

# ROYAUMES ELFES SYLVAINS



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

# ROYAUMES ELFES SYLVAINS

## CHASSE SAUVAGE D'ORION

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



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

### Liste de Composition d'Armée de l'Infamie

#### Personnages

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

- 0-1 Seigneur Sylvain par tranche de 1 000 points
- 0-1 Danseur des Ombres, Chanteur de Sorts ou Rôdeur Sylvain tranche de 1 000 points
- Capitaines Sylvains



#### Unités de Base

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

- 0-1 unité de Cavaliers Sauvages par tranche de 1 000 points
- Cavaliers Sylvains

#### Unités Spéciales

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

- 0-1 unité de Soeurs de l'Épine par tranche de 1 000 points
- Danseurs de Guerre, Guerriers Faucons, Cavaliers Sauvages et Meutes de Bêtes des Elfes Sylvains

#### Unités rares

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

- 0-1 unité de Forestiers par Rôdeur Sylvain pris
- 0-3 Grands Aigles par tranche de 1 000 points
- Éclaireurs du Grand-bois et Patrouilleurs du Bois Sauvage

#### Porteur de la Grande Bannière

Un seul Capitaine Sylvain de votre armée peut être promu Porteur de la Grande Bannière pour +25 points. En plus de son allocation normale de points à dépenser en objets magiques, un Porteur de la Grande Bannière peut prendre une seule bannière magique sans limite de points.

#### Objets Magiques

Toute figurine qui en a l'option peut acheter des objets magiques Courants ou des Elfes Sylvains.



# RÈGLES SPÉCIALES DE LA CHASSE SAUVAGE D'ORION

**H**ous trouverez sur cette page la description complète de chacune des règles spéciales d'armée qui s'appliquent à une armée utilisant la liste de composition d'Armée de l'Infamie de la Chasse Sauvage d'Orion. Il s'agit d'ajouts aux règles spéciales des Royaumes Elfes Sylvains page 145 de Forces Fantastiques. En cas de contradiction, les règles spéciales ci-dessous prennent le pas sur les règles spéciales des Royaumes Elfes Sylvains.

## Chefs du Roi Chasseur

Ceux qui mènent la Chasse Sauvage sont les plus intrépides chefs d'Orion, et ils commémorent leurs succès par leurs tatouages.

Les Nobles Elfes Sylvains d'une armée de la Chasse Sauvage d'Orion peuvent avoir la règle spéciale Tatouages Talismaniques pour 10 points par figurine.

## L'Esprit de Kurnous

*La nature remuante et la puissance dévastatrice du seigneur de la chasse gagnent les Asrai tandis qu'ils traquent leur proie.*

0-1 unité de Cavaliers Sylvains, Guerriers Faucons ou Meute Bêtes des Elfes Sylvains par tranche de 1 000 points peut avoir les règles spéciales Charge Dévastatrice\* et Impétueux pour +10 points par unité.

\*Notez que cela ne s'applique pas à la monture de la figurine (si elle en a une).

## Digne de Kurnous

*La Chasse Sauvage est toujours en quête de grandes ou dangereuses proies qui constitueront des trophées dignes de Kurnous.*

Après le déploiement mais avant le début du premier tour, désignez un seul personnage ennemi, ou une figurine individuelle ennemie dont le type de troupe est "monstre". Cette figurine a été marquée comme trophée par la Chasse Sauvage. Toutes les figurines d'une Armée de la Chasse Sauvage d'Orion amie peuvent relancer tout jet de Touche d'un 1 naturel effectué à la phase de Tir ou de Combat contre l'unité désignée.

En outre, vous gagnez un bonus de 100 Points de Victoire si la figurine désignée est tuée, a fui le champ de bataille ou est en fuite quand la partie se termine.



# ROYAUMES ELFES SYLVAINS OST DE TALSYN

**C**ette liste de composition d'Armée de l'Infamie est conçue pour être utilisée avec la liste d'armée de Royaumes Elfes Sylvains que l'on trouve dans *Forces Fantastiques*, et avec les sections "Former les Unités" et "Armées de Warhammer" du livre de règles de *Warhammer : the Old World*.

Si vous souhaitez jouer une armée de l'Ost de Talsyn à Warhammer: the Old World, vous pouvez utiliser la liste de composition d'Armée de l'Infamie ci-dessous au lieu de la liste de composition de Grande Armée de *Forces Fantastiques*. Retrouvez dans les pages suivantes de nouveaux profils et des règles pour certaines figurines de votre armée, représentant des unités propres à une armée de l'Ost de Talsyn :

## Liste de Composition d'Armée de l'Infamie

### Personnages

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

- 0-1 Seigneur Sylvain ou Tisseur de Charmes par 1000 points
- 0-1 Homme-Arbre Vénérable par tranche de 1 000 points
- 0-1 Veilleur de Talsyn par tranche de 1 000 points
- 0-1 Danseur des Ombres par unité de Danseurs de Guerre
- Capitaines Sylvains, Chanteurs de Sorts et Branchimères



### Unités de Base

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

- 1+ unité de la Garde Éternelle
- Dryades
- 0-1 unité de Gardes Sylvains par tranche de 1 000 points
- 0-1 unité d'Éclaireurs du Grand-bois peut être prise comme choix d'Unité de Base

### Unités Spéciales

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

- Éclaireurs du Grand-bois, Gardiens de Talsyn, Patrouilleurs du Bois Sauvage et Sœurs de l'Épine
- 0-2 unités de Lémures par tranche de 1 000 points

### Unités Rares

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

- Hommes-Arbres et Danseurs de Guerre
- 0-3 Grands Aigles par tranche de 1 000 points

### Porteur de la Grande Bannière

Un seul Capitaine Sylvain ou Veilleur de Talsyn de votre armée peut être promu Porteur de la Grande Bannière pour +25 points. En plus de son allocation normale de points à dépenser en objets magiques, un Porteur de la Grande Bannière peut prendre une seule bannière magique sans limite de points.

### Objets Magiques

Toute figurine qui en a l'option peut acheter des objets magiques Courants ou des Elfes Sylvains.

# RÈGLES SPÉCIALES DE L'OST DE TALSYN

**H**ous trouverez sur cette page la description complète de chacune des règles spéciales d'armée qui s'appliquent à une armée utilisant la liste de composition d'Armée de l'Infamie de l'Ost de Talsyn. Il s'agit d'ajouts aux règles spéciales des Royaumes Elfes Sylvains page 145 de Forces Fantastiques. En cas de contradiction, les règles spéciales ci-dessous prennent le pas sur les règles spéciales des Royaumes Elfes Sylvains.

