

WARHAMMER™

THE OLD WORLD

ARCANE JOURNAL™
ARMÉES DU GRAND CATHAY

SOMMAIRE

Grand Cathay.....	3	Lanternes Célestes	34
La Terre des Dragons	10	Sentinelle Cathayenne.....	36
Grand Cathay & le Vieux Monde	14	Batterie de Fusées Pluie de Feu.....	39
Les Armées de Nan-Gau.....	24	Grand Canon Cathayen.....	40
Miao Ying	26	Servants d'Artillerie Ogres	41
Seigneurs Shugengan de l'Ost Céleste	29	Objets Magiques de l'Empire du Grand Cathay	42
Maîtres des Portes des Cités Célestes	30	Règles Spéciales du Grand Cathay	45
Magistrats du Grand Cathay	31	Domaine du Yang.....	46
Guerriers de Jade	32	Domaine du Yin	47
Lanciers de Jade.....	33	Armurerie du Grand Cathay.....	48



Warhammer: the Old World Arcane Journal – Armées du Grand Cathay © Copyright Games Workshop Limited 2025.

Warhammer: the Old World, Citadel, Forge World, Games Workshop, GW, Warhammer, le logo Warhammer du “marteau ailé”, ainsi que les logos, illustrations, images, noms, créatures, races, véhicules, lieux, armes, personnages, et toutes leurs déclinaisons, sont ® ou TM, et/ou © Games Workshop Limited, enregistrés dans divers endroits du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique, ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs.
Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle.

Images à vocation uniquement illustrative.

WARHAMMER.COM

LES ARMÉES DU GRAND CATHAY



**“POUR VAINCRE LES MALÉFICES DU CHAOS,
LE MONDE DOIT ÊTRE ORDONNÉ ET HARMONIEUX.”**

– Xen Yang, le Dragon Céleste, Empereur Éternel du Grand Cathay



GRAND CATHAY

La vaste nation du Grand Cathay est une des plus anciennes civilisations du Monde de Légende, et rivalise sans peine avec celles des Elfes ou des Nains en termes d'étendue comme de pouvoir. C'est une contrée harmonieuse qui n'a que peu changé au cours des derniers millénaires, un empire qui se dresse éternellement contre les maux du monde, et résiste farouchement aux innombrables périls que font peser sur son existence les forces maléfiques.

Un Empire en Orient

Avec ses immenses étendues de terre arable, ses hautes chaînes montagneuses et ses cités débordant d'activité, Grand Cathay compte à juste titre parmi les nations humaines les plus grandes et les plus prospères de tout le monde connu. Mais ce n'est pas la superficie de son territoire ou le nombre de ses habitants qui distingue le pays de ses contemporains. En effet, l'empire du Dragon Céleste se caractérise avant tout par l'harmonie et l'unité entre son peuple et ses maîtres, là où d'autres nations sont minées par la jalousie et l'avidité de souverains indignes.

Si d'autres nations sont la proie de luttes intestines, leurs habitants craintifs gardant jalousement leurs maigres possessions et s'accrochant à la moindre miette de pouvoir séculier, les Cathayens ne sont pas aussi mesquins. Ils sont au contraire unis dans un même but, et demeurent fiers de leur grande nation aussi bien que de ses puissants dirigeants. Les Cathayens sont consciencieux dans leur travail, toujours attentionnés à l'égard de leur prochain ou de leurs anciens, et savent avec certitude que leurs maîtres ont de même toujours à l'esprit l'intérêt de leurs sujets.

Cette paix et cette harmonie ne sont pas le fruit de l'oppression et de la terreur, car les habitants du Grand Cathay donnent des guerriers hardis et courageux à la curiosité jamais démentie. Non, la tranquillité des sujets du royaume éternel du Dragon Céleste trouve son origine dans la nature de ses souverains, car les Dragons règnent sur Grand Cathay, et ce n'est pas qu'une métaphore.

Sous le Règne des Dragons

Pour les hommes et les femmes d'Occident, les Dragons du Grand Cathay sont des monarques adulés issus d'une dynastie ancienne, siégeant sur des trônes ornés de joyau demeurant au cœur de palais dorés. Mais les nations du Vieux Monde ne prennent guère le temps de méditer sur la nature des Dragons Cathayens, et considèrent que leurs titres grandioses ne sont que des sobriquets dont les ont affublés leurs loyaux sujets.

Mais il n'est nulle hyperbole dans les titres que portent les Dragons du Grand Cathay, car ce sont des créatures immortelles d'une puissance incommensurable, et dont la lignée remonte aux origines du monde, avant même que les anciens ne descendent sur terre depuis les étoiles. Le plus grand de ces Dragons est Xen Yang, l'Empereur Dragon Céleste, un être à l'âge incalculable qui a décidé d'adopter une forme humaine pour vivre parmi ceux qu'il gouverne. Avec son Impératrice, Quai Yin, le Dragon Lunaire, et leurs neuf enfants draconiques, le Dragon Céleste règne sur l'Orient depuis bien avant que les premiers hommes ne foulent la terre de ce qui allait devenir le Grand Cathay.

Ces Dragons, et par extension leur peuple, sont des créatures de l'ordre qui recherchent l'équilibre en toutes choses. Contrairement aux monarques de l'Empire du Vieux Monde, les Dragons ne recherchent pas l'ordre pour dompter la nature ou acquérir la suprématie technologique et économique, mais pour ne faire qu'un avec le monde. Si d'autres nations luttent sans cesse contre les courants de la destinée, les Dragons du Grand Cathay ont appris à nager dans ces courants, et tourner leur environnement, les Vents de Magie et même la volonté de leurs ennemis à leur avantage.





XEN YANG LE DRAGON CÉLESTE
EMPEREUR DU GRAND CATHAY

LE ROYAUME DU DRAGON CÉLESTE

Grand Cathay est la terre de l'Empereur Dragon Céleste, le plus ancien et le plus puissant des dragons orientaux. Le Dragon Céleste et son Impératrice, le Dragon Lunaire, règnent depuis plus de cinq mille ans. Grand Cathay a maintes fois été menacé par des puissances étrangères ou les révoltes internes, mais les Dragons ont triomphé à chaque fois.



La Venue des Anciens

Le royaume du Dragon Céleste précède la venue des Anciens dans le Monde de Légende et, bien que les informations sur cette époque reculée soient parcellaires, l'on sait néanmoins que, alors que la terre froide tremblait et que la lave jaillissait des volcans déchainés, quand des Dragons évoluaient dans les cieux chargés de fumée et luttait pour la domination parmi les pics montagneux, le Dragon Céleste régnait sans opposition sur un vaste territoire situé dans le lointain orient.

Avec la venue des Anciens et le réchauffement du monde, Xen Yang, comme se nomma le Dragon Céleste, vit la puissance dont étaient investis les serviteurs de ces êtres divins venus des étoiles et, alors que ses congénères avaient choisi de combattre les intrus, il décida d'observer leurs étranges actions. Il apprit ainsi à commander les Vents de Magie qui soufflaient sur le monde depuis les immenses portails que les anciens avaient érigés. Au fil des siècles, il vit les grandes bêtes de son époque se terrer dans les ténèbres, tandis que les peuples plus jeunes, Elfes, Nains et Hommes, occupaient leurs terres.

Ce fut à cette époque que le Dragon Céleste prit pour partenaire Quai Yin, le Dragon Lunaire. Née de Yueyin (la lune appelée Mannslied dans le Vieux Monde), Quai Yin adopta d'abord l'aspect d'un Dragon pour qu'elle puisse descendre des cieux et prendre sa place aux côtés de Xen Yang, avant de partager avec lui le secret du changement de forme afin que tous deux puissent prendre une apparence humaine et aller à leur guise parmi les tribus des Hommes qui prospéraient dans le Grand Cathay.

L'Ombre du Chaos

Avec à ses côtés le Dragon Lunaire, dont la grâce et la lumière contrebalançaient à la perfection sa force et ses humeurs enflammées, le Dragon Céleste entreprit de guider ceux qui vivaient sur ses terres, et les aida à maîtriser les arts de la maçonnerie, de la métallurgie et de l'alchimie. Peu à peu, le Dragon Céleste unifia les tribus de son domaine et devint un souverain respecté, bien qu'il refusât les titres glorieux aussi bien que leurs louanges, car il préférait répandre sa sagesse plutôt que se complaire dans l'adoration des masses.

Bientôt, le couple engendra neuf enfants Draconiques, à qui ils enseignèrent l'art du changement de forme et la manipulation des Vents de Magie, et apprirent à tempérer leur fureur primale afin qu'eux aussi puissent vivre parmi les hommes et les femmes de l'Empire. En grandissant, les enfants aidèrent leurs parents à améliorer la vie du peuple du Grand Cathay en leur apprenant les arts de la civilisation et en les guidant dans l'exploration d'autres terres, à la rencontre d'autres peuples.

Mais malgré le bonheur de Xen Yang et sa famille, et malgré la prospérité que connaissaient les habitants du Grand Cathay, tout n'allait pas pour le mieux au royaume du Dragon Céleste. Depuis le nord, où les grands portails polaires des Anciens reliaient le Monde de Légende aux lointains et inimaginables domaines de ces êtres énigmatiques, de terribles murmures envahirent les nuits du Dragon Céleste. Des démons enjôleurs le visitaient en songe pour lui offrir un pouvoir sans limites s'il les aidait à franchir la barrière que les Anciens avaient ouverte puis refermée entre leur royaume, l'éther, et le sien.



Le Cataclysme

Les immenses portes dimensionnelles que les anciens avaient bâties aux pôles étaient davantage qu'un moyen de franchir instantanément le vide intersidéral, c'étaient des canaux d'où la magie brute s'écoulait, depuis une dimension alternative appelée l'éther. Cette énergie mystique alimentait les machines à modeler le monde des Anciens et donnait leurs pouvoirs à leurs serveurs. De fait, c'était ces mêmes pouvoirs que le Dragon Céleste avait lui-même appris à maîtriser.

Mais la magie n'était pas la seule chose que recelait l'éther. De grandes entités prédatrices en peuplent les étranges courants. Attirés par la chaleur et la lumière de la porte des Anciens, ces êtres convoitaient la force vitale du monde qui se trouvait au-delà. Ils sondèrent le portail en quête d'un point faible et projetèrent une fraction de leur conscience dans le monde, leurs murmures s'insinuant dans les rêves des mortels. Bientôt, les habitants de l'éther s'enhardirent et devinrent assez forts pour franchir les portails. À leur passage, les portails s'effondrèrent et un véritable torrent de destruction se déversa dans leur sillage. En un instant, les cieux furent déchirés tandis que des vagues de chaos brut enveloppèrent le monde.

Le Dragon Céleste lutta contre la magie qui se déchaînait autour de lui. Il parvint à plier le torrent de puissance brute à sa volonté, apaisant les tempêtes et chassant du Grand Cathay les légions de démons qui les avaient chevauchées, dispersant les entités démoniaques aux quatre coins du monde.

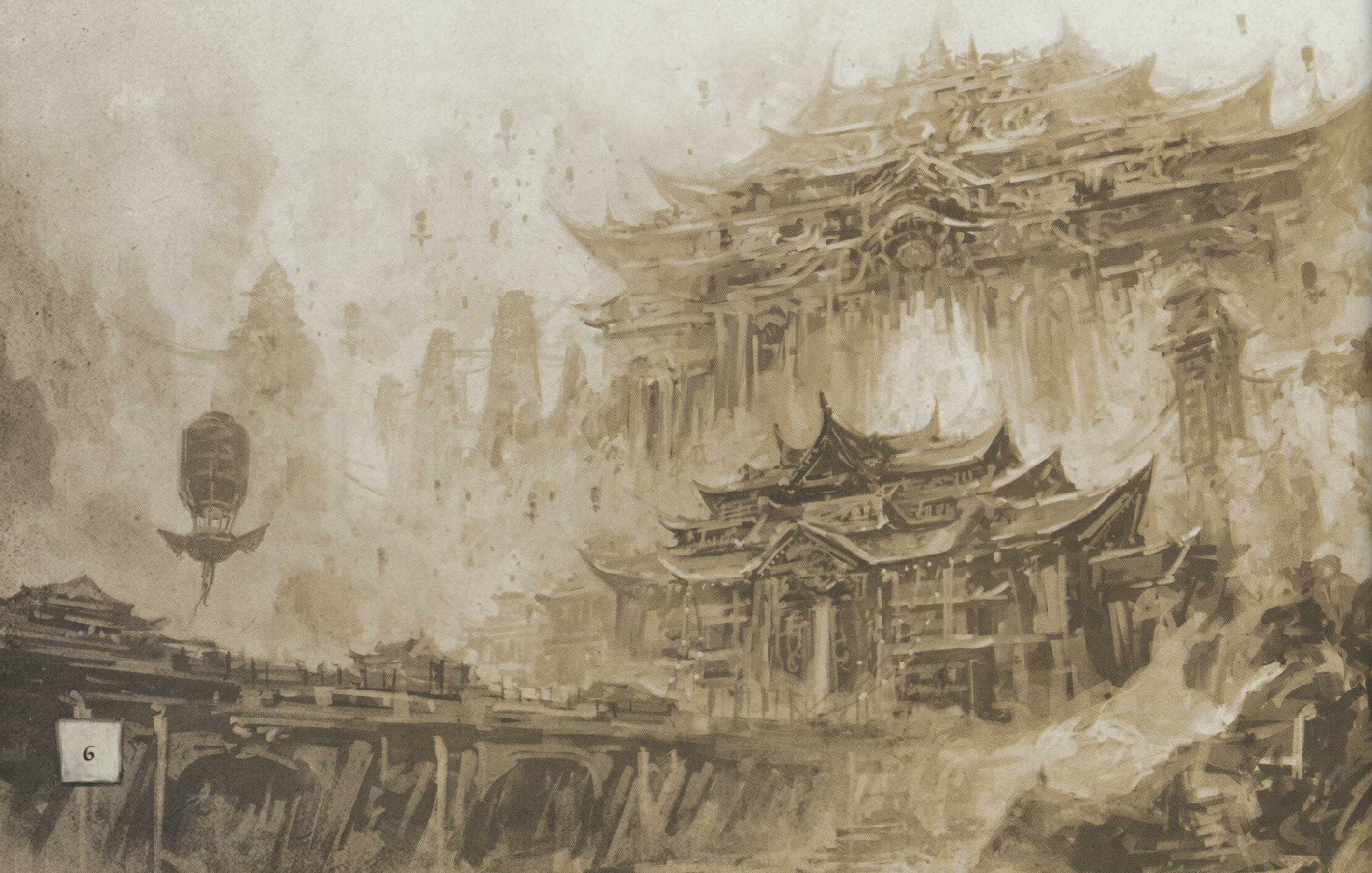
Le Chaos était arrivé dans le Monde de Légende, et le Dragon Céleste sut qu'il apportait la guerre dans son sillage.

L'Union Face au Chaos

Durant les siècles troublés qui suivirent le Grand Cataclysme, les Dragons du Grand Cathay affrontèrent les myriades de légions démoniaques qui avaient envahi leurs terres. Mais Xen Yang savait que, en dépit de leurs pouvoirs, lui et les siens n'avaient aucune chance de résister seuls au mal qui les assaillait. C'est ainsi que le Dragon Céleste concentra ses efforts sur l'unification des tribus fragmentées des Hommes qui peuplaient son royaume, car si elles le tenaient depuis longtemps en haute estime, les tribus du nord, du sud, de l'est et de l'ouest se méfiaient les unes des autres, préférant se faire la guerre plutôt que s'allier contre un péril plus grand.

Pour y parvenir, le Dragon Céleste envoya ses enfants dans les régions les plus reculées de son royaume afin qu'ils gagnent la loyauté et le respect des tribus qui y vivaient. Ainsi Miao Ying, le Dragon de Tempête, fit route vers le nord pour vivre parmi les valeureux guerriers de Nan-Gau, tandis que Li Dao, le Dragon de Feu, s'aventura au sud pour unifier les tribus belliqueuses des jungles de Chi'An et des Montagnes des Cieux.

