

La Tribune du Maître de Guerre

WARMMASTER®

Liste des Tribuns

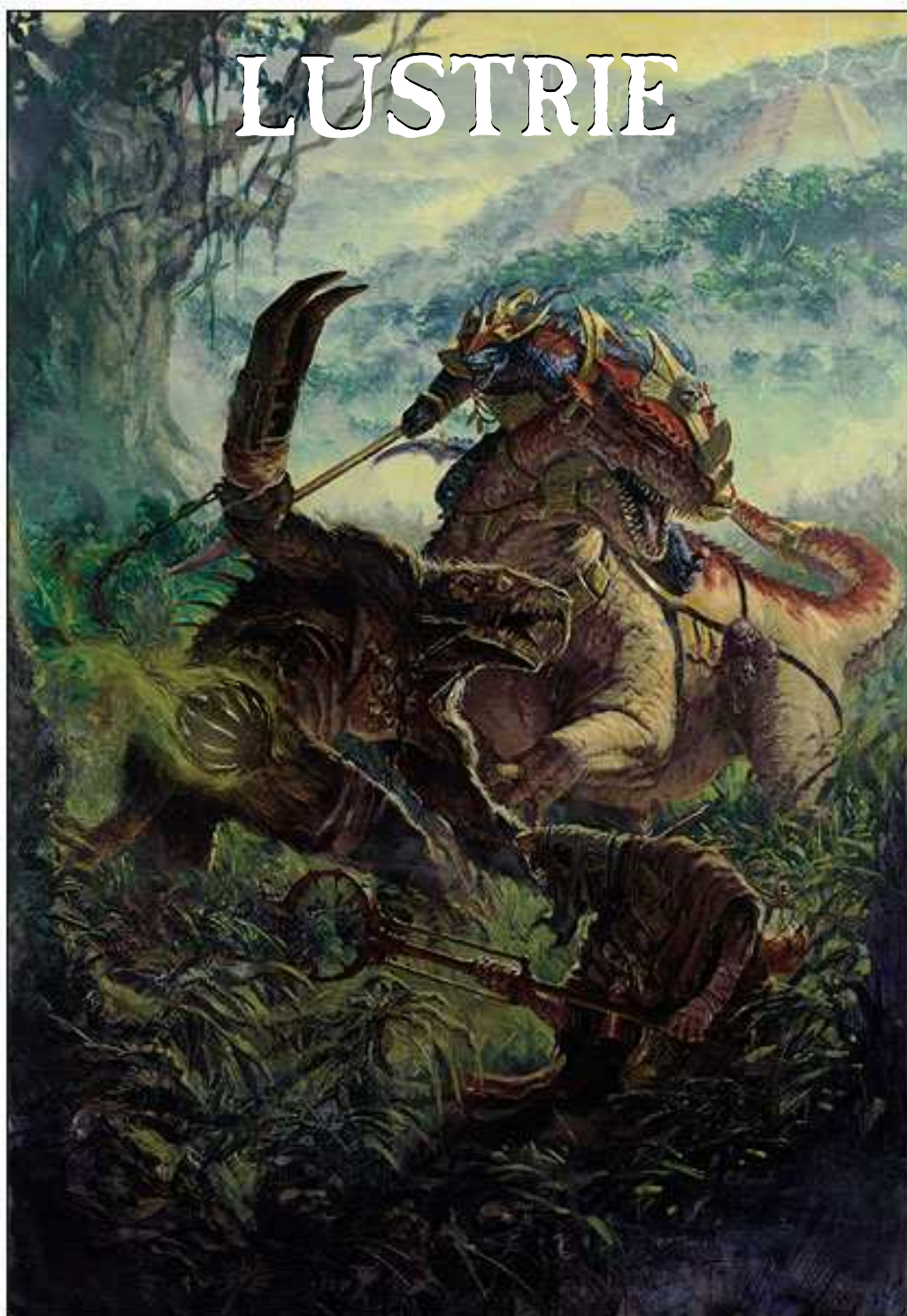
Marc Adda
Grealdehart
Harendal
M.A. Verdier
François Bruntz

Photos/Illustrations

Games Workshop
François Bruntz

Graphisme du titre

Raphaël Pudlowski



Warmaster est un produit Games Workshop, tous droits réservés.

Citadel & le logo Citadel, Eavy Metal, Games Workshop & le logo Games Workshop, ainsi que Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd au Royaume-Uni et dans le reste du monde, Warmaster, Géant Squelette, Chevaucheurs de Dragons, Tank à Vapeur, Canon à Flammes, Gyrocoptère, Feu d'Enfer, Prêtres Liches, Nagash, Pistoliers, Chevaliers Errants, Lance-Rocs, Heaumes d'Argent, Catapulte à Crânes et Dragon Zombie sont des marques de Games Workshop Ltd.

Cet e-zine n'est en aucun cas officiel et n'est aucunement approuvé par Games Workshop Ltd.

Warmaster : Lustrie

Bienvenue dans **Warmaster : Lustrie**, un supplément officiel pour **Warmaster**. Ce Grimoire de la **Tribune du Maître de Guerre** vous permettra de mettre en scène des batailles **Warmaster** en Lustrie où la jungle est toute aussi dangereuse que votre adversaire.

Ce supplément a bien entendu été fortement influencé par *Warhammer : Lustrie*, le supplément équivalent pour *Warhammer Fantasy Battle*. Pourquoi les joueurs de *WFB* auraient-ils eu le droit de se battre en Lustrie et pas les joueurs *Warmaster*?

Dans ce supplément, nous vous proposons de découvrir les différents types de terrain pouvant être rencontrés en Lustrie ainsi que des règles spéciales pour leur donner vie.

La Tribune du Maître de Guerre a également adapté plusieurs des scénarii *WFB* proposés dans *Warhammer : Lustrie* et son supplément *La Conquête du Nouveau Monde*. Ces scénarii ont été utilisés pour créer une petite campagne arborescente opposant les Hommes-Lézards aux Skavens.

Nous vous révéleront également deux listes alternatives pour les Hommes-Lézards et les Skavens, la Légion Rouge de Tehenhauin et la Cour Bubonique de Nurglitch, ainsi qu'une liste d'armées pour jouer les Conquistadores et les Amazones.

Enfin, ce Grimoire contient une petite section Modélisme dédiée à la Lustrie.

Bonne lecture!

Règles spéciales

La Lustrie à Warmaster	3
Événements	4
Rencontres	5

Scénarios

Débarquement	6
Sauvetage	7
Pillage	8
Pris au piège !	9
Défense désespérée	10
Gloire et fortune	11
Campagne - Contagion	12

Listes d'armées

Légion Rouge de Tehenhauin	14
Cour Bubonique de Nurglitch	14
Conquistadores	16
Amazones	18

Modélisme

Quelques idées	20
----------------	----



Warhammer : Lustrie

Warmaster : Lustrie n'aurait bien entendu pas vu le jour si *Games Workshop* n'avait pas eu la bonne idée de proposer aux joueurs *Warhammer* un supplément dédié à la Lustrie.



Ce supplément n'est pas un achat obligatoire pour les joueurs *Warmaster* puisqu'il propose surtout des règles pour *Warhammer* mais certains chapitres peuvent cependant être intéressants. Ainsi, les conseils de modélisme pour créer une jungle digne de ce nom ou la description des affrontements entre Hommes-Lézards et Skavens du Clan Pestilens peuvent parfaitement intéresser l'ensemble des joueurs de l'univers *Warhammer*. De plus, les très complètes règles de campagne, sont très facilement adaptables à *Warmaster*...

Quelle que soit l'échelle, laissez-vous tenter par les combats en Lustrie !



La Lustrie

En Lustrie, l'environnement est un adversaire aussi dangereux que les troupes ennemies. Les généraux avisés doivent en effet savoir utiliser le terrain, des ruines à la jungle impénétrable, tout en évitant ses pièges pour surprendre leurs adversaires. Voici une description des différents types de terrain qui peuvent être rencontrés en Lustrie. Vous trouverez également une Table générique des Terrains qui vous permettra de générer aléatoirement un champ de bataille.

TABLE GÉNÉRIQUE DES TERRAINS DE LUSTRIE						
	1	2	3	4	5	6
1	Rivière	J. Impén.	Jungle	Collines	J. Dense	Marais
2	J. Dense	Ruines	Jungle	Jungle	Jungle	J. Clairse.
3	Jungle	J. Clairse.	Ruines	Jungle	Jungle	J. Impén.
4	Marais	Jungle	Jungle	Rivière	J. Clairse.	Collines
5	Jungle	J. Impén.	Jungle	Jungle	Ruines	Jungle
6	Marais	Jungle	Collines	Jungle	J. Dense	Temple

Divisez le champ de bataille en zone de 60x60cm.

Pour chaque zone, déterminez le nombre d'éléments en lançant 1d3+1 et leur nature en lançant 2d6 sur la table suivante.

Jungle Clairsemée

Zone de sous-bois et de jungle peu dense permettant à la plupart des troupes de manœuvrer.

Terrain dense ouvert à tous les types d'unité.

Jungle et Ruines

Les zones boisées et les ruines des anciens bâtiments des Hommes-Lézards constituent des terrains dangereux.

Terrain dense. Les lignes de vue sont limitées à 2cm.

Jungle dense

Les jungles denses ne sont accessibles qu'à l'infanterie et ce au prix de grosses difficultés à manœuvrer.

