-LOUPS Pts/figurine : 8

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Frère-loup	4	4	3	4	3	1	3	1	8
Père-loup	4	4	3	4	3	1	3	2	8

Taille d'Unité : 5-15.

Équipage : Arme de base.

Options :

- Toute unité peut être équipée d'armures légères (+1 pt/figurine) ainsi que de boucliers (+1 pt/figurine).
- Toute unité peut être équipée d'armes de base additionnelles (+2 pts/figurine) ou d'armes lourdes (+2 pts/figurine).
- Un Frère-Loup peut devenir Musicien pour +5 points.
- Un Frère-Loup peut devenir Porte-étendard pour +10 points.
- Un Frère-Loup peut devenir Père-Loup pour +10 points.

RÈGLES SPÉCIALES DES MIDDENLANDERS

BÉNÉDICTION D'ULRIC

Chaque Prêtre-Guerrier d'Ulric ajoute un dé de Dissipation à la réserve de l'armée tant qu'il est présent sur la table.

MÉPRIS DES LÂCHES

Ulric a la faiblesse et la couardise en horreur. Un Prêtre-Guerrier d'Ulric, un Grand Maître ou un Sénéchal et l'unité qu'il mène, même si elle est normalement *immunisée à la psychologie*, baissent les figurines ayant un Commandement de base inférieur ou égal à 6. Cette règle n'a pas d'effet sur les autres personnages présents dans l'unité ou sur des montures.

GRAND MAÎTRE

Le Grand Maître ne peut rejoindre qu'une unité de Chevaliers du Loup Blanc. C'est un vétéran endurci et sa foi est si forte qu'il est *immunisé à la psychologie*. De plus, tant qu'il fait partie d'une unité de Chevaliers du Loup Blanc, ceux-ci sont également *immunisés à la psychologie*.

PRÉSENCE AUTORITAIRE

Le Sénéchal est *immunisé à la panique*. Sa présence rassurante lui permet de conférer cette capacité à toute unité qu'il commande. Notez que le Sénéchal peut rejoindre n'importe quelle unité comme un personnage normal, son rôle est moins spécifique que celui du Grand Maître.

INDIVIDUALISTES

Les Guerriers d'Ulric ne forment pas des régiments habituels, ils sont issus de diverses professions guerrières s'étant réunies pour servir Ar-Ulric. Ils portent donc toute une variété d'armes et d'équipements, mais pour les besoins du jeu, ils comptent tous comme étant équipés de la même façon. Assurez-vous simplement que la majorité des figurines de l'unité porte l'équipement correct, et informez votre adversaire de la façon dont est dotée l'unité avant le début de la partie. *Note: les figurines de Mordheim, et en particulier les Middenheimers, sont parfaites pour représenter des Guerriers d'Ulric.*

BATTUE

Les Chiens de Chasse sont dressés pour traquer les hommes-bêtes et les orques jusqu'au plus profond de la Forêt de Drakwald. Ils ne subissent donc pas de pénalité de mouvement lorsqu'ils se déplacent dans les bois, mais sont normalement ralentis par les autres types de terrains. Les Chiens de Chasse ne peuvent pas être rejoints par d'autres personnages que leur Maître de Meute et n'obligent pas les unités amies à effectuer de tests de *panique* (à l'exception des autres meutes de Chiens). Ils bénéficient cependant des avantages apportés par le Général et la Grande Bannière.

MAÎTRE DE MEUTE

Les Chiens de Chasse sont souvent conduits par un Maître de Meute chevauchant un destrier autour duquel ils se rassemblent. Le Maître de Meute est une option au même titre qu'un Champion et il est traité comme tel à tous les égards (il ne peut pas être pris pour cible par des tirs, peut lancer et relever des défis...) Tant qu'il reste au moins un Chien en vie, le mouvement du Maître de Meute est de 7 ps, même si son destrier peut lui permettre d'aller plus vite. En contrepartie, il bénéficie de la règle *Battue*.