Vers l'ouest partit Zhao Ming, le Dragon de Fer, chargé de transmettre la sagesse des Dragons aux alchimistes de Shang Yang. Le cœur épris d'aventure, Yin-Yin, le Dragon des Mers, prit la route de l'est, à la rencontre des armateurs et des marins de Fu-Chow, afin qu'ils partent à la conquête de la Mer de Jade. Le centre de Cathay fut dévolu à Yuan Bo, le Dragon de Jade. Depuis son palais de Wei-jin, le pragmatique Yuan Bo serait la voix de la raison pour des peuples qui avaient été autrefois ennemis, pour garantir l'unité du Grand Cathay.



L'EMPIRE DU GRAND CATHAY



La Folie de Shiyama

Quand il eut unifié le peuple du Grand Cathay, le Dragon Céleste confia le commandant de ses armées à Shiyama, l'aînée et la plus aimée de ses enfants. Elle avait longtemps combattu les maléfices du Chaos aux côtés de son père et, avec de grandes armées de vaillants guerriers sous ses ordres, elle jura de débarrasser le monde des légions démoniaques qui l'assaillaient.

Mais malgré son courage et sa férocité, l'orgueil de Shiyama était son point faible, et ce fut l'orgueil qui la poussa à ignorer son père quand il l'avertit que le Chaos ne saurait être vaincu par la force seule. Ainsi, Shiyama mobilisa ses armées et alla vers le nord pour terrasser les Puissances de la Ruine en leur royaume corrompu.

La force de Shiyama était si grande, et sa sorcellerie si puissante, que ses armées balayèrent les légions démoniaques qui se dressaient sur sa route, fonçant tête baissée à travers la frontière fracturée entre le monde matériel et l'éther. Shiyama ne voyait que les bêtes et les guerriers démoniaques qui fuyaient devant elle, et elle se réjouissait de ses victoires, avant de comprendre bien trop tard que les dieux de l'éther l'avaient dupée. Par quelque vil artifice, les Puissances de la Ruine avaient fait croire au Dragon que ses propres soldats étaient d'immondes créatures du Chaos. Ce n'était pas ses ennemis qui fuyaient son courroux, mais ses propres troupes. Ce n'était pas de l'ichor démoniaque qui souillait ses griffes, mais le sang des vaillants Cathayens.

Emplie de honte et d'horreur, Shiyama tourna les talons et regagna le royaume de son père, les survivants de son armée fuyant devant elle...

Le Dragon-Esprit

Mais tandis que l'orgueilleuse Shiyama s'éloignait du Royaume du Chaos, les Puissances de la Ruine n'avaient pas fini de la tourmenter. Ils tissèrent de puissants charmes autour de la jeune dragonne et de ses guerriers, afin de lui donner aux yeux de tous l'aspect d'un terrifiant seigneur de l'éther, et aux survivants de son armée celui de démons bondissants. De fait, quand Shiyama atteignit la frontière du royaume de son père, Miao Ying, le Dragon de Tempête, crut voir une légion démoniaque venue des Désolations du Chaos pour ravager Nan-Gau, et elle se prépara à affronter ce péril.

Sentant la tragédie qui se nouait à la frontière de la province septentrionale de son domaine, le Dragon Céleste décida d'intervenir en toute hâte, mais il n'avait aucune chance d'arriver à temps. Quand il descendit sur le champ de bataille maudit, les guerriers de Nan-Gau s'approchaient inexorablement d'une Shiyama à l'agonie, et il vit l'horreur se peindre sur les visages de ses filles quand le charme des Puissances de la Ruine se leva et que le Dragon de Tempête comprit enfin que l'immonde démon que ses soldats avaient terrassé n'était autre que sa propre sœur.

Tandis que le Dragon Céleste la serrait dans ses bras, Shiyama implora son pardon. Xen Yang n'avait pas le pouvoir d'empêcher l'inévitable, mais il employa ses immenses pouvoirs à lier l'esprit de sa fille à la terre du Grand Cathay, et lui confia la tâche de protéger les ancêtres de son peuple pour aussi longtemps que perdurerait son royaume. Ainsi, Shiyama en vint à régner sur l'au-delà, sous la forme d'un puissant Dragon-Esprit lié à Grand Cathay par les plus puissants sortilèges du Dragon Céleste.



Le Courroux du Dragon Céleste

Après s'être assuré de la sauvegarde de l'esprit de Shiyama, Xen Yang reporta son attention sur son peuple. Inquiet de voir les rumeurs sur la manipulation de Shiyama et sa mort des mains des soldats de Cathay déstabiliser le pays et répandre l'infection du Chaos, le Dragon Céleste demanda conseil au Dragon Lunaire. Malgré son chagrin, Quai Yin usa de sa magie pour masquer les souvenirs des témoins du trépas de Shiyama et diffuser la légende du Dragon-Esprit. Désormais, tous connaîtraient Shiyama en tant que gardienne de l'au-delà, et nul ne se souviendrait qu'elle avait autrefois arpenté Cathay sous sa forme matérielle.

Mais le cœur du Dragon Céleste demeurait rongé par la colère et les regrets. Des siècles durant, il avait résisté aux forces maléfiques qui assaillaient son royaume, protégeant sa famille et ses sujets, mais il avait toujours su en son for intérieur que ses efforts étaient vains, car les Puissances de la Ruine devenaient chaque jour plus puissantes. Avec la mort de son aînée du fait des machinations du Chaos, Xen Yang savait qu'il devait agir pour mettre fin à cette guerre interminable.

À l'insu de Xen Yang, à l'autre bout du monde, d'autres préparaient leurs plans pour terrasser les grandes bêtes de l'éther qui commandaient les légions démoniaques. Dans la lointaine Ulthuan, un conseil de mages préparait un grand rituel pour apaiser les tempêtes de magie qui se déchaînaient. En Lustrie, les derniers serviteurs des Anciens préparaient une puissante conjuration pour bannir les légions démoniaques. Dans les Montagnes du Bord du Monde, un dieu vivant entreprit une quête pour sceller les portails brisés des Anciens.

Une Action Décisive

Après avoir fait ses préparatifs, le Dragon Céleste conduisit l'armée du Grand Cathay au nord, droit dans les tumultueuses Tempêtes du Chaos qui ourlaient en permanence la grande brèche dans la réalité qui déchirait les cieux au-dessus des ruines des portes dimensionnelles des Anciens. Tout en affrontant les hordes de démons qui se matérialisaient dans l'air alourdi de magie, les guerriers de Xen Yang progressèrent lentement dans ces terres intermédiaires entre la réalité et l'éther, jusqu'à ce qu'ils se retrouvent enfin aux portes du Royaume du Chaos.

Soudain, un ost d'immenses seigneurs démoniaques fondit des cieux torturés pour défier les Dragons du Grand Cathay. Imperturbables, le Dragon Céleste et ses enfants prirent leur essor pour affronter cette menace, révélant ainsi leur véritable forme à leurs ennemis. Un par un, les plus grands et les plus puissants serviteurs démoniaques des Puissances de la Ruine, de terribles seigneurs de l'éther qui n'existaient que pour conquérir des mondes au nom de leurs maîtres maléfiques, furent terrassés, leur immonde essence bannie dans le royaume infernal qui les avait engendrés.

La férocité des Dragons et leur maîtrise des Vents de Magie s'avérèrent insurmontables pour les démons qui les affrontaient, si bien que les Puissances de la Ruine durent mobiliser toujours plus de légions pour espérer les vaincre.

Ainsi, l'héroïsme des Dragons Cathayens face au chaos coïncidait avec celui des héros de terres lointaines. Avec la fin des Tempêtes de Magie qui avaient fait rage pendant plus d'un millier d'années, l'âge du Chaos prit fin et une nouvelle ère pouvait commencer.



LA TERRE DES DRAGONS

Dans les années qui suivirent le combat décisif entre le Dragon Céleste et les seigneurs démoniaques de l'éther, Cathay connut enfin la paix. Les Vents élémentaires soufflèrent avec moins de fougue, ce qui permit à Xen Yang de les étudier à nouveau et de perfectionner l'art du Feng Shi, ou maîtrise de la magie, et les osts de démons et de bêtes chaotiques qui avaient des siècles durant assailli ses terres se retirèrent au-delà des frontières.

Croissance & Prospérité

Dans la période de paix qui suivit la longue guerre contre le Chaos, Grand Cathay prospéra. En étudiant les Vents élémentaires, le Dragon Céleste découvrit qu'en les séparant en deux groupes distincts, Yang et Yin, il pouvait enseigner les arts secrets du Feng Shi aux plus sages de ses sujets avec une facilité incroyable. Ainsi, il établit en la cité de Wei-Jin la Cour Céleste, un lieu où les érudits pouvaient devenir des mages et des Astromanciens grâce à l'étude poussée des vents magiques et du monde qui les entoure.

Tandis que Xen Yang passait ses journées perdu dans la contemplation du monde et de ses merveilles, ses enfants s'affairaient à gouverner leurs provinces. Les innovations technologiques suivaient de près la croissance rapide des villes, aidées par la maîtrise magique des Cathayens. D'immenses guerriers de pierre furent construits pour défendre le royaume, colossales sentinelles ne prenant vie qu'en cas d'invasion. Des Lanternes Célestes capables de parcourir de vastes distances en quelques heures furent aussi créées.

Ailleurs, marchands et aventuriers Cathayens commencèrent à explorer le monde, parcourant les grands océans en bateau et traversant les étendues de terre infinies entre Grand Cathay et les royaumes occidentaux dans des chariots tirés par des chevaux. Avec la bénédiction des Dragons, ces voyageurs entrèrent en contact avec les Elfes d'Ulthuan, les Nains du Vieux Monde et les Hommes de l'antique Nehekhara. Ainsi, Grand Cathay signa des traités avec d'autres nations, s'enrichit par le commerce des biens et la circulation des connaissances et, surtout, se protégea par des alliances conclues contre les forces maléfiques qui rôdaient encore.

Au fil des siècles, Grand Cathay livra de nombreuses guerres contre le Chaos, car sa frontière septentrionale n'était pas protégée des ravages des tribus de Maraudeurs du Chaos par d'immenses montagnes ou des mers gelées, comme cela pouvait être le cas pour les autres nations du Vieux Monde. C'est pourquoi, en -1800 CI, le Dragon Céleste ordonna l'érection d'une grande muraille le long de cette frontière. L'immense édifice, long de plusieurs centaines de kilomètres, est presque aussi ancien et résistant que l'empire lui-même. Le Grand Bastion est un symbole de force et de résistance, et témoigne de la puissance du Dragon Céleste, car selon la légende, Xen Yang insuffla une part de sa magie à la pierre.

La Sagesse du Dragon Céleste

Peu de temps après que le Bastion fut terminé, le Compas de Wu Xing fut créé au cœur du Palais Céleste, à Wei-Jin. Grâce à cet instrument mystique, le Dragon Céleste et les Astromanciens de sa cour peuvent aisément calculer si les vents du Yang ou du Yin sont ascendants ou en déclin. Ainsi, ils peuvent renforcer le Grand Bastion avec la magie du Yang, ou projeter la magie du Yin le long du Grand Fleuve.

Pour renforcer encore la défense du pays, les artificiers du Grand Cathay consacrèrent leur savoir-faire à la création de grandioses machines de guerre, tandis que les alchimistes inventaient divers moyens de les alimenter. C'est au cours de ces recherches que les Cathayens découvrirent le secret de la poudre noire, avant même les Nains des Montagnes du Bord du Monde. De fait, et bien qu'aucun Nain ne veuille jamais le reconnaître, la poudre noire de Cathay est considérée comme étant la meilleure de tout le monde connu.

Si ces accomplissements sont remarquables en soi, c'est la façon dont le Dragon Céleste traite ses sujets qui distingue Grand Cathay des autres nations du Vieux Monde, car cela reflète son caractère. Souvent, les monarques humains oppriment leurs sujets, les vouant à une vie de pauvreté sans possibilité de progrès, les enrôlant de force dans leurs armées et les écrasant de labeur ou de lourdes taxes. Mais pas le Dragon Céleste.

L'Harmonie des Dragons

Le Dragon Céleste, et par extension ses enfants, pense que le souverain doit être tel un professeur, qui enseigne à son peuple les vertus du service et lui apprend à trouver sa place dans l'ordre naturel des choses. Ainsi, les sujets du Grand Cathay ne servent pas leur monarque par peur ou par absence de libre arbitre, mais parce que face à la sagesse et à la majesté d'êtres aussi vénérables que les Dragons, qui leur témoignent la foi qu'ils ont en la sagacité, l'astuce et la bonté d'âme de leurs sujets, comment ces derniers pourraient-ils faire autrement que de se vouer corps et âme à la cause de leur Empereur ?

Cette philosophie transparait dans toutes les facettes du Grand Cathay, y compris la manière dont elle fait la guerre. Les soldats des armées du Dragon Céleste combattent en rangs ordonnés, entraînés à se mouvoir en parfaite synchronisation afin que l'armée entière agisse comme l'extension de la volonté de son général. Cette harmonie se retrouve également chez les mages et les machines de guerre, les premiers pouvant mêler leurs sorts de la même façon qu'un tisserand assemble des fils épars en une tapisserie, les seconds capables de déchaîner des pilonnages d'artillerie d'une précision inouïe.

Mais ce ne sont pas les seules raisons pour lesquelles le Dragon Céleste se distingue des autres Dragons du Monde de Légende. En effet, Xen Yang ne sommeille pas pendant de longs siècles comme ses congénères, et préfère demeurer éveillé pour gouverner et guider son peuple. De fait, depuis qu'il a accepté le titre d'Empereur et les responsabilités qui en découlent, le Dragon Céleste est devenu plus contemplatif que jamais.

Un Empereur Absent

Si dans les premiers temps de l'empire, Xen Yang avait été à la pointe de nombre des accomplissements du Grand Cathay, il se mit à s'appuyer de plus en plus sur ses enfants, confiant toujours plus de responsabilités à Miao Ying, Yuan Bo, Yin-Yin, Li Dao et Zhao Ming, et partageant nombre des secrets du Grand Cathay avec son épouse Quai Yin. Ainsi, après s'être assuré que l'empire était entre de bonnes mains, Xen Yang commença à s'isoler durant de longues périodes à la Cour Céleste. Nul ne sait à quoi il occupe ces périodes de solitude, mais on pense qu'il consacre le plus clair de son temps à la contemplation du monde et de ses merveilles, afin de trouver le moyen de réparer les dégâts causés par les Anciens et l'effondrement de leurs portails. En effet, s'il parvenait à refermer la déchirure dans le voile qui sépare l'univers matériel de l'éther, le Chaos pourrait être enfin vaincu et le monde sauvé de son inévitable destruction.

Il n'est pas rare que, pour ses recherches, le Dragon Céleste et le Dragon Lunaire se rendent dans des royaumes inconnus pour ne pas reparaitre pendant des mois, voire des années. Récemment, en 2000 CI, le couple a quitté Wei-Jin et n'est toujours pas revenu. Bien que cette absence prolongée ait été cause de désarroi et de discorde, le peuple du Grand Cathay demeure persuadé que le retour du Dragon Céleste annoncera l'avènement d'une nouvelle ère.



ARMÉES DU GRAND CATHAY

Sentinelles de Terre Cuite

Créées par la magie du Dragon Céleste en personne il y a des milliers d'années de cela, les puissantes Sentinelles qui gardent le Grand Cathay sont de véritables œuvres d'art. Façonnées dans la pierre de la contrée qu'elles défendent, ces immenses statues animées possèdent un inébranlable sens du devoir.

Si certaines sont armées de grandes épées ou de lances démesurées, la plupart des Sentinelles du Grand Cathay brandissent de colossales armes d'hast semblables à celles des Guerriers de Jade. Avec de telles armes, ces implacables guerriers sont capables de faucher les combattants ennemis par rangs entiers, avec une facilité frisant le mépris.