Terrain dense. Les lignes de vue sont limitées à 2cm. Les unités à l'intérieur d'une Jungle Dense sont considérées comme étant en formation irrégulière.

Jungle Impénétrable

Au cœur de la Lustrie, certaines jungles restent inaccessibles même aux populations indigènes.

Terrain infranchissable.

Marais

Le continent est truffé de ces zones d'eau stagnante où serpents venimeux et sables mouvants sont légions.

Terrain dense.

Toute unité dont le mouvement (par ordre ou par initiative) débute, termine ou traverse un marais doit tester la confusion à la fin de son mouvement avec 1d6, sur un 6 l'unité devient confuse. Notez que, par cette règle, une unité effectuant une charge peut se retrouver confuse.

Rivière

Des rivières aux énormes fleuves, des centaines de cours d'eau traversent la Lustrie.

Seules les unités d'infanterie peuvent traverser une rivière en dehors d'un pont ou d'un passage clairement accessible à tous. Une unité/brigade d'infanterie atteignant la rivière stoppe automatiquement. Vous devrez donner un ordre formel pour lui faire traverser la rivière. Une unité ne peut terminer son mouvement dans la rivière, ce qui revient à dire que les rivières de plus de 20cm de large sont infranchissables. Les troupes n'utiliseront pas leur initiative pour traverser la rivière, à part s'il s'agit d'infanterie obligée de charger un ennemi à portée, auquel cas elle doit le faire.

Des socles qui se replient dans ou à travers la rivière sont automatiquement détruits.

Temple Homme-Lézard

Les Hommes-Lézards ont érigés de nombreux temples pour canaliser leur puissance magique.

Terrain uniquement accessible aux personnages.

Tout sorcier à l'intérieur du temple bénéficie d'un bonus de +1 pour lancer ses sorts. Tout Maître des Runes à l'intérieur du temple bénéficie d'un bonus de +1 par tour pour dissiper un sort ennemi.

Règle alternative

Une règle alternative est imaginable pour simuler le fait que la Lustrie possède peu de terrain à découvert.

On considère alors que le terrain à découvert (ie sans décors) représente en fait un terrain de type Jungle Clairsemée où la portée de commandement d'un personnage est limitée à 60cm.

Cette règle permet de représenter un champ de bataille particulièrement chargé sans pour autant interdire la cavalerie ou les monstres.

Pour une raison de jouabilité, il est cependant conseillé de considérer que l'infanterie ne subit pas le malus de -1 au commandement dans la Jungle Clairsemée : l'infanterie semble en effet l'unité la plus à même de manœuvrer sans trop de difficulté dans ce type de terrain et cela permet aux joueurs de ne pas subir en permanence le malus de commandement.

Bien entendu, cette règle avantage grandement les armées construites autour de l'infanterie (les Bretonniens vont souffrir!) mais cela paraît logique dans ce type d'environnement, non?

Si vous adoptez cette règle, remplacez le résultat Jungle Clairsemée de la Table des Terrains par Clairière (Terrain à Découvert).



Des ruines dans la jungle



Événements

Vous trouverez ci-dessous une table d'événements, représentant divers aléas susceptibles de s'abattre sur votre armée avant la bataille ou au cours de son déploiement.

Certains scénarios précisent si un seul joueur ou les deux doivent jeter un dé sur ce tableau. Le jet de dé est effectué et ses effets sont appliqués avant que la bataille ne commence, une fois que les deux camps sont déployés mais avant de déterminer qui va commencer la partie.

Les Hommes-Lézards peuvent relancer les résultats notés d'une astérisque.



Les Saurus patrouillent dans la jungle



TABLE DES EVENEMENTS

1D6	Résultat
1	Tempête Tropicale <i>Une terrible tempête s'abat sur le champ de bataille plongeant les deux armées dans la confusion.</i> La tempête dure 1d3 tours. La portée de vue est limitée à 40cm. Tous les personnages subissent un malus de -1 au commandement.
2	Courageuse Course <i>Les éclaireurs de l'armée ont affronté les terribles dangers de la jungle de Lustrie pour repérer les manœuvres ennemies.</i> Vous pouvez ajouter +1 au résultat du dé pour déterminer qui joue en premier si cela est déterminé par un jet de dé. Dans le cas contraire, rien ne se passe.
3-4	Tout va bien (pour l'instant) <i>Malgré les dangers de la jungle, l'armée s'est déployée en bon ordre et attend l'ordre de l'assaut.</i> Aucun effet.
5	Vagues Vapeurs <i>Un léger brouillard recouvre le champ de bataille avant d'être dispersé par le soleil levant.</i> La portée de vue est limitée à 40cm pendant le premier tour.
6 *	Maladie Malodorante * <i>Les guerriers qui explorent la Lustrie ont autant à craindre de l'ennemi que des maladies locales...</i> Désignez une de vos unités. Les guerriers sont atteints par une maladie tropicale, l'unité subit un malus de -1 au commandement pour toute la durée de la partie.





Rencontres

Les jungles de Lustrie cachent bien des surprises (généralement mauvaises) et ceux qui ont l'audace de les explorer le payent souvent au prix fort.

Points de rencontre

Avant le début de la bataille, l'un des deux joueurs jette 1d3+1. Ceci représente le nombre de points dont chaque camp dispose pour jouer des rencontres en cours de partie.

La phase de rencontre

Cette phase a lieu pendant la phase de Tir et de Magie.

Pendant cette phase, le joueur peut choisir une ou plusieurs rencontres dans la table ci-dessous en dépensant le nombre de points de rencontre nécessaires et en appliquant les effets immédiatement.

Dans une même phase de rencontre, un joueur ne peut appliquer qu'une seule fois une même rencontre.



Un démon de la jungle surprend une batterie de canons nains!

TABLE DES RENCONTRES

Rencontre	Coût	Description														
La jungle s'éveille	1 point	<p>La jungle est envahie par des centaines d'insectes et de reptiles vénéneux.</p> <p>Le joueur choisit une unité ennemie située dans une jungle ou jungle dense, cette unité subit 3 attaques sans sauvegarde. L'unité n'est pas repoussée mais doit tester la confusion normalement.</p>														
Le démon de la jungle	2 points	<p>Il arrive parfois que l'un des reptiles géants qui vivent dans la jungle profonde parte à la chasse.</p> <p>Un reptile géant est placé à l'intérieur d'une jungle par le joueur. Il charge immédiatement l'unité la plus proche, l'engage en corps à corps et la poursuit si nécessaire. Dès la fin du corps à corps (victoire, égalité ou défaite), le reptile disparaît.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nom</th> <th>Type</th> <th>Att.</th> <th>PdV</th> <th>Sauv.</th> <th>Taille</th> <th>Note</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Reptile Géant</td> <td>Monstre</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>5+</td> <td>1</td> <td>Terreur.</td> </tr> </tbody> </table>	Nom	Type	Att.	PdV	Sauv.	Taille	Note	Reptile Géant	Monstre	4	4	5+	1	Terreur.
Nom	Type	Att.	PdV	Sauv.	Taille	Note										
Reptile Géant	Monstre	4	4	5+	1	Terreur.										
La malédiction de la jungle	3 points	<p>La jungle est pleine de terres sacrées ou maudites qui plongent les explorateurs dans l'effroi.</p> <p>Un pion "Terre Sacrée" est placée dans une jungle (clairsemée, normale ou dense) ou des ruines. Tout personnage à moins de 15cm du pion souffre d'un malus au commandement de -1 jusqu'à la prochaine phase de rencontre du joueur.</p>														
La jungle est contre nous !	4 points	<p>La jungle semble vivante et s'évertue à empêcher de passer les êtres vivants.</p> <p>Le joueur choisit une jungle ou jungle dense, celle-ci est considérée comme une jungle impénétrable jusqu'à la prochaine phase de rencontre du joueur. Toute unité à l'intérieur de la jungle est bloquée.</p>														
Les guides de la jungle	4 points	<p>Les éclaireurs ont pris contact avec des indigènes qui proposent de guider l'armée dans la jungle.</p> <p>Le joueur choisit une jungle impénétrable, celle-ci est considérée comme une jungle dense jusqu'à la prochaine phase de rencontre du joueur.</p> <p>Utilisable pour contrer « La jungle est contre nous ! ».</p>														



Débarquement

Régulièrement, les côtes de Lustrie sont abordées par des armées d'explorateurs et de pilliers. Le débarquement de ces armées donnent souvent lieu à des affrontement sanglants avec les Hommes-Lézards qui tentent à tout prix de repousser les envahisseurs avant qu'ils ne puissent s'enfoncer dans les terres.

Le scénario Débarquement permet de simuler ces batailles et est idéal pour débiter une campagne en Lustrie.

Présentation

L'attaquant débarque sur la côte du territoire du défenseur. Son objectif est de s'enfoncer le plus loin possible dans les terres pour mettre en place une solide tête de pont.

Armées

Les deux armées sont choisies dans les listes d'armées appropriées.

Déploiement

Les joueurs doivent lancer 1d6. Le plus haut résultat peut décider se déployer en premier ou en second.

Qui joue en premier?

Chaque joueur lance 1d6. Le plus haut résultat peut décider se déployer en premier ou en second. Le joueur qui a déployé ses forces en premier reçoit un bonus de +1.

Durée de la partie

6 tours.

Règles spéciales

Les Événements et les Rencontres sont utilisées par les deux joueurs.

