

LES MÉFAITS DU LICHEMEISTER

« La Terreur », suivie de « la Vengeance » et du « Retour »

Version 1.2

Par Patatovitch pour le Verrah Rubicon

<http://verrahubicon.free.fr/>

Traductions : Dreadaxe, Patatovitch & Thorgir

De *The Terror of the Lichemaster*, *The Vengeance of the lichemaster*,

Le Seigneur des Liches (WJDR1), *Retour à la Maisontaal* (WDF95 ou WFB6 Recueil 2003)

et *Le Retour du Lichemeister* (WDF137, 138 & 139)

Ce document est une adaptation pour Warhammer V6-7-8 de deux campagnes séparées impliquant Heinrich Kemmler, dit le Lichemeister : l'une contre les bretonniens et une seconde, plus tardive, contre les elfes sylvains.

Sommaire

HEINRICH KEMMLER, "LE MAÎTRE DES LICHES".....	2
2491 CI : LA TERREUR DU LICHEMEISTER.....	3
FRUGELHOFEN.....	3
LE DEROULEMENT DE LA CAMPAGNE DE 2491 CI.....	4
DESCRIPTION DES SCENARIOS.....	4
BRIEFING INITIAL D'HEINRICH KEMMLER.....	5
SCÉNARIO 1 : L'ATTAQUE DE LA MINE GIMBRIN.....	6
SCÉNARIO 2 : L'ATTAQUE DE LA FERME BOGEL.....	8
SCÉNARIO 3 : LA BATAILLE DE FRUGELHOFEN.....	11
SCÉNARIO 4 : LA BATAILLE DE LA MAISONTAAL	15
EPILOGUE DE LA CAMPAGNE DE 2491 CI.....	20
2497 CI : LE RETOUR DU LICHEMEISTER.....	21
LE DEROULEMENT DE LA CAMPAGNE DE 2491 CI.....	21
LES FORCES HISTORIQUES.....	21
L'ÉLIMINATION DES PERSONNAGES NOMMES.....	21
SCENARIO 1 : L'EVEIL DES MORTS.....	22
SCENARIO 2 : TU REDEVIENDRAS POUSSIÈRE.....	23
SCENARIO 3 : LE CHAMP DES OSSEMENTS.....	25
EPILOGUE	26
ANNEXE 1 : PERSONNAGES.....	27
HEINRICH KEMMLER, LE LICHEMEISTER.....	27
KRELL.....	29
TANCRED II, DUC DE QUENELLES.....	29
BAGRIAN, ABBE DE LAMAISONTAAL.....	29
THROT LE GALEUX.....	29
SIRE AMALRIC DE GAUDARON.....	30
DURTHU.....	30
ANNEXE 2 : L'ARMÉE DES CAIRNS DE KEMMLER.....	32
RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE.....	32
RÈGLES SPÉCIALES DES UNITÉS.....	32
LISTE D'ARMÉE.....	32
OBJETS MAGIQUES DES ARMÉES DES CAIRNS.....	34

COPYRIGHTS

Les droits sur toutes les illustrations contenus dans le document (éventuellement modifiées) sont la propriété exclusive de Games Workshop Limited. © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2013. Tous droits réservés.

MARQUES DEPOSEES

Toutes les marques, noms, lieux, personnages, races, illustrations et images associés aux univers de Warhammer, Talisman et de Warhammer 40,000 et au jeu Blood Bowl sont soit ®, TM et/ou © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2013, enregistrés au Royaume-Uni et autres pays du monde. Tous droits réservés.

HEINRICH KEMMLER, "LE MAÎTRE DES LICHES"

On a deux versions sur la vie d'Heinrich Kemmler, l'une vient du *Seigneur des Liches* (Warhammer jeu de rôle V1) et l'autre du White Dwarf Fr n°137 qui en fait une des terreurs absolues du Vieux Monde.

Le texte suivant est une reprise de la chronologie du WDF137 (p.37) auquel les informations compatibles du *Seigneur des Liches* sont ajoutés. Comme souvent, il faut lire cette histoire avec un prisme réducteur : Kemmler n'a pas forcément mis à genou l'Estalie et la Tilée. Théobalde II n'était peut-être pas roi de Bretonnie, les nécromants ne lèvent pas des "légions" et les duels magiques ne sont peut-être pas toujours apocalyptiques...

De toute façon, ce serait un sérieux euphémisme de dire que les nécromants renâclent à donner des détails sur leur vie passée et, s'il le font, ils risquent d'embellir quelque peu leur histoire...

Heinrich mesure presque un mètre quatre-vingt et arbore une longue chevelure crasseuse. Son corps est couvert de cicatrices, stigmates de ses années d'errance et de folie. Il est drapé d'un grand manteau noir qui tourbillonne autour de lui, comme animé d'une vie propre, et il manie une épée maléfique offerte par les dieux du Chaos. Il porte également le Bâton du Crâne, un objet pétri de sorcellerie dont l'ornement macabre ricane et bavarde sans cesse d'une voix lugubre.

Kemmler a débuté sa carrière autour de 2390 selon Calendrier Impérial lorsqu'il a commencé à étudier à l'université de Nuln. De nature solitaire et renfermé, il s'est intéressé aux arts magiques qu'un homme doit impérativement accomplir seul dans tous les lieux civilisés : la nécromancie, la transmutation magique de la forme et de la substance des choses vivantes et bien d'autres horreurs. Au fil des ans et des décennies, il a développé son pouvoir tout en se plongeant dans la dépravation, jusqu'à la découverte par les autorités du laboratoire secret que sa demeure dissimulait.

Kemmler combattit pour échapper au détachement de la milice venue l'arrêter. Une grande partie de ses membres s'enfuirent en voyant leurs camarades morts se relever pour les attaquer sous le commandement de Kemmler. Celui-ci s'enfuit de la cité avant que des sorciers plus puissants puissent mettre la main sur lui.

Entre 2401 et 2410 CI, Kemmler voyage jusque dans les Terres des Morts. La plupart des Rois des Tombes lui sont hostiles, mais certains acceptent de partager leurs secrets avec lui. Il retourne ensuite dans le Vieux Monde avec l'intention d'y établir un royaume mort-vivant aussi puissant que ceux du sud.

En 2412, Kemmler assemble un concile d'une douzaine d'apprentis nécromants et leur enseigne les arts sombres. Pressentant l'émergence d'un rival, le nécroarque Brachnar le Maudit corrompt la plupart des apprentis de Kemmler et forme le Conseil des Neuf.

Entre 2415 et 2419, Kemmler et de Brachnar s'affrontent en Estalie. Les milices estaliennes tentent tant bien que mal de protéger la population, mais le pays ne sera de nouveau en

paix que lorsque Kemmler partira finalement vers le nord à la poursuite de ses ennemis, partis se réfugier en Bretonnie.

En 2420, Kemmler écrase les légions du Conseil des Neuf dans les collines non loin de Quenelles. Brachnar s'échappe vers Bogenhafen et rassemble ses disciples survivants afin de fortifier son repaire dans la Reikwald.

Entre 2422 et 2410, les défenses de la forteresse de Brachnar sont difficilement vaincues par Kemmler, mais après deux ans de siège pendant lesquels les soldats de l'Empire n'osent plus pénétrer dans la forêt, Brachnar est finalement vaincu, tué lors d'un duel magique contre Kemmler.

