

CULTES VAMPYRES ULTRAVIOLE(N)T

Article paru dans le Gang War # 3

Par Mike "Da Boffin" Brooks

Le Sous Monde est un lieu très périlleux. Entre les aléas climatiques tels que les pluies acides ou les tremblements de ruche, ou la faune mortelle comme le Ripperjack. Le voyageur imprudent rencontre aussi de nombreux dangers comme des Ratskins sur le sentier de la guerre, des esclaves en fuite, de sinistres Wyrds et bien sûr le risque quotidien de tomber au beau milieu d'un affrontement entre deux gangs. Pourtant certaines rencontres sont encore plus terrifiantes; croiser le chemin des buveurs de sang: les Vampyres. Considérés par beaucoup comme une ancienne légende de Terra pour effrayer les enfants turbulents, les Vampyres sont pourtant des créatures bien réelles. Seuls certaines personnes sont au courant de l'existence de ses créatures affiliées au Chaos et dont la menace ne doit pas être sous estimée. Ils se rassemblent autour de leurs semblables et de leurs Sbires, mortels facilement influençables, sous leur contrôle afin d'infiltrer la société de la Ruche.

Les Vampyres sont plus ou moins immortels et capables de régénérer leurs blessures, même les plus horribles. Plusieurs manières de les tuer ont été suggérées au fil des siècles par les personnes qui connaissaient leur véritable nature. De la prière à l'Empereur à la décapitation, l'expérience montre que seule la dernière est efficace. Une fois qu'un Vampyre est neutralisé d'une manière ou d'une autre, tous ses Sbires humains sont libérés du lien qui les unissait à leur bourreau, et reprennent leurs esprits.

Telle est la menace que pèsent ces créatures sur Necromunda. Mais les échos de leurs activités sont arrivés dans les offices sombres de l'Inquisition qui a détaché ses meilleurs agents afin de mener l'enquête.

OUTLANDERS

Le Culte Vampyre est un gang hors la loi et toutes les règles du livre de règles d'Outlanders s'appliquent avec les exceptions détaillées ci-dessous. Comme les autres Outlanders, le Culte Vampyre ne peut pas payer sa mise à prix à la Guilde et ne peut pas quitter son status de hors la loi.

TERRITOIRES

Le Culte Vampyre débute la partie avec un seul territoire généré sur le tableau des Territoires des hors la loi. Ce territoire forme le camp de base, et le Culte peut le déplacer vers un autre territoire s'il en capture un nouveau, mais il ne peut avoir plus d'un territoire au même moment. Si le Culte perd son territoire camp de base, il en régénère un sur le tableau de territoire.

REVENUS

Le Culte Vampyre collecte les revenus de son territoire, et peut acheter des armes et autres équipements normalement. Par contre, il ne peut plus acheter de nouveaux membres après le début d'une Campagne. Les Sbires nécessitent les 3 crédits habituels chacun, mais les Vampyres n'ont besoin que d'1 crédit chacun grâce à la quantité de "nourriture" présente autour d'eux.

MALNUTRITION

Les Vampyres ne sont pas affectés par les effets de la malnutrition, comme ils disposent de nourriture toujours fraîche et abondante autour d'eux! Par contre leurs Sbires humains souffrent de la malnutrition, et ses effets s'appliquent normalement.

RECOMPENSE

Les Vampyres sont considérés comme une forme particulièrement dangereuse de Wyrds, donc ils représentent une mise à prix égale à leur coût total, tout comme n'importe quel hors la loi. Les Sbires ont aussi une mise à prix sur leurs têtes, même si ce n'est pas de leur faute! Ils représentent de l'argent et c'est tout ce qui compte.

CAPTURE

Les gangers capturés par un Culte Vampyre son vraiment en danger. A moins d'être secourus, ils sont quasiment certains d'être partiellement vidés de leur sang et de rejoindre les inconscients Sbires humains ou de devenir à leur tour Vampyre. Le Culte Vampyre n'échange jamais un prisonnier contre une rançon mais il peut l'échanger. Par contre il lancera toujours une mission sauvetage pour récupérer les membres de leur culte tombés entre des mains ennemies.