Conditions de victoire

Chaque joueur calcule ses points de victoire normalement. De plus, il reçoit des bonus en points de victoire comme suit :

Attaquant

Chaque unité dans la Zone de Jungle Clairsemée = +100PV

Chaque unité dans la zone de Jungle = +200PV

Chaque unité dans la zone de Jungle Dense = +300PV

Défenseur

Chaque unité dans la zone de Jungle = +100PV

Chaque unité dans la zone de Jungle Clairsemée = +200PV

Chaque unité dans la zone à découvert = +300PV



Hans Weisbeck grimaça en posant le pied sur la plage. Une douleur sourde tirait son estomac, c'était la manifestation physique de son inquiétude. Pourtant tout était calme. Seul le roulement des vagues venant mourir sur le sable chauffé à blanc par le soleil troublait le silence ambiant. Hans fronça les sourcils. La jungle n'était pas si proche que cela de la plage mais il aurait dû pouvoir entendre le chant des oiseaux et les cris des animaux. Il se tourna vers son aide de camp qui se tenait un pas derrière lui.

- Déployez les hallebardiers au plus vite, dit-il, nous devons préparer le terrain pour le reste de l'armée avant que ces démons sauriens ne nous tombent dessus !





Sauvetage

Les Hommes-Lézards ont pris la fâcheuse habitude de sacrifier leurs prisonniers en l'honneur de leurs divinités. Cette pratique amène les explorateurs à organiser de dangereuses opérations de sauvetage...

Présentation

Le défenseur a capturé un membre important de l'armée ennemie et se prépare à l'exécuter. L'attaquant doit le secourir avant qu'il ne soit trop tard.

Armées

Les deux armées sont choisies dans les listes d'armées appropriées.

Champ de bataille

Le combat a lieu dans une clairière. La zone de l'objectif doit être un espace dégagé présentant un élément de décor approprié, qui compte comme une zone de ruines. Pas d'instructions particulières pour le reste de la table.

Déploiement

Le défenseur place l'objectif dans la zone indiquée sur la carte. Il doit placer un personnage au contact de l'élément de décor, et peut placer une brigade dans cette même zone.

Le défenseur déploie ensuite le reste de ses troupes dans la zone indiquée sur la carte.

L'attaquant déploie ensuite son armée dans la zone indiquée sur la carte.

Qui joue en premier?

L'attaquant joue en premier.

Durée de la partie

6 tours.

Règles spéciales

L'heure est venue : Le défenseur doit tuer le captif à un moment précis, à savoir le début de son quatrième tour. S'il le désire, il peut sacrifier son captif plus tôt (hou, le petit joueur!) mais il réduira alors sensiblement ses chances de victoire.

Pour tuer le captif, le défenseur doit avoir au début de son tour au contact de l'autel un personnage.

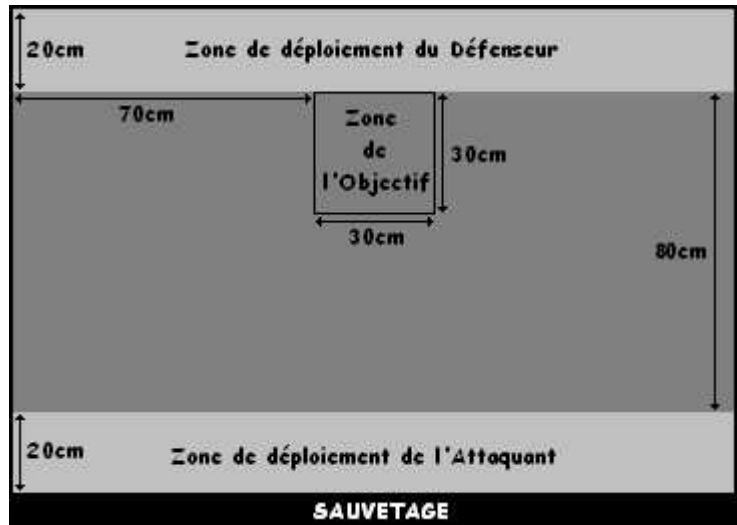
Points de victoire (par tranche de 1000 points d'armée) octroyés pour le sacrifice du captif (voir tableau ci-contre)

Les événements et les rencontres ne peuvent pas être joués dans la zone de l'objectif.

Toutes les unités situées ailleurs que dans cette zone sont sujettes aux Événements et les deux camps peuvent utiliser les Rencontres.

Conditions de victoire

l'armée ayant remporté le plus de points de victoire l'emporte.



POINTS DE VICTOIRE DU SACRIFICE	
Tour 1	0 PV
Tour 2	50 PV
Tour 3	100 PV
Tour 4	300 PV
Tour 5	100 PV
Tour 6	50 PV





Pillage

L'erreur la plus souvent commise par les pillards est de ne pas prendre immédiatement la fuite après leurs vols. Ils doivent alors faire face à la colère des Hommes-Lézards venus récupérer leurs biens...

Présentation

Le défenseur recompte avec avarice le fruit de ses rapines et charge sa précieuse cargaison en vue du voyage de retour. Malheureusement pour lui, l'ennemi lance une attaque avant qu'il ne puisse s'enfuir.

Armées

Les deux armées sont choisies dans les listes d'armées appropriées.

Champ de bataille

Pas d'instruction particulière.

Déploiement

Le défenseur place 1d3+1 pions Trésor dans la zone indiquée sur la carte. Aucun pion ne peut être placé à moins de 30cm d'un bord de table ou à moins de 30cm d'un autre pion. Les pions doivent être répartis équitablement dans la zone de façon à ce qu'au moins moitié (arrondie à l'entier inférieur) soit du côté de l'attaquant.

Le défenseur déploie ensuite son armée. Chaque unité doit être au moins partiellement à moins de 15cm d'un pion Trésor.

L'attaquant déploie ensuite son armée dans la zone indiquée.

Qui joue en premier?

L'attaquant joue en premier.

Durée de la partie

6 tours.

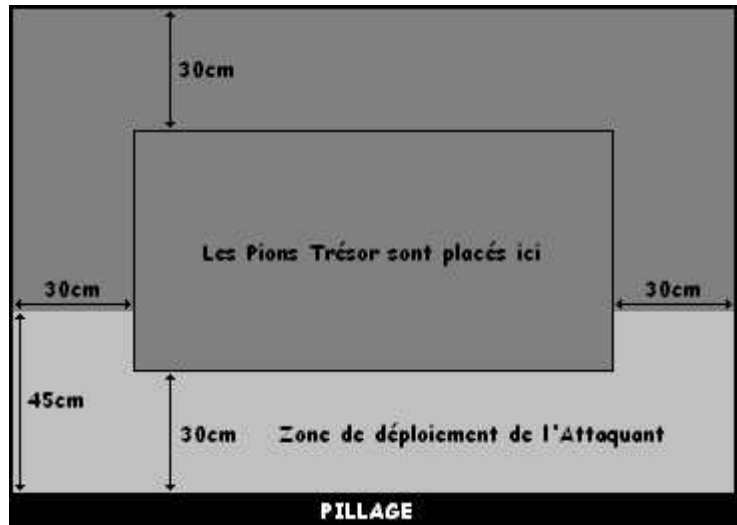
Règles spéciales

Les Événements et les Rencontres sont utilisés par les deux joueurs.

Conditions de victoire

A la fin de la partie, totalisez la valeur de vos unités situées au moins partiellement à moins de 15cm d'un pion Trésor. Les unités réduites à un socle rapportent la moitié de leur valeur en points, les autres rapportent leur valeur en points. Le camp totalisant le résultat le plus haut l'emporte.

La bataille se joue jusqu'à la fin des 6 tours. L'atteinte du point de rupture ne met pas un terme à la bataille. La mort du général entraîne une défaite automatique.



Gnyrt et ses guerriers des clans émergèrent d'un des tunnels. Le Skaven serrait entre ses pattes un artefact qu'il avait arraché des bras d'une antique statue représentant un Prêtre-Mage Slann.

Tout autour de lui, d'autres Skavens sortaient à l'air libre. La plan du Prophète Gris avait fonctionné à merveille : la cité-temple des Hommes-Lézards avait été envahie par ses catacombes et avant que les gardes du temple ne puissent réagir, les assaillants avaient rapidement disparu avec leur butin, des trésors pillés un peu partout dans la cité.

Gnyrt ne savait pas vraiment à quoi pouvait bien servir ce qu'il avait lui-même dérobé mais il tremblait d'excitation à l'idée même de recevoir sa récompense du Prophète Gris.

Soudain, le tonnerre gronda et le ciel s'obscurcit. Gnyrt huma l'air et sentit le danger. Il rassembla ses guerriers et chercha l'ennemi du regard.

Les Hommes-Lézards n'avaient pas pris la peine de poursuivre les Skavens dans les tunnels. Grâce à l'art divinatoire de son Prêtre-Mage, l'ost de la Cité-Temple s'était directement rendue à l'endroit où la verminhorde se rassemblerait.

Les cohortes de Saurus appuyées par des formations de Skinks sortirent de la jungle tandis que les Skavens tentaient désespérément de réunir leurs troupes.

Le sacrilège commis par les hommes-rats serait lavé dans le sang...





Pris au piège !

Les nombreux cours d'eau qui sillonnent la Lustrie sont souvent l'occasion pour les Hommes-Lézards de prendre en embuscade les armées qui viennent piller leurs terres.