## Ennemis Séculaires

Parmi tous ceux qui ont menacé Athel Loren, ce sont les Hommes-Bêtes qui ont causé le plus de ravages.

Toutes les unités d'un Ost de Talsyn gagnent la règle spéciale Haine (Braillehardes Hommes-Bêtes).

## En Harmonie avec la Nature

Les mages d'Athel Loren savent comment canaliser la magie de la forêt pour frapper leurs ennemis et aider leurs alliés.

En plus des Domaines de Magie dont ils connaissent des sorts, Les Mages Elfes Sylvains, Hommes-Arbres Vénérables et Branchimères d'un Ost de Talsyn peuvent connaître des sorts du Domaine des Terres Sauvages (voir page 44).

## Protecteurs des Bois Séculaires

Les guerriers de Talsyn sont chargés de la protection des sites les plus importants d'Athel Loren.

Tant qu'elle contrôle un terrain spécial, une unité d'un Ost de Talsyn peut relancer tout jet de Touche et de Blessure d'un 1 naturel à la phase de Combat.

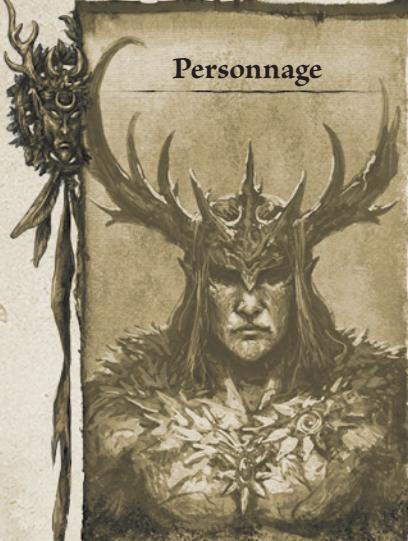
## Le Bois Éveillé

Quand les forces de Talsyn se mobilisent, la forêt elle-même prend vie pour assaillir l'ennemi de toutes parts.

Dans un Ost de Talsyn, n'importe quel nombre d'unités de Dryades et de Lémures peut avoir la règle spéciale Embusqueurs pour +1 point par figurine. En outre, les Hommes-Arbres et Hommes-Arbres Vénérables peuvent avoir la règle spéciale Embusqueurs pour +10 points par figurine.



## Personnage



**Le Consort de la Reine-Mage**  
Orion est le roi consort d'Athel Loren, époux de la Reine-Mage Ariel. Bien qu'il soit un esprit immortel, sa forme matérielle est inextricablement liée au cycle des saisons. Ainsi, il se couche de plein gré sur son bûcher funéraire à chaque solstice d'hiver, pour renaître dans toute sa splendeur aux premiers jours du printemps. Chaque année, les Cavaliers Sauvages d'Orion choisissent un jeune prince et le revêtent du manteau de Roi de la Forêt pour l'année à venir, avant de le conduire auprès d'Ariel pour la renaissance. À son retour, Orion prend ses armes et fait sonner son puissant cor, pour appeler tout Athel Loren à se joindre à lui pour la Chasse Sauvage. Tous ceux qui entendent l'appel du Roi sentent l'esprit de Kurnous couler dans leurs veines, et beaucoup abandonnent volontiers les tracas de la civilisation pour le frisson de la chasse.

## Orion, le Roi de la Forêt

Orion peut être inclus dans n'importe quelle armée des Royaumes Elfes Sylvains faite avec n'importe quelle liste de composition d'armée. Il doit être déployé tel qu'il est présenté ici.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Orion, le Roi de la Forêt	9	8	6	5	5	5	8	5	10	455
Chien de Chasse d'Orion	9	4	0	4	4	1	4	1	6	-

**Type de Troupe :** Infanterie monstrueuse (personnage nommé, Orion), bêtes de guerres (Chiens de Chasse d'Orion)

**Taille de Socle :** 50 x 50 mm (Orion), 25 x 50 mm (Chiens de Chasse d'Orion)

**Taille de l'Unité :** 3\*

### Équipement:

- **Orion :** Cape d'Isha, Serre du Faucon, Cor de la Chasse Sauvage, Lance de Kurnous
- **Chien de Chasse d'Orion :** Griffes et crocs (compte comme une arme de base)

### Règles Spéciales:

- **Orion :** Peur, Frénésie, Immunisé à la Psychologie, Mouvement à Couvert, Résistance à la Magie (2), Ordre Dispersé\*, Attaques de Piétinement (D3+2), Frappe en Premier, Immunisé à la Psychologie, Indémoralisable
- **Chien de Chasse d'Orion :** Peur, Frénésie, Immunisé à la Psychologie, Attaques Magiques, Mouvement à Couvert, Ordre Disperse\*, Limiers Spectraux, Indémoralisable

\*Notez qu'Orion et ses Chiens de Chasse forment une seule et même unité qu'Orion ne peut pas quitter. Si cette unité est réduite à une figurine individuelle, elle demeure en Ordre Dispersé.

### Limiers Spectraux

Tant qu'il est sous sa forme matérielle, Orion est accompagné par une paire de chiens de chasse, manifestations de la volonté de Kurnous.

Les Chiens de Chasse d'Orion ne peuvent être blessés que par des attaques Magiques.



## Cape d'Isha

Tissé chaque printemps par Ariel en personne pour annoncer la renaissance de son époux adoré, ce vêtement sacré est la seule protection qu'Orion porte au combat.

La Cape d'Isha confère à Orion une sauvegarde Invulnérable de 5+. En outre, à chacune de vos sous-phases de Début de Tour, jetez un D6. Sur 5+, Orion récupère un seul Point de Vie perdu plus tôt dans la bataille.

## Cor de la Chasse Sauvage

Quand Orion souffle dans ce cor, tous ceux qui l'entendent reçoivent une part de la féroce et de la sauvagerie de Kurnous.