En 2440, Kemmler pénètre dans le château hanté de Vermisace à la recherche de l'un des neuf livres de Nagash. En dépit des sorts de protection qu'il avait pris soin de conjurer autour de lui, il est fait prisonnier par le seigneur liche Crovan, qui le jette dans une crypte scellée pour lui apprendre l'humilité. Kemmler passe les cinq années suivantes dans une obscurité totale à se nourrir de cafards et de scolopendres avant de parvenir à s'échapper. Il défait Crovan et ses disciples, et prend dès ce jour le nom de "Seigneur des Liches" ou Lichemeister.

En 2460, Kemmler entreprend la construction de la forteresse de Krinal dans les Voûtes et organise des attaques sur les terres septentrionales de Tilée.

En 2464, un apprenti sorcier impérial rappelle par mégarde Brachnar le Maudit à la vie. Après s'être sustenté de son infortuné sauveur, le vampire passe les quinze années suivantes à rassembler ses séides et à comploter pour la chute de Kemmler.

En 2470, les ducs de plusieurs cités tiléennes prêtent secrètement allégeance à Kemmler afin que ses raids épargnent leurs terres. Le Lichemeister tourne alors son attention vers la province bretonnienne de Gasconnie.

En 2475, Kemmler détruit la bourgade bretonnienne de Breganalle et réanime ses habitants morts pour le servir. Le duc de Gasconnie mène son armée contre le Lichemeister, mais il subit une défaite cinglante. Les cadavres à moitié dévorés du duc et de ses chevaliers sont empalés sur le bord de la route de Breganalle. Le roi Théobalde le Second est outragé par ces exactions sur des nobles et offre une récompense à qui pourra mener ses armées jusqu'au repaire de Kemmler.

Au milieu de l'hiver 2478, Théobalde apprend l'endroit exact dans les Voûtes où se trouve la forteresse de Krinal et mène son armée dans les montagnes. Après un siège long et éprouvant, l'armée bretonnienne est repoussée par la sorcellerie du nécromant et doit battre en retraite dans la neige et le froid. Théobalde fait le serment de revenir et de vaincre son ennemi.

En 2479, Théobalde ordonne que les armes les plus saintes soient sorties de leurs reliquaires afin d'être utilisées contre l'armée du Lichemeister. Le roi est tué lors de la bataille, mais les armées de Kemmler sont anéanties et sa forteresse abattue. Kemmler lui-même est grièvement blessé et s'enfuit au cœur des Voûtes.

La suite de l'histoire est racontée ci-après...

2491 CI : LA TERREUR DU LICHEMEISTER

Après avoir été vaincu par les bretonniens en 2479 CI, Heinrich Kemmler est, une fois de plus, en fuite.

L'année suivante, profitant d'une occasion, Brachnar le Maudit, un ennemi du nécromancien, lui tend une embuscade. À la fin d'un duel de sorcellerie de trois jours et trois nuits, Kemmler parvient à repousser le nécrarque et à détruire ses armées, mais l'effort mental qu'il fournit est tel qu'il sombre dans la folie. Désormais l'ombre de lui-même, Kemmler passe la décennie suivante tel un va-nu-pieds à errer dans les Voûtes et les Montagnes Grises.

Un jour, Kemmler arriva au monastère isolé de La Maisontaal. Les moines l'accueillirent avec courtoisie et il pensa qu'il avait trouvé un refuge où il pouvait rester un moment en toute sécurité. Mais il avait tort. René de Muscadet, le maître du monastère, était un sorcier assez puissant et il le démasqua.

Son attaque surprit Kemmler. Le plus terrible fut que de Muscadet le frappa avec un bâton d'Absolution Éthérale, un objet magique qui vida de façon permanente le nécromant de tout pouvoir magique. Fou de rage, mentalement et physiquement estropié, Kemmler put s'enfuir grâce à un anneau enchanté. Il retourna dans les montagnes et de Muscadet le considéra comme fini ; en effet, bien que Kemmler fût encore vivant, son pouvoir était brisé et il allait pouvoir être rapidement présenté devant la justice. Des hommes partirent à sa recherche, mais ils ne trouvèrent aucune trace de lui, ni mort ni vivant. Au bout de quelques mois, les recherches furent abandonnées ; le nécromant était sûrement mort et son corps avait dû être dévoré par des loups ou d'autres animaux.

Pendant des années, Heinrich Kemmler est passé pour mort. Il a erré pendant des années, ne survivant que par la haine et des idées de vengeance. Dans les hauts pâturages d'été des Montagnes Grises, des histoires ont commencé à jaillir sur le fantôme des pics : lorsqu'ils accompagnaient leurs moutons sur les grandes hauteurs, les bergers voyaient parfois une silhouette qui se dressait contre le ciel alors qu'elle trébuchait sur les pentes escarpées. Il vivait de ce qu'il pouvait ramasser et en volant des poulets dans les fermes isolées.

Par une nuit de tempête, le nécromancien découvre sur un tumulus, tombe d'un antique champion du Chaos nommé Krell, sur les hauteurs de la Vallée du Frugelhorn. Il passe alors un pacte avec les dieux du Chaos et ressuscite leur champion à condition qu'ils lui rendent ses pouvoirs.

FRUGELHOFEN

Le village montagnard de Frugelhofen réside dans les hauteurs des Montagnes Grises du Vieux Monde. C'est une terre sauvage et anarchique, un refuge pour de nombreux bandits, un lieu tranquille pour des armées de mercenaires et une très bonne planque pour les hors-la-loi de tout le Vieux Monde. De plus, installé dans la vallée encaissée du mont Frugelhorn, Frugelhofen est écarté de toutes incursions étrangères.

Un tel endroit attire peu de visiteurs et ce fut l'étonnement lorsqu'un voyageur âgé apparut. Son apparence était particulièrement surprenante : il était vêtu entièrement d'habits sombres. Parmi ses bagages on pouvait discerner un grand nombre de livres à la couvertures noires, des pieux en bois et

des guirlandes d'étranges fleurs blanches. Plus insolite encore était le bâton noueux sculpté qu'il portait dans sa main et la lourde épée noire runique qu'il portait à la ceinture. C'était le plus curieux et austère personnage qu'on l'on puisse imaginer. Les villageois étaient inquiets mais, avec le temps, ils oublièrent bientôt l'étranger qui était apparu si soudainement et avait disparu de la même façon.

Puis les meurtres commencèrent. On retrouva du bétail égorgé, baignant dans le sang. Deux nains de la principale mine de pierres précieuses de la vallée furent découverts morts de façon inexplicable, sur un chemin montagneux montant au glacier. Une innocente fermière connut la pire des fins possible, assaillit et brutalement abattue alors qu'elle marchait dans les pâturages pour aller traire les vaches. Les villageois furent légitimement pris de panique. Ils le devinrent de plus en plus au fur et à mesure que les nuits étaient agitées d'étranges hurlements venant du haut de la vallée.