Présentation

Les envahisseurs sont vulnérables alors qu'ils traversent un cours d'eau au beau milieu de la jungle. Tandis que les premiers d'entre eux pénètrent dans l'onde, l'ennemi attend sur l'autre rive le moment idéal pour attaquer.

Armées

Les deux armées sont choisies dans les listes d'armées appropriées.

Champ de bataille

Une rivière traverse la table dans le sens de la longueur. Pas d'instructions particulières pour le reste du champ de bataille.

Une fois le décor en place, le défenseur désigne une longueur de rivière de 15cm qui représente le gué. C'est la zone qu'il pourra utiliser pour traverser.

Ensuite, l'attaquant peut repositionner un élément de décor de son côté de la rivière, puis le défenseur fait de même de son côté s'il le désire.

Cela représente les efforts des deux camps pour trouver un terrain favorable.

Déploiement

Le défenseur place son armée de son côté de la rivière, dans un couloir de 40cm de large partant du gué vers son bord de table.

L'attaquant déploie son armée de son côté de la rivière.

Qui joue en premier?

L'attaquant joue en premier, mais il peut décider de laisser commencer le défenseur.

Durée de la partie

6 tours.

Règles spéciales

Événements et Rencontres s'appliquent aux deux camps.

Conditions de victoire

A la fin de la partie, l'attaquant obtient 500 points de victoire (par tranche de 1000 points) supplémentaires si aucune unité du défenseur ne se trouve sur sa moitié de table. Le défenseur, quant à lui, obtient 100 points de victoire (par tranche de 1000 points) supplémentaires par unité de deux socles ou plus présente dans la moitié de table du défenseur.



Krys Tirk, seigneur de guerre du clan Tirkkit, distribuait des coups de griffes et des morsures aux esclaves qui refusaient obstinément d'entrer dans la rivière sous le prétexte fallacieux qu'ils ne savaient pas nager. Heureusement, le reste de l'armée avait déjà commencé à traverser le cours d'eau.

- *Vite, vite ! tonna le skaven. Les choses vertes sont juste derrière !*

Quelques jours plus tôt, les skavens de Tirk avaient lancé des raids surprises contre la cité-temple d'Itza. Malheureusement, les hommes-lézards n'avaient pas spécialement eu l'air étonné et les hommes-rats avaient rapidement été repoussés. Sa verminhorde harcelée de toutes parts par les habitants de Lustrie, Tirk avait donné l'ordre de battre en retraite derrière la rivière Xi, frontière naturelle du domaine d'Itza.

Un coureur d'égout se faufila près du seigneur de guerre skaven et pointa une griffe vers l'autre rive.

- *Les choses vertes ne sont plus derrière derrière...*



Défense Désespérée

Les temples sacrés des Hommes-Lézards sont la cible prioritaire des aventuriers et pillards qui explorent la Lustrie. Ces temples renferment bien souvent des artefacts d'une grande valeur. Mais les Hommes-Lézards en sont les gardiens et ils sont sans pitié pour les profanateurs...

Présentation

L'envahisseur lance une attaque de grande envergure sur un sanctuaire du défenseur. La simple présence d'ennemis dans un endroit sacré risque de le corrompre à jamais, et les défenseurs se préparent à se sacrifier jusqu'au dernier pour éviter un tel blasphème.

Armées

Les deux armées sont choisies dans les listes d'armées appropriées.

Champ de bataille

Pas d'instruction particulière.

Déploiement

Le défenseur place un élément de décor représentant l'objectif n'importe où dans la zone de l'objectif. Le défenseur place ensuite son armée dans sa propre zone. L'attaquant se place dans sa zone de déploiement.

Qui joue en premier?

Chaque joueur lance 1d6. Le plus haut résultat joue en premier.

Durée de la partie

6 tours.

Règles spéciales

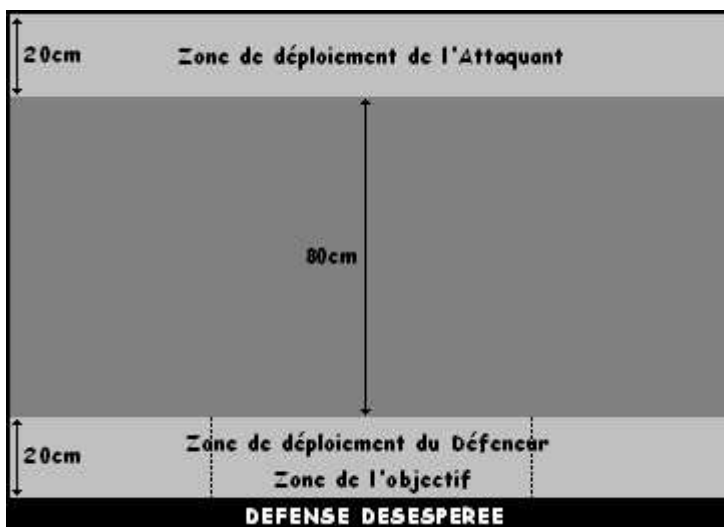
L'attaquant et le défenseur sont sujets aux Événements et aux Rencontres.

Sol Sacré

La zone de l'objectif est un sol sacré : aucune Rencontre ne peut y être jouée et les figurines qui entrent en jeu après le début de la partie ne peuvent arriver dans cette zone ou y être invoquées. Elles ne peuvent pas non plus y entrer lors du tour où elles arrivent en jeu.

Conditions de victoire

L'attaquant l'emporte s'il parvient à mettre au contact de l'objectif n'importe quel socle d'une unité non confuse et si ce socle est toujours au contact de l'objectif à la fin du tour suivant du défenseur. S'il n'y parvient pas, le défenseur gagne.



L'obscurité était tombée sur le temple sacré de Xalti et un silence oppressant régnait dans la jungle. Les gardiens Saurus du temple ressentaient le changement subtil d'atmosphère et les patrouilles avaient été renforcées.

Marglus, champion de Nurgle, observait avec mépris les préparatifs des hommes-lézards. Xalti renfermait des artefacts nécessaires à l'accomplissement de la volonté de son maître et il s'en emparerait.

La jungle s'était tue au passage des guerriers et des mutants de l'armée du démon, comme pour marquer sa réprobation face au viol des lois élémentaires de la nature et, nota Marglus, comme pour prévenir les gardiens du temple du danger qui approchait.

Le démon fit un léger signe de la tête et ses troupes s'ébranlèrent lentement pour engager le combat.

Bientôt les artefacts de Xalti seraient au service de Nurgle ricana Marglus.

Gloire et Fortune

La jungle et les Hommes-Lézards ne sont pas les seuls dangers pour les armées d'exploration de Lustrie : bien souvent, elles doivent s'affronter entre elles pour pouvoir prendre possession des ruines d'une antique cité ou d'un temple rempli d'artefacts...

Présentation

Deux armées sont sur le point de trouver de quoi faire leur fortune et de combler leurs ambitions...

Champ de bataille

Le champ de bataille peut être mis en place normalement. Un objectif, représenté par un élément de décor particulier d'environ 15x15cm, doit être placé au centre de la table.

Déploiement

Les joueurs doivent lancer 1d6. Le plus haut résultat peut décider se déployer en premier ou en second.

Qui joue en premier?

Chaque joueur lance 1d6. Le plus haut résultat joue en premier.

Le joueur qui a déployé ses forces en premier reçoit un bonus de +1.

Durée de la partie

6 tours.

Règles spéciales

Événements et Rencontres s'appliquent aux deux camps.

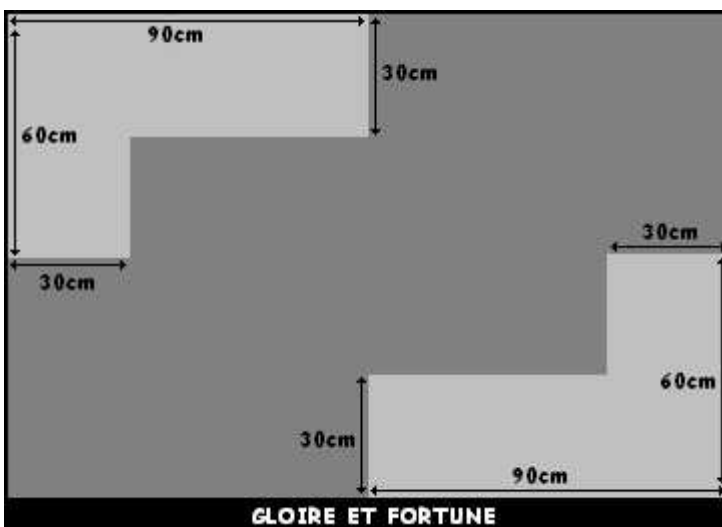
Tempête magique

Une tempête magique fait rage au-dessus du champ de bataille. Des éclairs mortels frappent régulièrement le sol. Au début de chaque tour, chaque joueur désigne une unité ennemie et lance 1d6, sur un résultat de 6+, l'unité subit 3 attaques sans sauvegarde. Une unité touchée par un éclair n'est pas repoussée mais doit tout de même tester la confusion.

A chaque tour après le premier, ajouter +1 au résultat du dé. Ainsi, au deuxième tour, l'unité visée est touchée sur un 5+, au troisième tour sur un 4+, etc.

