

Principauté frontalière : Le Comté d'Aigues-Ardentes un supplément pour Warmaster Evolution par Newlight



Le Comté d'Aigues-Ardentes est une principauté frontalière située au Sud de l'Empire et de la Bretagne ainsi qu'à l'extrémité Est de la Tilée, a été colonisé il y a de cela fort longtemps par des tribus bretonniennes contemporaines de Gilles le Breton. Depuis cette Principauté a gardé de très bon termes avec le pouvoir bretonnien. Toutefois c'est plus avec l'Empire qu'il a eu affaire, sa petite armée lui apportant secours à plusieurs occasions lors des grandes incursions du chaos ou des Waaaghs orcs, ce qui lui a valu en remerciement de nombreux éléments de technologie impériale et une organisation militaire calquée sur celle de l'Empire. Quelques éléments typiques des Principautés frontalières viennent toutefois s'ajouter au schéma impérial.

Le Comté tire son nom des quelques volcans qui le parsème, étant donné qu'il est situé au point de rencontre de plusieurs chaînes montagneuses. Ses sources sont chaudes et suffisamment loin des volcans encore en activité, des cures thermales renommées dans l'Empire ont prospéré. La religion officielle du Comté est la croyance dans le Dieu Ardent, et le culte de la Flamme Sacré est partout célébré. Du fait de l'origine bretonnienne de la Principauté on y trouve aussi de très nombreux adeptes de la Dame, et les éléments importés lors des campagnes aux côtés l'Empire ont ramené avec eux le Culte de Sigmar. Ces trois religions cohabitent en bons termes grâce à la bienveillance et à la vigilance du Comte d'Aigues-Ardentes, Joseph le Vaillant.

La langue parlée est proche du Bretonnien classique mais de nombreux éléments de patois impérial, et en particulier du Reicklander y ont été incorporés. L'économie est principalement basée sur une agriculture florissante, une forge très développée et les cures thermales. Les objets créés par les forgerons d'Aigues-Ardentes, même si ils n'égalent pas les créations naines, sont recherchés dans tout l'Empire pour leur très haute qualité et les grands Seigneurs, tant impériaux que bretonniens aiment venir se prélasser dans les bains chauds des montagnes, ce qui a l'avantage de faire du Comté un haut lieu de rencontre politique et de nombreux traités importants y sont conclus.

Composition d'armée :

Une armée d'Aigues-Ardentes est basé sur la liste d'armée de l'Empire à Warmaster Evolution.

Comte Joseph le Bienveillant : 125 points (Règle spéciale = 10 points)

Joseph le Bienveillant est issu d'une très longue lignée de Nobles d'origine Bretonnienne dont les ancêtres ont les premier foulé la terre d'Aigues-Ardentes. C'est un homme calme et très vif d'esprit,

aux décisions éclairées, un souverain bienveillant qui dirige sa Principauté d'une main d'acier dans un gant en peau de daim.

Malgré son âge, il se montre être habile stratège et combattant émérite sur le champ de bataille.

Une armée d'Aigues-Ardenes peut inclure le Comte Joseph le Bienveillant comme Général. Dans ce cas ce dernier doit forcément être équipé de l'Orbe de Majesté. Une fois par partie il peut donner un seul ordre à une unité en comptant comme si il avait un Commandement de 10.

Jean le Valeureux : 185 points (Règle spéciale =15 points)

Jean le Valeureux est le fils aîné du Comte Joseph d'Aigues-Ardenes, et c'est déjà un héros réputé dans toute la région. Au combat il monte Serres d'Acier, un redoutable Hyppogriffe des montagnes et se bat en taillant ses ennemis en pièce avec son épée magique LameBrûlante.

Si une armée d'Aigues-Ardenes inclut le Comte Joseph, elle peut inclure Jean le Valeureux, qui est un héros monté sur un Hyppogriffe (monture équivalente à un Griffon). Il est équipé d'une Épée de Mutilation et une fois par partie, il peut donner une série d'ordres à une unité ou une brigade en comptant comme ayant un commandement de 9.

Demoiselle Lanarya, Enchanteresse : 70 points (Règle spéciale = 15 points)

Demoiselle Lanarya est une des filles bien-aimée du Comte Joseph. C'est une courageuse Fervente de la Dame, qui assiste son père avec sa Magie lors des batailles les plus importantes.

Si une armée d'Aigues-Ardenes inclut le Comte Joseph, elle peut inclure Demoiselle Lanarya, qui est une Enchanteresse pouvant lancer les sorts bretonniens et qui est équipée d'une Épée de Puissance. Elle peut lancer le sort Faveur de la Dame avec un seuil de 4+.

Demoiselle Estrellya, Aventurière : 100 points (Règle spéciale = 15 points)

Demoiselle Estrellya est l'autre fille bien-aimée du Comte Joseph, et contrairement à sa sœur jumelle, elle a choisi la voie des armes et de l'aventure. Elle n'hésite pas à faire preuve de son courage au sein d'une armée menée par son père.

Si une armée d'Aigues-Ardenes inclut le Comte Joseph, elle peut inclure Demoiselle Estrellya, qui est un héros équipé d'un Épée du Destin et qui est Immunisé à la Terreur.