PRIÈRES D'ULRIC

Une fois par phase de magie, un Prêtre-Guerrier d'Ulric peut utiliser une des prières ci-dessous, comptant comme un objet de sort ayant un Niveau de Puissance de 3.

Hurlément: Reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que le Prêtre-Guerrier tente d'utiliser une autre prière. Tant que cette prière est en jeu, le Prêtre-Guerrier et l'unité qu'il mène ajoutent +1D3 ps à leurs mouvements de charge. Si la charge est malgré tout ratée, n'effectuez vers l'ennemi qu'un mouvement normal.

Destruction: Chaque figurine ennemie en contact avec le Prêtre-Guerrier subit une touche de Force 4.

Froid Mordant: Toutes les unités engagées au corps à corps contre le Prêtre-Guerrier ou son unité doivent effectuer un test de Cd. En cas d'échec, elles subiront une pénalité de -1 pour toucher lors de la phase de corps à corps qui suit. Il ne s'agit pas d'un test de psychologie.

Fureur d'Ulric: Reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit dissipée ou que le Prêtre-Guerrier tente d'utiliser une autre prière. Toute unité qu'il rejoint et lui deviennent *immunisé à la peur, la terreur et la panique*.

ÉQUIPEMENT & OBJETS MAGIQUES DU MIDDENLAND

MARTEAU DU LOUP BLANC

Il s'agit de l'arme décrite dans le livre d'armée de l'Empire sous le nom de marteau de cavalerie. Certaines figurines à pied peuvent maintenant le manier, ce qui nous a amenés à compléter sa description et à réviser le terme employé! Une figurine montée armée d'un marteau du Loup Blanc utilise les règles habituelles des marteaux de cavalerie, elle bénéficie donc d'un bonus de +2 en Force lors du tour où elle charge et de +1 en Force le reste du temps. En revanche, les figurines à pied ainsi équipées comptent comme maniant une hallebarde. Dans tous les cas, l'arme nécessite l'usage des deux mains.

OBJETS MAGIQUES COMMUNS

Épée de Frappe 30 points
Arme magique; +1 pour toucher.

Épée de Bataille 25 points
Arme magique; +1 Attaque.

Épée de Puissance 20 points
Arme magique; +1 en Force.

Lame de Morsure 10 points
Arme magique; -1 à la sauvegarde d'armure.

Bouclier Enchanté 10 points
Armure magique; sauvegarde d'armure de 5+.

Talisman de Protection 15 points
Talisman; sauvegarde invulnérable de 6+.

Parchemin de Dissipation 25 points
Objet cabalistique (Une seule utilisation); dissipe automatiquement un sort ennemi.

Pierre de Pouvoir 25 points
Objet cabalistique (Une seule utilisation); +2 dés pour lancer un sort.

Bannière de Guerre 25 points
Bannière magique; +1 au résultat de combat.

NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

Les nouveaux objets magiques suivants sont réservés aux armées du Middenland.

OBJETS MAGIQUES INTERDITS

Les objets magiques suivants ne peuvent être utilisés dans une armée d'Ulric, soit parce qu'ils ont été consacrés à Sigmar plutôt qu'à Ulric, soit parce qu'ils sont conservés dans les cryptes impériales d'Altdorf.

Masse d'Helstrum	Symbole de Sigmar
Épée d'Acier Béni	Icône de Magnus
Armure de Fer Météorique	Bannière Impériale
Armure Dorée	Bannière de Sigismund
Suaire de Magnus	Bannière du Griffon
Amulette de Jade	Étendard d'Acier

Armes Magiques

Morsure d'Hiver 30 points
Cette bache a été enterrée sous l'Ulricsberg pendant un hiver entier et a absorbé l'essence des pouvoirs d'Ulric.

Tous les jets pour toucher donnant un résultat de 6 blessent automatiquement et annulent les sauvegardes d'armures.

Marteau des Tempêtes 30 points
Le Marteau des Tempêtes fut forgé dans un métal météorique très dense puis enchanté pour lui permettre d'être manié aussi facilement qu'une arme ordinaire.