Une fois par partie, à la sous-phase de Commandement de son tour, Orion peut sonner le Cor de la Chasse Sauvage. S'il le fait, jusqu'à la fin de ce tour, les unités amies à la portée de Commandement d'Orion gagnent la règle Spéciale Frénésie. Une unité peut devenir Frénétique de cette façon même si elle a perdu la Frénésie plus tôt dans la partie.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Serre du faucon	30"	F	-1	Attaques Magiques, Tirs Multiples (D3+1)

## La Lance de Kurnous

	P	F	PA	Règles Spéciales
Tir	18"	F+1	-2	Attaques Magiques, Blessures Multiples (D3)
Combat	Combat	F+1	-2	Attaques Magiques, Blessures Multiples (D3)

**Notes:** Les deux profils représentent les divers emplois de la Lance de Kurnous en combat.

La Lance de Kurnous tire comme une baliste, en utilisant la règle spéciale "De Part en Part" (voir page 223 du livre de règles de Warhammer : the Old World).



## Personnage



### Le Rituel de Renaissance

La façon dont les Cavaliers Sauvages choisissent chaque année le porteur du manteau d'Orion est un secret bien gardé, mais une fois leur décision prise, l'élu est conduit au Chêne des Âges, où git Ariel endormie. Pendant son sommeil, la Reine-Mage rêve de son amour perdu, et l'esprit de Kurnous investit le candidat pour le remodeler à l'image d'Orion, afin qu'il devienne l'avatar du dieu des contrées sauvages. À l'aube du printemps, l'élu quitte l'étreinte du chêne en tant qu'Orion, Roi Chasseur d'Athel Loren. Beaucoup ont tenté d'intervenir durant l'éveil d'Orion dans l'espoir de perturber le rituel, voire de le faire échouer totalement, car le royaume forestier serait vulnérable en l'absence d'un de ses plus puissants protecteurs.

## Araloth, Seigneur de Talsyn

Araloth, Seigneur de Talsyn est un Seigneur Sylvain. Il peut être inclus dans n'importe quelle armée des Royaumes Elfes Sylvains faite avec n'importe quelle liste de composition d'armée. Il doit être déployé tel qu'il est présenté ici.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Araloth, Seigneur de Talsyn	5	8	7	4	3	3	8	4	10	170

**Type de Troupe :** Infanterie régulière (personnage nommé)

**Taille de Socle :** 25 x 25 mm

**Taille de l'Unité :** 1

**Équipement :** Armure lourde, bouclier et la Lance de Talsyn

**Règles Spéciales :** Intrépide Entre Tous, Esquiveur, Faveur de la Déesse, Mouvement à Couvert, Cri de Ralliement, Skaryn le Voleur d'Yeux, Frappe en Premier, Obstine

### Intrépide Entre Tous

*Maintenant qu'il a trouvé son courage, Araloth ne redeviendra plus le couard qu'il était autrefois.*

Araloth ignore tous les modificateurs négatifs à sa caractéristique de Commandement.

### Faveur de la Déesse

*Depuis leur rencontre dans les bois, Araloth est sous la protection d'une déesse ancienne.*

Araloth a une sauvegarde Invulnérable de 5+ contre toute blessure subie.

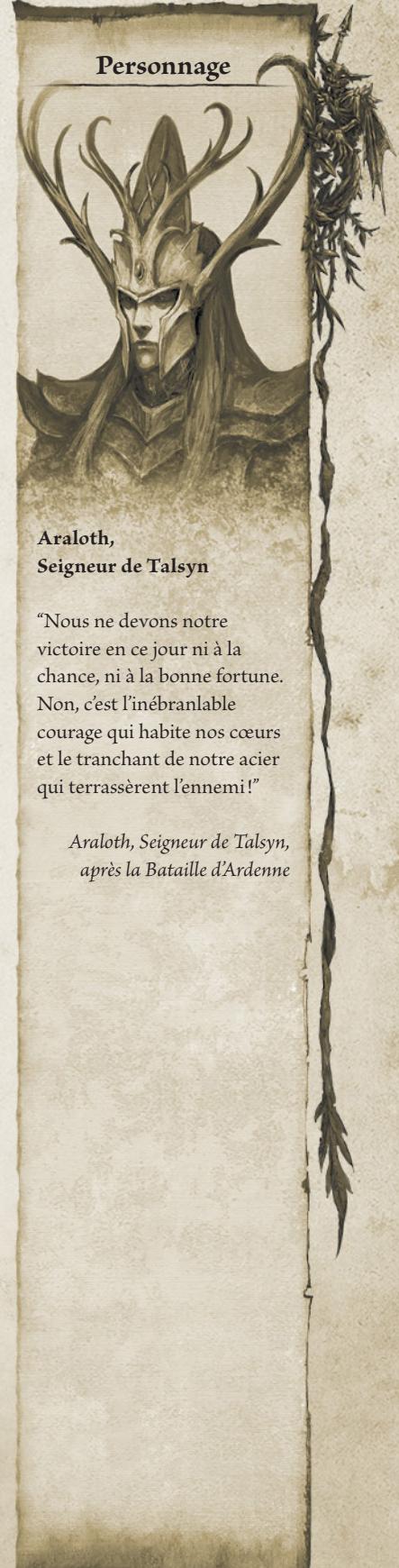
### Skaryn le Voleur d'Yeux

*Sur un signal de son maître, Skaryn fond depuis les cieux pour se repaître des yeux des ennemis d'Araloth.*

À la sous-phase de Commandement de son tour, Araloth peut tenter d'ordonner à Skaryn de frapper depuis les airs en jetant un D6. Sur 1-2, Skaryn demeure hors de portée de l'ennemi et rien ne se produit. Sur 3+, Skaryn fond depuis les cieux pour frapper la cible qu'a désignée son maître. Nommez une figurine individuelle ennemie à 18" d'Araloth. Cette figurine subit une seule touche de Force 4 ayant une PA de -1. Si la cible subit une blessure non sauvegardée, ses caractéristiques de Capacité de Combat et d'Initiative sont réduites de D3 (jusqu'à un minimum de 1) pour le restant de la partie.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Lance de Talsyn	Combat	F	-1	Arme Perforante (1), Attaques Magiques

### Personnage



Araloth,  
Seigneur de Talsyn

“Nous ne devons notre victoire en ce jour ni à la chance, ni à la bonne fortune. Non, c'est l'inébranlable courage qui habite nos coeurs et le tranchant de notre acier qui terrasseraient l'ennemi!”