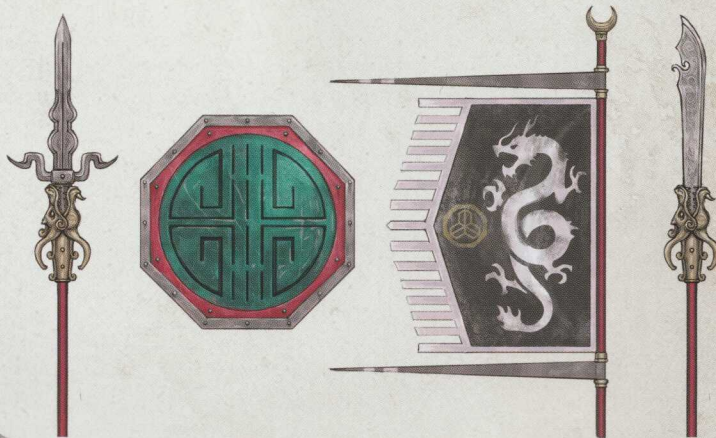




Guerriers de Jade

Les cités du Grand Cathay sont défendues par des régiments de Guerriers de Jade. Bien équipés et dotés d'armures finement ouvragées, ces valeureux guerriers affichent fièrement sur leurs boucliers l'iconographie de la porte barrée et les armes de leur ville sur leur uniforme.

Celles-ci sont souvent brodées dans les ceintures et les surcots qu'ils portent, dont la couleur indique leur régiment d'appartenance.



Lanciers de Jade

Cavalerie d'élite des armées du Grand Cathay, les Lanciers de Jade sont tout aussi bien équipés que les fantassins.

Montés sur de robustes destriers Cathayens, bardés d'armures faites de couches d'acier poli et de cuir laqué se chevauchant, les Lanciers de Jade combattent avec des lances de cavalerie à longue lame sous des bannières de soie représentant les Dragons du Grand Cathay.

GRAND CATHAY & LE VIEUX MONDE

Bien que l'Empire du Dragon Céleste soit fort éloigné des nations du Vieux Monde, les sujets du Grand Cathay ne sont pas rares dans ces royaumes lointains. Les marchands Cathayens sillonnent les mers et bravent les périls des Terres Sombres depuis des siècles, et de grandes armées de Guerriers et de Lanciers de Jade sont plusieurs fois venues en aide aux forces d'occident menacées.



Le Dédain du Dragon

Depuis l'aube des temps, le Dragon Céleste est le maître incontesté de son royaume oriental. L'ascension de ce prédateur supérieur se fit au détriment de Dragons plus jeunes et plus faibles. Avec l'arrivée des Anciens, Xen Yang se retrouva de plus en plus seul, car nombre de ses congénères périrent en affrontant des hordes de sauriens, tandis que d'autres sombrèrent dans un profond sommeil, alors même que le monde se réchauffait et que des peuples comme les Elfes et les Nains firent leur apparition.

Pour se protéger dans un monde en constante évolution, le Dragon Céleste se recentra sur lui-même, pour apprendre à maîtriser la magie des Anciens et à vivre parmi les Humains qui prospéraient sur son domaine. Puisque le peuple de Cathay le considérait de plus en plus comme son suzerain, Xen Yang en vint à se voir comme le gardien de l'hémisphère oriental du monde, et il laissa volontiers la responsabilité de l'ouest aux Elfes hautains et aux Nains obstinés.

C'est avec dégoût qu'il observa les Elfes d'Ulthuan dompter la progéniture de ses puissants rivaux d'autrefois pour en faire leurs montures. Impuissant, il assista au massacre de vénérables dragons par des Nains des Montagnes du Bord du Monde qui convoitaient leurs trésors. Mais les humains de l'ouest l'intriguaient tout autant que ceux de l'est, et il les observa avec grand intérêt faire leurs premiers pas sur la voie de la civilisation, imitant de leur propre chef les efforts qu'avaient accomplis ses propres sujets.

La Chute des Titans Célestes

Pendant que les jeunes races se développaient, des peuples plus anciens connaissaient un inévitable déclin. À l'ouest du Grand Cathay, les tribus d'Ogres devenaient chaque année plus nombreuses, au point de menacer la tranquillité du domaine du Dragon Céleste, qui mobilisait régulièrement ses armées pour les repousser.

Dans les montagnes à l'ouest du Grand Cathay, le royaume des Titans Célestes subissait constamment l'assaut des Ogres nomades. Pressentant la fin d'un peuple qui arpentait déjà le monde avant la venue des Anciens, Xen Yang leur révéla les secrets de la poudre noire, ce qui leur permit de fabriquer des armes puissantes pour combattre leurs adversaires.

Mais cette intervention s'avéra futile, car devant la menace que faisaient peser sur Cathay des Tribus Ogres toujours plus audacieuses, le Dragon Céleste demanda à ses Astromanciens de le débarrasser des envahisseurs. La Cour Céleste usa alors de sa magie pour arracher à son orbite une météorite de malepierre pure. Son impact transforma une vaste étendue de toundra sise au-delà de la frontière occidentale de Cathay en un désert empoisonné par les tempêtes de poussière de malepierre constantes. Là où la météorite frappa, une colossale gueule garnie de crocs s'ouvrit, d'où émanaient des vagues de faim et d'angoisse presque palpables, qui poussèrent vers l'ouest les Ogres qui avaient survécu au cataclysme. Si les régions les plus occidentales de Cathay furent épargnées, la grande migration des Ogres dans les Montagnes des Larmes causa la fin des Titans Célestes.



Par Terre & Par Mer

Bien que la création du Désert de Malepierre ait apparemment coupé Cathay des contrées occidentales, les sujets du Dragon Céleste n'avaient rien perdu de leur désir de voyages et d'exploration. Au début, les Cathayens se servirent de leurs Lanternes Célestes, mais celles-ci s'avérèrent trop petites pour transporter les provisions nécessaires à la traversée des océans et des terres sauvages au-delà des frontières de Cathay.

Pendant que ses sujets développaient des engins plus grands et plus résistants pour parcourir les cieux, Xen Yang chargea sa plus jeune fille, Yin-Yin, d'envoyer ses flottes explorer les océans du monde et visiter les lointaines nations Humaines. Curieuse et toujours prête pour l'aventure, le Dragon des Mers accepta avec entrain, accompagnant souvent ses agents pendant leurs expéditions. Ainsi, les sujets du Grand Cathay débarquèrent sur des rivages lointains, offrant leurs salutations à ceux qui y vivaient.

De son côté, Zhao Ming, le Maître de l'Ouest, explora les terres incultes au-delà de ses frontières. C'est ainsi que les agents du Dragon de Fer découvrirent d'importantes ressources naturelles et alchimiques dans le Désert de Malepierre, que s'empressèrent d'exploiter les habitants de Shang Yang.

Pour faciliter une telle entreprise dans des conditions si difficiles, les Cathayens cherchèrent des itinéraires sûrs dans le désert et fabriquèrent des chariots blindés qu'ils dotèrent de charmes protecteurs. Les agents du Dragon de Fer établirent ainsi une route permanente à travers la région la plus étroite du Désert de Malepierre. La Route de l'Ivoire, ainsi qu'on l'appela, suivait une piste tortueuse à travers le désert. Délimitée par de grandes pierres taillées où les mages du Dragon de Fer avaient gravé de puissantes formules de protection, la Route de l'Ivoire offrait un itinéraire vers l'ouest que Zhao Ming emprunta avec le même enthousiasme que Yin-Yin parcourut les vastes océans.

En explorant le vaste monde qui se trouvait au-delà des frontières, le peuple du Grand Cathay entra en contact avec une autre civilisation florissante, celle de l'antique Nehekhar. Les premiers représentants du Dragon Céleste à recevoir une audience des Prêtres-rois de Nehekhar arrivèrent à Lahmia par bateau. Les habitants de Nehekhar se méfiaient des étrangers à cause des barbares qui les envahissaient régulièrement par le nord, mais ils comprirent vite que les Cathayens étaient tout aussi sophistiqués et civilisés qu'eux, et les accueillirent au cœur de leurs cités-temples.

Prêtres & Rois

Très vite, les Cathayens et les Nehekhariens échangèrent secrets mystiques et découvertes technologiques avec le même entrain que les métaux précieux et les épices rares. Aux yeux des Cathayens, les Nehekhariens paraissaient superstitieux, plaçant leur destinée entre les mains de tout un panthéon de dieux dont l'adoration définissait chaque facette de leur quotidien. Les récits concernant l'immortel Dragon Céleste et sa glorieuse dynastie captivèrent les prêtres de Nehekhar, et les disciples du Culte Mortuaire se montrèrent désireux d'apprendre le secret du pouvoir et de la longévité de Xen Yang, que ses émissaires refusèrent catégoriquement de dévoiler.

Mais en dépit des secrets qui demeuraient entre les deux grandes nations, leur alliance se renforça et les armées du Grand Cathay combattaient souvent aux côtés des guerriers de l'antique Nehekhar, apportant la guerre aux régions sauvages et désolées des Terres Sombres. Grâce à ces campagnes communes dans les terres infestées de monstres, les deux nations prospérèrent, le Grand Cathay en ouvrant de nouvelles routes commerciales plus sûres, ce qui augmenta le nombre de caravanes marchandes voyageant d'est en ouest ; et Nehekhar en étendant ses frontières vers l'horizon lointain.



Le Mal Renaît à Nehekhar

À l'apogée de la puissance de Nehekhar, à une époque où ses frontières s'étendaient au-delà de la Mer de l'Effroi et dans les Terres Sombres, jusqu'aux rives du Fleuve de la Ruine, ses relations avec le Grand Cathay connurent une fin abrupte. Quand le Grand Nécromancien Nagash usurpa le trône de Nehekhar, le royaume bascula rapidement dans les ténèbres de la tyrannie et de l'oppression. Nagash ne s'intéressait qu'à l'approfondissement de ses connaissances en sorcellerie et à la prolongation de sa propre vie, et la magie maléfique qu'il déclina choqua le Dragon Céleste par son ampleur. Ses actes confirmèrent les soupçons de Xen Yang à l'égard du Culte Mortuaire, et il retira rapidement ses représentants des cités et des innombrables avant-postes de Nehekhar.

Dans les siècles qui suivirent, Xen Yang se concentra sur la défense de son royaume. Le Dragon Céleste souhaitait que son empire soit autosuffisant, à même de défendre ses frontières contre les multiples dangers qui les menaçaient plutôt que de compter sur l'aide d'étrangers à la fiabilité douteuse en cas de besoin. À cette fin, et alors que la guerre déchirait Nehekhar et que les avant-postes de l'empire des Prêtres-Rois tombaient en ruine, les sujets du Grand Cathay entreprirent de bâtir une immense muraille le long de la frontière septentrionale, un Grand Bastion d'une longueur inimaginable et d'une hauteur infranchissable, fortifié sur toute sa longueur et hérissé des plus puissantes armes de guerre dont disposait le Dragon Céleste. Ce Grand Bastion permettrait de défendre le domaine du Dragon Céleste contre les invasions venues du nord, où régnaient les Puissances de la Ruine.

Nouvelles Alliances

Malgré tous ses efforts pour s'occuper l'esprit, la chute de Nehekhar avait plongé le Dragon Céleste dans la mélancolie. Il avait vu une jeune et vigoureuse nation Humaine balayée par les actes maléfiques d'un seul individu. Il avait été le témoin d'un déchaînement de maléfices si puissants que lui-même, le Dragon qui avait occis les plus effroyables seigneurs de l'éther, redoutait d'avoir jamais à affronter Nagash face à face sur le champ de bataille. Après avoir assuré la sécurité de son domaine, Xen Yang se consacra de plus en plus à l'étude du monde et à la compréhension de la magie. Délaissant les tracas quotidiens de la gestion de son empire, il accorda de plus en plus de pouvoir à ses enfants afin qu'ils règnent en son nom, à tel point que le Grand Cathay faillit se replier sur lui-même et basculer dans l'isolationnisme.

Mais malgré la volonté du Dragon Céleste de se concentrer uniquement sur les besoins de son empire, la soif de voyage et de commerce du Grand Cathay s'avéra insatiable.

En orient, les flottes du Dragon des Mers continuèrent de parcourir les océans, multipliant les échanges commerciaux avec les Elfes d'Ulthuan tandis que Yin-Yin s'efforçait d'approfondir les relations diplomatiques avec un allié si puissant. Grâce à cette démarche, le Dragon des Mers fit en sorte que les flottes du Grand Cathay soient libres de parcourir les océans sans être surveillées en permanence par les Elfes.

En occident, le Dragon de Fer poursuivit l'exploration des terres hostiles sises par-delà ses frontières, utilisant des Jonques Célestes toujours plus grandes pour gagner les contrées lointaines. C'est ainsi qu'il rencontra les Nains des Montagnes du Bord du Monde, et avec sa sœur Miao Ying, la Matriarche de Nan-Gau, ils échangèrent des secrets technologiques et alchimiques avec les seigneurs des montagnes.

Un Empire à l'Ouest

Quinze cents ans après le Temps des Malheurs, où d'effroyables séismes ébranlèrent le Grand Cathay, manquant de détruire le Grand Bastion et annonçant une incursion du Chaos qui faillit engloutir l'empire du Dragon Céleste, les Dragons apprirent l'avènement d'un nouvel empire en occident. Un puissant chef barbare nommé Sigmar Heldenhammer était parvenu à unifier les tribus Humaines qui se trouvaient par-delà les Montagnes du Bord du Monde, au cœur du Vieux Monde. Selon les récits qui parvinrent jusqu'à Xen Yang, Sigmar avait constitué une puissante alliance avec les Nains pour chasser les tribus d'Orques et Gobelins qui infestaient ses terres.

Tout aussi impressionné que curieux, et pressentant l'importance capitale du règne du Sigmar, le Dragon Céleste nomma rien moins que sa propre fille et commandante de ses armées, Miao Ying, comme ambassadrice à la cour de Heldenhammer. Le Dragon de Tempête vogua vers l'ouest, faisant escale dans les îles de la Gueule du Dragon pour rendre visite au Seigneur des Mers d'Ulthuan et en apprendre davantage de l'énigmatique chef barbare qui avait unifié l'ouest. De là, elle dépêcha des messagers vers le port de Marienburg pour annoncer sa venue, avant de choisir pour la dernière phase de son périple de voyager en Lanterne Céleste pour que son arrivée soit aussi mémorable que possible.

Quand elle rencontra Sigmar, Miao Ying fut déçue. Elle s'était attendue à rencontrer un barbare rustre et belliqueux, mais se retrouva au contraire face à un roi intelligent et éloquent, à l'autorité aussi naturelle qu'incontestable. Impressionnée, le Dragon de Tempête transmit de bon gré l'amitié de son père à l'Empereur occidental, lui offrant richesses et connaissances en échange d'accords commerciaux. Désireux de nouer de puissantes alliances, Sigmar accepta l'amitié du Dragon Céleste, et offrit des serments de fraternité à l'Empereur d'Orient.

Harmonie Entre l'Est & l'Ouest

Depuis cette époque, l'Empire de Sigmar et les nombreuses autres nations Humaines qui sont apparues dans son sillage pour dominer le Vieux Monde ont renforcé leurs liens avec le Grand Cathay, échangeant librement biens, idées et avancées techniques. Du fait de si bonnes relations, les migrations entre le Vieux Monde et le Grand Cathay sont monnaie courante. De fait, nombre des plus grandes cités du Vieux Monde, des métropoles comme Marienburg, Magritta, Erengard et Nuln, recèlent d'importants quartiers Cathayens, peuplés de marchands, mercenaires, artisans et diplomates.