Grand Maître ou Sénéchal uniquement. Compte comme un marteau du Loup Blanc. Les figurines blessées par le porteur quand il charge ne peuvent pas attaquer à ce tour.

Armures Magiques

Armure de Skoll 40 points
Cette armure est gravée d'une bache d'or et de têtes de loups. Elle a le pouvoir d'absorber la lumière et la chaleur, tandis que les coups qu'elle arrête perdent leur puissance.

Armure lourde. Au corps à corps, les attaques dirigées contre le porteur subissent une pénalité de -1 en Force, ce qui affecte également le modificateur de sauvegarde d'armure. De plus, son porteur est immunisé aux effets des sorts du Domaine de la Lumière.

Heaume Loup des Teutogens 35 points
Ce heaume d'acier, façonné à l'image d'une tête de loup, date d'avant Sigmar mais ne porte nulle trace d'usure. Il est dit qu'Ulric accorde une immense force à son porteur, pour peu qu'il sache se montrer vaillant.

Sauvegarde d'armure de 6+ pouvant être combinée avec celle d'autres équipements conférant une sauvegarde d'armure. De plus, le porteur peut tenter un test de Cd au début de chaque phase de corps à corps, s'il le réussit, il gagne +1 en Force pour la durée de cette phase.

Talismans

Cœur de Middenheim 40 points
Cette pierre sphérique enchâssée dans une amulette d'or provient de la clef de voûte de l'entrée du temple d'Ulric à Middenheim, et a été portée par les meilleurs guerriers ayant vécu dans la cité du Loup Blanc.

Sauvegarde invulnérable de 5+. Le porteur bénéficie également d'un bonus de +1 en CC.

Cape d'Anraheir 25 points
Ce sorcier d'Ambre créa cette cape pour se défendre des hommes-bêtes de la Drakwald, à partir de la peau d'un minotaure qu'il tua d'une lance de pure énergie.

Résistance à la magie (1). Le porteur cause de plus la peur aux hommes-bêtes et aux minotaures.

Objets Enchantés

Fléau des Lâches 30 points

Le pouvoir de cette amulette envahit tous ceux qui le ressentent d'une irrésistible envie de se battre, les faisant oublier toute velléité de repli.

Une unité accompagnée par le porteur du *Fléau des Lâches*, et toute unité chargée par lui ou par l'unité qu'il a rejointe, ne peut choisir de fuir volontairement en réaction à une charge. Elle peut choisir n'importe quelle autre réaction.

Pelisse de Horros 20 points

Il y a fort longtemps, les villages environnants Middenheim étaient en proie à un énorme loup appelé Horros. Un chevalier inconnu parvint à le tuer, et l'esprit du loup se retrouva prisonnier de sa propre peau qui, transformée en cape, prête à son porteur la force primale de la bête.

Le porteur peut relancer un seul jet pour blesser raté lors de chaque phase de corps à corps.

Griffe du Loup 15 points

Taillés dans un os de loup en forme de griffe, les symboles magiques inscrits sur ce totem donnent à leur porteur une vitesse surnaturelle.

Le personnage et son unité lancent un dé de plus pour les jets de poursuites, et ignorent le résultat le plus bas.

Bannières Magiques

Bannière de Middenheim 40 points

Les origines de cet étendard sont mystérieuses, mais cela fait des siècles qu'il sert de Grande Bannière à la cité du Loup Blanc. Sa puissance emplit les troupes de courage et les pousse à défier les adversaires les plus redoutables.

L'unité est immunisée à la *peur* et à la *terreur*.

Étendard du Loup Blanc 40 points

Cet étendard est fait à partir de la fourrure d'un grand loup de la forêt de Drakwald. Il a la faculté de protéger les guerriers des flèches et des balles ennemies.

Tous les tirs dirigés sur l'unité (y compris les *projectiles magiques*) subissent une pénalité de -1 en Force. Les autres types d'attaques, comme les sorts n'entrant pas dans la catégorie des *projectiles magiques*, ne sont pas affectés.

Bannière des Vrais Guerriers 35 points

Cet étendard brodé a été béni par Ar-Ulric Sebrhart, qui tua trente orques de sa main à la bataille de Kleindorf.