Conditions de victoire

L'armée qui possède l'unité non confuse la plus proche de l'objectif à la fin de la bataille l'emporte. En cas d'égalité, ie si deux unités ennemies sont à la même distance de l'objectif, c'est le joueur dont la valeur de l'unité (divisée par deux si l'unité a perdu la moitié ou plus de ses socles) est la plus importante qui l'emporte.



Alors que d'épais nuages noirs couraient au-dessus de la jungle, l'armée du nain de Kazad Torkal déboucha enfin dans la vaste clairière entourant l'antique Temple de Quetza. L'édifice sacré avait miraculeusement échappé à la destruction lors des invasions Skavens et la légende voulait qu'il regorge d'or et de trésors.

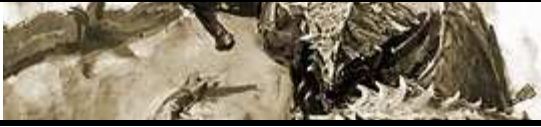
Un éclair déchira le ciel et éclaira la clairière d'une lumière verdâtre. Arthror, le Maître des Runes, tressaillit. Une magie antique protégeait le temple et il espérait que le pouvoir des anciennes runes naines suffirait à protéger les fiers guerriers de la forteresse.

A l'autre bout de la clairière une grande horde de peaux-vertes émergea à son tour de la jungle.

Le général nain s'avança devant les rangs serrés de ses troupes et brandit sa hache en signe de défi. Plus loin, un puissant seigneur de guerre orque noir lui répondit par un rire moqueur.

La bataille pour le Temple de Quetza pouvait débuter !





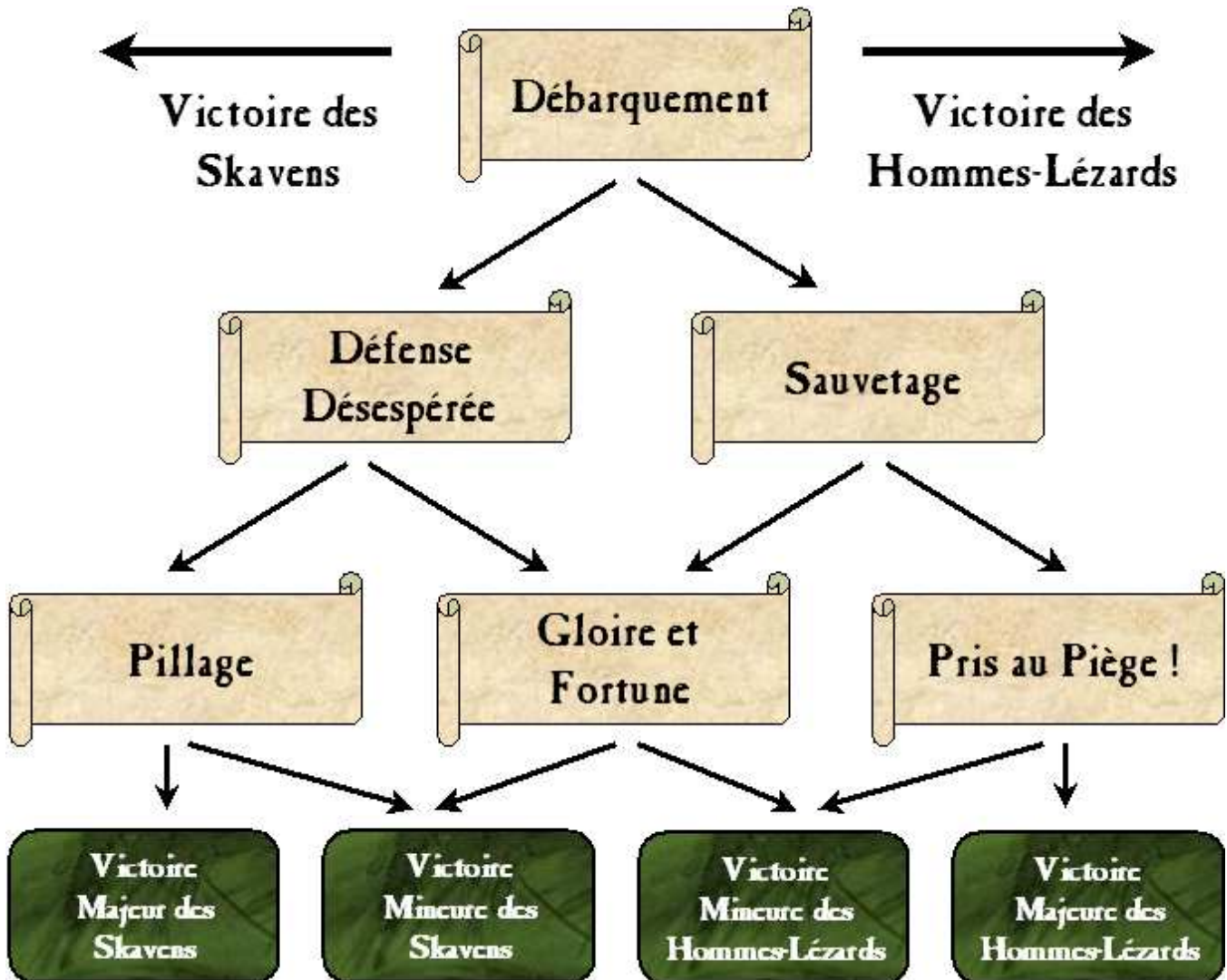
Contagion

Contagion est une campagne arborescente pour Warmaster mettant en scène les Skavens et les Hommes-Lézards. Les deux belligérants peuvent bien entendu être remplacés par n'importe quelle armée de votre choix.

Pendant l'Age des Conflits, la Lustrie dut faire face à la pire invasion de son histoire. L'empire des Hommes-Lézards était en effet devenu la cible du clan Pestilens qui avait conclu un pacte abominable avec la divinité de la corruption. Cette campagne vous propose de revivre l'une des offensives des Skavens contre les Hommes-Lézards. A l'image de la tactique

choisie par le Clan Pestilens pendant ces siècles de combat, les Skavens tentent de répandre leurs miasmes dans le domaine des Hommes-Lézards.

Esrith était l'un des lieutenants de Nurglitch lorsque les hordes de Skavens s'abattirent sur les jungles de Lustrie. Il suivit son maître dans les affres de la dégénérescence et devint rapidement un Seigneur de la Peste redouté. Satisfait de l'évolution de son élève, Nurglitch lui donna le commandement d'une Verminhorde pour faire tomber la cité-temple d'Azkalt.



Contagion = Suite

La campagne *Contagion* reprend l'ensemble des scénarios présentés dans ce supplément. Voici une présentation du contexte de chacune de ces batailles et quelques éléments vous précisant à chaque fois qui sont les attaquants et qui sont les défenseurs.

Débarquement

La verminhorde du Seigneur de la Peste Esrith débarque sur les côtes contrôlées par la cité-temple d'Azkalt. Mais l'arrivée des Skavens n'est pas passée inaperçue et ils doivent affronter les Hommes-Lézards avant de pouvoir pénétrer plus avant dans le territoire sous la protection d'Azkalt.

Pour revivre cette bataille, utilisez le scénario *Débarquement* où les Skavens jouent les Attaquants et les Hommes-Lézards les Défenseurs.

Défense Désespérée

Le débarquement sur les côtes d'Azkalt a été un succès pour les Skavens d'Esrith. Après avoir réussi à percer les défenses des Hommes-Lézards, les guerriers du Clan Pestilens menacent maintenant les bassins de frai de la cité.

Les Hommes-Lézards ont organisé en urgence la défense de leurs bassins de frai. Pour revivre cet affrontement, utilisez le scénario *Défense Désespérée* où l'objectif est un ensemble de bassins de frai d'Azkalt. Les Skavens jouent les Attaquants et les Hommes-Lézards les Défenseurs.

Pillage

Le Seigneur de la Peste Esrith peut être content de lui. Après avoir contaminé les bassins de frai d'Azkalt, ses Skavens ont profité de la confusion chez les Hommes-Lézards pour lancer un raid contre la cité et en piller les artefacts.

Les hommes-rats se sont emparés de trésors inestimables et les Hommes-Lézards ont réuni leurs dernières forces pour les empêcher de fuir avec leur butin.

Utilisez le scénario *Pillage* où les Skavens sont les Défenseurs et les Hommes-Lézards les Attaquants.

Gloire et Fortune

Les récentes batailles entre Hommes-Lézards et Skavens n'ont pas permis à l'un des deux camps de prendre un avantage décisif sur son ennemi. Esrith décide alors de prendre pour cible l'un des temples les plus sacrés d'Azkalt. Les deux armées se font face avec comme objectif le contrôle du temple...

Pour revivre cet affrontement, utilisez le scénario *Gloire et Fortune* où l'objectif représente le temple sacré d'Azkalt.

Sauvetage

Le débarquement de la verminhorde du Seigneur de la Peste Esrith a été un véritable désastre. Les Skavens ont réussi à prendre pied sur les rivages d'Azkalt mais ils ont subi de très lourdes pertes et ils sont constamment harcelés par les Hommes-Lézards. Pire encore, Esrith lui-même a été capturé et doit être sacrifié à Sotek. Sraat, son âme damnée, sait qu'il ne peut mener ses troupes à la victoire sans le Seigneur de la Peste, il lance alors une offensive désespérée pour délivrer son maître.

Utilisez le scénario *Sauvetage* où les Skavens jouent les Attaquants et les Hommes-Lézards les Défenseurs. Le captif est représenté par Esrith mais Sraat est considéré comme le général de l'armée et possède ses caractéristiques.