Certains voulaient partir immédiatement, d'autres voulaient courir à la ville la plus proche pour demander de l'aide. Mais les neiges hivernales avait commencé et la vallée allait être coupée du reste du monde pendant un certains nombre de jours. Un ou deux braves annoncèrent qu'ils iraient voir eux-mêmes en haut de la vallée de quoi il en retournait. Mais ils n'osèrent pas car, en haut de la vallée, au plus haut du glacier, reposait un ancien et sombre tertre mortuaire ; une chose d'un autre temps qui inspirait la peur et le doute. Aussi personne ne remonta la vallée jusqu'au glacier et jusqu'au tombeau caché dans les ombres opaques du mont Frugelhorn.



LE DEROULEMENT DE LA CAMPAGNE DE 2491 CI

Lisez complètement la campagne avant de commencer à jouer. Vous constaterez que quatre batailles sont décrites :

- L'attaque de la mine Gimbrin
- L'attaque de la ferme de Bogel
- La bataille de Frugelhofen
- La bataille de La Maisontaal

Il faut jouer ces parties dans cet ordre, c'est-à-dire commencer par la mine et finir à La Maisontaal.

Chaque partie est une bataille entre les habitants de cette région, représentés par les mineurs nains, la famille Bogel et les villageois et le nécromancien Heinrich Kemmler, représenté par le Lichemeister en personne, deux champions squelettes et des groupes de squelettes.

Les deux premiers scénarios se déroulent à quelques heures d'intervalle dans la même nuit. Ils ne peuvent avoir un impact l'un sur l'autre.

Les survivants nains, humains ou squelettes rejoignent la bataille de Frugelhofen.

La bataille de Frugelhofen est lourde de conséquence. A l'issue de celle-ci, chaque vie prise par le Lichemeister ou ses créatures aura renforcé ou non sa puissance.

Enfin, un troisième larron s'invite à la bataille de La Maisontaal. Il s'agit de skavens à la recherche d'un artefact sacré qui leur a été dérobé par Bagrian, le successeur de René de Muscadet à la tête de l'abbaye de La Maisontaal. Par ailleurs, le duc Tancred de Quenelles, présent dans le secteur arrivera à temps pour s'opposer aux forces du Chaos.

Lichemaster/Lichemeister. Les allemands et les français ont pris le choix de traduire "master" par "meister". Peut-être pour marquer l'origine impériale du personnage ou rappeler le mauvais jeu de mot avec Heinrich Himmler.

DESCRIPTION DES SCENARIOS

Après la description du contexte, chaque scénario ci-après est présenté comme il suit :

Le champ de bataille

Présente la description de la géographie de la table de jeu et les détails sur les décors spécifiques, ainsi que des informations à propos de la surface et des emplacements. Cela inclut les objets se trouvant sur le terrain.

Les bâtiments sont tous décrits avec une Endurance et des points de Dommages (D). Il est donc possible de les détruire. Si le bâtiment arrive à 0 point de Dommage, il s'effondre. Les figurines à l'intérieur doivent réussir une sauvegarde d'armure ou être piégé sous les décombres et tuées. Les figurines qui ont réussi leur jet de sauvegarde sont déplacés à l'extérieur du des ruines du bâtiment.

Déploiement

Indique les positions de départ des divers protagonistes.

Qui joue en premier ?

Indique le camp qui commence la partie.

Durée de la partie

Le nombre de tours ou condition entraînant la fin de la partie.

Conditions de victoire

Pour déterminer le vainqueur.

Règles spéciales

Toutes règles spéciales qui s'appliquent à la partie, couvrant situations particulières ou/et certains personnages.

Briefings des joueurs et forces en présence

Ces paragraphes sont des notes destinées au joueur pour rappeler le contexte, expliquer ce qu'il doit faire et les forces dont il dispose. Faites plusieurs copies de ses sections afin que les joueurs puissent s'y référer pendant le jeu.

Bien entendu, vous êtes libre de changer n'importe quelle règle ou troupes afin de les adapter à votre propre manière de jouer, votre collection de figurines ou les décors disponibles. Vous pourriez par exemple souhaiter réduire le nombre de troupes engagées ou à l'inverse les augmenter, si vous avez une plus grande collection.

BRIEFING INITIAL D'HEINRICH KEMMLER

Malgré vos talents magiques et votre rouerie, votre vie n'a pas toujours été facile. L'influence des puissances ténébreuses a marqué votre corps et votre esprit. Votre puissance, aussi inimaginable qu'elle ait été, décline. Vos ennemis et vos rivaux, opportunistes, vous pourchassent de cités en cités, de villes en villes et, enfin, de villages en villages. Vous vous approchez de la mort, avec peu d'espoir de trouver une paix intérieure et, surtout, sans vous être vengé.

Et puis vous trouvez cet endroit qui semble être la dernière demeure de l'effroyable héros nommé Krell, l'antique champion des dieux du Chaos.

Ce légendaire tertre est tranquillement logé au pied d'un glacier d'une petite vallée encaissée des Montagnes Grises. Dire qu'il a enflammé votre esprit et les rêves de votre jeunesse ! Ce n'est qu'une fois vieux et usé, que vous découvrez ce lieu. Mais vous brûlez encore de connaître les secrets qui l'entourent.

De nombreuses nuits de conjuration furent nécessaire pour lever enfin les esprits vengeurs qui dormait dans le tertre. Krell se tenait debout comme dans sa gloire mortelle. Sa hache sombre et meurtrière était une arme maléfique qui avait envoyée des milliers d'âmes hurlantes dans les enfers chaotiques.

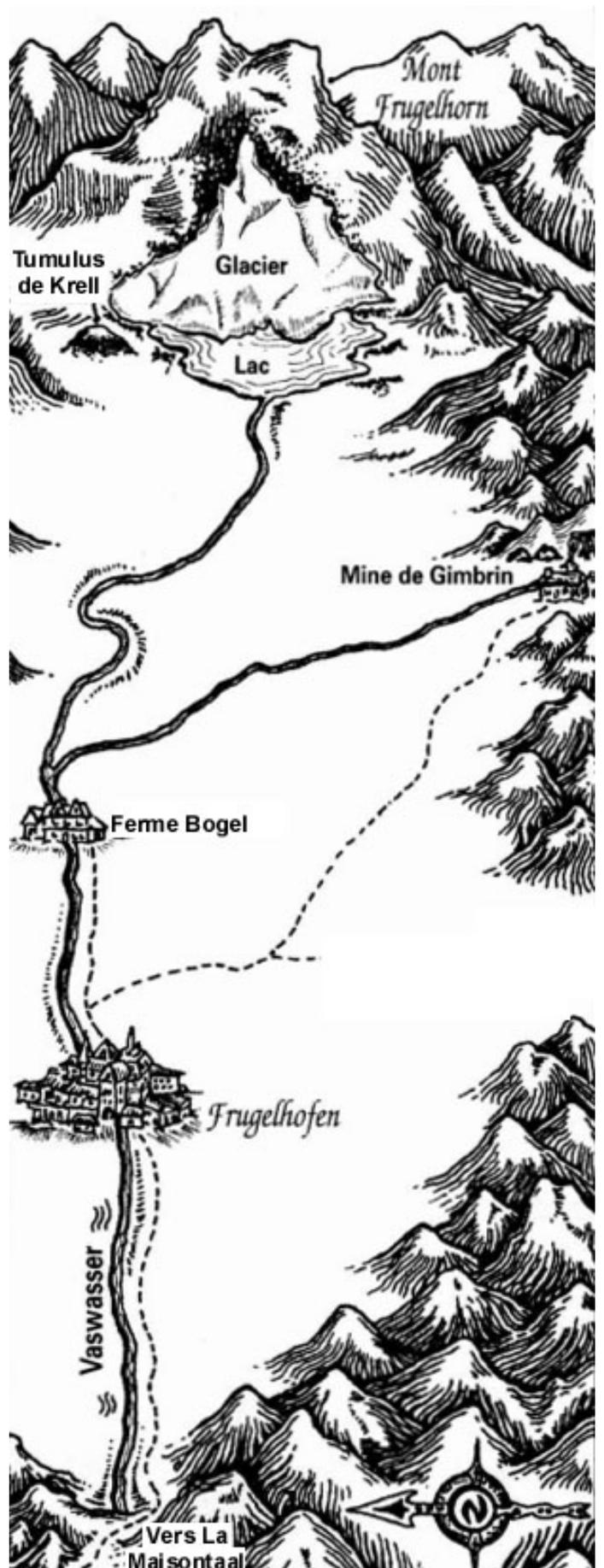
À ses cotés se rangèrent ses suivants et ses champions : des gardes squelettes suivis de leur capitaine, Ranlac le Noir, plus cruel dans la mort que dans la vie, et de son lieutenant Mikeal Jacsen, un mince squelette dont le crâne se consume d'un feu malfaisant et dont la bouche peut émettre un son que peu peuvent écouter sans défaillir.