NECROMUNDA : Les Chroniques du Sous-Monde

ACHATS

Les Vampyres déguisés ou leurs Sbires peuvent aller dans les Comptoirs hors la loi pour acheter des armes ou des équipements. Les Cultes Vampyres effectuent leurs jets sur le tableau du commerce hors la loi.

MERCENAIRES

Le Cultes Vampyre peuvent engager n'importe qui tant qu'ils peuvent le payer et ce le mercenaire soit d'accord pour travailler pour eux. Ce dernier point pose souvent problème, car on ne sait jamais ce qu'il peut vous arriver en travaillant pour des Vampyres du fait de leurs instincts de prédateurs. Alors, seuls les esclaves (qui ont trop de parties métalliques et d'implants pour être mangés) et les Wyrds (qui sait ce qui coule dans leurs veines) travailleront pour les Cultes Vampyres. Les personnages suivants peuvent aussi se joindre aux Cultes: *Bull Gorg*, *Karloth Valois* et *Red Jakob*, "*Père de tous les Vampyres*" personnage spécial Vampyre.

SCENARIOS

Si le Culte Vampyre peut choisir le scénario, il peut le faire parmi ceux de Necromunda et d'Outlanders.

COMMANDEMENT

Le commandement du Culte revient au Vampyre qui possède la plus haute valeur de Commandement, à moins qu'un autre Vampyre soit l'unique survivant du groupe originel, dans quel cas il devient le chef du Culte, sans qu'il ait la valeur de Commandement la plus élevée. Les Sbires ne peuvent pas commander le Culte. Si tous les Vampyres sont tués alors le Culte est dissous car le lien qui unit les Sbires aux Vampyres est brisé. Les Sbires se dispersent et rejoignent leurs anciens gangs en emportant leurs armes et équipements.

EXPERIENCE

Un Vampyre débute la partie avec 60 + 1D6 points d'expérience. Un Sbiire débute évidemment la partie avec 0 points. Un gangster nouvellement converti, qui a ordinairement moins de 60 points d'expérience, gagne directement assez de points pour passer Vampyre, à 61 points, ce qui lui permet de gagner les avances qui lui manquait. Par exemple un gangster converti qui possédait 45 points d'XP, passe à 61 et gagne du coup deux avances.

Les Sbires utilisent le tableau normal de progression et ceux des Maisons desquelles ils proviennent, alors que les Vampyres utilisent le tableau de progression des Vampyres.

PROFILS

VAMPYRES

Coût de recrutement 180 crédits.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vampyre	5	4	2	4	4	1	4	1	8	-

Armement: Les Vampyres peuvent utiliser n'importe quelles armes issues des listes des armes de corps à corps et de pistolets. Ils ne portent jamais d'armure, ils sont assez costauds comme ça.

REGLES SPECIALES

Résistant: Les Vampyres sont des êtres surnaturels très résistants. Pour représenter ceci, lorsque vous effectuez un test de blessure sérieuse, le joueur Vampyre peut lancer 2 dés et prendre le résultat qu'il veut.

Régénération: Les Vampyres sont aussi capables de régénérer leur corps, même après la plus horrible des blessures. Lancez 1D6 pour chaque blessure sérieuse infligée au Vampyre après chaque partie, même s'il n'a pas participé à la bataille. Sur un résultat de 6 le Vampyre a régénéré des effets de la blessure, même s'ils étaient positifs, rayés les de votre feuille de gang. Dans le cas où un Vampyre est tué, il peut aussi tenter de se régénérer. Lancez 1D6, sur un résultat de 6 le Vampyre n'est pas mort après tout. Ce n'est pas possible dans les cas où le Vampyre est tué avec un Lance flammes, décapité par une Scie circulaire d'esclave ou tué par un Fusil harpon Zek.