L'ampleur de ces migrations a conduit à la réouverture des grandes routes commerciales qui traversent les Terres Sombres et les steppes nordiques, que l'on avait abandonnées après la chute de Nehekhara. Nombreux sont les pionniers et les aventuriers qui se lancent dans l'inconnu pour fonder de nouveaux avant-postes de l'humanité, tels que Troqueporc sur les rives de la Ruine, au lieu d'entreprendre de longs périple maritimes. Ces villages fortifiés bâtis sur les ruines des anciens avant-postes de Nehekhara, sont devenus les points vitaux d'un vaste réseau de routes qui relient l'orient à l'occident.

Tandis que de grandes caravanes blindées bravent les étendues hostiles du Désert de Malepierre et que des escadres de Jonques Célestes survolent les steppes de Kislev chargées de produits exotiques des quatre coins du monde, les Dragons du Grand Cathay sont devenus des visiteurs réguliers des cours du Vieux Monde. De fait, depuis la première rencontre entre Miao Ying et Sigmar, les Dragons ont eu plusieurs occasions de marcher vers l'ouest à la tête de grandes armées. Les visites des Dragons dans les nations occidentales annoncent souvent de grands bouleversements, notamment parce qu'ils arrivent fréquemment en temps de crise pour offrir un soutien décisif. Ainsi, les armées du Dragon Céleste ont maintes fois défendu l'occident, car bien que Xen Yang prétende que la défense de l'ouest est la tâche des Elfes et des Nains, son affection pour les nations Humaines du Vieux Monde le pousse, lui et ses enfants, à intervenir dans les moments les plus difficiles.









Monté sur un majestueux Grand Esprit Longma, un audacieux Seigneur Shugeng mène les armées du Grand Cathay face aux ennemis du Dragon Céleste.



Une unité de Guerriers de Jade, équipés d'armes de base et de boucliers.



Une unité de Lanciers de Jade, montés sur des destriers Cathayens caparaçonnés et armés de lances Cathayennes.



Galvanisés par la présence d'un Gardien des Portes brandissant une bannière dépeignant Miao Ying, le Dragon de Tempête, les Guerriers de Jade défient l'ennemi.



Une immense Sentinelle de Terre Cuite du Grand Cathay, armée d'une grande lame.



Un Maître des Portes des Cités Célestes, monté sur un destrier Cathayen caparaçonné.



Un Gardien des Portes des Cités Célestes brandissant la grande bannière de Nan-Gau.



Galopant sur le champ de bataille, les puissants Lanciers de Jade s'apprêtent à faucher les ennemis du Dragon Céleste.

LES ARMÉES DE NAN-GAU

Chargées de la défense du Grand Bastion, les armées de Nan-Gau comptent dans leurs rangs certains des combattants les plus expérimentés et les plus aguerris du Grand Cathay. Depuis des siècles, les soldats de la capitale de la province nordique repoussent les hordes des Puissances de la Ruine grâce à la force de leurs armes et à leur bravoure sans égale.



Disciples du Dragon de Tempête

La capitale de la province septentrionale du Grand Cathay est le point d'ancrage de l'extrémité occidentale du Grand Bastion, si bien que les soldats de la forteresse de Miao Ying sont directement placés sur la route d'invasisseurs qui viendraient des steppes glacées du nord. Malgré la qualité de ses ouvrages défensifs, du fait de la proximité de la frontière nord, les soldats de Nan-Gau sont toujours sur le qui-vive, et ils consacrent beaucoup de temps à affûter leurs talents et à s'entraîner à manœuvrer en formation pour ne pas faire défaut sur le champ de bataille. Leur approche stoïque de leur devoir est le fruit de leur révérence envers Miao Ying, et s'inspire de la façon dont elle remplit ses propres devoirs de protectrice du nord du domaine de son père, responsabilité qui lui échoit depuis plusieurs vies d'hommes et dont elle compte bien s'acquitter avec zèle dans les siècles à venir.



Nan-Gau est une cité aussi puissante qu'opulente, ce qui lui permet de mettre les meilleures armes et armures à la disposition de ses guerriers. Les Guerriers de Jade sont vêtus de lourdes armures d'écailles et portent des épées d'acier poli et des hallebardes capables de transpercer la peau d'un Troll aussi aisément qu'un fruit mûr. Les Lanciers de Jade chevauchent en formant une véritable muraille d'argent étincelant. Les cavaliers tout comme les montures sont parés d'armures qui offrent peu de failles aux attaques ennemies, et ils embrochent de leurs lances quiconque résiste à la féroce charge.

Engins de Guerre

Les armées du Grand Cathay comptent depuis longtemps sur la science de la poudre noire pour écraser leurs ennemis, et Nan-Gau ne fait pas exception à la règle. La cité regorge de forges et d'ateliers d'artificiers qui crachent d'épais nuages de fumée et résonnent du vacarme d'une activité intense à toute heure du jour et de la nuit, ce qui a valu à la ville son surnom de Cité de la Fumée. C'est dans ces forges que l'on produit les grands canons et les batteries Pluie de Feu qui équipent toutes les armées du Grand Cathay, mais avant tout celles de Nan-Gau et les défenseurs du Grand Bastion. Une fois déployées sur le champ de bataille, ces batteries d'artillerie pilonnent l'ennemi, crachant des boulets de canon colossaux capables de fracasser le crâne d'un Géant d'un seul coup, ainsi que des salves de fusées explosives qui font voler des tempêtes d'éclats dans toutes les directions.

En plus de cette redoutable artillerie, les armées du Dragon de Tempête bénéficient de l'appui aérien d'une invention que seules les légions du Grand Cathay emploient, la Lanterne Céleste. Depuis ces forteresses flottantes, les artilleurs peuvent faire pleuvoir une grêle de tirs de Canon Grue et de bombes de poudre à canon. Outre leur fonction de plateformes de tir aériennes et d'armes de guerre dévastatrices capables d'écraser des formations ennemies entières sous leur masse, les Lanternes Célestes apportent également une perspective unique sur le champ de bataille, en permettant aux stratèges et aux Magistrats entraînés par Miao Ying en personne, d'observer la bataille pour diriger les forces de Nan-Gau.

LISTE D'ARMÉE DU GRAND CATHAY

 Cette page détaille la liste de composition de Grande Armée pour le Grand Cathay. Il s'agit de la liste de composition d'armée par défaut de cette faction. Utiliser cette liste de composition d'armée pour rédiger votre liste de mobilisation vous donne un grand choix d'unités pour créer une force imposante et équilibrée.

Cette liste d'armée est conçue pour être utilisée en conjonction avec les sections "Former des Unités" et "Armées Warhammer" du livre de règles *Warhammer: The Old World*. Vous trouverez dans les pages qui suivent les profils et les règles pour chacune des figurines de votre armée. Ces pages vous donnent toutes les informations nécessaires pour faire de votre collection de figurines les unités qui constitueront une force parée au combat.

Liste de Composition de Grande Armée

Personnages

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

- 0-1 Dragon Cathayen par tranche de 1000 points
- 0-1 Seigneur Shugengan ou Seigneur Magistrat par tranche de 1000 points
- Shugengan, Maîtres des Portes, Gardiens des Portes et Stratèges

Unités de Base

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

- Guerriers de Jade
- 0-1 unité de Lanciers de Jade par tranche de 1000 points peut être prise comme choix d'Unité de Base

Unités Spéciales

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

- Lanciers de Jade
- 0-3 machines de guerre choisies dans la liste suivante par tranche de 1000 points :
 - Batteries Pluie de Feu
 - Grand Canon Cathayen
- Si votre Général est un Seigneur Shugengan ou un Shugengan, 0-1 Sentinelle Cathayenne peut être prise comme choix d'Unité Spéciale
- Si votre Général est un Seigneur Magistrat ou un Stratège, 0-1 Lanterne Céleste peut être prise comme choix d'Unité Spéciale

Unités Rares

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

- Lanternes Célestes et Sentinelles Cathayennes

Mercenaires

Vous pouvez dépenser jusqu'à 20% des points de votre armée en mercenaires.

Alliés

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% des points de votre armée en un seul contingent allié issu d'une des listes de composition de Grande Armée suivantes :

- Toute liste de composition d'Armée de l'Infamie de l'Empire du Grand Cathay
- Une des listes de composition de Grande Armée suivantes :
 - Forteresses Naines
 - Empire de l'Homme
 - Royaume de Bretonnie (Suspects)
 - Royaumes Elfes Sylvains (Suspects)
 - Royaumes Hauts Elfes

Porteur de la Grande Bannière

Un seul Gardien des Portes 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.

Alliés Cathayens

En plus des Alliés listés dans *Forces Fantastiques*, les armées faites avec les listes de composition de Grande Armée des Forteresses Naines, de l'Empire de l'Homme ou du Royaume de Bretonnie peuvent inclure un Contingent Allié tiré de la liste de composition de Grande Armée du Grand Cathay.

Les armées faites avec les listes de composition de Grande Armée des Royaumes Elfes Sylvains et des Royaumes Hauts Elfes peuvent inclure un Contingent Allié tiré de la liste de composition de Grande Armée du Grand Cathay en tant qu'alliés "Suspects".



Miao Ying le Dragon de Tempête

En tant que commandante des armées du Grand Bastion, Miao Ying gouverne le nord de Cathay depuis la ville de Nan-Gau, siège de son pouvoir. Froide et distante même selon les critères des Dragons, Miao Ying accomplit stoïquement ce devoir solennel depuis que la Dragon Céleste en personne lui a confié la défense de la frontière septentrionale, il y a des siècles de cela. En raison des responsabilités qui pèsent sur elle et du pouvoir à sa disposition, le Dragon de Tempête est considérée par ses frères et sœurs comme la favorite du Dragon Céleste, ce que ne manque pas de leur rappeler Miao Ying, préférant se tenir à l'écart quand ils se réunissent tous ensemble.

Miao Ying, le Dragon de Tempête

Miao Yin est un Dragon Cathayen. Elle peut être incluse dans n'importe quelle armée de l'Empire du Grand Cathay Elfes faite avec toute liste de composition d'armée qui inclut cette option. Elle doit être déployée tel qu'elle est présentée ici.

Miao Ying	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Forme Humaine	4	7	5	4	4	7	7	4	10	485
Forme de Dragon	8	8	3	7	6	7	6	6	10	-

Type de Troupe : Sous sa forme Humaine, le type de troupe de Miao Ying est "infanterie lourde (personnage nommé)", sous sa forme de Dragon, son type de troupe est "béhémoth (personnage nommé)"

Taille de Socle : 50 x 50 mm (forme Humaine), 100 x 150 mm (forme de Dragon)

Taille d'Unité : 1

Équipement :

- **Forme Humaine :** Serres de la Tempête (voir page suivante) et armure lourde
- **Forme de Dragon :** Serres de la Tempête, Feu de dragon (voir page suivante) et écailles de dragon (compte comme une armure de plate complète)

Magie : Sous sa forme Humaine, Miao Ying est un Sorcier de Niveau 4. Sous sa forme de Dragon, elle est un Sorcier de Niveau 2. Elle peut lancer un nombre de sorts égal à son Niveau de Sorcellerie actuel par tour. Miao Ying connaît quatre sorts, choisis de la façon habituelle dans 1 des Domaines de Magie suivants :

- Magie de Bataille
- Élémentalisme
- Haute Magie

Règles Spéciales : Armure Céleste (5+), Dédain des Dragons, Haine (Guerriers du Chaos & figurines Démoniaques), Résistance à la Magie (-1), Maîtrise des Vents de la Tempête, Maîtrise des Vents Élémentaires, Obstiné, Matriarche Suprême de Nan-Gau, Transformation du Dragon, Volonté des Dragons, Courroux de la Tempête

En outre, et selon la forme qu'elle adopte, Miao Ying a les Règles Spéciales suivantes :

- **Forme Humaine :** Cri de Ralliement
- **Forme de Dragon :** Vol (9), Grande Cible, Attaques de Piétinement (D6), Rapide, Terreur

Dédain des Dragons

Miao Ying est un des plus puissants enfants du Dragon Céleste. De fait, sa présence inspire une telle crainte que même les plus redoutables adversaires se taisent face à l'aura de sa majesté.

Les figurines ennemies qui souhaitent lancer un défi quand elles sont à la portée de Commandement de Miao Ying doivent d'abord effectuer un test de Commandement (en utilisant leur propre Cd). Si la figurine ennemie souhaite lancer un défi alors qu'elle est engagée dans un combat dans lequel Miao Ying est aussi engagée, elle doit appliquer un modificateur de +1 au jet de dés si elle est sous sa forme Humaine, et un modificateur de +2 si elle est sous sa forme de Dragon :

- En cas de réussite, le défi est lancé normalement.
- En cas d'échec, le défi meurt sur les lèvres de l'ennemi et n'est pas lancé.

Enfin, les défis lancés par Miao Ying ne peuvent pas être refusés.

Maîtrise des Vents de la Tempête

Après des siècles et des siècles d'étude et de pratique des vents élémentaires du Yang et du Yin, la maîtrise que Miao Ying exerce sur la tempête frise le sublime.

Miao Ying peut défausser jusqu'à deux de ses sorts générés aléatoirement (au lieu du 1 habituel). Quand elle le fait, elle peut les remplacer par des sorts choisis dans le Domaine du Yang (voir page 46), le Domaine du Yin (voir page 47), le sort emblématique de son Domaine de Magie d'élection, ou par le sort suivant :

La Fureur du Dragon de Tempête

D'un seul geste, Miao Ying invoque la foudre pour qu'elle s'abatte sur ses ennemis.

Type : Projectile Magique

Valeur de Lancement : 10+

Portée : 18"

Effet : L'unité cible ennemie subit 2D3 touches de Force 5, chacune ayant une PA de -3. Ces touches ont la règle spéciale Attaques Enflammées. Lorsque ces touches ont été résolues, l'unité cible ennemie doit Céder du Terrain.

Matriarche Suprême de Nan-Gau

Les Gardes du Dragon Céleste sont de redoutables guerriers, triés sur le volet pour servir en tant que gardes du corps des Dragons de Cathay.

Si votre armée inclut Miao Ying, elle doit être le Général de votre armée. De plus, 0-1 unité de Guerriers de Jade et 0-1 unité de Lanciers de Jade de son armée peuvent être promues en Gardes du Dragon Céleste pour +1 point par figurine. Les Gardes du Dragon Céleste ont un modificateur de +1 à leurs caractéristiques de Capacité de Combat et de Commandement (jusqu'à un maximum de 10) et gagnent la règle spéciale Armure Céleste (6+).

Courroux de la Tempête

Le Dragon de Tempête est réputée pour l'infatigable ferveur dont elle fait montre pour défendre le Grand Cathay contre les tribus de maraudeurs du nord, un trait qu'elle partage avec ceux qui combattent sous sa bannière.

Toutes les unités de Guerriers de Jade et de Lanciers de Jade incluses dans une armée commandée par Miao Ying gagnent la règle spéciale Haine (Guerriers du Chaos & figurines Démoniaques).

	P	F	PA	Règles Spéciales
Serres de la Tempête	Combat	F	-2	Arme Perforante (1), Attaques Magiques, Frappe en Premier

	P	F	PA	Règles Spéciales
Feu de Dragon	N/A	4	-1	Arme à Souffle, Attaques Enflammées



Matriarche Suprême de Nan-Gau

Malgré tout le pouvoir que détient le Dragon de Tempête, défendre les frontières nord de Cathay n'est pas une sinécure, et ses armées sont presque constamment en guerre contre la multitude de menaces que vomissent les désolations nordiques, qu'il s'agisse de tribus de maraudeurs barbares, de hordes de Hobgobelins sur le sentier de la guerre, ou des hordes en armure noire des Puissances de la Ruine. Outre les ennemis de l'extérieur, Miao Ying doit sans cesse lutter contre les nombreux Seigneurs de Lords of Nan-Gau, un groupe de nobles et d'artisans revêches sur qui elle doit compter pour équiper le Grand Bastion en merveilleuses machines de guerre. En apparence, ces nobles collaborent, mais derrière les portes closes de leurs palais, les Seigneurs de Nan-Gau intriguent les uns contre les autres, et contre Miao Ying, ce qui la détourne de sa véritable mission.