Mais, à présent, vous vous sentez faible. La plus grand partie de votre magie vous a quitté. L'invocation fut longue, épuisante et difficile. Vous avez oublié ou perdu la plupart de vos sorts. Vous n'avez plus la capacité de drainer l'énergie magique en vous reposant ou dormant et vous sentez la mort approcher. Alors que vous vous allongez, vous réalisez que vous êtes sur le point de mourir.

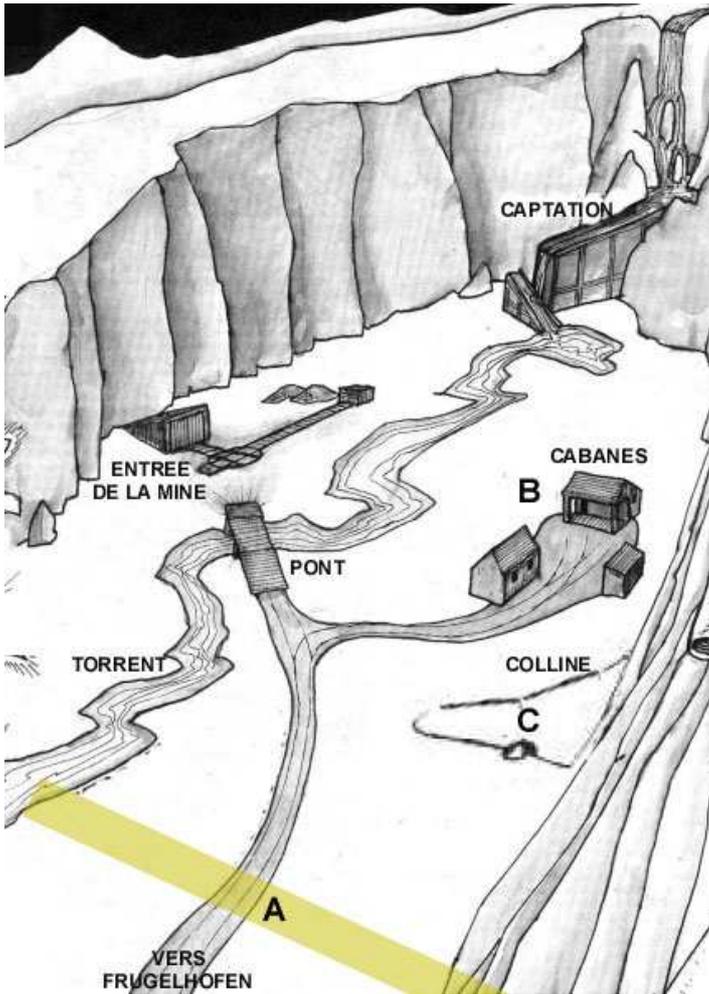
C'est à ce moment que Krell se penche sur vous et commence à parler à votre âme de sa voix claire, longue et sèche. Il vous offre la vie et le pouvoir. En retour, vous devrez utiliser votre magie pour l'aider à faire renaître ses conquêtes d'antan et tuer au nom des dieux du Chaos. Pour chaque vie que vous prendrez, il vous sera permit de gagner un jour de vie supplémentaire et d'augmenter vos réserves magique. Vous acceptez sans hésiter ce marché diabolique...

Krell en appela aux dieux du Chaos et vous sentez maintenant la vie couler à nouveau dans votre corps. Ils vous font don de sept jours de vie supplémentaire et votre pouvoir magique commence à renaître. Pour vivre encore, vous devez trouver des victimes : les premières sont les habitants de cette vallée. Vous pourrez ensuite rechercher et détruire vos véritables ennemis.

Pour frapper vite et fort, vous divisez vos forces en trois : Ranlac le Noir mènera ses guerriers prendre les âmes des nains de la mine proche. Mikeal Jacsen attaquera une ferme isolée tandis que vous marcherez avec Krell et le gros de vos forces sur le village.



SCÉNARIO 1 : L'ATTAQUE DE LA MINE GIMBRIN



La vieille mine naine a récemment été ré-occupée par Gimbrin Finehelm et sa bande d'aventuriers nains. Ils espèrent faire leur fortune mais ils n'ont encore rien découvert de valeur. L'alerte est donnée à l'aube. Les nains prennent leurs armes et enfilent leurs armures pour faire face à une menace imprévue : Ranlac le Noir et ses terribles gardes squelettes.

Le champ de bataille

Installez le décor comme montré sur la carte. Une table de 100x100cm devrait suffire.

- *La ravine* : La mine est située au fond d'une ravine bordée par de falaises infranchissables. La seule issue se trouve à l'ouest.

- *L'entrée de la mine* (E7, 5D) : L'entrée de la mine est une solide structure de bois. La mine elle-même est un simple tunnel de 24ps de long et de 2ps de large.

- *La captation* (E6, 5D) : La captation est une structure ingénieuse qui est utilisée par les mineurs pour tirer le minerai.

- *Les cabanes* (E7, 2D) : Les nains dorment et rangent leurs possessions personnelles dans ces cabanes. Une autre contient les outils et l'équipement pour la mine.

- *Le pont* (E7, 2D) : il s'agit d'un simple pont de bois.

- *Les terrils* : Chaque terril fait environ 2ps de rayon. Il s'agit de terrains infranchissables.

- *Le torrent* : Le torrent traverse la ravine et rejoint la Waswasser dans la vallée. Il a un très fort débit. Il a un très fort débit le rendant infranchissable sauf au niveau de pont et de la captation.

Déploiement

Les nains se déploient en premier à proximité des bâtiments (B) à l'exception d'une sentinelle (un mineur) sur la colline (C).

Les morts-vivants se déploient autour du point A et à plus de 20 ps des nains.

Qui joue en premier ?