Araloth, Seigneur de Talsyn,  
après la Bataille d'Ardenne



## Personnage



### Veilleurs de Talsyn

Même au sein d'une compagnie aussi héroïque que la Garde Éternel, certains guerriers sont si valeureux que leur bravoure ne peut être exprimée que dans les sagas et les chants. Ce sont ces courageux individus qui prennent les armes pour conduire les Gardiens de Talsyn en acceptant le titre de Veilleurs. Là où tant d'autres céderaient le pas et s'enfuiraient, ces stoïques guerriers sont les infaillibles sentinelles qui se dressent face à ceux qui menacent les terres sous leur protection, et entrent en action face au danger. N'en répondant qu'au Seigneur de Talsyn, ainsi qu'au Roi et à la Reine en personne, les Veilleurs s'assurent que personne ne pénètre dans les bosquets sacrés d'Athel Loren sans leur permission, qu'il s'agisse de jeunes et turbulents nobles elfiques, d'Hommes-Bêtes écumants ou d'Orques en maraude.

## Veilleurs de Talsyn

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Veilleur de Talsyn	5	7	4	4	3	3	6	4	9	125

**Type de Troupe :** Infanterie régulière (personnage)

**Taille de Socle :** 25 x 25 mm

**Taille de l'Unité :** 1

**Équipement :** Arme de base, lance Asrai (voir ci-contre) et armure légère

#### Options :

- Peut remplacer la lance Asrai par une des options suivantes:
  - Arme de base additionnelle ..... +3 points
  - Arme lourde ..... +4 points
- Peut prendre un bouclier ..... +2 points
- Un Veilleur de Talsyn peut acheter des objets magiques jusqu'à un total de ..... 75 points

**Règles Spéciales :** Ordre Serré, Incomparable Courage, Bien Entraînés, Réflexes Elfiques, Immunisé à la Psychologie, Mouvement à Couvert, Parade, Frappe en Premier, Obstinent

#### Incomparable Courage

Grâce aux Veilleurs, les Gardiens de Talsyn tiennent tête même aux féroces abominations du Chaos.

Si ce personnage rejoint une unité de Gardiens de Talsyn, l'unité gagne la règle spéciale Immunisé à la Psychologie. Si ce personnage quitte l'unité pour quelque raison que ce soit, l'unité perd cette règle spéciale.

#### Parade

Grâce à leur entraînement intensif, les protecteurs des sites sacrés de Talsyn peuvent détourner sans effort les coups de leurs adversaires.

Quand elle combat avec une arme de base et un bouclier, ou une lance Asrai et un bouclier, cette unité améliore sa valeur d'armure de 1.



#### Représenter cette Unité Dans vos Parties

Un Veilleur de Talsyn peut être représenté par un Noble Elfe Sylvain armé de façon appropriée.

## Gardiens de Talsyn

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Gardien de Talsyn	5	5	4	3	3	1	4	2	9	18
Maître de Veille	5	5	4	3	3	1	4	3	9	+6

**Type de Troupe :** Infanterie régulière

**Taille de Socle :** 25 x 25 mm

**Taille de l'Unité :** 5+

**Équipement :** Armes de base, lances Asrai (voir ci-dessous) et armures légères

### Options :

- L'unité entière peut prendre des boucliers.....+1 point par figurine
- Toute unité peut :
  - Promouvoir une figurine en Maître de Veille (champion).....+6 points
  - Promouvoir une figurine en porte-étendard .....+5 points
  - Promouvoir une figurine en musicien .....+5 points
  - Acheter une bannière magique pour une valeur maximale de.....+50 points
- Un Maître de Veille peut acheter des objets magiques jusqu'à un total de .....50 points

**Règles Spéciales :** Ordre Serré, Bien Entraînés, Réflexes Elfiques, Prouesses Martiales, Mouvement à Couvert, Parade (voir page 38), Obstinent, Vétérans

### Prouesses Martiales

Les Gardiens de Talsyn maîtrisent l'art du combat à la lance, et manient leurs armes avec une élégance et une précision surnaturelles.

Une unité ayant cette règle spéciale peut effectuer des attaques de soutien sur son flanc ou son arrière, ainsi que sur son avant.

#### P      F      PA      Règles Spéciales

Lance Asrai      Combat      F      -1      Combat sur Plusieurs Rangs

**Notes :** Une figurine maniant une lance Asrai ne peut pas effectuer d'attaque de soutien à un tour où elle a chargé. À un tour où elle a été chargée dans son arc frontal, une figurine maniant une lance Asrai gagne un modificateur de +1 à son Initiative contre l'unité ou les unités qui chargent.

### Représenter cette Unité dans vos Parties

Les Gardiens de Talsyn peuvent aisément être représentés par des figurines de Gardes Éternels, peintes dans le vert et blanc caractéristique de Talsyn.



## Infanterie



### Gardiens de Talsyn

Chargeés de la protection de la Clairière Royale et du Chêne des Âges, les Gardiens veillent sur certains des sites les plus sacrés d'Athel Loren. Triés sur le volet parmi les membres de la Garde Éternelle par le Seigneur de Talsyn en personne, ces guerriers d'élite bénéficient de l'expérience acquise après des décennies, voire des siècles passés à combattre les plus dangereux ennemis d'Athel Loren. Qu'il s'agisse d'une horde de guerrier ou d'un monstre effroyable, les Gardiens de Talsyn ne cèdent jamais. Quand le bestial Morghur envahit Athel Loren, les Gardiens de Talsyn luttèrent des heures durant, et jusqu'au cœur de la nuit, pour défendre les sites sous leur protection jusqu'à ce que les renforts arrivent pour repousser les Enfants du Chaos.

## Infanterie



### Gardiens des Bêtes

Les Asrai ont toujours vécu en harmonie avec la nature, et s'établissent volontiers dans les régions les plus sauvages du monde. Mais certains d'entre eux vont encore plus loin, délaissant les groupes semi-nomades d'Athel Loren pour vivre en compagnie des animaux de la forêt. Ces Elfes indépendants participent au combat non pas quand les seigneurs Asrai l'exigent, mais quand la forêt elle-même les appelle à se joindre à la chasse.