RÈGLES SPÉCIALES DES DRAGONS CATHAYENS

Les Dragons Cathayens sont des personnages uniques dotés d'aptitudes si incroyables que les règles de base ne sauraient leur rendre justice. Dans de tels cas, nous avons des règles spéciales— des règles inhabituelles gouvernant des circonstances tout aussi inhabituelles. Retrouvez ici une description complète des règles qui couvrent ces impressionnantes figurines.



Transformation du Dragon

Les enfants du Dragon Céleste sont des créatures aussi anciennes que puissantes, et bien qu'ils choisissent de vivre en tant qu'Humains parmi les habitants du Grand Cathay, au combat, ils n'hésitent pas à révéler leur véritable forme pour déchaîner toute leur puissance contre l'ennemi.

Un Dragon Cathayen peut adopter une forme Humaine ou une forme de Dragon. Pour représenter cela, vous pouvez choisir la forme d'un Dragon Cathayen au début de la partie en plaçant simplement la figurine appropriée sur le champ de bataille pendant le déploiement. Chaque forme a son propre profil de caractéristiques.

Forme Humaine

Sous leur forme Humaine, les Dragons du Grand Cathay sont des dirigeants aimés et érudits, qui se mêlent volontiers à leurs sujets et combattent à leurs côtés. De fait, sous sa forme Humaine, un Dragon Cathayen suit les règles d'un personnage dont le type de troupe est "infanterie lourde".

Forme de Dragon

Sous leur forme de Dragon, les Dragons du Grand Cathay sont des forces de destruction primordiales qui se jettent sur leurs ennemis toutes griffes dehors, sans plus se préoccuper de la conduite de la bataille. Pour représenter cela, sous sa forme de Dragon, un Dragon Cathayen suit les règles d'un personnage dont le type de troupe est "béhémoth". Cependant, sous sa forme de Dragon, un Dragon Cathayen n'a pas la règle Présence Charismatique, même s'il est le Général de votre armée.



Mort d'un Dragon

Quand un Dragon Cathayen perd un Point de Vie, celui-ci est perdu sur ses deux profils de caractéristiques. La première fois durant la partie qu'un Dragon Cathayen est réduit à zéro Points de Vie alors qu'il est sous sa forme de Dragon, il reprend immédiatement forme Humaine et récupère D3 Points de Vie perdus. Quand cela se produit, il ne peut plus adopter sa forme de Dragon pour le restant de la partie. Si un Dragon Cathayen est réduit à zéro Points de Vie sous forme Humaine, il est retiré du jeu comme perte.

Transformation

En plus de se transformer quand il est réduit à zéro Points de Vie, un Dragon Cathayen peut passer de sa forme Humaine à sa forme de Dragon, ou vice versa, durant la sous-phase de Commandement de n'importe lequel de ses tours. Pour ce faire, placez simplement la figurine qui représente la forme que le Dragon Cathayen veut adopter de façon qu'elle soit :

- à 6" de la figurine représentant la forme actuelle du Dragon Cathayen.
- À plus de 1" de toute figurine amie.
- À plus de 3" de toute figurine ennemie.

Lorsque la figurine représentant la nouvelle forme du Dragon Cathayen a été placée, retirez du jeu la figurine représentant sa forme précédente. Quand un Dragon Cathayen se transforme de la sorte, il récupère immédiatement D3 Points de Vie perdus.

Un Dragon Cathayen ne peut pas déclarer une charge à un tour où il s'est transformé et compte comme s'étant déplacé pour ce qui est des tirs, mais peut en dehors de cela se déplacer normalement durant la sous-phase des Mouvements Restants.

Notez que quand un Dragon Cathayen passe de sa forme Humaine à sa forme de Dragon de cette façon, il quitte immédiatement toute unité dont il faisait partie, et que la transformation permet à un Dragon Cathayen de quitter le combat.

Seigneurs Shugengan de l'Ost Céleste

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Seigneur Shugengan	-	6	3	4	5	7	6	4	9	220
Général Shugengan	-	5	3	4	5	6	5	3	8	145
Grand Esprit Longma	8	5	-	5	-	-	4	3	-	-

Type de Troupe: Créature monstrueuse (personnage)

Taille de Socle: 60 x 100 mm

Taille d'Unité: 1

Équipement:

- **Shugengan**: Arme de base, serres de fer et armure légère
- **Grand Esprit Longma**: Couronne de cornes (voir ci-dessous)

Magie: Un Seigneur Shugengan est un Sorcier de Niveau 2. Un Général Shugengan est un Sorcier de Niveau 1. Chaque Shugengan connaît des sorts de 1 des Domaines de Magie suivants:

- Magie de Bataille
- Élémentalisme
- Illusionnisme
- Haute Magie

Options:

- Peut prendre 1 des options suivantes:
 - Lame céleste (voir page 48)..... +6 points
 - Lance cathayenne (voir page 48)..... +4 points
- Peut prendre un pistolet feu de dragon (voir page 48)..... +4 points
- Peut remplacer son armure légère par une armure lourde..... +4 points
- Doit choisir 1 des Règles Spéciales suivantes:
 - Domaine du Yang..... Gratuit
 - Domaine du Yin..... Gratuit
- Un Seigneur Shugengan peut:
 - Être un Sorcier de Niveau 3 +30 points
 - Être un Sorcier de Niveau 4 +60 points
 - Acheter des objets magiques pour un total de..... 100 points
- Un Général Shugengan peut:
 - Être un Sorcier de Niveau 2 +30 points
 - Acheter des objets magiques pour un total de..... 50 points

Règles Spéciales: Peau Blindée (2), Armure Céleste (5+), Contre-charge, Peur, Vol (9), Touches d'Impact (D3+1), Maîtrise des Vents Élémentaires, Rapide, Volonté des Dragons

	P	F	PA	Règles Spéciales
Serres de fer	Combat	F	-1	Frappe en Premier

	P	F	PA	Règles Spéciales
Couronne de cornes	Combat	F	-1	Arme Perforante (1)

Personnage



Seigneurs Shugengan

Seuls les plus puissants héros atteignent le rang de Grand Général dans les armées de Cathay. Ces hommes et ces femmes sont souvent les descendants de la propre progéniture du Dragon Céleste, des sorciers nés qui maîtrisent les Vents Élémentaires avec la même aisance qu'ils manient l'épée. Les plus puissants de ces héros sont appelés Shugengan, et sont révéérés au sein de la Cour Céleste. Quelles que soient leurs origines, chaque Grand Général est un guerrier de talent, qui comme il sied à son rang porte des armes et des armures forgées dans les armureries de Wei-jin. Ils mènent leurs armées depuis le premier rang, laissant la stratégie et les subterfuges aux Sorciers et aux Magistrats, car leur présence au cœur de la mêlée galvanise les troupes du Dragon Céleste.

Personnage



Gardiens des Portes

Les Guerriers de Jade sont les soldats professionnels du Grand Cathay, et les Maîtres des Portes des Cités Célestes en sont les chefs. Pour gagner le titre de Maître des Portes, un Guerrier de Jade doit avoir servi dans les forces de défense de la ville pendant au moins dix ans, ce qui signifie que beaucoup sont des vétérans des guerres incessantes de l'empire. Comme ses soldats, le Maître des Portes est formé à la guerre défensive pour garder au mieux les murs de sa ville. De fait, ces guerriers savent étudier le terrain avant la bataille et comment employer au mieux les troupes sous leurs ordres. Cela peut s'avérer utile pour exécuter les ordres de leur Seigneur Magistrat, qui se fie à ses Maîtres des Portes davantage qu'à tous les autres officiers de son armée.

Maîtres des Portes des Cités Célestes

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Maître des Portes	4	7	4	4	4	3	4	3	9	80
Gardien des Portes	4	6	4	4	4	2	4	2	8	45

Type de Troupe: Infanterie lourde (personnage)

Taille de Socle: 25 x 25 mm

Taille d'Unité: 1

Équipement: Arme de base, armure lourde et bouclier

Options:

- Peut prendre 1 des options suivantes:
 - *Lame céleste* (voir p. 48)..... +6 points
 - *Lance cathayenne* (s'il est monté, voir p. 48)..... +4 points
- Peut être monté sur un *Destrier Cathayen*..... +16 points
- Un Maître des Portes peut acheter des objets magiques pour un total de..... 100 points
- Un Gardien des Portes peut acheter des objets magiques pour un total de..... 50 points

Règles Spéciales: Harmonie de la Pierre & de l'Acier, Volonté des Dragons

Harmonie de la Pierre & de l'Acier

Sous le commandement des Maîtres et des Gardiens des Portes, les soldats Cathayens servent leur empereur avec une discipline inégalée.

Une unité rejointe par un personnage ayant cette règle spéciale peut relancer tout test de Commandement raté quand elle tente de se reformer après avoir piétiné l'ennemi, quand elle tente de rediriger une charge, ou quand elle effectue un test de Retenue.

Destrier Cathayen

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Destrier Cathayen	7	3	-	3	-	-	3	1	-	+16

Type de Troupe: Cavalerie lourde

Taille de Socle: 30 x 60 mm

Taille d'Unité: 1

Équipement: Sabots ferrés (compte comme une arme de base) et caparaçon

Règles Spéciales: Cataphractaires Cathayens (voir page 33), Contre-charge, Première Charge, Rapide

Magistrats du Grand Cathay

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Seigneur Magistrat	4	5	4	3	3	3	4	2	9	65
Stratège	4	4	4	3	3	2	3	1	9	40

Type de Troupe: Infanterie régulière (personnage)
Taille de Socle: 25 x 25 mm
Taille d'Unité: 1
Équipement: Arme de base et armure légère

- Options:
- Peut prendre 1 des options suivantes:
 - Bombes de poudre à canon (voir page 48) +5 points
 - Bombes de feu du dragon (voir page 48) +10 points
 - Peut être monté sur une Lanterne Céleste..... voir page 34
 - Un Seigneur Magistrat peut acheter des objets magiques pour un total de..... 100 points
 - Un Stratège peut acheter des objets magiques pour un total de.....50 points

Règles Spéciales: Grand Stratège, Harmonie de la Pierre & de l'Acier, Volonté des Dragons

Seigneur Stratège

Les Magistrats ont un don pour se jouer de leurs ennemis, que ce soit à la table des négociations ou sur le champ de bataille.

À moins que ce personnage ne soit en train de fuir, toutes les unités amies à sa portée de Commandement, à l'exception de votre Général, peuvent utiliser la caractéristique de commandement de ce personnage à la place de la leur. En outre, une fois par tour, une unité amie qui gagne un round de combat alors qu'elle est à la portée de Commandement de ce personnage peut choisir de Se Replier en Bon Ordre au lieu d'effectuer un mouvement de suite ou de poursuite.



Personnage



Serviteurs de la Cour Céleste

Jouissant d'une grande influence à la tête des cités et des institutions qu'ils dirigent au nom du Dragon Céleste, les Seigneurs Magistrats et les Stratèges sont des hommes et des femmes de premier plan. Ces individus perspicaces sont aussi à l'aise au cœur des intrigues politiques de l'empire que sur le champ de bataille. En tant que stratège de talent, un Magistrat peut souvent dicter le cours de la bataille avant même qu'elle ne commence, prenant l'ennemi au dépourvu avec la mobilisation rapide de ses troupes. À la différence des officiers des armées de Cathay, les Magistrats dirigent depuis l'arrière des lignes, usant d'éventails, de bannières et de fumée colorée pour coordonner simultanément les manœuvres de plusieurs unités, et embarquent parfois sur de grandes lanternes flottantes pour mieux observer le champ de bataille.

Infanterie



Guerriers de Jade & d'Acier

Chaque cité cathayenne entretient sa propre armée de métier. Grâce à l'opulence de leurs villes, ces troupes sont bien équipées en armes et en armures de qualité, et elles brandissent des bannières affichant les armes de leur cité ainsi que le Dragon à qui elles font allégeance, le tout sous l'icône du Dragon Céleste qui règne sur Cathay. Étant donné leur place prépondérante dans la défense de l'empire, on les appelle les Guerriers de Jade, une pierre sacrée pour le Dragon Empereur qui symbolise la nature implacable de son empire. Dotés d'armes d'hast, d'arbalètes et portant des armures lourdes et des boucliers, les Guerriers de Jade sont le rempart sur lequel se brisent les attaques ennemies, que ce soit sur les murs de leur cité ou au cœur de la ligne de bataille cathayenne.

Guerriers de Jade

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Guerrier de Jade	4	4	3	3	3	1	3	1	8	8
Officier de Jade	4	4	3	3	3	1	3	2	8	+6

Type de Troupe: Infanterie lourde

Taille de Socle: 25 x 25 mm

Taille d'Unité: 5+

Équipement: Armes de base et armures lourdes

Options:

- L'unité entière doit prendre 1 des options suivantes :
 - Hallebardes Gratuit
 - Boucliers Gratuit
- Toute unité peut :
 - Promouvoir une figurine en Officier de Jade (champion) +6 points par unité
 - Promouvoir une figurine en porte-étendard +6 points par unité
 - Promouvoir une figurine en musicien +6 points par unité
- Un Officier de Jade peut acheter des objets magiques pour un total de 25 points
- 0-1 unité par tranche de 1000 points peut :
 - Avoir la règle spéciale Bien Entraînés +1 point par figurine
 - Avoir la règle spéciale Obstiné +2 points par figurine
 - Acheter une bannière magique pour une valeur maximale de 50 points

Règles Spéciales: Ordre Serré, Posture Défensive, Détachement, Unité Régimentaire, Volonté des Dragons

Posture Défensive

Les Guerriers de Jade sont formés à la défense des murs et des rues de leurs grandes cités.

À moins qu'elle ait chargé à la phase de Mouvement précédente, ou compte comme ayant chargé à ce tour, une unité ayant cette règle spéciale peut relancer tout jet de Sauvegarde d'Armure d'un 1 naturel effectué à la phase de Combat.



Lanciers de Jade

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Lancier de Jade	-	4	3	3	3	1	3	1	8	20
Officier Lancier de Jade	-	4	3	3	3	1	3	2	8	+6
Destrier Cathayen	7	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Type de Troupe: Cavalerie lourde

Taille de Socle: 30 x 60 mm

Taille d'Unité: 5+

Équipement:

- **Lanciers de Jade:** Armes de base, Lances cathayennes (voir p. 48), armures lourdes et boucliers
- **Destriers Cathayens:** Sabots ferrés (compte comme une arme de base) et caparaçon

Options:

- Toute unité peut:
 - Promouvoir une figurine en Officier Lancier de Jade (champion).. +6 points par unité
 - Promouvoir une figurine en porte-étendard +6 points par unité
 - Promouvoir une figurine en musicien +6 points par unité
 - Acheter une bannière magique pour une valeur maximale de 50 points
- Un Officier Lancier de Jade peut acheter des objets magiques pour un total de 50 points
- 0-1 unité par tranche de 1000 points peut:
 - Avoir la règle spéciale Embusqueurs +1 point par figurine
 - Avoir la règle spéciale Bien Entraînés +1 point par figurine
 - Avoir la règle spéciale Obstiné +2 points par figurine

Règles Spéciales: Cataphractaires Cathayens, Ordre Serré, Contre-charge, Horde, Rapide, Volonté des Dragons

Cataphractaires Cathayens

Les Lanciers de Jade s'entraînent à combattre avec de longues lances de cavalerie, mettant à profit la masse de leurs montures et le poids du nombre pour broyer l'ennemi sous la force de leurs charges.

Quand une unité dont la majorité des figurines a cette règle spéciale effectue un mouvement de suite, l'unité compte comme ayant chargé au tour suivant.