Le joueur mort-vivant a le premier tour.

Durée de la partie

Jusqu'à ce que tous les nains soient tués ou jusqu'à ce que tous les morts-vivants soient détruits.

Conditions de victoire

Si tous les nains sont tués, le joueur mort-vivant gagne.

Si tous les morts-vivants sont détruits, le joueur nain gagne.

Règles spéciales :

- *Pas d'unités* : Comme dans une partie d'escarmouche, chaque figurine est indépendante et traitée comme une unité à elle-seule. On ne calcule jamais le résultat d'un combat.

- *Seuil de déroute* : Dès que les nains ont subi 50% de pertes, ils risquent de paniquer. Au début de chaque tour, lancez 2D6 sous le meilleur Cd disponible (celui de Grimbrin, s'il n'a pas été tué). Si le test est réussi, les nains tiennent encore. Si le test est raté, les nains paniquent, cessent toute résistance et sont mis en pièce par les squelettes.

Les morts-vivants se battent jusqu'à leur destruction totale.

Cette bataille est tout à fait adaptée à l'utilisation des règles de Warhammer Escarmouches décrites dans le livre de règles Warhammer 6^{ème} édition et le supplément américain Warhammer Skirmish.

BRIEFING DU JOUEUR MORT-VIVANT

Votre objectif est simple : détruire les nains avant de continuer votre marche sur le village de Frugelhofen. Pour votre mission, vous avez Ranlac le Noir et trente squelettes.

À l'issue de la partie, notez bien vos pertes et le nombre de figurines éliminées dans le camp adverse.

Ranlac le Noir, champion squelette

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ranlac	4	3	3	4	3	1	3	2	5

- **Armes & armures** : Ranlac est équipé d'une épée, d'un bouclier et porte une armure de plaques quelque peu défraîchie (svg 4+).

- **Contrôle des squelettes** : Pour cette bataille, Ranlac fait office de général (cf. Annexe 2). Il n'est cependant pas assez puissant pour permettre aux morts-vivants qu'il contrôle

d'effectuer des *marches forcées* quoiqu'il puisse en faire lui-même.

A plus de 12 ps de lui, les squelettes sont sujets à la *stupidité*.

S'il est tué, les squelettes deviennent sujets à l'instabilité. Au début de chaque tour mort-vivant suivant, effectuez un test de Cd à 3 (Cd des squelettes). Si le test est raté, la troupe des squelettes subit un nombre de blessures (sans aucune sauvegarde égal à la différence entre le résultat du jet et le Cd. Le joueur mort-vivant choisit les figurines affectées.

25 squelettes

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	3

- **Armes & armures** : Arme à une main. Les squelettes portent toutes sortes d'armures, tandis que certains sont équipés de boucliers (svg 6+).

- **Contrôleur** : À plus de 12ps de Ranlac, les squelettes sont sujets à la *stupidité*.



Ranlac le Noir

BRIEFING DU JOUEUR NAIN

Confronté aux hordes de Krell, survivre paraît impossible. Vous êtes peu nombreux, mais avec un peu de chance vous pourriez toujours vous en sortir. Votre objectif est de survivre ou, au mieux, de tenir le plus longtemps possible. Si vous êtes chanceux et battez les squelettes, les survivants iront alors en toute hâte à Frugelhofen. Vous pourrez ainsi prévenir les gens et prendre part à la défense du village.

Gimbrin Finehelm, chef de la mine

Gimbrin a 77 ans, ce qui est jeune pour un chef nain, mais sa puissante personnalité et son physique solide en font un bon dirigeant minier. Trapu, il mesure 1,45m et possède une barbe particulièrement lisse. Il est considéré comme séduisant selon les critères nains. Il est plus réfléchi que la plupart de ses semblables et tolère mieux les points de vue des autres races, mais une fois qu'il a pris une décision, il peut être extrêmement entêté. Son attitude envers ses mineurs et très protectrice – ils exploitent plus la mine par dévouement inébranlable que dans l'espoir d'en retirer des richesses et ils ont formé une communauté très solidaire.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gimbrin	3	6	5	4	5	2	4	1	10

- **Armes & armures** : Gimbrin porte une arme à une hache de guerre à deux mains (arme lourde) et une armure de cuir renforcée (armure légère, svg 6+).

Bardak Baratan, maître érudit

A 182 ans, Bardak commence à ressentir les premiers signes de la décrépitude due à un âge très avancé. La légère arthrite dont il souffre l'hiver l'oblige à se voûter un peu et il paraît moins que son 1,47m. Ses bras et ses jambes sont un peu maigre pour un nain, il est légèrement bedonnant et son visage est tout ridé. Plutôt pétillant et ayant l'esprit vif, Bardak est un nain cultivé, équitable et il ne se laisse pas mener par de quelconques préjugés ou des antipathies – quoiqu'il ait tendance à être hargneux avec ceux qui lui paraissent irrespectueux. Il a un seul vice, son goût pour la bonne eau-de-vie que produit Hector Brioche à Frugelhofen.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bardak	3	3	2	3	4	1	1	1	9

- **Armes & armures** : Dague et armure légère (svg 6+).

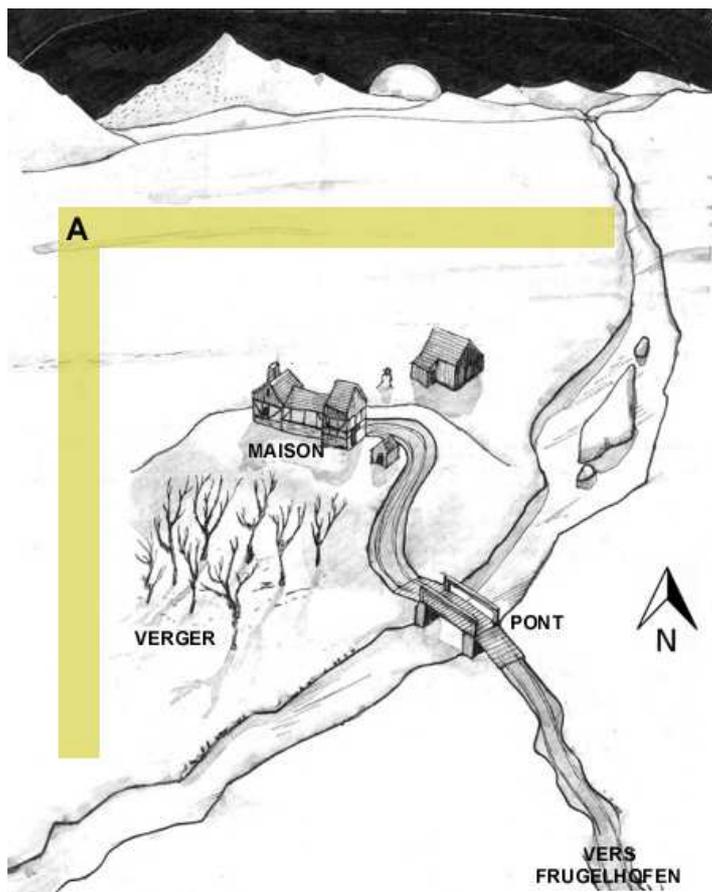
14 mineurs nains

Les nains de la mine Gimbrin forment un groupe solide et discipliné et ils suivront leur chef contre vents et marées.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nain	3	4	3	3	4	1	2	1	9

- **Armes & armures** : Arme à une main (4 ont des arbalètes) et bouclier (svg 6+)

SCÉNARIO 2 : L'ATTAQUE DE LA FERME BOGEL



Les Bogel sont venus dans la vallée quand Papi Gunther et Mamie Mathilde étaient encore de nouveaux mariés, réfugiés de l'ouest. Ils vécurent dans une petite maison près de leur exploitation laitière. Le temps passant, leur famille a grandi. Aujourd'hui, il y a neuf personnes à la ferme : Emmerich, le nouveau chef de famille, sa femme Heidi, leurs enfants Brigitte et Hedwig ; Hugo, le frère aîné de Emmerich et sa fiancée Dominique Manceaux ; Papi Gunther et Mamie Mathilde et Samgaff, un employé halfeling et le chien Fleck.