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

NECROMUNDA : Les Chroniques du Sous-Monde

Drain de vie: Si un Vampyre gagne un combat au corps à corps avec 2 touches ou plus, il peut essayer de voler la force vitale de sa victime. Chaque joueur lance 1D6 et ajoute l'initiative de sa figurine. Si le Vampyre gagne, la victime perd un point de vie et le Vampyre en gagne temporairement un. Le Vampyre peut posséder plus de points de vie qu'au départ de la partie, mais le nombre de points de vie redevient normal à la fin de la partie.

Si les résultats des tests sont égaux ou que celui de la victime est supérieur, l'attaque drain de vie n'a pas d'effets. Si la victime perd son dernier point de vie elle est automatiquement *Hors de Combat*, mais ne souffrira pas de blessures sérieuses à la fin de la partie. Si un Kid est attaqué de cette manière, chaque joueur lance, à la fin de la partie, 2D6 et ajoute la valeur de Commandement de chaque figurine. Si le Vampyre gagne, le Kid rejoint le Culte en tant que Sbire. Il succombe au contrôle mental du Vampyre. Cela ne fonctionne pas sur les Gangers, Balaise et Chef de gang qui sont considérés comme avoir vu assez d'horreurs pour résister au Vampyre.

Les Vampyres ne se nourrissent pas seulement du sang de leur victime, mais aussi de leur peur. Ils ne peuvent donc pas vider de leur sang, les Rédemptionnistes qui sont trop emplis de haine envers les déviants. Mais aussi les Fousseurs, les Zeks, les Wyrds, les esclaves, les Spyriens et les morts-vivants qui ont un sang trop chargé de polluants pour être nourrissant. Tous les autres gangers peuvent être mordus à moins qu'ils aient une bonne raison de ne pas l'être. Evidemment, les aliens et les hybrides genestealers ne peuvent pas être mordus.

Peur: Les Vampyres sont effrayants et causent la Peur comme décrit dans le livre de règles de Necromunda.

Vulnérabilité/Invulnérabilité: Les Vampyres sont automatiquement blessés sur un 4+ par un lance flammes, et s'ils perdent leur dernier point de vie à cause d'un tir de Lance harpon de Zek ils sont automatiquement tués sur un 4+, sans espoir de *régénération* (voir ci-dessus). D'un autre côté ils sont immunisés contre les armes à aiguilles et contre toutes formes de grenades à gaz.

Invisibilité: Les Vampyres sont invisibles à toutes formes de caméras, excepté au Viseur laser. Les figurines équipées de ces équipements perdent leurs bonus associés. Une figurine équipées de deux yeux bioniques ne verra pas du tout le Vampyre, ne pourra pas lui tirer dessus. Au corps à corps il se battra avec une CC de 0.

Conversion: Si le Culte Vampyre capture un combattant, et que les tentatives de sauvetage ou d'échange ont échoué, alors la victime sera mordue. Si c'est un Kid, il devient un Sbire à moins qu'il batte le Vampyre au test de Commandement (comme décrit plus haut). Un ganger qui est mordu devient un Vampyre s'il échoue au même test. S'il le réussit, il est mentalement trop fort et sera simplement tué. Le Vampyre qui mord les capturés est toujours le Chef du Culte. Les Balaises et les Chefs de gang ne peuvent être mordus, mais peuvent être vendus en esclavage.

SBIRES

Coût de recrutement 25 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sbire	4	2	2	3	3	1	2	1	6	-

Armement: Les Spires peuvent être équipés d'armes issues des listes d'armes de corps à corps et de pistolets.

REGLES SPECIALES

Réserve de nourriture: Il doit toujours y avoir au moins deux fois plus de Spires que de Vampyres dans le Culte. Si le nombre de Spires diminue en dessous de cette limite aucun nouveau Vampyre ne peut être converti jusqu'à ce qu'il y ait de nouveau assez de Spires. Si le nombre de Spires diminue en dessous du nombre de Vampyres, certains Vampyres doivent quitter le culte jusqu'à ce que la population de Spires revienne à un niveau normal. Ils ne peuvent plus revenir dans le Culte.