Cavalerie



Chevaliers

de l'Ost Céleste

La cavalerie lourde qui constitue le bras armé des forces de Cathay sont les Lanciers de Jade, des régiments montés adroits et disciplinés recrutés parmi les soldats des plus grandes cités. Les plus opulentes, comme Fu-Chow ou Wei-jin, peuvent entretenir d'importants contingents de Lanciers de Jade, mais même les villes les plus lointaines de l'ouest et du sud peuvent aisément mobiliser au moins un de ces régiments de cavalerie. En plus d'être une arme efficace sur le champ de bataille, les Lanciers de Jade s'entraînent à combattre dans les rues encombrées de leur ville ainsi qu'en terrain dense, ce qui leur permet de lancer des charges dévastatrices dans des rues étroites, à travers des ponts et dans les tunnels qui courent sous les murailles, ainsi qu'à travers une végétation dense ou en terrain boueux.

Char



Forteresses Flottantes

Les Lanternes Célestes sont des merveilles d'ingénierie cathayenne qu'emploient les armées du Dragon Céleste pour observer l'ennemi depuis les cieux, et pour diriger les manœuvres des troupes au sol. Chaque Lanterne Céleste se compose d'une énorme lanterne flottante de papier et de soie, maintenue en vol par un Oiseau de Guerre Vermillon, dont les ailes incandescentes font chauffer l'air qui assure la sustentation du ballon. Sous la lanterne se trouve une nacelle blindée d'où jaillissent de larges voiles qui permettent à l'équipage de manœuvrer l'engin. Depuis cette nacelle, un Magistrat de Cathay utilise des éventails et des bannières pour envoyer des signaux aux troupes ou diriger le tir des machines de guerre de l'armée. Un duo d'artilleurs équipés de canons grues défend l'engin contre les tireurs et créatures volantes ennemis.

Lanternes Célestes

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Lanterne Céleste	1	-	-	5	5	7	-	-	-	135
Artilleurs de Lanterne (x4)	-	3	4	3	-	-	3	1	8	-
Commandant (champion, x1)	-	3	5	3	-	-	3	2	8	-

Type de Troupe: Char lourd

Taille de Socle: 100 x 100 mm

Taille d'Unité: 1

Valeur d'Armure: 4+

Équipement:

- **Artilleurs de Lanterne:** Armes de base
- **Commandant:** Arme de base

Options:

- Les Artilleurs de Lanterne et le Commandant doivent prendre une des options suivantes:
 - Canons Grues de Lanterne Céleste (voir ci-contre)..... Gratuit
 - Canons grêle de fer (voir ci-contre) et bombes de poudre à canon (voir p. 48)..... Gratuit
 - Canons grêle de fer et bombes de feu du dragon (voir page 48)..... +20 points
- Peut prendre des bombes de Lanterne Céleste (voir ci-contre)..... +15 points

Règles Spéciales: Ordre Serré, Désengagement, Cœur du Dragon, Fuite Feinte, Tir & Fuite, Vol (8), Fanal Céleste, Touches d'Impact (D3+1, Lanterne Céleste uniquement), Grande Cible, Mouvement de Réserve, Éclaireurs, Indémoralisable

Cœur du Dragon

Depuis leur position surélevée à bord de la nacelle blindée d'une Lanterne Céleste, les artilleurs envoient des signaux aux servants des machines de guerre au sol pour guider leurs tirs.

Les figurines amies dont les armes tirent en utilisant la règle spéciale "Bombardement" peuvent tirer en utilisant la ligne de vue de cette arme au lieu de la leur.

Désengagement

Confrontée à une opposition trop forte, une Lanterne Céleste peut aisément se désengager en gagnant de l'altitude avant de reprendre l'assaut.

Si cette figurine perd un round de combat elle peut tenter de se "désengager" en effectuant un test de Commandement. S'il est réussi, cette figurine peut Se Replier en Bon Ordre au lieu de Céder du Terrain. Les unités ennemies peuvent suivre comme si la figurine avait cédé du terrain, se déplaçant de 2" directement en direction de cette figurine, mais elles ne peuvent pas la poursuivre. Cependant, en cas d'échec, cette figurine est incapable de se désengager et doit Céder du Terrain normalement. En outre, si elle gagne un round de combat, cette figurine peut choisir de Se Replier en Bon Ordre au lieu d'effectuer un mouvement de suite ou poursuite.



Fanal Céleste

Peintes dans des couleurs vives et luisant d'une lumière intérieure, les Lanternes Célestes sont à la fois des fanaux et des points de ralliement pour les forces du Dragon Céleste.

À moins que cette figurine ne soit en train de fuir, les unités amies à 12" de celle-ci peuvent relancer tout test de Panique ou de Ralliement raté. De plus, tant que cette figurine est sur le champ de bataille, à moins qu'elle ne soit en train de fuir, vous pouvez appliquer un modificateur de +1 ou de -1 au résultat quand vous faites le jet pour déterminer si une unité amie ayant la règle spéciale Embusqueurs qui est tenue en réserve arrive à ce tour en tant que renforts ou si elle est retardée. Enfin, un Seigneur Magistrat ou Stratège monté à bord d'une Lanterne Céleste a une portée de Commandement de 12".

Bombes de Lanterne Céleste

Dotée de râteliers en bois délicatement ouvragés et laqués portant des pots en argile, une Lanterne Céleste peut semer la destruction chez les formations ennemies qu'elle survole.

Si cette figurine est équipée de bombes de Lanterne Céleste, elle peut exécuter une attaque de "Bombardement" contre une seule unité ennemie qui n'est pas engagée en combat. Pour ce faire, cette figurine doit se déplacer à 6" de l'unité qu'elle souhaite attaquer à la sous-phase des Mouvements Restants. Une fois achevé le déplacement de cette unité, on fait un jet sur le tableau de Bombardement ci-dessous :

Tableau de Bombardement

D6 Résultat

- 1 **Détonation Prématuurée :** Le mécanisme de largage se coince et une bombe explose prématurément. Cette figurine perd 1 PV.
- 2 **Bombe Défectueuse :** Une bombe tombe, mais sans exploser, sur la tête d'un malheureux ennemi. L'unité ennemie perd 1 PV.
- 3-4 **Coup au But :** Une grappe de bombes atteint directement sa cible. Placez un grand gabarit d'explosion (5") de sorte à superposer son trou central au centre de l'unité ennemie. Une fois placé, le gabarit dévie de D6". Toute figurine dont le socle se trouve sous la position finale du gabarit s'expose à une touche de Force 5 avec une PA de -2.
- 5-6 **Bombes Larguées :** Une grappe de bombes se disperse sur une vaste surface. Placez deux petits gabarits d'explosion (3") de sorte à superposer leur trou central à l'unité ennemie. Une fois placé, chaque gabarit dévie de D6". Toute figurine dont le socle se trouve sous la position finale du gabarit s'expose à une touche de Force 5 avec une PA de -2.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Canon grêle de fer	12"	3	-1	Mouvement & Tir, Tirs Multiples (D3)

Notes : Une figurine armée d'un canon grêle de fer ne subit aucun modificateur négatif pour le tir à longue portée, pour l'utilisation de la règle spéciale Tirs Multiples (D3), ou quand elle effectue une réaction de charge Maintenir la Position & Tirer.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Canon Grue de Lanterne Céleste	36"	6	-2	Arme Perforante (2), Encombrant

Monture de Personnage : Une Lanterne Céleste peut être incluse dans votre armée en tant que monture de personnage. Son coût s'ajoute alors à celui de son passager.

Char



Jonques Célestes

Les Lanternes Célestes les plus grandes et les plus richement décorées sont appelées Jonques Célestes. Souvent aussi grandes que les navires de la Flotte de Jade, ces machines volantes sont maintenues dans les airs par plusieurs Lanternes Célestes, et leurs nacelles bien protégées, assez grandes pour accueillir des dizaines de membres d'équipage, peuvent aisément arrêter les flèches et les balles. Ces engins imposants participent parfois à la défense des frontières du Grand Cathay, et on les a même aperçues bien loin au-delà du Grand Bastion, rassemblées en véritables armadas volantes pour anéantir des tribus de maraudeurs entières. Les Jonques Célestes sont dotées d'une grande variété d'armements, y compris des lance-feu du dragon, des fusées et des bombes de poudre à canon, que les membres d'équipage tirent avec une précision remarquable.



Monstre



Gardiens de Cathay

Les Sentinelles de Terre Cuite sont le fruit de la maîtrise que possèdent les Dragons des Vents Élémentaires, et sont de gigantesques statues animées sculptées à l'image de puissants guerriers. On les retrouve souvent gravées dans les murs du Grand Bastion, leurs casques et leurs lances formant ses parapets, et leur corps ses contreforts. Néanmoins, on en rencontre aussi dans tout l'empire, veillant sur les champs, les ponts et les cités, demeurant immobiles jusqu'à ce qu'elles soient animées pour combattre. Selon la légende, les Sentinelles sont les soldats gigantesques d'une armée que le Dragon Empereur construisit des milliers d'années auparavant, quand le Chaos menaçait de submerger l'empire. Depuis lors, elles sont dispersées dans tout Cathay, attendant d'être rappelées à la vie.

Sentinelle Cathayenne

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Sentinelle Cathayenne	6	5	1	6	6	6	3	3	10	230

Type de Troupe: Béhémoth

Taille de Socle: 100 x 150 mm

Taille d'Unité: 1

Équipement: Arme de base, grande lame (voir ci-dessous) et armure de terre cuite (compte comme une armure lourde)

Options:

- Une Sentinelle Cathayenne doit être de 1 des types suivants :

- Sentinelle de Terre Cuite	Gratuit
- Sentinelle de Jade	+20 points
- Sentinelle d'Obsidienne	+25 points
- Sentinelle de Granit	+35 points
- Sentinelle de Malepierre	+40 points

Règles Spéciales: Attaques de Piétinement (D3+1), Terreur, Ordre Serré, Immunisé à la Psychologie, Implacable, Grande Cible, Timmm-berrr!, Indémoralisable

Implacable

Une fois animée, une Sentinelle Cathayenne obéit et exécute les derniers ordres qu'elle a reçus, jusqu'à l'accomplissement de sa tâche.

Une fois par partie, à un tour où elle a été chargée, cette figurine peut choisir de ne pas Céder du Terrain si elle perd un round de combat. En outre, une fois par partie, cette figurine peut relancer son jet de Charge.

Grande Lame	P	F	PA	Règles Spéciales
Coup de fauche	Combat	F	-2	Arme Perforante (1), Attaques Supplémentaires (+2D3), Frappe en Dernier
Frappe mortelle	Combat	F+1	-4	Coup Fatal, Tueur de Monstres, Blessures Multiples (D3)

Notes: Cette arme a deux profils, qui représentent les différentes façons dont elle peut être utilisée en combat. Vous devez choisir quel profil le porteur va utiliser au début de chaque round d'un combat.





Sentinelle de Terre Cuite

Les Sentinelles de Terre Cuite comptent parmi les plus anciennes créations du Dragon Céleste. Elles sont tellement imprégnées de magie qu'elles peuvent soigner les dégâts subis au combat comme si elles étaient faites de chair.

Une Sentinelle de Terre Cuite a la règle spéciale Régénération (6+).

Sentinelle de Jade

Statues vivantes taillées dans des mégalithes de jade par les Sorciers de la Cour Céleste, les Sentinelles de Jade peuvent utiliser des sorts liés à la pierre magique dont leurs corps sont constitués.

Une Sentinelle de Jade connaît un seul sort (choisi par son joueur en contrôle avant que les armées soient déployées) soit du Domaine de Magie de la Magie de Bataille, soit de celui de l'Élémentalisme. Elle peut lancer ce sort en tant que sort Lié avec un Niveau de Pouvoir de 3.

Sentinelle d'Obsidienne

Un froid inquiétant émane des Sentinelles d'Obsidienne, qui ralentissent les Vents de Magie et aveuglent les sens mystiques des Sorciers qui tenteraient de s'en prendre au royaume du Dragon Céleste.

Une Sentinelle d'Obsidienne a la règle spéciale Résistance à la Magie (-2). De plus, tout Sorcier ennemi qui souhaite lancer un sort alors qu'il est à 12" d'au moins une Sentinelle d'Obsidienne doit d'abord effectuer un test de Commandement. En cas d'échec, le jet de Lancement du Sorcier subit un modificateur de -3. En cas de réussite, le jet de Lancement du Sorcier subit un modificateur de -1.

Sentinelle de Granit

Taillées dans du granit rouge, rose gris ou blanc parcouru de veines sombres, les Sentinelles de Granit sont extrêmement résistantes, et peuvent tenir tête aux ennemis les plus puissants.

Une Sentinelle de Granit améliore sa valeur d'armure de 1. De plus, une Sentinelle de Granit est immunisée à la règle spéciale Blessures Multiples (X). Si une Sentinelle de Granit subit une blessure non sauvegardée d'une attaque ayant cette règle spéciale, elle perd un seul Point de Vie.

Sentinelle de Malepierre

Taillées dans de l'argile mêlée de poussière de malepierre, les Sentinelles de Malepierre luisent d'un éclat douloureux. Ceux qui restent trop longtemps en leur présence deviennent rapidement malades et succombent à la souillure du Chaos.

Une Sentinelle de Malepierre a la règle spéciale Attaques Magiques. De plus, tant qu'elles sont en contact socle à socle avec au moins une Sentinelle de Malepierre, les unités ennemies subissent un modificateur de -1 à leur caractéristique d'Endurance (jusqu'à un minimum de 1).

Monstre



Sentinelles de Pierre & d'Argile

Bien que les habitants de Cathay utilisent surtout le terme "Sentinelles de Terre Cuite", seules celles qui gardent le Grand Bastion sont taillées dans de l'argile magique. Les Sentinelles peuvent être sculptées dans n'importe quelle pierre, en général du type le plus courant dans la région qu'elles protègent. Dans les Montagnes des Larmes, les Sentinelles de Granit gardent le Col des Cieux. Au sud, des Sentinelles taillées dans de la roche volcanique protègent les frontières de Cathay des Nagas de Sang de Khuresh. Dans le Désert de Malepierre, des statues d'un vert-noir luisant veillent sur les pistes désertées, leur peau réfléchissant l'éclat verdâtre de leur environnement.



Une Batterie de Fusées Pluie de Feu, accompagnée par un Chargeur Ogre.



Avec l'aide d'un Chargeur Ogre, les stoïques servants d'un Grand Canon Cathayen se préparent à déchaîner sur l'ennemi le courroux du Dragon Céleste.

Batterie de Fusées Pluie de Feu

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Batterie Pluie de Feu	-	-	-	-	6	3	-	-	-	130
Servant d'Artillerie	4	3	3	3	3	3	3	3	7	-
Cathayen (x3)										

Type de Troupe: Machine de guerre

Taille de Socle: 60 x 100 mm (machine de guerre), 25 x 25 mm (servants)

Taille d'Unité: 1

Équipement: Fusées Pluie de Feu, armes de base et armures légères

Options:

- Peut avoir un Chargeur Ogre (voir page 41) +35 points

Règles Spéciales: Tirailleurs

Fusées Bastion & Batteries de Fusées

À chaque tour, une Batterie de Fusées Pluie de Feu peut tirer 1 des deux types de fusées décrits ci-dessous.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Fusées Bastion	12-48"	4 (5)	-1 (-3)	Arme Perforante (1), Bombardement, Encombrant, Mouvement ou Tir, Blessures Multiples (D6)

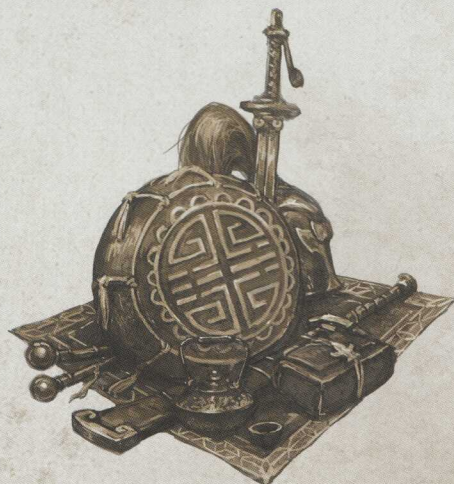
Notes: Cette arme tire comme une catapulte, en utilisant la règle spéciale "Bombardement", un gabarit d'explosion de 3" et le tableau d'Incidents de Tir des Armes à Poudre. La règle spéciale Blessures Multiples (D6) s'applique uniquement à une seule figurine individuelle dont le socle se trouve sous le trou central du gabarit d'explosion.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Batterie de fusées	12-48"	3 (4)	-1 (-1)	Arme Perforante (1), Bombardement, Encombrant, Attaques Enflammées, Mouvement ou Tir, Esprits Hurleurs

Notes: Cette arme tire comme une catapulte, en utilisant la règle spéciale "Bombardement", un gabarit d'explosion de 5" et le tableau d'Incidents de Tir des Armes à Poudre.