On pourrait presque inclure dans les membres de la famille le vieux chien Fleck plutôt grincheux. Leur troupeau de bonnes vaches laitières accorde aux Bogels une situation plutôt confortable, même si on ne peut pas les considérer comme véritablement riches. Au près des villageois de Frugelhofen, ils sont appréciés et respectés.

Pendant la nuit de l'attaque, les Bogel dorment dans leur maison. Dans l'exploitation laitière, l'halfling Samgaff n'arrive pas à dormir, perturbé qu'il est par les événements récents, par l'étrange murmure venant de la vallée et, surtout, par le seigneur squelette à la coiffe enflammé et ses légions de squelettes, approchant maintenant de la ferme. Ces derniers sont clairement visibles par la fenêtre de l'exploitation laitière.

Samgaff n'a pas perdu de temps pour donner l'alarme, il a utilisé une lourde cloche à vache, qu'il porte autour de son cou et qu'il émet un terrible vacarme. Cela a clairement énervé le troupeau, dont les protestations ont réveillé la maisonnée entière. Rapidement, les Bogel réalisent ce qui est en train de se passer et, dans un véritable esprit pionnier, les femmes commencent à charger les arbalètes pour les hommes aux visages fermés.

"Quoiqu'il se passe, murmura Emmerich à son fils aîné, garde les deux derniers carreaux pour Brigitte et ta mère".

Hedwig approuva du chef et répondit sinistrement, "J'savais que tu ne les avais jamais aimé, 'pa".

Le champ de bataille

Comme sur la carte. Une table de 100x100cm devrait suffire. La ferme est en terrain découvert, avec quelques décors pour se cacher ou se mettre à couvert.

- *La maison* (3 sections avec E7, 5D) : La ferme des Bogels est une large maison de rondins. Elle comprend trois sections de bâtiments, comme montré dans le diagramme. Cela prend un tour complet pour se déplacer d'une section adjacente à une autre. Cela prend aussi un tour complet pour sortir via une fenêtre ou une porte.

- *L'exploitation laitière* (2 sections avec E7, 5D) : L'exploitation laitière sert aussi de grange, d'étable et de chambre à coucher pour Samgaff. Elle est assez large, avec un entrepôt pour stocker le foin.

- *Le verger* : Derrière la maison se trouve le verger. Il possède une clôture fermée, de façon à le préserver du bétail vagabond, des petits garçons et des halflings affamés.

- *La niche* (E6, 1D) : La niche de Fleck, où il dort et à laquelle il est enchaîné.

- *Le pont* (E7, 2D) : il s'agit d'un simple pont de bois, qui autorise un passage sur le ruisseau.

- *Le chemin* : Il mène à Frugelhofen.

- *Le torrent* : À cet endroit, la Vaswaser est un torrent avec un fort débit, dangereux à traverser. Le torrent ne peut être franchi en toute sécurité que via le pont. Autrement, toute figurine traversant le torrent sera emportée par le courant sur un 5 ou 6 sur 1D6. Elle se déplacera alors immédiatement de 4ps dans le sens du courant, ne pourra plus rien faire et personne ne pourra l'aider. Les figurines ainsi emportées peuvent sortir du ruisseau sur un 6 sur un D6, au début de leur tour et sont à nouveau emportées de 4ps en cas d'échec. Une figurine qui sort de la table par ce moyen est éliminée.

Déploiement

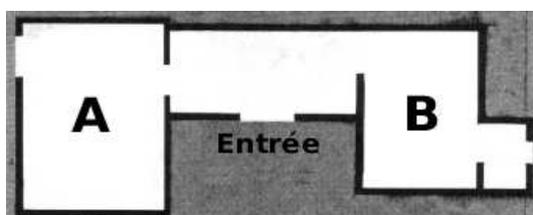
Les Bogel commencent dans la ferme, comme suit :

A. Emmerich, Heidi, Hedwig et Brigitte, Papi Gunther et Mamie Mathilde

B. Hugo et Dominique Manceaux

Samgaff commence dans l'exploitation laitière, dans l'entrepôt à l'étage (il lui faudra un tour complet pour descendre). Fleck commence dans sa niche.

Le joueur mort-vivant se déploie en second et place ses figurines sur les côtés nord et ouest de la table (zone A sur la carte). Il ne peut commencer la partie à moins de 16 ps de la maison ou de l'exploitation laitière.



Qui joue en premier ?

Le joueur mort-vivant a le premier tour.

Durée de la partie

Jusqu'à ce que tous les nains soient tués ou jusqu'à ce que tous les morts-vivants soient détruits.

Conditions de victoire :

Si tous les habitants de la ferme sont tués, le joueur mort-vivant gagne. Si tous les morts-vivants sont détruits, le joueur humain gagne.

Règles spéciales :

- *Pas d'unités* : Comme dans une partie d'escarmouche, chaque figurine est indépendante et traitée comme une unité à elle-seule. On ne calcule jamais le résultat d'un combat.

- *Seuil de déroute* : Dès que les Bogel ont subi 50% de pertes, ils risquent de paniquer. Au début de chaque tour, lancez 2D6 sous le meilleur Cd disponible (celui d'Emmerich, s'il n'a pas été tué). Si le test est réussi, les Bogels tiennent encore. Si le test est raté, ils paniquent, cessent toute résistance et sont mis en pièce par les squelettes.

Les morts-vivants se battent jusqu'à leur destruction totale.

Cette bataille est tout à fait adaptée à l'utilisation des règles de Warhammer Escarmouches décrites dans le livre de règles Warhammer 6^{ème} édition et le supplément américain Warhammer Skirmish.

BRIEFING DU JOUEUR MORT-VIVANT

Encore une fois, votre objectif est simple : détruire les Bogel avant de continuer votre marche sur le village de Frugelhofen.

Si un Bogel s'échappe, il peut alerter le village, ce qui pourrait gâcher votre effet de surprise et vos espoirs de victoire facile. Pour faire cela, vous avez Mikael Jacsen et 15 squelettes.

À l'issue de la partie, notez bien vos pertes et le nombre de figurines éliminées dans le camp adverse.

Mikael Jacsen, champion squelette

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Jacsen	4	3	3	4	3	1	3	2	5

- **Armes & armures** : Épée et armure lourde et bouclier (svg 4+)

- **Contrôle des squelettes** : Pour cette bataille, Jacsen fait office de général (cf. Annexe 2). Il n'est cependant pas assez puissant pour permettre aux morts-vivants qu'il contrôle d'effectuer des *marches forcées* quoiqu'il puisse en faire lui-même.