### Meutes de Bêtes des Elfes Sylvains

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Gardien des Bêtes	5	4	4	3	3	1	4	1	8	11

Type de Troupe : Infanterie régulière

Taille de Socle : 25 x 25 mm

Taille de l'Unité : 1+

Équipement : Arme de base et armures légères

#### Options :

• Chaque Gardien des Bêtes doit prendre 1 des options suivantes\*:

- 1-3 Chiens du Grand-bois ..... +8 points chaque
- 1-3 Chats des Forêts ..... +6 points chaque
- 1-3 Sangliers Sylvains ..... +11 points chaque
- 1 Ours de Loren ..... +20 points

Règles Spéciales : Réflexes Elfiques, Bande Hétéroclite, Mouvement à Couvert, Courir avec la Meute, Tirailleurs

\*Notez que tous les Gardien des Bêtes d'une Meute de Bêtes doivent prendre la même option. En d'autres termes, une Meute de Bêtes ne peut contenir que des Chiens du Grand-bois, Chats des Forêts, Sangliers Sylvains ou Ours de Loren, et non un mélange de différentes bêtes.

#### Courir avec la Meute

À force de chasser en compagnie de leur meute, les Gardiens des Bêtes Elfiques peuvent suivre leurs protégés tout en maintenant leur discipline.

Tant qu'il reste au moins 1 Gardien des Bêtes dans cette unité, l'unité n'est pas soumise à la règle Indisciplinés et les "bêtes de guerre" de cette unité n'ont pas peur des figurines ayant la règle spéciale Attaques Enflammées. En outre, une unité ayant cette règle spéciale peut utiliser la caractéristique de Mouvement de la majorité des figurines de l'unité.

#### Bête de la Forêt

Toute armée faite avec la liste de composition de Grande Armée des Royaumes Elfes Sylvains peut inclure n'importe quel nombre de Meutes de Bêtes des Elfes Sylvains en tant que choix d'Unité Rare.



## Meutes de Bêtes

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Chien du Grand-bois	9	4	-	3	3	1	3	1	5	+8
Chat des Forêts	7	4	-	3	3	1	4	1	5	+6
Sanglier Sylvain	6	3	-	4	4	1	3	1	5	+11
Ours de Loren	5	4	-	4	4	2	3	2	6	+20

**Type de Troupe :** Bête de guerre

**Taille de Socle :** 25 x 50 mm

**Taille de l'Unité :** (Voir le profil du Gardien des Bêtes Elfe Sylvain)

**Équipement :** Griffes, crocs, défenses et dents (compte comme des armes de base)

### Règles Spéciales :

- **Chien du Grand-bois:** Bande Hétéroclite, Courir avec la Meute, Tirailleurs, Bande de Guerre
- **Chat des Forêts:** Arme Perforante (1), Bande Hétéroclite, Courir avec la Meute, Tirailleurs
- **Sanglier Sylvain:** Charge Dévastatrice, Bande Hétéroclite, Défenses Acérées, Courir avec la Meute, Tirailleurs
- **Ours de Loren:** Peau Blindée (1), Coup de Fendoir, Peur, Bande Hétéroclite, Courir avec la Meute, Tirailleurs

### Coup de Fendoir

*Un coup rapide capable d'entailer les armures les plus épaisses.*

Si une figurine ayant cette règle spéciale obtient un 6 naturel quand elle effectue un jet de Blessure pour une attaque effectuée en combat, elle a porté un "Coup de Fendoir."

Les figurines ennemis dont le type de troupe est "infanterie régulière", "infanterie lourde", "cavalerie légère", "cavalerie lourde" ou "bêtes de guerre" n'ont pas droit à une sauvegarde d'armure ni de Régénération contre un Coup de Fendoir (les sauvegardes Invulnérables peuvent être tentées normalement).

*Notez que si une attaque blesse automatiquement, cette règle spéciale ne peut pas être utilisée.*

### Défenses Acérées

*Les défenses tranchantes comme des rasoirs d'un sanglier chargeant à pleine vitesse peuvent causer de terribles dégâts chez un adversaire imprudent.*

Lors d'un tour où un sanglier a chargé, la caractéristique de PA de ses défenses (arme de base) est améliorée de 1.



## Infanterie



### Chiens du Grand-bois

Appréciés des chasseurs pour leurs sens aiguisés et leur férocité, les chiens du Grand-bois peuvent abattre des proies bien plus grandes qu'eux quand ils chassent en meute.

### Chats des Forêts

Chassant silencieusement parmi les buissons, les chats des forêts d'Athel Loren sont de dangereux prédateurs qui bondissent par surprise sur leurs proies.

### Sangliers Sylvains

Brutaux et obstinés, les sangliers défendent leur territoire coûte que coûte, chargeant, encorvant et piétinant quiconque les menace.

### Ours de Loren

Aussi grand qu'un destrier et aussi fort qu'un Ogre, un ours de Loren peut terrasser un homme d'un seul coup de patte.



# CLANS ELFES SYLVAINS

Les Elfes Sylvains se rassemblent parfois en petits groupes nomades d'individus partageant les mêmes valeurs, et que l'on appelle clans. Les Elfes qui font partie de ces groupes ont en commun non seulement des traits de caractère et des comportements, mais parfois aussi des caractéristiques physiques. Les nobles et les chefs de ces clans sont ceux qui en incarnent le mieux les qualités, à tel point que leur clan est aisément identifiable par leur apparence comme par leurs actes.

Pour représenter cela, certains personnages peuvent appartenir soit à un Clan de Changeformes, soit à un Clan de Nobles (un personnage ne peut pas faire partie des deux). Faire partie d'un Clan donne aux personnages l'accès à certains avantages, détaillés dans les pages qui suivent. Les avantages d'un Clan (de Changeformes ou de Nobles) ne s'appliquent pas à la monture d'une figurine (si elle en a une) :

## Clans de Changeformes

*Appelés changeurs, garous ou deux-peaux, les membres des clans de changeformes peuvent adopter l'aspect des créatures d'Athel Loren.*

Nobles et Mages Elfes Sylvains uniquement. Un personnage qui ne fait pas partie d'un clan de Nobles peut appartenir à un clan de Changeformes. Un personnage dans ce cas peut choisir 1 des Aspects suivants quand vous rédigez votre liste de mobilisation. Cependant, les unités qui ont été rejoindes par un Personnage ayant 1 des Aspects suivants ne peuvent pas utiliser le Commandement de ce personnage :

### Aspect du Chien de Chasse ..... +20 Points

*Les membres du clan du chien de chasse combattent en meute pour terrasser leurs proies.*

Un personnage qui adopte l'Aspect du Chien de Chasse, et toute unité qu'il a rejointe, peut relancer tout jet de Touche d'un 1 naturel à la phase de Combat.