Règles Spéciales de la Batterie de Fusées

Esprits Hurleurs: Toute unité qui subit une ou plusieurs blessures non sauvegardées causées par cette arme doit effectuer un test de Panique comme si elle avait subi de lourdes pertes.



Machine de Guerre



Pluies de Feu

Les armées du Grand Cathay emploient un grand nombre de lance-fusées, et les murs du Grand Bastion sont garnis de toutes sortes d'engins de ce type. Imprécis mais destructeurs, ils projettent des explosifs sur de longues distances, le plus souvent en grand nombre pour saturer une zone entière de feu et d'éclats, mais ils peuvent tout aussi bien tirer une seule fusée explosive massive contre des monstres ou des fortifications. La Batterie Pluie de Feu est une machine de guerre portable, maniée par des disciples de la Maison de la Fumée et de la Poudre, qui se spécialise dans la manufacture et le perfectionnement de la poudre à canon sous toutes ses formes. De son fût en forme de gueule de dragon, elle tire une grêle de fusées incendiaires pour bouter le feu à une section entière du champ de bataille, ou une seule fusée explosive capable d'ouvrir une brèche dans les formations ou les fortifications ennemies.



Machine de Guerre



Grand Canon Cathayen

Les armées du Grand Cathay alignent divers types de canons en temps de guerre, forgés pour la plupart dans les ateliers de Nan-Gau. Ceux-ci incluent de grands canons ayant la forme de dragons rugissants, capables de cracher des flammes ou des boulets de canons incandescents. Les murs du Grand Bastion sont garnis de ces machines de guerre, à tel point que les tours de la muraille ressemblent à de véritables galions où s'affairent de nombreuses équipes d'artilleurs et de chargeurs Ogres. Quand les armées du Grand Cathay partent en guerre, nombre de ces grands canons sont placés sur des attelages tirés par des bœufs, afin qu'ils puissent apporter leur impressionnante puissance de feu aux soldats du Dragon Empereur.

Grand Canon Cathayen

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Grand Canon	-	-	-	-	6	3	-	-	-	130
Servant d'Artillerie Cathayen (x3)	4	3	3	3	3	3	3	3	7	-

Type de Troupe: Machine de guerre

Taille de Socle: 60 x 100 mm (machine de guerre), 25 x 25 mm (servants)

Taille d'Unité: 1

Équipement: Grand canon Cathayen (voir ci-dessous), armes de base et armures légères

Options:

- Peut avoir un Chargeur Ogre (voir page 41) +35 points

Règles Spéciales: Tirailleurs

	P	F	PA	Règles Spéciales
Grand canon	48"	10	-3	Arme Perforante (3), Tir au Canon, Encombrant, Mouvement ou Tir, Blessures Multiples (D3+1), Impact Tonitruant

Notes: Cette arme n'utilise pas la Capacité de Tir de ses servants. À la place, elle tire en utilisant la règle spéciale "Tir au Canon." Cette arme utilise le tableau des Incidents de Tir des Machines à Poudre.

Règles Spéciales du Grand Canon Cathayen

Impact Tonitruant: Jusqu'à votre prochaine sous-phase de Début du Tour, toute unité (amie ou ennemie) qui était à 2D6" du point d'impact d'un tir de Grand Canon Cathayen subit un modificateur de -1 à sa caractéristique de Mouvement et ne peut pas utiliser la règle spéciale Rapide.



Servants d'Artillerie Ogres

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Chargeur Ogre	4	3	3	4	4	3	2	3	8	+35

Type de Troupe: Infanterie monstrueuse (personnage)

Taille de Socle: 40 x 40 mm

Taille d'Unité: 1

Équipement: Arme de base et armures légères

Options:

- Peut prendre des bombes de poudre à canon (voir page 48)..... +8 points

Règles Spéciales: Assez pour Tout l'Monde, Servants Mercenaires

Assez Pour Tout l'Monde

Les Ogres adorent les armes bruyantes et explosives, et quand ils font des bombes de poudre à canon pour leur usage personnel, ils font en sorte d'en apporter assez pour leurs amis.

Si un Chargeur Ogre est équipé de bombes de poudre à canon, les servants de la machine de guerre que le Chargeur Ogre a rejointe sont eux aussi équipés de bombes de poudre à canon.

Servants Mercenaires

Nombre d'Ogres gagnent leur vie comme servants d'artillerie au sein des armées du Dragon Céleste, remplissant des rôles où leur carrure, leur force et leur obstination sont des qualités précieuses.

Un Chargeur Ogre est un type de personnage spécial qui peut être pris en tant qu'amélioration pour accompagner une machine de guerre cathayenne. Lors du déploiement, positionnez un Chargeur Ogre avec sa machine de guerre, comme vous le feriez pour un personnage qui a rejoint une unité. Une fois placé, un Chargeur Ogre ne peut pas abandonner sa machine de guerre.

Les servants de toute machine de guerre rejoints par un Chargeur Ogre gagnent un modificateur de +1 à leur caractéristique de Mouvement et la règle spéciale Obstiné. En outre, une fois par partie, une Batterie de Fusées Pluie de Feu ou un Grand Canon Cathayen qui inclut un Chargeur Ogre peut tirer deux fois à la phase de Tir, ou relancer un



Machine de Guerre



Ogres Cathayens

Les Ogres savent que leur force considérable et leur adresse au combat peuvent leur rapporter un logement confortable et de la nourriture en abondance en Grand Cathay, de sorte que nombre d'entre eux n'hésitent pas à braver le Désert de Malepierre pour s'engager dans les armées du Dragon Céleste. Beaucoup rejoignent les servants d'artillerie de Nan-Gau, où ils emploient leur force à charger les canons et à les repositionner avec une relative facilité. Bien qu'ils soient initialement déçus de ne pas pouvoir affronter l'ennemi au corps à corps, le fracas des détonations et le spectacle des destructions qu'ils causent dans le lointain compensent largement cette déconvenue.

Objets Magiques



Armes Célestes

Les soldats des armées du Dragon Céleste sont des guerriers redoutables, aisément capables de rivaliser avec les meilleures troupes mortelles des autres nations. Pour accroître leur efficacité, ils ont accès aux meilleures armes et armures de l'empire, et sont souvent équipés de lames célestes et d'armures richement ouvragées forgées dans les ateliers de Kunlan. Outre cet équipement, ils disposent également d'armes, d'armures et de divers objets enchantés. Nombre de ces artefacts sont l'œuvre des Mages de la Cour Célestes et sont offerts aux guerriers qui se sont distingués au service du Dragon. D'autres objets sont transmis aux guerriers d'aujourd'hui par leurs vénérés ancêtres.

OBJETS MAGIQUES DE L'EMPIRE DU GRAND CATHAY

Les pages qui suivent détaillent les objets magiques spécifiques des armées de l'Empire du Grand Cathay. Ils peuvent être achetés par des figurines d'une armée de l'Empire du Grand Cathay 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

La Sagesse du Roi des Singes75 points

Cette énorme massue richement décorée, incrustée de bijoux et recouverte de métaux précieux, est une arme aussi imposante que destructrice.

	P	F	PA	Règles Spéciales
La Sagesse du Roi des Singes	Combat	10	-4	Attaques Magiques, Blessures Multiples (D3), Arme à Deux Mains, Frappe en Dernier

Lame de Jade de la Grande Flotte70 points

La Lame de Jade est une arme ancienne taillée dans le croc d'un monstre marin lumbrien. Investie des facultés régénératrices du monstre, elle soigne continuellement son porteur.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Lame de Jade de la Grande Flotte	Combat	F+2	-2	Arme Perforante (1), Attaques Magiques, Régénération (5+)

Notes : Le porteur de la Lame de Jade de la Grande Flotte gagne la règle spéciale Régénération (5+).

Lance de l'Esprit Longma25 points

Cette lance taillée dans la corne du Grand Esprit Longma Tian Wu peut transpercer n'importe quelle armure, et les héros de Cathay la brandissent au combat avec fierté.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Lance de l'Esprit Longma	Combat	F+1	-3	Arme Perforante (1), Attaques Magiques

Notes : Figurines dont le type de troupe est "cavalerie", "monstre" ou "char" uniquement. Les modificateurs de Force et de Pénétration d'Armure de la Lance de l'Esprit Longma s'appliquent uniquement à un tour où le porteur a chargé.

Lames du Soleil & de la Lune20 points

Selon la légende, la lame du Soleil apporte l'illumination, tandis que la lame de la Lune n'apporte que la mort.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Lames du Soleil & de la Lune	Combat	F	-1	Attaques Supplémentaires (1), Attaques Magiques, Arme à Deux Mains

Notes : Si le porteur des Lames du Soleil & de la Lune reçoit un Coup Fatal, jetez un D6. Sur 4+, le Coup Fatal est paré et défaussé sans autre effet.

Armures Magiques

L'Armure de l'Oiseau de Guerre..... 45 points

Le porteur de l'Armure de l'Oiseau de Guerre prend son essor pour fondre sur ses ennemis et les terrasser.

Figurines dont le type de troupe est "infanterie régulière" ou "infanterie lourde" uniquement. L'Armure de l'Oiseau de Guerre est une armure lourde. En outre, le porteur gagne les règles spéciales Contre-charge, Vol (9) et Rapide. Le porteur ne peut pas rejoindre une unité.

Talismans

Cristal de Kunlan 35 points

Les cristaux qui poussent dans les pics de Kunlan libèrent une décharge d'énergie magique quand on les frappe.

Le Cristal de Kunlan confère à son porteur une sauvegarde Invulnérable de 5+ contre toute blessure subie. En outre, si un 6 naturel est obtenu pour la sauvegarde Invulnérable, chaque figurine ennemie en contact socle à socle avec le porteur subit une touche de Force 3 ayant une PA de -. Ces attaques ont la règle spéciale Attaques Enflammées.

Couronne de Jade..... 20 points

La magie hostile recule devant le porteur de cet étincelant symbole de son office.

La Couronne de Jade confère à son porteur une sauvegarde Invulnérable de 4+ contre toute blessure subie causée par un sort de Projectile Magique, Vortex Magique ou Assaillement.

Bouclier de Nan-Gau 20 points

Taillé dans une section du Grand Bastion, le Bouclier de Nan-Gau est un lourd bouclier de pierre et de fer.

Le Bouclier de Nan-Gau est un bouclier. En outre, durant un tour où le porteur a été chargé, le Bouclier de Nan-Gau améliore la valeur d'armure de son porteur de 2 (jusqu'à un maximum de 2+).

Bannières Magiques

Étendard de Wei-Jin..... 40 points

La bannière du Dragon Empereur galvanise les soldats cathayens qui la voient, et sème le désordre et la panique chez l'ennemi.

Une unité portant l'Étendard de Wei-Jin cause la Peur. En outre, toutes les unités ennemies à 12" de la figurine portant l'Étendard de Wei-Jin subissent un modificateur de -1 à leur caractéristique de Commandement quand elles effectuent un test de Peur, de Panique ou de Terreur.

Îcône de Fureur Céleste..... 35 points

Les cieux sont le domaine du Dragon Céleste, et ceux qui l'envahissent doivent affronter son courroux.

Usage unique. Une unité portant l'Îcône de Fureur Céleste meut l'activer à la sous-phase de Commandement de son tour. Jusqu'à votre prochaine sous-phase de Début de Tour, les unités ennemies ne peuvent pas utiliser la règle spéciale Vol (X).

Bannière de l'Œil du Dragon..... 30 points

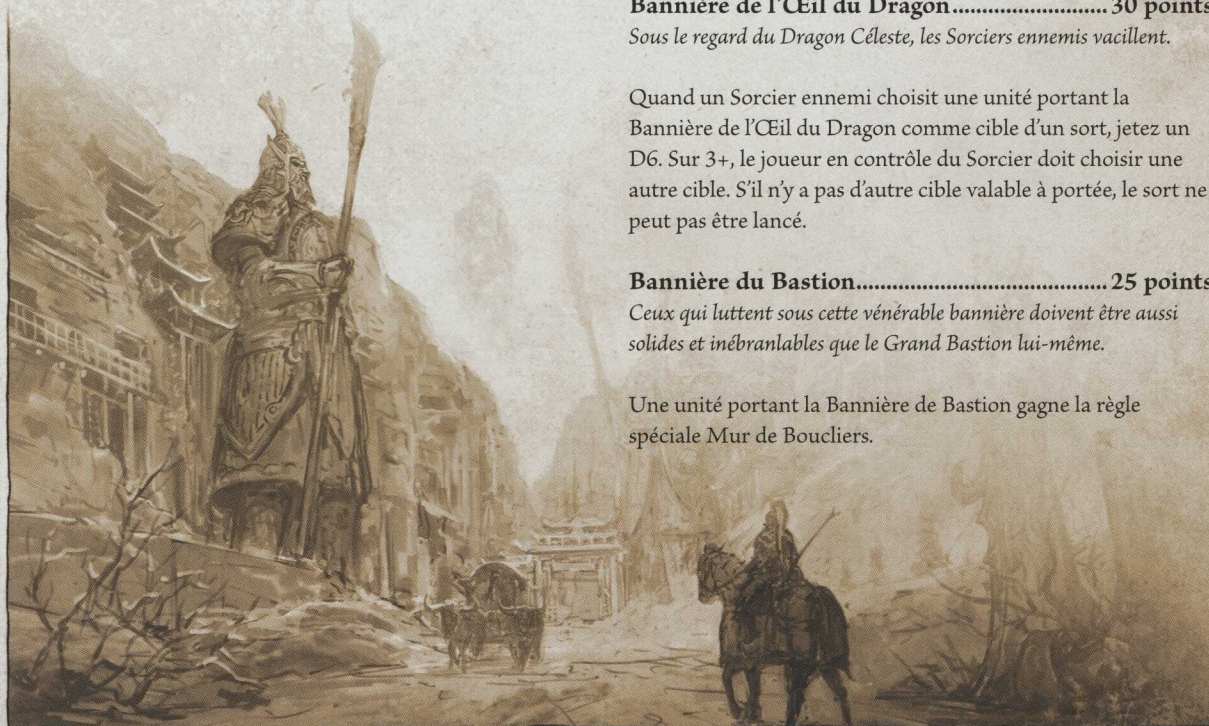
Sous le regard du Dragon Céleste, les Sorciers ennemis vacillent.

Quand un Sorcier ennemi choisit une unité portant la Bannière de l'Œil du Dragon comme cible d'un sort, jetez un D6. Sur 3+, le joueur en contrôle du Sorcier doit choisir une autre cible. S'il n'y a pas d'autre cible valable à portée, le sort ne peut pas être lancé.

Bannière du Bastion..... 25 points

Ceux qui luttent sous cette vénérable bannière doivent être aussi solides et inébranlables que le Grand Bastion lui-même.

Une unité portant la Bannière de Bastion gagne la règle spéciale Mur de Boucliers.



Objets Enchantés

Éclat de la Gueule 40 points

Certains se sont rendus dans les contrées dévastées autour de la grande Gueule et en ont ramené d'étranges objets, tels que l'Éclat de la Gueule, un artefact d'outre-monde.

Si un Sorcier ennemi obtient le moindre double naturel quand il effectue un jet de Lancement alors qu'il est à 18" du porteur de l'Éclat de la Gueule, le sort est un fiasco, quel que soit le résultat du jet.