Pris au piège!

Esrith a été capturé puis sacrifié par les Hommes-Lézards malgré les efforts de Sraat pour le libérer. Les Skavens n'ont connu que des défaites depuis qu'ils ont posé la patte sur le territoire de la Cité Temple d'Azkalt. Ils sont poursuivis par les Hommes-Lézards et n'ont plus qu'une idée en tête : fuir ! Mais pour échapper à leurs ennemis, ils doivent franchir la rivière Xiget. Et Les Hommes-Lézards leur y ont tendu une embuscade pour les écraser définitivement.

Pour revivre cet affrontement, utilisez le scénario *Pris au Piège!* où les Skavens jouent les Défenseurs et les Hommes-Lézards les Attaquants.





La Légion Rouge De Tehenhauin

Sur le champ de bataille, la Légion Rouge de Tehenhauin combat à la façon de sa divinité tutélaire, le serpent à deux queues. De même que le reptile se faufile dans le sous-bois, la Légion Rouge connaît bien la jungle et l'utilise pour approcher silencieusement de l'ennemi, attendant le bon moment pour se manifester. Lorsqu'elle attaque, la Légion frappe pour tuer, concentrant son venin mortel sur le point faible des lignes ennemies. Dans l'histoire des hommes-lézards, les bassins de frai ont donné naissance à de multiples éclosions de ce type lorsque l'empire était menacé, mais la plus grande armée de Sotek était menée par Tehenhauin, Prophète de Sotek et Fléau des Rats.

Troupes	Type	Att.	PdV	Armure	Cmd	Taille	Coût
Machine des Dieux	Monstre	6/4	10	4+	-	1	250
Prophète Skink	Général	+2	-	-	9	-	125
Tehenhauin	Général	+2/2	-	-	9	-	150



Unités disponibles

Pour jouer la Légion Rouge de Tehenhauin, vous pouvez utiliser les règles spéciales et les profils de la liste d'armée Homme-Lézard pour Warmaster avec les restrictions suivantes.

Unités déployables	Min/Max
Tehenhauin, Prophète de Sotek	1
Prophète Skink (Général)	1
Héros Skink	-/2
Chaman Skink	-/1
Héros Saurus	-/1
Salamandres	-/2
Unité de Skinks	2/-
Unité de Guerriers Saurus	2/-
Unité de Chev. de Sang Froid	-/2
Unité de Kroxigors	-/2
Unité de Terradons	-/1
Machine des Dieux	-/1

Règles spéciales

Prophète Skink

La Légion Rouge n'est jamais dirigée par un Slann mais par Tehenhauin dont vous trouverez les caractéristiques plus loin ou par un Prophète Skinks, un de ses lieutenants.

Machine des Dieux

Au plus fort du siège de Quetza, le Prophète Tehenhauin mena un petit groupe de ses disciples dans les profondeurs de la jungle

entourant la cité-temple.

Au troisième jour de son départ, à l'aube, le prophète de Sotek revint monté sur une puissante bête semblable à un stégadon. Sur son dos se trouvait un artefact aussi antique que puissant, et façonné selon les méthodes des Anciens eux-mêmes. Sur ordre du prophète, l'objet fut activé et commença à émettre un panache lumineux. Une énorme comète à deux queues jaillit alors du firmament pour s'abattre en une terrible explosion au milieu des hordes skavens, tuant des centaines d'hommes-rats en un instant. Cette machine de guerre des Anciens s'avéra n'être que la première d'une série de douze que Tehenhauin trouva dans les lieux les plus secrets de la jungle, avant de les éveiller de leur sommeil millénaire. Il est dit que seul un véritable élu des Anciens peut employer de telles armes et elles sont d'une grande rareté sur les champs de bataille de Lustrie.

La Machine des Dieux suit les mêmes règles que les Stégadons à l'exception des règles de tir : la Machine des Dieux montée sur le dos du Stégadon est une arme magique semblable, quant à son fonctionnement, à une catapulte, elle a une portée de 60cm sur 360°, elle annule les sauvegardes et elle ne peut pas tirer en contre-charge.

Tehenhauin, Prophète de Sotek

Tehenhauin peut être déployé comme général de la Légion Rouge, dans ce cas il n'est pas possible de déployer de Prophète Skink.

C'est un sorcier ayant accès aux sorts des Hommes-Lézards.

En tant que Prophète de Sotek, il est accompagné par des nuées de serpents qui lui confèrent 2 attaques d'une portée de 15cm utilisables lorsqu'il a rejoint une unité.





La Cour Bubonique De Nurglitch

Les Skavens du clan Pestilens arborent leur corruption comme preuve de leur dévotion envers tout ce qui est répugnant. Ceux-ci émergèrent des restes des bandes Skavens qui pénétrèrent en Lustrie, dont la majorité succomba aux maladies tropicales. Les survivants signèrent alors un pacte avec un nouveau dieu. Ils reçurent en présent de nouveaux fléaux et épidémies, qui éclipsaient les infections locales pourtant redoutables.

Unités disponibles

Pour jouer la Cour Bubonique de Nurglitch, vous pouvez utiliser les règles spéciales et les profils de la liste d'armée Skaven pour Warmaster avec les restrictions suivantes.

Unités déployables	Min/Max
Nurglitch Archiprêtre de la Peste	1
Seigneur de la Peste (Général)	1
Prêtre de la Peste (Héros)	-/2
Prêcheur de la Peste (Sorcier)	-/1
Moines de la Peste	2/4
Guerriers des Clans	2/4
Nuées de Rats	-/4
Rats-Ogres Déments	-/2
Rejeton Pestilens	-/1
Chaudron au Mille Véroles	-/1

Règles spéciales

Seigneur de la Peste

Quand la Cour Bubonique n'est pas dirigée par Nurglitch, c'est un Seigneur de la Peste qui en prend le commandement. Un Seigneur de la Peste possède les mêmes statistiques et règles spéciales qu'un Prophète Gris Skaven.

Prêcheurs de la Peste

Les Prêcheurs de la Peste ont accès aux sorts Skavens habituels.

Chaudron aux Mille Véroles

Le Chaudron aux Mille Véroles est une création infâme du clan Pestilens. Inspirant les troupes à proximité, il apporte également une grande puissance magique au Seigneur de la Peste. Le Chaudron est un artefact réservé au Général de l'armée. Son mouvement est limité à 40cm. Tout personnage Skaven à moins de

Troupes	Type	Att.	PdV	Armure	Cmd	Taille	Coût
Rats-Ogres Déments	Infanterie	4	4	5+	-	3	110
Rejeton Pestilens	Monstre	5	4	3+	-	1	100
Nurglitch	Général	+2	-	-	9	-	150
Chaudron au Mille Véroles	Monture	+0	-	-	-	-	100



30cm reçoit un bonus de +1 au commandement.

Le Chaudron permet au général de relancer un sort raté à moins que le premier résultat soit un 1.

Rats-Ogres Déments

Les Rats-Ogres utilisés par le Clan Pestilens sont devenus hors de contrôle car ils ont été privés depuis longtemps de leurs Maîtres de Meute.

Ces Rats-Ogres sont frénétiques : ils doivent charger par initiative et poursuivre dès qu'ils le peuvent. Ils ne sont pas repoussés par les tirs et ils sont insensibles à la Terreur.

Rejeton Pestilens

Horribles mutants issus de la dégénérescence du clan, les Rejetons Pestilens sont des créatures abominables.

Les Rejetons Pestilens ne peuvent pas recevoir d'ordre lors de la phase de commandement à moins d'appartenir à une brigade composée d'au moins une unité autre qu'un Rejeton. Les Rejetons peuvent cependant agir par initiative normalement. Les Rejetons Pestilens causent la Terreur.

Nurglitch, Archiprêtre de la Peste

Nurglitch fut le premier Seigneur de la Peste du clan Pestilens, responsable non seulement de l'avènement de celui-ci et de l'obtention d'un siège au conseil des treize, mais aussi de la corruption qui afflige le corps et l'âme de ses fidèles.

Nurglitch peut être déployé comme général de la Cour Bubonique, dans ce cas il n'est pas possible de déployer de Seigneur de la Peste. C'est un sorcier ayant accès aux sorts des Skavens. Son aura répugnante cause la Terreur.





Conquistadores

L'estalie est un pays pauvre qui se remet doucement de la grande période de guerre contre l'envahisseur Arabien. Elle est aussi morcelée en petits états que les droits féodaux opposent parfois dans des luttes intestines. L'inquisition a bien du mal à maîtriser les ardeurs belliqueuses des grands seigneurs, malgré ses actions souvent extrémistes. Le commerce difficile est centré sur la côte, et la vie est dure dans les pueblos de l'arrière pays...

Cependant, on raconte qu'au-delà de la mer de l'ouest, il existe un grand continent vierge. On parle d'une civilisation disparue et de trésors oubliés dans des cités en ruine. Souvent animés par le gain, mais aussi dans l'espoir de trouver des perspectives de vie meilleure, nombreux sont ceux qui ce sont enrôlés dans les armées de princes marchands et des seigneurs fortunés pour tenter leur chances. Quelques uns se seraient aussi implantés. On les appelle les conquistadores, car là bas... Tout est à prendre.

REGLES SPECIALES

Forbans

Condamnés à de fortes peines, les forbans ont pu échapper à la prison en s'enrôlant dans les forces partant pour le nouveau monde.