### Aspect de l'Ours ..... +15 Points

*Les Elfes sont généralement fins et élancés, mais ceux qui adoptent l'aspect de l'ours sont des guerriers imposants à la musculature puissante.*

"Infanterie" ou "cavalerie" uniquement. Un personnage qui adopte l'Aspect de l'Ours augmente ses caractéristiques de Force et d'Endurance de 1.

### Aspect du Sanglier ..... +10 Points

*Les membres du clan du sanglier sont agressifs et chargent sans hésiter.*

Un personnage qui adopte l'Aspect du Sanglier améliore la caractéristique de Pénétration d'Armure de sa ou de ses armes de 1 à un tour où il a chargé, et gagne la règle spéciale Touches d'Impact (1).

### Aspect du Chat ..... +10 Points

*Cachés parmi les ombres, les membres du clan du chat sont des experts dans l'art de la chasse.*

Un personnage qui adopte l'Aspect du Chat gagne la règle spéciale Arme Perforante (1) et peut relancer tout jet de touche raté pendant un défi.

## Clans de Nobles

Les clans ne partagent pas seulement des caractéristiques physiques, mais aussi des idéaux et des devoirs. Chaque clan de nobles se spécialise dans un style de combat ou une méthode de guerre, sur lesquels les souverains des Elfes Sylvains ont appris à se reposer en temps de guerre. Certains clans mettent l'accent sur un entraînement intensif, là où d'autres frappent sans hésiter, forts de décennies d'expérience.

Nobles et Mages Elfes Sylvains uniquement. Un personnage qui ne fait pas partie d'un clan de Changeformes peut appartenir à un clan de Nobles. Un personnage dans ce cas peut choisir d'appartenir à 1 des Clans suivants quand vous rédigez votre liste de mobilisation :



### Clan des Tisserèves.....+25 Points

Bien que le Clan des Tisserèves soit plus petit que les autres, ses membres sont tous de puissants jeteurs de sorts qui jouent un rôle important dans le maintien de l'équilibre en Athel Loren.

Mages Elfes Sylvains uniquement. Un personnage appartenant au Clan des Tisserèves a une sauvegarde Invulnérable de 5+ et gagne la règle spéciale Esprit des Forêts.

### Clan Éternel.....+20 Points

Ceux des Clans Éternels passent les hivers froids à garder les bois et les clairières les plus sacrés d'Athel Loren.

“Infanterie” uniquement. Un personnage appartenant au Clan Éternel, et toute unité qu'il a rejointe, peut relancer de jet de touche d'un 1 naturel à la phase de Combat. En outre, un personnage appartenant au Clan Éternel, et toute unité qu'il a rejointe, peut relancer tout jet de Blessure raté à la phase de Combat tant qu'ils sont à 6" d'un terrain spécial.

### Clan des Cavaliers Sauvages.....+20 Points

Ceux qui commandent les Clans de Cavaliers Sauvages sont véritablement à l'image de leur suzerain, aussi féroces qu'intrépides.

Nobles Elfes Sylvains uniquement. Un personnage appartenant au Clan des Cavaliers Sauvages doit être monté sur un Coursier Elfique ou un Grand Cerf et ne peut porter qu'une armure légère. En outre, il gagne les règles spéciales Contre-charge, Frénésie, Charge Dévastatrice et Tatouages Talismaniques.

### Clan d'Éclaireurs.....+15 Points

Parfois connus sous le nom de sentinelles ou de voyageurs, les Clans d'Éclaireurs gardent les frontières d'Athel Loren et surveillent les mouvements de ceux qui s'approchent trop près.

“Infanterie” uniquement. Un personnage appartenant à Clan d'Éclaireurs gagne les règles spéciales Tir Rapide et Éclaireur.

# DOMAINE DES TERRES SAUVAGES

**L**es hôtes d'Athel Loren puisent depuis longtemps dans les Vents de Magie pour préserver leur terre et la défendre. Bien avant l'arrivée des Elfes en Athel Loren, les hommes-arbres et les Branchimères maniaient la magie des régions reculées du Vieux Monde avec grâce et assurance, accélérant la croissance d'un bosquet avec la même facilité qu'aurait un Sorcier humain à conjurer une flamme. Depuis qu'ils partagent leur demeure primordiale avec les Asrai, les esprits ancestraux de la forêt ont transmis leurs secrets aux Elfes, qui ont appris au fil des siècles à utiliser ce pouvoir avec une efficacité mortelle.

Bien que cette magie sauvage serve le plus souvent à entretenir les clairières en fleur et accélérer le renouveau de la flore après un hiver particulièrement rude, un mage particulièrement astucieux peut s'en servir pour peser de façon décisive sur le cours d'une bataille. On ne compte plus les fois où les ennemis d'Athel Loren ont été pris dans une embuscade tendue par des Elfes dissimulés par une nappe de brouillard, ou attaqués par des branches animées d'une vie soudaine.

Rares sont ceux qui connaissent les secrets de la magie sauvage en dehors des frontières d'Athel Loren, hormis ceux qui en ont découvert le pouvoir par accident en manipulant imprudemment les Vents de Magie. Ce secret magique bien gardé a permis aux habitants de la grande forêt de détourner les intrus des clairières cachées et pour les guider vers des régions dangereuses, ou de les détruire grâce à des nuées de farfadets et d'insectes, ou encore grâce à des racines étrangleuses et des branches broyeuses.

## Magie de la Forêt

En plus des Domaines de Magie décrit dans le livre de règles de Warhammer: the Old World, certains Sorciers, notamment ceux qui résident au sein des forêts séculaires du Vieux Monde, peuvent connaître des sorts du "Domaines des Terres Sauvages". Comme d'habitude, s'il est indiqué qu'un Sorcier connaît des sorts d'un ou plusieurs Domaines de Magie donnés, vous devez choisir 1 de ces Domaines quand vous rédigez votre liste de mobilisation.

### Brumes Tourbillonnantes (Sort Emblématique)

*La brume qui a égaré tant de voyageurs peut être évoquée pour soustraire les forces d'Athel Loren à la vue de l'ennemi.*

**Type :** Enchantement

**Valeur de Lancement :** 8+

**Portée :** Lanceur

**Effet :** Jusqu'à votre sous-phase de Début de Tour, toute figurine ennemie qui dirige une attaque de tir sur le lanceur, ou toute unité qu'il a rejoint, doit relancer tout jet de Touche d'un 6 naturel.