Masque de l'Alchimiste 35 points

Créé dans la Maison des Secrets de Shang Yang, ce masque dévoile à son porteur les secrets alchimiques du Dragon de Fer.

Le porteur du Masque de l'Alchimiste peut lancer le sort Fléau du Métal du Domaine de l'Élémentalisme (voir page 327 du livre de règles de Warhammer: the Old World) en tant que sort Lié, avec un Niveau de Pouvoir de 3.

Lanterne des Esprits* 25 points

La lueur fantomatique d'une Lanterne des Esprits révèle les hôtes de l'au-delà et dévoile leurs faiblesses.

Une figurine portant une Lanterne des Esprits cause la Terreur. En outre, une figurine portant une Lanterne des Esprits peut relancer tout jet de Blessure d'un 1 naturel contre les figurines qui sont "Démoniaques" ou "Morts-Vivants".

Objets Cabalistiques

Cape de Po Mei 50 points

Cette cape enchantée confère à son porteur des pouvoirs magiques exceptionnels et la maîtrise d'un des Vents Élémentaires.

En plus de ses sorts générés aléatoirement, le porteur de la Cape de Po Mei connaît soit les trois sorts du Domaine du Yin, soit les trois sorts du Domaine du Yang (au choix de son joueur en contrôle). Cependant, il ne peut lancer qu'un nombre de sorts égal à son Niveau de Sorcellerie par tour.

Gardien Feng Shi Bo* 35 points

Les Feng Shi Bo sont des familiers élémentaires qu'invoquent les sorciers cathayens. Le plus souvent, ces esprits terrestres protègent leur maître du danger.

Toute figurine ennemie qui dirige ses attaques contre le propriétaire d'un Gardien Feng Shi Bo à la phase de Combat subit un modificateur de -1 à ses jets de Touche.

Érudit Feng Shi Bo* 15 points

Certains sorciers créent des Feng Shi Bo qui les aident dans leurs études mystiques, et chargent les esprits de retenir des informations obscures.

Le propriétaire d'un Érudit Feng Shi Bo connaît 1 sort de plus (choisi de la façon habituelle) que la normale pour son Niveau de Sorcellerie.

Notez que cela n'augmente pas le Niveau du Sorcier.

RÈGLES SPÉCIALES DU GRAND CATHAY

Une partie de Warhammer : The Old World met en scène des créatures fantastiques et des guerriers doués d'aptitudes si incroyables et variées que les règles de base ne peuvent toutes les représenter. Dans de tels cas, nous avons des règles spéciales, autrement dit des règles inhabituelles gouvernant des circonstances tout aussi inhabituelles.



Vous trouverez dans les pages qui suivent la description complète de chacune des règles spéciales d'armée figurant dans la liste d'armée de l'Empire du Grand Cathay :

Armure Céleste (X+)

Créée dans les armureries de Wei-jin, l'Armure Céleste est taillée dans le minéral météorique de Kunlan.

Une figurine ayant cette règle spéciale a une sauvegarde Invulnérable contre toute blessure subie. La valeur d'armure de cette sauvegarde Invulnérable est indiquée entre parenthèses après l'intitulé de cette règle spéciale (ici, "X+"). En outre, un Sorcier ayant cette règle spéciale peut porter une armure sans pénalité.

Maîtrise des Vents Élémentaires

La maîtrise qu'exerce le Dragon Céleste sur les Vents Élémentaires de Magie s'étend à ses sujets. Ainsi, les Sorciers entraînés à la Cour Céleste sont doués pour œuvrer de concert avec leurs confrères.

Une fois par tour, un Sorcier de votre armée qui a cette règle spéciale et qui se trouve à 6" d'un ou plusieurs Sorciers amis qui ont aussi cette règle spéciale peut appliquer un modificateur de +1 à un jet de Lancement.

Notez que c'est un modificateur au résultat d'un jet ; il n'annule pas le jet d'un double 1 naturel.

Volonté des Dragons

Pour le peuple du Grand Cathay, la loyauté envers les Dragons qui les dirigent est primordiale. Chacun sait qu'aussi longtemps qu'ils sont fidèles à leur volonté, l'Empire du Grand Cathay ne cédera pas devant ses ennemis.

Une unité ayant cette règle spéciale peut relancer un test de Panique raté quand une unité amie est détruite à 6" d'elle-même, ou quand une unité amie fuit à travers elle.

Les Vents Élémentaires

Les Vents de Magie se plient à la volonté du Dragon Céleste pour servir au mieux les besoins de son peuple.

À chacune de ses sous-phases de Début de Tour, le joueur du Grand Cathay jette un D6 pour déterminer quels sont les Vents Élémentaires qui soufflent le plus fort :

- Sur un jet de 1-3, les Vents du Yang soufflent plus fort.
- Sur un jet de 4+, les Vents du Yin soufflent plus fort.

Vents du Yang : Jusqu'à votre prochaine phase de Début de Tour, les Sorciers ayant la règle spéciale Domaine du Yang augmentent leur portée de Dissipation et la portée de tout sort d'Enchantement qu'ils connaissent de 3". En outre, toutes les figurines amies ayant la règle spéciale Volonté des Dragons gagnent 1* des modificateurs suivants :

- +1 Mouvement
- +1 Initiative

Vents du Yin : Jusqu'à votre prochaine phase de Début de Tour, les Sorciers ayant la règle spéciale Domaine du Yin augmentent la portée de tout sort de Maléfice ou de Projectile Magique qu'ils connaissent de 3". En outre, toutes les figurines amies ayant la règle spéciale Volonté des Dragons gagnent 1* des modificateurs suivants :

- +1 Capacité de Combat
- +1 Commandement

**Notez que toutes les figurines éligibles gagnent le même modificateur.*





DOMAINE DU YANG

Selon les enseignements de la sorcellerie Feng Shi, les Vents de Magie sont séparés en deux groupes : le Yin et le Yang. Les Mages du Yang apprennent à contrôler le tumulte des Vents de Magie. Maîtres des éléments et des cieux, ils emploient une magie lumineuse et extrêmement puissante.



Un Sorcier ayant la règle spéciale "Domaine du Yang" peut défausser normalement un de ses sorts générés aléatoirement. Quand il le fait, il peut choisir à la place le sort emblématique de son domaine de Magie d'élection, ou un des sorts ci-dessous.

Constellation du Dragon

Une lumière stellaire jaillit des doigts du sorcier, pour former un simulacre de la constellation du Dragon Empereur au-dessus du champ de bataille.

Type : Projectile Magique

Valeur de Lancement : 7+/11+

Portée : 18"

Effet : Si ce sort est lancé avec un résultat de 7 ou plus, l'unité cible ennemie subit D6+1 touches de Force 4, chacune avec une PA de -. Si ce sort est lancé avec un résultat de 11 ou plus, l'unité cible ennemie subit 2D6+2 touches de Force 4, avec une PA de -1 chacune.

Grand Bastion

D'un mot de pouvoir du sorcier, la terre se fissure et se soulève pour se transformer en remparts dont les parapets brûlent d'une flamme céleste.

Type : Enchantement

Valeur de Lancement : 9+

Portée : 12"

Effet : Reste en jeu. L'unité cible amie gagne une sauvegarde Invulnérable de 6+ contre toute blessure subie. De plus, chaque figurine sur le rang avant d'une unité ennemie qui finit son mouvement de charge en contact socle à socle avec l'unité cible alors que ce sort est en jeu doit effectuer un test de Terrain Dangereux. Tout Point de Vie perdu compte comme une "blessure non sauvegardée" pour le calcul du résultat de combat. Cependant, tant que ce sort est en jeu l'unité cible ne peut pas faire de marche forcée ou charger. Ce sort peut cibler une unité amie engagée en combat.

Puissance du Ciel & de la Terre

Invokant l'énergie de la terre et des cieux, le sorcier et ceux qui l'entourent sont investis de la puissance pure du Yang.

Type : Enchantement

Valeur de Lancement : 9+/12+

Portée : Lanceur

Effet : Si ce sort est lancé avec un résultat de 9 ou plus, le lanceur, sa monture et toute unité qu'il a rejointe, gagnent un modificateur de +1 à leurs caractéristiques de Capacité de Combat et de Force (jusqu'à un maximum de 10), et gagnent la règle spéciale Attaques Enflammées. Si ce sort est lancé avec un résultat de 12 ou plus, toutes les unités amies qui sont à la portée de Commandement du lanceur quand ce sort est lancé gagnent un modificateur de +1 à leurs caractéristiques de Capacité de Combat et de Force (jusqu'à un maximum de 10), et gagnent la règle spéciale Attaques Enflammées. Ce sort dure jusqu'à la fin de ce tour.



DOMAINE DU YIN

Ceux qui étudient l'art de la magie du Yin manipulent un pouvoir obscur et dangereux. Ils nouent les Vents de Magie pour façonner des sorts d'une force brutale, capables de bouleverser l'ordre naturel du monde. Sur leur ordre, la lumière cède la place à des ombres imperméables d'où jaillissent des créatures élémentaires pour accomplir leur volonté.



Un Sorcier ayant la règle spéciale "Domaine du Yin" peut défausser normalement un de ses sorts générés aléatoirement. Quand il le fait, il peut choisir à la place le sort emblématique de son domaine de Magie d'élection, ou un des sorts ci-dessous.

Esprits du Vent & de l'Ombre

Les esprits fondent sur l'adversaire pour l'envelopper dans un tourbillon de formes indistinctes et de vents fantomatiques. Quand les victimes essaient d'avancer, elles sont retenues par les serres d'esprits invisibles et repoussées par les vents spectraux.

Type: Maléfice

Valeur de Lancement: 10+

Portée: 15"

Effet: Jusqu'à votre prochaine sous-phase de Début du Tour, l'unité cible ennemie devient sujette à la règle spéciale Mouvement Aléatoire (D6).

Miroir Maudit

Le sorcier entoure l'ennemi d'une barrière magique de ténèbres fluctuantes et de vents hurlants. Cette barrière attrape les projectiles adverses au vol et engloutit la pointe des lances, retournant instantanément le pouvoir destructeur de ces armes contre leurs porteurs.

Type: Maléfice

Valeur de Lancement: 9+

Portée: 15"

Effet: Jusqu'à votre prochaine sous-phase de Début du Tour, tout jet de Touche d'un 1 naturel effectué par l'unité cible ennemie durant soit la phase de Tir, soit la phase de Combat entraîne une touche de Force 3 avec une PA de -1 à résoudre contre l'unité cible ennemie. Ce sort peut cibler une unité ennemie engagée en combat.

Guerriers Ancestraux

Le sorcier invoque les ancêtres des guerriers sous ses ordres afin qu'ils prêtent assistance à leurs descendants. Ces esprits lancent un assaut féroce contre l'ennemi avant de s'évanouir dans les airs pour rejoindre l'autre monde.

Type: Assailement

Valeur de Lancement: 7+/11+

Portée: Combat

Effet: Si ce sort est lancé avec un résultat de 7 ou plus, une seule unité ennemie avec qui le lanceur est engagé en combat subit 2D3 touches de Force 2, avec une PA de - chacune. Si ce sort est lancé avec un résultat de 11 ou plus, l'unité cible ennemie subit 2D6 touches de Force 4, avec une PA de -1 chacune. Ce sort a la règle spéciale Arme Perforante (2).

Armurerie



Poudre Noire Cathayenne

Dans le Vieux Monde, les Nains sont les maîtres incontestés de la poudre noire et de ses applications militaires. Cependant, en orient, les habitants de Cathay utilisent la poudre explosive depuis des siècles pour défendre leur terre natale et écraser leurs ennemis avec tout un éventail d'armements divers, depuis le pistolet feu du dragon et le canon grue, jusqu'aux bombes de poudre à canon et au Grand Canon Cathayen.

ARMURERIE DU GRAND CATHAY

Les forces du Grand Cathay disposent de nombreux instruments de guerre aussi uniques qu'efficaces. Qu'il s'agisse de l'acier étincelant des longues lances cathayennes, jusqu'au pouvoir destructeur du pistolet feu du dragon, chaque arme est le fruit de plusieurs siècles de perfectionnement au combat contre les divers ennemis de Cathay.



Lance Cathayenne

La cavalerie cathayenne utilise de longues et lourdes lances similaires aux lances de joute, néanmoins suffisamment légères pour que plusieurs rangs de cavaliers puissent frapper en mêlée.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Lance cathayenne	Combat	F+1	-1	Arme Perforante (1), Combat sur Plusieurs Rangs

Notes : Figurines dont le type de troupe est "cavalerie", "monstre" ou "char" uniquement. Les modificateurs de Force et de Pénétration d'Armure de la Lance cathayenne s'appliquent uniquement à un tour où le porteur a chargé.

Lame Céleste

Forgée par les meilleurs artisans de Cathay, une lame céleste est taillée dans du fer météorique extrait du Kunlan, et peu d'épées sont aussi tranchantes et équilibrées.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Lame céleste	Combat	F+1	-1	Frappe en Premier

Pistolet Feu du Dragon

Version réduite des armes des artilleurs feu du dragon, ce pistolet projette une gerbe de flammes mortelles.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Pistolet feu du dragon	12"	5	-1	Attaques Enflammées, Tirs Multiples (2), Tir Rapide

Bombes de Poudre à Canon

La poudre à canon cathayenne est une merveille du monde oriental et se retrouve dans nombre d'armes de l'empire, y compris dans les grenades explosives que portent les soldats de Nan-Gau.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Bombe de poudre à canon	9"	3	-	Arme Perforante (1), Mouvement & Tir, Tir Rapide

Notes : Si le jet de Touche est réussi, une bombe de poudre à canon cause D3 touches à l'unité cible ennemie, au lieu de 1 touche habituellement.

Bombes de Feu du Dragon

Bien plus destructrices que les bombes de poudre à canon, les bombes de feu du dragon libèrent un feu alchimique qui détruit tout sur son passage.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Bombe de feu du dragon	9"	4	-1	Arme Perforante (1), Attaques Enflammées, Mouvement & Tir, Tir Rapide

Notes : Si le jet de Touche est réussi, une bombe de feu du dragon cause D3+1 touches à l'unité cible ennemie, au lieu de 1 touche habituellement.



“FIÈREMENT NOUS LUTTONS, POUR DÉFENDRE GRAND CATHAY, COMME LE DRAGON CÉLESTE DÉFEND SON PEUPLE!”

– Miao Ying, le Dragon de Tempête, Matriarche Suprême de Nan-Gau

WARHAMMER™ THE OLD WORLD

ARCANE JOURNAL™ ARMÉES DU GRAND CATHAY

Ce supplément nous conduit dans l'Orient lointain, à la découverte des provinces et du royaume éternel du Grand Cathay, puissante nation fondée dans les premiers temps du Monde de Légende par le Dragon Céleste. Utilisé en conjonction avec le livre de règles de Warhammer : the Old World, ce livre dévoile les secrets de cet empire lointain et vous fournit toutes les règles nécessaires pour commander votre collection de figurines sur le champ de bataille.



Grand Cathay : Une exploration détaillée du royaume du Grand Cathay, la plus ancienne et la plus puissante nation humaine du monde connu, et des Dragons immortels qui y règnent.

Grand Cathay & le Vieux Monde : Une étude des alliances qui lie la destinée du Grand Cathay à celle des nations du Vieux Monde.

Le Dragon de Tempête : L'historique et les règles d'un des êtres les plus puissants du Monde de Légende : Miao Ying, le Dragon de Tempête, Matriarche de Nan-Gau.

Armées de Nan-Gau : Les règles pour aligner votre collection de figurines du Grand Cathay dans vos parties de Warhammer : the Old World.



LaBI

La Bibliothèque Interdite

720001
-200

Adresse Européenne:
Games Workshop Limited -
Irish branch, Unit 3,
Lower Liffey Street,
Dublin 1,
D01 K199, Ireland

FRENCH
LANGUAGE



CONÇU AU
ROYAUME-UNI

CITADEL
MINIATURES

Forge World
MINIATURES

GAMES WORKSHOP™



WARHAMMER.COM