Lorsque l'unité portant cette bannière doit effectuer un test de moral, elle compte comme ayant perdu le combat de 1D3 points de moins que prévu. Si l'écart après réduction est de 0 ou moins, elle compte quand même comme ayant perdu mais effectuera son test en utilisant son Cd non modifié. Elle n'a pas d'effet sur les autres unités amies engagées dans le même combat, qui testent normalement.

RELIQUES D'ULRIC

Les objets suivants ne peuvent être choisis que par des Prêtres-Guerriers d'Ulric. Leur valeur est prise en compte dans le total de points alloué aux objets magiques, bien qu'il ne s'agisse pas d'objets magiques et ne sont donc pas affectés par les objets et sorts tels qu'*Anathème de Vaul*. À la différence des objets magiques, chaque relique peut être prise en plusieurs exemplaires, même par une seule et même figurine.

Croc d'Ambre 35 points

Seuls les prêtres-guerriers qui se sont distingués par leur foi et leur bravoure se voient accorder un croc de loup blanc enchâssé dans un médaillon d'ambre.

Le Prêtre-Guerrier peut utiliser une prière de plus par phase de magie. En revanche, il ne peut utiliser une prière dont il s'est déjà servi avec succès lors de cette même phase. Il ne peut jamais utiliser qu'une seule prière supplémentaire, quel que soit le nombre de *Crocs d'Ambre* qu'il porte.

Dague de Glace 30 points

La Dague de Glace n'est pas une arme mais un symbole d'Ulric sous son aspect de dieu de l'hiver et du froid. Elle est généralement portée en médaillon.

Permet au Prêtre-Guerrier de puiser davantage de force dans le courage de ses hommes. Il peut ajouter le bonus de rangs actuel de l'unité où il se trouve au Niveau de Puissance de ses prières. Ce bonus ne peut être ajouté qu'une fois par prière, rien ne sert de porter plusieurs *Dagues de Glace*.

Croc du Loup de Givre 25 points

Un Croc du Loup de Givre est une dent arrachée à l'un des plus grands loups de la Forêt de Drakwald et bénie par Ar-Ulric. On raconte qu'il s'agit d'un puissant talisman et qu'un prêtre-guerrier qui en possède un voit ses pouvoirs s'affermir.

Une seule utilisation. Avant une prière, un Prêtre-Guerrier peut utiliser son *Croc du Loup de Givre*. La prière compte comme si elle avait été lancée avec *Pouvoir Irrésistible*, comme un sort ayant obtenu deux 6 sur ses dés de Pouvoir.

Relique de Skoll 15 points

Dans la mythologie Teutogène, Skoll est un loup gigantesque, compagnon d'Ulric, qui chaque année chasse le soleil pour permettre à l'hiver de s'installer. Les Reliques de Skoll sont enchâssées dans des amulettes de bronze ou d'acier, et l'on prétend qu'il s'agit de fragments de ses crocs et de ses griffes.

Ajoute +1 au résultat de chaque dé utilisé lors d'une dissipation, jusqu'à un maximum de 6. Notez que cela rend impossible de rater automatiquement la dissipation, et que les chances de dissipation automatique sont plus élevées. Une seule *Relique de Skoll* peut être utilisée contre un sort donné. Si la dissipation réussit, la relique est détruite. Dans le cas contraire, elle pourra de nouveau être utilisée.

Tête de Loup 10 points.

C'est le symbole d'Ulric par excellence. Ses Prêtres-Guerriers bénissent de nombreux emblèmes de ce type, leur insufflant le pouvoir de contrer les sortilèges ennemis.

Une seule utilisation. Avant de dissiper un sort, le joueur peut déclarer qu'il souhaite utiliser une *Tête de Loup*, ce qui lui procure un dé de Dissipation supplémentaire. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser des dés de Dissipation de votre réserve et pouvez vous contenter de celui donné par la *Tête de Loup*. Plusieurs *Têtes de Loup* peuvent être utilisées pour contrer un même sort.