## 1. Fureur d'Athel Loren

Le lanceur invoque des lianes et des buissons épineux qui jaillissent du sol pour entraver et lacérer quiconque oserait tenter de porter atteinte à Athel Loren et à ses habitants.

**Type:** Projectile Magique

**Valeur de Lancement:** 10+

**Portée:** 18"

**Effet:** L'unité cible ennemie subit D3+1 touches de Force 6, chacune avec une PA de -2 et la règle spéciale Blessures Multiples (2).

## 2. Bénédiction d'Ariel

Invoquant le pouvoir de la Reine-Mage en personne, le lanceur nimbe ses alliés d'une lumière dorée régénératrice.

**Type:** Enchantement

**Valeur de Lancement:** 9+

**Portée:** 10"

**Effet:** Jusqu'à votre prochaine sous-phase de Début de Tour, l'unité cible amie gagne la règle spéciale Régénération (5+).

## 3. Torrent Malveillant

Des nuées de farfadets et d'insectes de la forêt jaillissent du bâton du lanceur et déferlent sur le champ de bataille en une masse grouillante qui mord et pique tout ce qui passe à portée.

**Type:** Vortex Magique

**Valeur de Lancement:** 10+

**Portée:** 15"

**Effet:** Reste en Jeu. Placez un petit (3") gabarit d'explosion de sorte que son trou central soit à 15" du lanceur. Tant qu'il est en jeu, le gabarit est traité comme du terrain dangereux. Le gabarit se déplace de D6" dans une direction aléatoire à chaque sous-phase de Début de Tour. Toute unité ennemie que le gabarit mouvant touche ou passe par-dessus subit 3D6 touches de Force 2, chacune avec une PA de -1.

## 4. Courroux de Durthu

Les ravages dont il a été le témoin ont empli Durthu d'une colère qui imprègne Athel Loren et qui peut être canalisée par ceux qui sont en harmonie avec la forêt.

**Type:** Assailement

**Valeur de Lancement:** 10+

**Portée:** Combat

**Effet:** Chaque figurine du rang combattant d'une unité avec qui le lanceur est engagé doit immédiatement effectuer un test d'Initiative. Chaque figurine qui rate ce test subit D3 touches de Force 4, sans sauvegarde d'armure autorisée (les sauvegardes Invulnérables et de Régénération peuvent être tentées normalement).

## 5. Sentiers Secrets

Les bois d'Athel Loren peuvent hâter le passage de ceux qui agissent dans leur intérêt.

**Type:** Transfert

**Valeur de Lancement:** 8+

**Portée:** 12"

**Effet:** Jusqu'à votre prochaine sous-phase de Début de Tour, l'unité cible amie gagne la règle spéciale Mouvement de Réserve et peut exécuter une Rotation Rapide, même si elle n'en est pas capable normalement.

## 6. Fléau Dégénérant

De même que les racines drainent l'eau du sol, les mages d'Athel Loren drainent la force vitale de leurs adversaires.

**Type:** Maléfice

**Valeur de Lancement:** 9+

**Portée:** 12"

**Effet:** Jusqu'à votre prochaine sous-phase de Début de Tour, l'unité cible ennemi subit un modificateur de -D3 à sa caractéristique de Force (jusqu'à un minimum de 1). Ce sort peut cibler une unité ennemie engagée en combat. Si ce sort est lancé, les effets de tout autre Maléfice précédemment lancé sur l'unité cible expirent immédiatement.

## Objets Magiques



### Trésors Familiaux

Les Elfes Sylvains se sont de tout temps inspirés de la nature pour fabriquer leurs instruments de guerre, utilisant ce que leur donnait Athel Loren pour créer des armes aussi élégantes que mortelles. Leurs grandes lances à pointe en forme de feuille sont enchantées avec des charmes tranchants, leurs flèches affaiblissent leurs victimes et leurs tapisseries resplendissantes sont déployées pour galvaniser leurs guerriers et frapper d'effroi leurs ennemis. Malgré la maîtrise des Elfes dans l'art de forger des armes de guerre, il est certains artefacts produits par la magie d'Athel Loren qu'ils ne sauraient améliorer. Les Asrai vénèrent ces objets entre tous, car rares sont ceux qui possèdent à la fois la force et la volonté requises pour manier la puissance brute de la nature.

# OBJETS MAGIQUES DES ROYAUMES ELFES SYLVAINS

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

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

## Armes Magiques

### Colère de Vaul.....55 Points

Mécontent de son destin, Vaul versa toute sa rage dans ce puissant arc de guerre.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Colère de Vaul	32"	F+1	-2	Attaques Enflammées, Attaques Magiques, Blessures Multiples (2)

**Notes :** Une fois par partie, sauf si le porteur s'est déplacé à la phase de Mouvement précédente, la Colère de Vaul peut tirer comme une baliste, en utilisant la règle spéciale "De Part en Part" (voir page 223 du livre de règles de *Warhammer: the Old World*).

### Faucheuse de Daith .....40 Points

Comptant parmi les plus dangereuses armes forgées en Athel Loren, cette lame peut, dit-on, trancher l'acier sans effort.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Faucheuse de Daith	Combat	F+1	-1	Attaques Magiques

**Notes :** Les figurines ennemis doivent relancer tout jet de Sauvegarde d'Armure réussi contre les blessures causées par cette arme.

### Fierté du Maître de Chasse .....35 Points

Offerte aux favoris d'Orion, cette lance enchantée a au fil des siècles percé le cœur noir de maintes bêtes maléfiques.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Fierté du Maître de Chasse	Combat	F	-2	Attaques Magiques, Blessures Multiples (2)

**Notes :** La fierté du Maître de Chasse ne peut être prise que par les figurines d'une Armée de l'Infamie de la Chasse Sauvage d'Orion. La règle spéciale Blessures Multiples (2) s'applique uniquement contre les figurines dont le type de troupe est "infanterie monstrueuse," "cavalerie monstrueuse," "créature monstrueuse" ou "bélémoth."