Les forbans se comportent de la même manière que les tirailleurs de la liste d'armée de l'Empire. Ils peuvent accompagner, les unités de conquistadores à pied de tous les types. Leur sauvegarde d'armure est identique à l'unité à laquelle ils sont rattachés.

Marines

Constitués de marins débarqués, servants sur la marine estalienne. Ils sont équipés d'arbalètes et d'épées.

Les marines combattent peu en rangs serrés, et leurs techniques d'abordage, la coordination de leur mouvement et combat est bien adaptée au terrain difficile. Ils ne subissent pas de pénalité de commandement en terrain difficile. Ce bonus est perdu s'ils constituent une brigade avec des unités non Marines.

Conquistadores (arquebusiers)

Leurs arquebuses infligent une pénalité de -1 à la sauvegarde.

Troupes	Type	Att.	PdV	Armure	Cmd	Taille	Coût	M/M
Forbans	Infanterie	3	3	Sp	-	1	30	-/-
Marines	Infanterie	3/1	3	-	-	3	65	-/4
Conquistadores	Infanterie	3	3	5+	-	3	60	2/-
Conquistadores	Infanterie	3/1	3	6+	-	3	85	1/-
Arquebusiers								
Milice Coloniale	Infanterie	3	3	6+	-	3	45	-/2
Conquistadores	Cavalerie	3/1	3	6+	-	3	90	-/3
Pistoleros								
Conquistadores	Cavalerie	3	3	5+	-	3	80	-/3
Montés								
Moines Soldats	Cavalerie	3	3	5+	-	3	90	-/2
Artillerie Légère	Artillerie	1/2r	2	-	-	2	75	-/1
Général	Général	+2	-	-	9	-	125	1
Héros	Héros	+1	-	-	8	-	80	-/1
Inquisiteur	Sorcier	+0	-	-	8	-	80	-/1



Milice coloniale

Formée à partir des colons implantés et de volontaires aventuriers. Beaucoup se joignent également aux troupes des conquistadores afin de pouvoir profiter des découvertes. Les perspectives de trésors sont parfois suffisantes pour attirer les candidats.

Conquistadores Pistoleros

Les Pistoleros bénéficient d'un angle de tir de 360° et d'une portée de 15cm.

Conquistadores montés

Ils sont généralement composés à partir de la basse noblesse, ou des bouillonnants nobles des différents royaumes.

Moines soldats

L'adversité est un bon moyen de tester la foi des frères convers. Le nouveau monde est propice pour juger de l'aptitude des candidats templiers. C'est aussi un moyen pour l'inquisition de marquer sa présence et émuler les troupes durant leurs campagnes en territoires inconnus.

Les Moines Soldats sont immunisés à la Terreur.



Conquistadores (suite)

Artillerie légère

Les canons d'ordonnance sont bien trop lourds pour accompagner les armées de conquistadores dans leur progression sur les terrains denses et difficiles du nouveau monde. Pour bénéficier d'un soutien d'artillerie, les conquistadores utilisent des canons légers.

L'Artillerie Légère se comporte comme les Grands Canons Impériaux mais sa portée est de 40cm.

Inquisiteur

Les Inquisiteurs ont accès aux prières de l'Inquisition.

FIGURINES

La gamme de figurines de L'Empire et, dans une moindre mesure, des Bretonniens pour *Warmaster* offre assez de choix pour pouvoir réaliser une armée de Conquistadores. Rappelez vous toutefois que les schémas de couleurs doivent rappeler le type hispanique.

STRATEGIES

Pour ceux qui ont l'habitude de jouer l'Empire ou les chiens de guerre, il n'y aura pas de grandes différences dans la sélection de l'armée. Cependant il existe quelques points forts et points faibles à prendre en compte.

L'infanterie est excellente, la sauvegarde donnée aux arquebusiers, aux marines et l'association des forbans donneront beaucoup de fils à retordre à la plupart de leurs adversaires. Ceci est d'autant plus valable que les couverts seront une bénédiction et en Lustrie il y en a beaucoup.

Il est préférable de prendre le maximum de personnages permis et de limiter les ordres pour chaque personnage à cause des pénalités de couvert et des grandes portées d'ordre, voire le nombre d'unités suivant votre sélection.

La Cavalerie est là pour emporter la décision et soutenir l'infanterie, car elle reste très moyenne en comparaison des autres cavaleries. Dans les terrains de Lustrie, les charges à découvert sont réduites; préférez les moines-soldats et pistoleros.

L'artillerie, avec sa portée, devra être soigneusement placée. La visibilité est souvent très restreinte et il est parfois difficile de trouver une cible en vue. Vous serez le plus souvent obligé de l'amener très prêt de la ligne de bataille pour qu'elle puisse faire quelque chose. Elle peut aussi être utile pour prendre en enfilade un chemin dégagé ou une clairière.

Le gros points faible : Pas de monstres... ce n'est pas trop grave en Lustrie, encore une fois parce qu'ils n'ont d'intérêt que pour le bonus de +2 en charge à découvert ou de règles spéciales. Des volants auraient été bien utiles, premièrement à cause de leur règle mouvement/terrain, deuxièmement, pour bénéficier d'une unité à mettre sur les arrières de l'adversaire. Avec l'absence de monture vous devrez compenser la "faiblesse" de vos personnages par des objets magiques si vous souhaitez les faire participer aux combats; ne les faire rejoindre des unités que si vous êtes sûr d'avoir une chance de survivre.

PRIERES DE L'INQUISITION

GLORIA

Difficulté : 6+ ; Portée : 30cm

L'unité ciblée peut relancer ses attaques ratées lors de la phase de combat qui suit.

MALEDICTION DIVINE

Difficulté : 4+ ; Portée : 30cm

L'unité ennemie ciblée bouge à demi vitesse, ne cause plus la terreur, et (même Morts-Vivants et Comtes-Vampires) compte tous ses adversaires comme causant la terreur ; le sort dure jusqu'à la fin du tour adverse.

AURA DIVINE

Difficulté : 4+ ; Portée : -

L'inquisiteur inspire la terreur et gagne 2 attaques jusqu'à la fin de sa phase de combat.

PROTECTION DIVINE

Difficulté : 5+ ; Portée : 30cm

Le sort améliore la sauvegarde d'armure de l'unité ciblée de 1. La valeur finale ne peut dépasser 4+.





Amazones

La légende parle d'une île sanctuaire qui se trouve au plus profond des jungles hostiles de Lustrie. Cette île selon la rumeur serait le domaine de farouches guerrières : Les Amazones.

La race des Amazones serait née lorsque les femmes de la colonie Nordique de Skeggi, fondées en Lustrie, ont été forcées d'abandonner leurs foyers. Un grand nombre de guerriers avaient abandonné Skeggi, dans le but d'explorer et de découvrir les vastes richesses de l'empire des hommes-lézards. Bon nombre de ces guerriers ne revinrent pas de leurs expéditions, si bien que c'est leurs femmes qui participèrent à la défense de la colonie de Skeggi. Ces nouvelles guerrières auraient été regardées avec les yeux soupçonneux par la populace masculine. Après une attaque vaine par une cohorte d'hommes-lézards, les guerriers virent d'un mauvais œil la remise en cause de leur influence et de l'organisation de la domination du guerrier Nordique sur les femmes. Pour éviter des incidents ultérieurs elles auraient décidé de quitter la colonie en 891.

Naviguant sur un drakkar le long de la côte et empruntant l'estuaire d'une grande rivière, elles auraient finalement abordé sur une île marécageuse au milieu de la rivière, bordée de tous côtés par une jungle impénétrable. L'île abritait les ruines abandonnées d'un temple hommes lézards et devint leur temple forteresse.

Beaucoup d'années plus tard, des expéditions elfes et naines en Lustrie rencontrèrent cette race d'étranges guerrières qui adoraient une déesse inconnue. Ils les nommèrent Amazones du nom de la rivière où elles vivaient. Comme aucun mâle ne résidaient dans leur communauté, les rumeurs de longévité et d'immortalité ont bientôt été associées aux Amazones. Cette rumeur seule, suffit pour attirer les convoitises.

Les Amazones sont de grandes combattantes, et aussi compétentes à bien des égards que les hommes dans la maîtrise des arts guerriers. Leur vie est centrée sur le culte de Rigg, la mère des amazones, l'entraînement quotidien, et la défense de leur île sanctuaire. On dit

Troupes	Type	Att.	PdV	Armure	Cmd	Taille	Coût	M/M
Guerrières Amazones	Infanterie	3	3	6+	-	3	45	2/-
Guerrières Koka-Kalim	Infanterie	4	3	5+	-	3	95	-/2
Guerrières Piranhas	Infanterie	3/1	3	6+	-	3	55	2/-
Cavalières Amazones	Cavalerie	3/1	3	6+	-	3	95	-/2
Chev. de Sang-Froid	Cavalerie	4	3	5+	-	3	110	-/2
Nuées d'Animaux	Monstre	2	3	-	-	3	30	-/2
Stégadon	Monstre	10/2	10	4+	-	1	250	-/1
Sororité	Général	+2	-	-	9	1	135	1/1
Grand Sororité	Spécial	-	-	-	-	-	+25	-/1
Samantha								
Héroïne	Héros	+1	-	-	8	-	80	-/1
Prêtresse de Rigg	Sorcier	+0	-	-	8	-	75	-/1
Sang-Froid	Monture	+1	-	-	-	-	+10	-/-

aussi qu'elles détiendraient des secrets oubliés des anciens.