Cerveau de mouton: Un Sbire qui est à 6ps d'un Vampyre peut effectuer tous ses tests de commandement avec la valeur de Commandement du Vampyre tant que ce dernier n'est pas hors de combat ou tué.

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

TABLEAU D'AMELIORATION DES VAMPYRES

2D6	Résultats
2	Nouvelle compétence (n'importe quel tableau)
3-4	Nouvelle compétence (tableau comp. Vampyres)
5	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-2 : +1 Initiative 3-4 : +1 Cd 5-6 : +1 M
6	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 CC 4-6 : +1 CT
7	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 F 4-6 : +1 Attaque
8	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 CC 4-6 : +1 CT
9	Augmentation de statistiques, relancez 1D6 1-3 : +1 PV 4-6 : +1 E
10-11	Nouvelle compétence (tableau comp. Vampyres)
12	Nouvelle compétence (n'importe quel tableau)

COMPETENCES CULTES VAMPYRES

Compétences	Vampyre
Agilité	X
Combat	X
Férocité	X
Muscle	X
Tir	-
Discrétion	X
Technologie	-

TABLEAU DE PROGRESSION DES VAMPYRES

Points d'expérience	Titre
61 - 80	Vampyre
81 - 100	Vampyre
101 - 120	Vampyre
121 - 140	Vampyre
141 - 160	Vampyre
161 - 180	Vampyre
181 - 200	Vampyre
201 - 240	Seigneur Vampyre
241 - 280	Seigneur Vampyre
281 - 320	Seigneur Vampyre
321 - 360	Seigneur Vampyre
361 - 400	Seigneur Vampyre
401 +	Maître Vampyre

TABLEAU DE PROGRESSION DES SBIRES

Points d'expérience	Titre
0 - 5	Sbire
6 - 10	Sbire
11 - 20	Sbire
21 - 30	Sbire
31 - 40	Sbire
41 - 50	Sbire
51 - 60	Sbire

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

NECROMUNDA : Les Chroniques du Sous-Monde

61 - 80	Seigneur Sbire
81 - 100	Seigneur Sbire
101 - 120	Seigneur Sbire
121 - 140	Seigneur Sbire
141 - 160	Seigneur Sbire
161 - 180	Seigneur Sbire
181 - 200	Seigneur Sbire
201 - 240	Acolyte
241 - 280	Acolyte
281 - 320	Acolyte
321 - 360	Acolyte
361 - 400	Acolyte
401 +	Maître Acolyte

PROFIL MAXIMUM DES VAMPYRES

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vampyre	6	7	5	5	5	3	7	3	10	-

PERSONNAGE SPECIAL

RED JAKOB

"Père de tous les Vampyres"

Tous les Vampyres connaissent le nom du plus terrifiant d'entre eux, surnommé par certains le "Père de tous les Vampyres", plus sauvage qu'un Rogue spyrien. Plusieurs fois chasseurs et Zelotes, sont revenus à la civilisation clamant leur victoire contre ce redoutable ennemi, mais aucun, malgré leurs vêtements déchirés et baignés de sang, n'a pu fournir la moindre preuve de la mort de Jakob. Les nombreuses blessures qui ont été infligé à Jakob aurait facilement tué un mortel, mais le Père des Buveurs de sang est toujours là, jouant le jeu mortel du chat et de la souris avec les chasseurs qui le plus souvent deviennent les proies du Vampyre.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Jakob	6	6	3	5	5	2	5	2	10	-

Armement: Epée énergétique, Pistolet mitrailleur et balles dum-dum.

Compétences: Esquive, Maître combattant, Volonté de fer

Equipement: *Le gant de Jakob*

Psychologie: Red Jakob provoque la *peur* et est immunisé contre toutes formes de psychologies.

Allégeance: Red Jakob combat seulement pour les Cultes Vampyres.