Ignus Pontifex Georges : 90 points (Règle spéciale = 10 points)

Le culte de la Flamme Sacrée est dirigé par l'Ignus Pontifex Georges, un puissant prêtre commandant au feu. Il a beau s'agir d'un homme mesuré et tolérant, il se révèle impitoyable face aux ennemis d'Aigues-Ardenes sur le champ de bataille.

Une armée d'Aigues-Ardenes peut inclure un Autel de Guerre représentant l'Ignus Pontifex Georges qui est un sorcier monté sur cet Autel. Il est obligatoirement équipé d'un Parchemin Anti-Magie et peut lancer le Sort Boule de Feu avec un seuil de 4+.

Samuel le Sans Peur, Baron de Morte-Brume : 90 points (Règle spéciale = 10 points)

Samuel le Sans Peur est un des Nobles les plus fameux d'Aigues-Ardentes. A de nombreuses reprises, lors de batailles, il a fait preuve de témérité en affrontant des monstres terrifiants et en les vainquant.

Une armée d'Aigues-Ardentes peut inclure le Héros nommé Samuel le Sans Peur, qui est équipé éventuellement d'une arme magique. Une fois par partie, il est immunisé à la Terreur pour le tour. L'utilisation de cette règle spéciale doit être annoncée en début de tour.

Paul le Sage, Baron de Vif-Bois : 90 points (Règle spéciale = 10 points)

Le Baron de Vif-Bois est un homme intelligent et avisé qui administre sa Baronnie avec une bonté et une sagesse tout particulière. Sur le champ de bataille, c'est un fin tacticien qui sait se faire obéir.

Une armée d'Aigues-Ardentes peut inclure le Héros nommé Paul le Sage qui est équipé éventuellement d'une arme magique et peut être monté sur un Griffon. Une fois par partie il peut donner un seul ordre à une unité en comptant comme si il avait un Commandement de 9.

Unités d'Aigues-Ardentes :

Une armée d'Aigues-Ardentes peut inclure les unités suivantes :

Nom	Type	Attaques	Tir	PdV	Armure	Cdt	Socles	Coût	Min/Max	*
Joueurs d'épée	Infanterie	3		3	5+		3	70	0/1	
Chevaliers Pégase	Cavalerie	2		3	5+		3	90	0/1	Vol



Bande d'Aventuriers d'Aigues-Ardenes pour Mordheim, Acte II :

Tous les Nobles du Comté d'Aigues-Ardenes ont entendu parlé de ce qui est arrivé à la désormais sinistre cité de Mordheim, et certains rêvent de s'y rendre pour y acquérir gloire et renommée. Quelques preux Chevaliers se décident même à y aller, accompagnés d'un ou deux Aspirants et d'un petit ost de gens d'armes issus de la Seigneurie.

Souvent se joint à eux un Prêtre du Dieu Ardent, désireux de purifier par les flammes cette contrée impie. Ou bien il s'agit d'une courageuse Fervente de la Dame, soucieuse du sort des Chevaliers dans ces terres dangereuses.

Les hommes de main d'une telle expédition, issus du bas peuple, aventuriers de tout poil venant chercher fortune et gloire ne sont ni très bien entraînés ni bien équipés mais avec l'audace qui caractérise les hommes d'Aigues-Ardenes il sauront dignement soutenir leur châtelain.

Une bande d'Aventuriers d'Aigues-Ardenes ne peut avoir plus de 15 membres et peut être constituée des membres suivants :

- 1 Chevalier, Chef
- 0-2 Écuysers, Sous-chef
- 0-1 Prêtre du Dieu Ardent OU 0-1 Fervente de la Dame
- 0-5 Hommes d'armes
- 0-7 Chasseurs
- 0+ Soudards

1 Chevalier, 150 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
5	5	0	12	3	12

Équipement de départ : Arme de base, Armure de mailles + 1 au choix parmi : dague, bouclier, arme lourde (remplace l'arme de base dans ce cas)

Règle spéciale : Chef, Chevaleresque (Ne peut utiliser d'armes de tir)

0-2 Ecuysers, 100 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
5	3	0	12	3	12

Équipement de départ : Arme de base, Armure de mailles + 1 au choix parmi : dague, bouclier, arme lourde (remplace l'arme de base dans ce cas)

Règle spéciale : Sous-Chef, Chevaleresque (Ne peut utiliser d'armes de tir)

0-1 Prêtre du Dieu Ardent, 110 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	1	0	11	2	10

Équipement de départ : Arme de base, Armure de cuir + 1 au choix parmi : bouclier, 2ème arme de base

Règle spéciale : Sous-chef

Magie : Un Prêtre du Dieu Ardent dispose de deux sorts choisis dans la liste d'Elementalisme.

OU

0-1 Fervente de la Dame, 110 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	1	0	11	2	10

Équipement de départ : Arme de base, Dague, Armure de cuir

Règle spéciale : Sous-chef

Magie : Une Fervente de la Dame dispose de deux sorts choisis dans la liste de Thaumaturgie.

0-5 Hommes d'armes, 45 CO :

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	3	0	11	0	10

Équipement de départ : Armure de cuir, au choix parmi Arme de base+Bouclier, Arme de base+Dague, Arme lourde

0-7 Chasseurs, 40 CO :

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	0	3	10	0	10

Équipement de départ : Au choix parmi Arc+dague, Arbalète+Dague

0+ Soudards, 35 CO :

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	2	0	10	0	10

Équipement de départ : Au choix parmi Arme de base+Bouclier, Arme de base+Dague, Arme lourde