Mais une autre légende circule au sujet des amazones, filles des dieux créées pour un dessein mystérieux par Rigg, déesse née des amours de dieux inconnus. Cette légende est renforcée par les dires d'un célèbre navigateur qui affirme avoir rencontré des femmes guerrières, ce bien avant l'édification de la colonie de Skeggi. Pour certains ces femmes n'auraient été que les rescapées d'un navire nordique en expédition vers la lustrie, dont tous les hommes auraient été massacrés par les hommes lézards... Pour d'autres elles seraient la création des slanns voire des anciens eux mêmes!

Peut-être sont elles issues d'un peu de tout cela à la fois...

Quoi qu'il en soit, le mystère de l'origine des amazones restera encore pour longtemps du domaine de la légende...



REGLES SPECIALES

Guerrières Amazones

Les guerrières Amazones sont équipées d'armures légères de cuir et de lances ou d'armes à une main.

Guerrières Koka-Kalim

Les guerrières koka-kalim sont parmi les meilleures combattantes et utilisées comme infanterie de choc. Equipées de d'une arme à une main, elles portent des armures légères renforcées par de larges bandes de métal protégeant les parties vulnérables du corps. On raconte qu'elles mâchent continuellement des feuilles de coca qui les rendent frénétiques et insensibles à la douleur.

Les Guerrières Koka-Kalim doivent toujours utiliser leur initiative pour charger. Elles ne sont ni repoussées par les tirs, ni rendues confuses (ne lancent pas les dés). Elles doivent poursuivre et avancer si possible. Elles ne sont pas sujettes à la Terreur.

Guerrières Piranhas

Ces amazones sont équipées d'arcs, d'armes à une main et portent des armures légères.

Il ne peut y avoir plus d'unités de Guerrières Piranhas que d'unités de Guerrières Amazones.

Cavalières Amazones

Les Walkyries montent des chevaux de guerre. Ces derniers leurs sont offerts



Amazones (suite)

dès leur plus jeune âge. Il existe entre l'animal et la guerrière un lien très fort, une symbiose parfaite qui permet à la cavalière d'agir sans avoir à maîtriser sa monture ; pour représenter cela, les cavalières Walkyries ne sont jamais repoussées par les tirs. On dit qu'elles sont les descendantes des guerrières de Skeggi.

Les Cavalières Amazones ont une portée de tir de 30cm et ne pas repoussées par les tirs (elles ne testent pas la confusion).

Chevaucheuses de Sang-Froid

Certaines Amazones ont réussi à maîtriser les Sang-Froid.

Nuées d'Animaux

Les sororités utilisent de puissants enchantements capables d'asservir les animaux de la jungle.

Stégadon

Tout comme les Hommes-Lézards, les Amazones ont dressé les immenses Stégadons pour pouvoir les utiliser au combat.

Mêmes statistiques et règles spéciales que celles du Stégadon des Hommes-Lézards.

Sororité

La Sororité peut lancer des sorts comme une Prêtresse.

Grande Sororité Samantha

la Grande Sororité Samantha peut être le général de votre armée et remplace la Sororité.

Elle peut lancer des sorts comme une Prêtresse.

Une fois par partie, la Grande Sororité permet à l'unité qu'elle est a rejoint de relancer ses attaques ratées.

FIGURINES

Cette Liste étant non officielle, le choix des figurines risque d'être délicat pour pouvoir réaliser les unités proposées. Voici quelques liens pour vous équiper en conséquence :

- **En 15mm**
<http://www.fortressfigures.com/>
<http://oldglory15s.com/>
- **En 10mm**
<http://www.pendraken.co.uk/fantasy.htm>
- **En 6mm**
<http://www.baccus6mm.com/>

SORTS DES AMAZONES

MORSURES DE RIGG

Difficulté : 5+ ; Portée : 30cm

L'unité ciblée subit 3 attaques de tir. L'unité peut être repoussée, les sauvegardes s'appliquent avec un malus de -1.

COLERE DE RIGG

Difficulté : 4+ ; Portée : 30cm

Toutes les unités ennemies à 30cm de la prêtresse subissent une pénalité de -1 au commandement. Ce sort dure jusqu'à la fin du tour adverse.

AURA GUERRIERE

Difficulté : 4+ ; Portée : 30cm

L'unité ciblée gagne +1 pour toucher. Le sort dure jusqu'à la fin de la prochaine phase de combat. Ce sort ne peut désigner pour cible une unité de monstres.

PROTECTION DE RIGG

Difficulté : 5+ ; Portée : 30cm

L'unité ciblée améliore sa valeur de sauvegarde de 1. La nouvelle sauvegarde ne peut dépasser 4+. Le sort dure jusqu'à la fin de la prochaine phase de combat.

OBJETS MAGIQUES

Les amazones n'utilisent pas les objets magiques standards, mais ceux de la liste ci-dessous à la place :

LAME DES ANCIENS (10 points)

Donne une attaque de tir à un personnage amazone (si celui-ci est joint à une unité).

BANNIERE DE CHASSE (20 points)

1 fois par partie, l'unité brandissant cette bannière peut relancer toutes ses attaques de tirs ratées.

BANNIERE DE RIGG (50 points)

L'unité brandissant cette bannière gagne +1 au résultat de combat.

CEINTURE DE RIGG (25 points)

La ceinture de Rigg ajoute 2 attaques au personnage amazone qui la porte.

COURONNE DES REINES AMAZONES (25 points)

La couronne ne peut être donnée qu'à une sororité, qui lui permet une fois par partie d'ignorer les effets d'une Gaffe d'un personnage. Vous devez décider d'employer le pouvoir de la couronne avant de déterminer les effets !

SAPHIR DE NUIT (25 points)

Le saphir de nuit est un artefact des temps anciens qui peut être donné à un personnage ou une unité. Une fois par partie, lorsqu'il est activé, il donne une sauvegarde spéciale supplémentaire de 5+ non modifiable. L'effet dure jusqu'à la fin de la phase de combat. S'il est donné à un personnage, notez que ce dernier doit être joint avec une unité pour qu'il fonctionne ;



Modélisme

Warmaster : *Lustrie* est l'occasion de personnaliser ses armées ou même son champ de bataille.

Champs de bataille de Lustrie

Lorsqu'on pense à la patrie des Hommes-Lézards, on imagine immédiatement des décors de jungles.

Games Workshop vend des palmiers en plastique à l'échelle 28mm. Certains éléments de ces arbres (les branches et les mini-palmiers) sont parfaits pour créer des forêts à l'échelle Warmaster. Pour les rendre rapidement présentables, il suffit d'un simple brossage à sec de Bestial Brown (pour les troncs) et de Gobelin Green (pour le feuillage) sur une sous-couche noire.

Les palmiers présentés dans ce supplément ont été soclés sur des pièces de monnaie et non collés directement sur un décor. L'avantage principal de cette méthode est de pouvoir facilement créer des jungles de tout type (clairsemée, dense, infranchissable) en modulant le nombre d'arbres utilisés et de rendre le terrain jouable (rien de plus énervant que de ne pas pouvoir placer son troisième socle d'infanterie à cause d'un arbre indélogeable). L'inconvénient d'une telle méthode est visuel puisque les jungles créées à partir d'arbres soclés sont moins esthétiques que celles créées en dur.



Les figurines alternatives

L'utilisation des règles spéciales de ce supplément et des listes d'armées de la Légion Rouge de Tehenhain et de la Cour Bubonique de Nurglitch est l'occasion d'enrichir sa collection de nouvelles figurines. Bien entendu, nous parlons ici surtout de conversions et pas de figurines officielles.

Voici quelques exemples...

Le Démon de la Jungle

Dans la table des Rencontres, les joueurs risquent de provoquer les foudres de la jungle sous la forme d'un lézard géant. Le Démon de la Jungle peut facilement être représenté par l'une des figurines disponibles dans le blister WFB des Nuées des Hommes-Lézards. Avec un soclage de Monstre Warmaster, une telle figurine est parfaite.



Chaudron aux Mille Véroles

Le Chaudron aux Mille Véroles doit être créé à partir de rien car il n'existe aucune figurine Skaven à l'échelle Warmaster s'en approchant. Celui utilisé pour illustrer ce supplément a été créé à l'aide d'un personnage du clan Pestilens du blister des personnages Skavens Warmaster, de quatre roues de chars, de quelques

allumettes et d'un capuchon de stylo décapité. Les modélistes les plus avertis seront capables d'obtenir des résultats bien plus impressionnants !

Notez qu'une telle figurine peut parfaitement faire office de Cloche Hurlante dans une armée classique Skaven à dominante Pestilens.



Rejeton Pestilens

Dernier exemple de nouvelle figurine pouvant être créée grâce à ce supplément, le Rejeton Pestilens. Comme pour le Démon de la Jungle, il suffit de puiser dans la gamme WFB pour trouver un Rejeton parfaitement acceptable. Ici, il s'agit d'un rat géant WFB présentant des mutations importantes. Associée à un personnage Skaven (ici un maître de meute du clan Moulder peint aux couleurs de Pestilens), cette figurine est particulièrement bien adaptée.

Ce Rejeton Pestilens peut faire office de Roue Hurlante dans une armée classique Skaven à dominante Pestilens.