Valeur: Red Jakob augmente la valeur du gang de +325.

Païement: D6 x 10

Récompense: La mise à prix sur la tête de Jakob est de 325 crédits.

REGLES SPECIALES

Vampyre: Toutes les règles spéciales des Vampyres s'appliquent à Red Jakob.

Gant de Jakob: Il y a longtemps, Jakob perdit l'usage de sa main gauche. En remplacement il, ou on lui fabriqua, un gant perfectionné, équipé de lames acérées. Il donne à Jakob, +1 force au corps à corps. De plus s'il combat un Kid, il le mord automatiquement s'il gagne le combat, et non s'il gagne avec deux touches.

Père de tous les Vampyres: Jakob est reconnu comme étant le plus ancien Vampyre dans le Sous Monde. S'il rejoint un Culte Vampyre il en devient automatiquement le chef.

Egoïste: Jakob peut rejoindre un Culte, mais il préfère poursuivre sa propre quête pour du sang frais que d'aider ses compagnons Vampyres. Tous les Kids qu'il mord durant la partie ne font pas partie du Culte, il laisse les autres Vampyres s'occuper des prisonniers.

L'INQUISITION

Alors que la présence des Vampyres reste un mystère pour 99% de la population de Necromunda, il semble

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

NECROMUNDA : Les Chroniques du Sous-Monde

qu'elle ait échappé à l'attention omnisciente de L'Inquisition. Les agents de l'Inquisition ont enquêté sur le Vampirisme depuis des siècles mais n'ont que récemment trouvé leur enclave, dans les Ruches de Necromunda. Ces Vampyres doivent être arrêtés avant qu'ils puissent s'échapper de la planète et infiltrer d'autres mondes.

La décision d'enquêter sur l'apparition du phénomène sur Necromunda était prise. Bien que dans le Sous Monde ils soient plus puissants, entourés de leur gang de sbires, ils sont beaucoup plus faciles à trouver et moins prudents, ils se croient invulnérables.

Une petite équipe, hautement spécialisée, d'agents infiltrés a été envoyée afin d'enquêter, d'étudier mais surtout de mettre fin à la menace vampyre.

INQUISITEUR VORN

Vorn est un inquisiteur avec une longue et distinguée carrière, qui prend toujours les bonnes décisions dans les pires situations. De plus il sait très bien viser, et était un élément évident pour cette équipe.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vorn	4	4	4	3	4	1	3	1	9	-

Armement: Pistolet Bolter, pistolet laser, couteau.

Armure: Armure composite.

Compétences: Œil de Lynx, Dur à cuire.

Equipement: 'Vampyre executor' fusil de précision.

Psychologie: Vorn est immunisé contre tous les effets psychologiques que les Vampyres entraînent.

Allégeance: Vorn combat avec n'importe quelle Maison, sans se soucier qu'elle soit Hors la loi ou non. Ce n'est pas un souci comparé à la menace Vampyre.

Valeur: Vorn ajoute +200 à la valeur du gang.

Païement: Vorn est seulement présent pour combattre les Vampyres, et aider le gang dans ce sens.

REGLES SPECIALES

Fusil de précision "Vampyre Executor": Cet arme est la favorite de Vorn pour tuer du Vampyre, elle a le profil suivant:

Portée courte	Portée longue	Pour toucher Courte	Pour toucher Longue	Force	Dommmages	Modif Svg	Spécial
0 - 6	6 - 24	-	+1	4/5*	1	-1	Pas de jet de munitions.

* contre les Vampyres.

INQUISITEUR MYKAL

Mykal est une nouvelle recrue dans l'équipe de tueurs de Vampyres, mais il a déjà prouvé par de nombreuses fois sa valeur. Il est plus efficace en corps à corps que Vorn qui préfère rester loin de toutes mêlées.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mykal	4	4	4	3	3	1	4	2	8	-

Armement: Pistolet laser, Epée tronçonneuse, Pieu (même force que l'utilisateur, et tue instantanément les Vampyres sur un 4+ s'il n'a plus de point de vie).