### Lames de Feu Éternel.....25 Points

En Athel Loren, tous savent combien le feu peut rapidement consumer tout sur son passage si l'on y prend garde, c'est pourquoi les Elfes Sylvains ne l'emploient qu'en dernier ressort.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Lames de Feu Éternel	Combat	F	-1	Attaques Enflammées, Attaques Magiques, Attaques Supplémentaires (1)

## Armures Magiques

### Manteau du Renouveau.....40 Points

Cette armure enchantée insuffle au porteur la vitalité du printemps, une énergie qui guérit rapidement ses blessures.

Le Manteau du Renouveau est une armure légère. En outre, son porteur a la règle spéciale Régénération (5+).

### Cape de Feuilles Virevoltantes .....30 Points

Le souffle du vent transporte le porteur à toute vitesse.

Figurines dont le type de troupe est "infanterie régulière" ou "infanterie lourde" uniquement. La Cape de Feuille Virevoltantes est une armure légère. En outre, son porteur gagne les règles spéciales Vol (10) et Rapide. Toutefois, le porteur ne peut pas rejoindre d'unité.



## Talismans

### Faveur d'Ariel .....30 Points

Symbole de la bienveillance de la Reine-Mage, cet objet protège son porteur de la magie maléfique de ses ennemis !

Le porteur de la Faveur d'Ariel a la règle spéciale Résistance à la Magie (-2).

### Faveur d'Orion .....25 Points

Ceux qui portent les colifichets offerts par Orion savent que leur lance et leurs flèches trouveront toujours leur cible.

Usage unique. Le porteur de la Faveur d'Orion peut relancer tout jet raté de Touche et/ou de Blessure effectué à la phase de Combat.

## Bannières Magiques

### Tapisserie de Talsyn.....80 Points

Surnommé le Bois de l'Éternité, Talsyn est la plus grande région d'Athel Loren, et ses armes sont un point de ralliement pour tous les Asrai.

Porteur de la Grande Bannière d'une Armée de l'Infamie de l'Ost de Talsyn uniquement. Une figurine portant la Tapisserie de Talsyn augmente sa Portée de Commandement à 18". De plus, les unités amies à la Portée de Commandement du porteur améliorent leur caractéristique de Commandement de 1 (jusqu'à un maximum de 10).

### Bannière de la Chasse Sauvage .....25 Points

Quand sonne le Cor de la Chasse Sauvage, cette grande bannière est déployée, et les guerriers d'Orion sentent l'appel de la chasse au plus profond d'eux-mêmes.

La Bannière de la Chasse Sauvage ne peut être prise que par une figurine d'une Armée de l'Infamie de la Chasse Sauvage d'Orion. Quand on calcule son résultat de combat, une unité portant la Bannière de la Chasse Sauvage peut recevoir un bonus de +1 point de résultat de combat. En outre, l'unité peut relancer les jets de Poursuite.

### Étendard du Froid Matinal .....25 Points

De même qu'elle enveloppe la forêt avant l'aube, la brume protège les fidèles d'Athel Loren du danger.

Le porteur de l'Étendard du Froid Matinal peut lancer le sort Brumes Tourbillonnantes du Domaine des Terres Sauvages en tant que sort Lié, avec un Niveau de Pouvoir de 2.

### Bannière du Printemps .....20 Points

Orné de symboles du printemps, cet étendard confère une vitesse incroyable aux Asrai.

Une unité portant la Bannière du Printemps gagne la règle spéciale Tir Rapide.

## Objets Enchantés

### Couronne de Ramure.....35 Points

*Ce diadème d'or resplendissant orné de bois de cerfs est aussi mortel qu'il est beau.*

La Couronne de Ramure confère à son porteur les règles spéciales Arme Perforante (1) et Touches d'Impact (D3). Cette Touche d'Impact a une caractéristique de Pénétration d'Armure de -2.

### Pierre de Lune des Sentiers Cachés ..... 30 Points

*Seul le pouvoir de pierres de lune très anciennes peut révéler les sentiers les plus secrets d'Athel Loren.*

Usage Unique. Le porteur de la Pierre de Lune des Sentiers Cachées peut lancer le sort Sentier Sylvestre du Domaine d'Athel Loren (voir page 146 de Forces Fantastiques) en tant que sort Lié avec un Niveau de Pouvoir de 3.

### Flèches d'Agonie\* ..... 15 Points

*Enduites de toxines virulentes récoltées dans les profondeurs du Bois Sauvage, les flèches d'agonie entraînent une mort lente et douloureuse à la moindre entaille.*

Usage unique. Figurines avec arc long Asrai uniquement. Une Flèche d'Agonie peut être tirée normalement avec l'arc long Asrai du porteur. Si une figurine ennemie subit une blessure non sauvegardée d'une Flèche d'Agonie, au début de chaque sous-phase de Début de tour suivante, la figurine concernée doit effectuer un test d'Endurance. En cas d'échec, la figurine subit immédiatement une seule blessure sans sauvegarde d'armure ou de Régénération autorisée (les sauvegardes Invulnérables peuvent être tentées normalement).

## Objets Cabalistiques

### Orbe du Solstice d'Été .....35 Points

*C'est au moment du solstice, quand la grande forêt regorge de vitalité, que la magie des Elfes Sylvains atteint l'apogée de sa puissance.*

Une fois par tour, le porteur de l'Orbe du Solstice d'Été peut relancer un jet de Lancement.

### Pendentif du Chêne Sacré ..... 15 Points

*Taillé dans le cœur d'un chêne séculaire abattu dans les profondeurs de la grande forêt, ce pendentif permet à son porteur de puiser dans le pouvoir d'Athel Loren.*

En plus des Domaines de Magie dont il connaît des sorts, le porteur d'un Pendentif du Chêne Sacré peut connaître des sorts du Domaine des Terres Sauvages (voir page 44).

### Sceau de la Reine-Mage ..... 25 Points

*À la veille de la bataille, Ariel, Reine bien-aimée d'Athel Loren, insuffle à divers artefacts une part de son pouvoir. Ces symboles sont ensuite offerts à ses mages favoris.*

Usage unique. Le porteur du Sceau de la Reine-Mage peut l'utiliser avant de faire un jet de Lancement. S'il le fait, il peut appliquer un modificateur de +2 à ce jet de Lancement.



Autorisation de télécharger/imprimer pour un usage strictement personnel.  
© Copyright Games Workshop Limited 2025

**CITADEL**  
MINIATURES

**forge World**  
MINIATURES



WARHAMMER.COM