À plus de 12 ps de lui, les squelettes sont sujets à la *stupidité*.

S'il est tué, les squelettes deviennent sujets à l'instabilité. Au début de chaque tour mort-vivant suivant, effectuez un test de Cd à 3 (Cd des squelettes). Si le test est raté, la troupe des squelettes subit un nombre de blessures (sans aucune sauvegarde égal à la différence entre le résultat du jet et le Cd. Le joueur mort-vivant choisit les figurines affectées.

15 squelettes

Vous pouvez ressembler vos squelettes en une ou plusieurs unités de cinq ou plus.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	3

- **Armes & armures** : Arme à une main. Les squelettes portent toutes sortes d'armures, tandis que certains sont équipés de boucliers. Cela leur offre une sauvegarde de 6+.

- **Contrôleur** : À plus de 12ps de Jacsen, les squelettes sont sujets à la *stupidité*.



Mikael Jacsen

BRIEFING DU JOUEUR BOGEL

Votre objectif est prioritairement de survivre, secondairement, de donner l'alarme à Frugelhofen et, éventuellement, de défendre votre ferme.

Les Bogel sont au nombre de dix : Emmerich, le chef de famille, sa femme Heidi, leurs enfants Brigitte et Hedwig ; Hugo, le frère aîné de Emmerich et sa fiancée Dominique Manceaux ; Papi Gunther et Mamie Mathilde ; Samgaff, un employé halfeling et le chien Fleck.

Fuir vers Frugelhofen

Toute figurine sortant de la table risque de se perdre, de décider de se cacher ailleurs ou de tomber sur d'autres morts-vivants. Lancez 1D6 pour chacune d'elle :

D6 Sort des fuyards

1-3 Perdu (mort ou caché dans la montagne)

4-6 Rejoint Frugelhofen à temps.

Si les Bogel repoussent les morts-vivants, lancez tout de même un dé par figurine sur ce même tableau : certains peuvent rester à la ferme ou fuir vers Frugelhofen.

Emmerich Bogel

Emmerich approche de la quarantaine, il est grand et bien bâti, avec des cheveux châtain et des yeux marrons. Il s'est retiré de la vie de mercenaire et s'est confortablement établi sur la ferme familiale ; il ne parle guère de son passé militaire. La ferme et sa famille représente tout ce qu'il possède et il ne va pas y renoncer sans se battre.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Emmerich	4	5	5	4	4	2	5	2	8

- **Armes & armures** : Arme à une main, arbalète

Hugo Bogel

Hugo ne porte lui aussi pas d'armure et, comme son frère, est armé d'une arbalète et d'une épée.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hugo	4	4	4	4	3	1	4	1	7

- **Armes & armures** : Arme à une main, arbalète

Hedwig Bogel

Le jeune Hedwig est peut être petit, mais il est assez capable pour manier l'épée et l'arbalète qu'il transporte.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hedwig	4	3	3	3	3	1	3	1	7

- **Armes & armures** : Arme à une main, arbalète

Dominique Manceaux & Mamie Mathilde

Deux des trois femmes de la maison manient leurs poêlon de cuivre avec une efficacité mortelle pour les assaillants de la ferme.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

- **Armes & armures** : Arme à une main

Heidi, Brigitte et Papi Gunther

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

- **Armes & armures** : Arme à une main

Samgaff, l'halfling

Samgaff travaille pour les Bogel depuis quelques temps, depuis, en fait, qu'il a laissé son pays natal, dans le nord, à la recherche d'aventures. Il s'est depuis occupé à traire et nettoyer les vaches des Bogels, d'ailleurs, il porte une cloche à vache autour du cou.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Samgaff	3	3	5	3	2	1	6	1	6

- **Armes & armures** : Arme à une main, plastron et bouclier (svg 5+)

Fleck le chien

Fleck est un Mastiff de Bretagne, une race de gros chiens agressifs élevé pour la guerre et pour la chasse à grande échelle. Il assure à la ferme le rôle de chien de garde et a réussi à chasser des intrus comme des loups ou d'éventuelles bandes de gobelins. En ce qui le concerne tous ceux qui ne sont pas de la famille sont des ennemis.

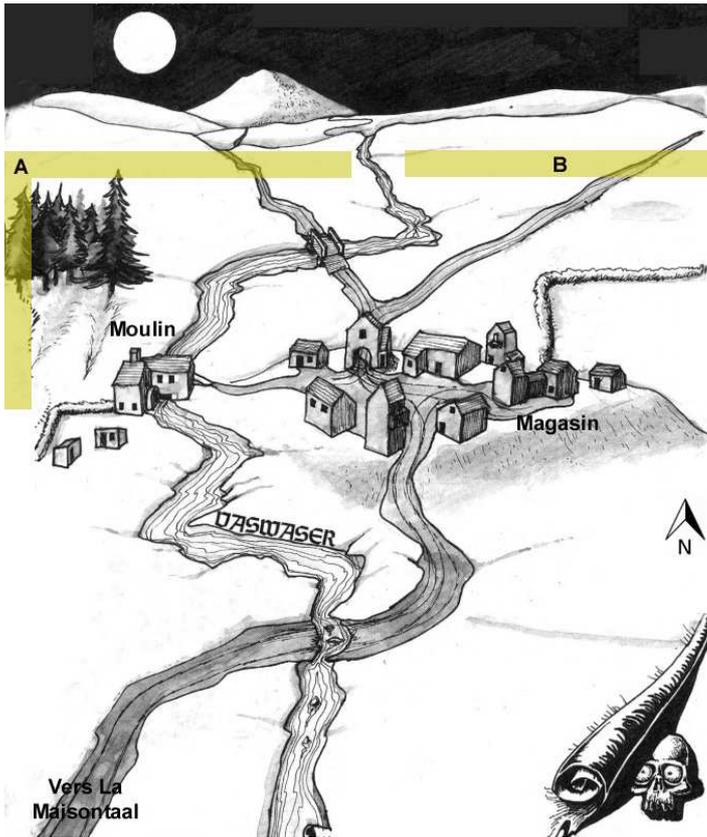
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Fleck	6	3	0	3	3	1	3	1	8

- **Armes & armures** : Crocs

- **Immunité à la psychologie et aux tests de moral** : Fleck n'est pas sujet à la peur qu'inspire les morts-vivants qui attaquent la ferme et, de plus, il ne peut être mis en fuite. Cela provient à la fois du tempérament agressif des Mastiff de Bretagne et du fait qu'il n'a jamais vu autant d'os rassemblés de toute sa vie de chien.

- **Chaîne** : Fleck est enchaîné à sa niche, situation relativement peu confortable pour lui. Il a une chaîne de 6 ps de long et peut attaquer tout mort-vivant se trouvant dans cette aire. Cela prend un tour complet pour libérer le chien, si quelqu'un veut le faire.

SCÉNARIO 3 : LA BATAILLE DE FRUGELHOFEN



Le Lichemeister, est en train de mûrir son plan, il se dirige, avec ses morts-vivants, vers le village. Il n'a pour seul objectif que de massacrer et de détruire, et il n'épargnera personne. Du massacre, il va gagner une nouvelle énergie, et des morts il relèvera de nouveaux suivants.