Armure: Armure composite.

Compétences: Pas de côté, Parade.

Equipement: Pistolet "Vampyre executor"

Allégeance: Idem Vorn.

Païement: Idem Vorn.

Valeur: Mykal augmente la valeur du gang de +200.

REGLES SPECIALES

Pistolet "Vampyre executor": Cette arme est la favorite de Mykal pour tuer du Vampyre car il doit être à courte portée de sa cible, elle a le profil suivant:

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

NECROMUNDA : Les Chroniques du Sous-Monde

Portée courte	Portée longue	Pour toucher Courte	Pour toucher Longue	Force	Dommmages	Modif Svg	Spécial
0 - 8	8 - 16	+2	-	3/4*	1	-1	Pas de jet de munitions. +1 Dé de tir soutenu

* 4 contre les Vampyres

SCENARIO

Le piège...

Un tout nouveau scénario pour mettre en scène votre Culte Vampyre.

Lorsque les gangers boivent un coup dans leur bar ou taverne favorite, c'est toujours l'occasion de voir un étranger approcher et essayer de vendre des objets plus ou moins légaux. Parfois la rumeur ou l'offre est trop alléchante et ils suivent leur "indic" dans l'espoir de quelques crédits faciles.

Les Vampyres profitent souvent de cette situation pour envoyer un homme de confiance qui ne fait pas partie du culte pour piéger les gangers les plus cupides ou idiots et les envoyer dans leurs "assiettes".

Mais souvent lorsque le reste du gang a vent de cette histoire et se rend compte dans quelle situation s'est fourré le ganger, il se lance à la poursuite du malheureux pigeon afin de le rattraper avant que les Vampyres ne le dévore.

Ce scénario ne peut être joué que par les gangs des Maisons.

TERRAIN

Dans ce scénario, le Culte Vampyre est l'attaquant, et le gang est le défenseur. Le terrain est constitué normalement.

GANGS

Le défenseur reçoit D3 x 2 figurines qu'il doit placer au centre de la table au niveau du sol. Il peut choisir quelle figurine placer. Le reste du gang est hors de la table au début du jeu.

L'attaquant déploie le gang entier à au moins 12ps des défenseurs, à couvert et cachés.

DEBUT DE LA PARTIE

Lancez un D6, sur un 1-4, le piège des Vampyres fonctionnent à la perfection et ils peuvent commencer la partie. Sur un 5-6, les défenseurs se rendent compte qu'il y a un problème, et dégaine leurs armes, ils commencent la partie.

RENFORTS

Après que le premier coup de feu soit tiré, (les défenseurs ne peuvent pas tirer tant qu'ils ne voient pas de cibles), le reste du gang défenseur peut entrer en jeu. A la fin du premier tour du défenseur, et après que le premier coup de feu soit tiré (même si se sont les Vampyres qui tirent sur les gangers), lancez un D6. Sur un 1-2, le défenseur peut placer un combattant sur le bord d'un côté de table choisi aléatoirement. Sur un 3-4 il peut en placer 2, sur un 5, il en place 3 et sur un 6 il peut placer tout le reste du gang.

TERMINER LA PARTIE

Si un gang échoue au test de moral, ou fuit volontairement, la partie se termine immédiatement. Le gang qui fuit perd automatiquement et l'autre gagne la bataille.

EXPERIENCE

Les combattants prenant part à ce scénario gagnent les points d'expérience suivants:

- +1D6 pour chaque ganger qui survit.
- +5 points par **wounding hit**.
- +10 Pour le chef du gang vainqueur.
- +5 Pour chaque *Drain de vie* effectué par un Vampyre durant la partie.

SPECIAL

Sur un résultat de 5+ sur 1D6 après la partie, les Vampyres ont placé une vraie trouvaille pour appâter le ganger naïf. L'objet coûte 1D6 x 5crédits et est remporté par le gang vainqueur.

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.