Si les villageois ont été prévenu par les nains ou les Bogels, ils auront monté une défense solide. Si non, les villageois seront alertés par les cris désespérés de Gim Grundle qui a repéré les morts-vivants tandis qu'il récoltait du bois pour le feu. Les villageois doivent défendre leurs foyers du mieux qu'ils peuvent, car il n'y a pas d'échappatoire à la terreur du Lichemeister !

INFLUENCE DES SCENARIO PRECEDENTS

Scénario 1

Si les nains ont repoussé les morts-vivants à la mine, les survivants atteignent le village avant les morts-vivants et donnent l'alarme. Les villageois, ainsi que les nains, sont préparés pour l'assaut. Le joueur humain peut placer ses troupes où il veut sur la table, mais pas à moins de 12 ps des bords de la table. Albi Schultz peut disposer de ses objets magiques. De plus, si plus de deux nains ont survécu, ils construisent 1D3 sections de 6ps de barricades.

Si les nains sont massacrés à la mine, Ranlac le Noir et ses squelettes "survivants" apparaissent au point noté B durant la phase de mouvement du premier tour.

Scénario 2

Si les Bogels s'échappent de la ferme et arrivent à rejoindre Frugelhofen, ils atteignent le village avant les morts-vivants et donnent l'alarme - à moins que les nains les aient battus à ce

jeu ! Les Bogel viennent en renfort et le joueur humain peut placer ses troupes où il veut sur la table, mais pas à moins de 12ps des bords de la table. Albi Schultz peut disposer de ses objets magiques.

Si les habitants de la ferme Bogels sont massacrés, Mikeal Jacsen ses squelettes "survivants" s'ajoutent aux forces de Kemmler et Krell.

Si ni les Bogels ni les nains n'apparaissent, les villageois sont surpris en train dans leur sommeil, réveillés à la dernière minute par le jeune Gim Grundel. Gim découvre l'avancée de l'armée ennemie alors qu'il était en train de récolter du bois pour le feu. Le joueur humain ne peut placer ses figurines que dans le confinement du village et aucune unité ne peut faire plus de 5 figurines. Les morts-vivants ont droit à une phase de mouvement gratuite avant le début de la partie et, enfin, Albi Schultz ne peut pas disposer de ses objets magiques.

Le champ de bataille

- *Les bois*: un petit bosquet de 6 x 12ps.
- *Le pont*: Un pont en bois qui autorise un passage sûr sur la Vaswaser.
- *Le gué*: Le gué permet de passer la Waswaser sans encombre
- *Le moulin* (2 sections avec E7, 5PV): A cet endroit, l'action de la Vaswaser fait tourner une meule. Le moulin facilite également le passage du courant, soit via le pont extérieur, soit par l'intérieur du bâtiment. C'est un bâtiment de stockage du grain, avec une partie inférieure en pierre, la partie supérieure étant en bois, et possédant une petite tour à son sommet.
- *Le magasin général* (3 sections avec E7, 5PV): Un large bâtiment avec deux ailes (le même que pour la ferme Bogel). Cela prend un tour complet pour bouger d'une section à une autre, adjacente. Cela prend aussi un tour pour sortir via une maison. Cela prend un demi-tour pour sortir via la porte.
- *Les réserves* (E7, 5PV): Deux petites huttes utilisées par le meunier pour entreposer le grain, la farine et autres choses du genre (id. bâtiments que ceux du scénario de la mine)
- *L'étable* (E7, 5PV): L'étable est une grande construction de bois. (id. exploitation laitière Bogel)
- *La cabane* (E7, 5PV): le gérant du magasin utilise cette cabane comme lieu de stockage additionnel. (Cabane de la mine naine).
- *Les maisons* (E7, 5PV): Il y a six maisons supplémentaires dans Frugelhofen.
- *Le torrent* : Le courant de la Waswaser est, comme auparavant, très rapide. On ne peut le traverser avec sûreté que via le pont et le gué. Autrement, toute figurine traversant le torrent sera emportée par le courant sur un 5 ou 6 sur 1D6. Elle se déplacera alors immédiatement de 4ps dans le sens du courant, ne pourra plus rien faire et personne ne pourra l'aider. Les figurines ainsi emportées peuvent sortir du ruisseau sur un 6 sur un D6, au début de leur tour et sont à nouveau emportée de 4ps en cas d'échec Une figurine qui sort de la table par ce moyen est éliminée.

- *Les haies*: Les sections de haies sont faites pour garder le bétail hors du village et pour marquer les différentes propriétés.

- *Le chemin*: Le chemin mène vers la ferme Bogel à l'ouest, vers la mine naine à l'est, et vers la vallée au sud.

Déploiement

Si les habitants du village ont été prévenu soit par les Bogel soit par les nains (ou les deux), les morts-vivants se déploient en premier et les villageois en second n'importe où mais à plus de 12ps des bords de la table.

Dans le cas contraire, les villageois se déploient en premier : Riolta Neige occupe le moulin avec quatre combattants faibles et tous les autres sont dans le village. Aucune unité ne peut faire plus de 5 figurines.

BRIEFING DU JOUEUR MORT-VIVANT

Votre seul désir est de massacrer les habitants de ce petit village miteux. Bonne chance !

À l'issue de la partie, notez bien vos propres pertes et le nombre de figurines éliminées dans le camp adverse.

Unités et personnages

Pour cette partie, Kemmler et Krell sont des personnages indépendants, les autres héros squelettes doivent être affectés à une unité.

Vous pouvez diviser ou combinez vos squelettes en autant d'unités que vous désirez. Chaque unité doit avoir au moins 5 figurines au début de la partie.

Comme indiqué plus haut, les morts-vivants peuvent recevoir l'appui des squelettes qui ont échappé à la destruction durant des deux premiers scénarios.

Les morts-vivants suivent ici toutes les règles spéciales données pour l'armée des cairns dans l'Annexe 2.

Heinrich Kemmler - le Lichemeister

cf. Annexe 1.

Krell

cf. Annexe 1.

Les bandits au Sang bleu d'Adolphus Zwemmer

9 cavaliers squelettes plus Adolphus Zwemmer lui-même.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Adolphus	4	3	3	4	3	1	3	2	5
Cavalier	4	2	2	3	3	1	2	1	3
Monture	8	2	0	3	3	1	2	1	3

- **Armes & armures** : arme de base, lance, armure légère et bouclier

20 squelettes

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	3

- **Armes & armures** : Arme à une main. Les squelettes portent toutes sortes d'armures, tandis que certains sont équipés de boucliers (svg 6+).

Les héros squelettes, Ranlac et Mikeal, sont décrits dans les deux premiers scénarios. Les règles de contrôle des scénarios 1 et 2 ne s'appliquent pas ici puisque le Lichemeister s'occupe d'animer toute l'armée.



Heinrich Kemmler

BRIEFING DU JOUEUR HUMAIN

Les hommes du village sont de rudes gaillards. Beaucoup sont d'anciens aventuriers qui se sont installés là pour se faire oublier ou vivre de manière plus paisible. Ils peuvent donner du fil à retordre aux morts-vivants.

Votre mission est de battre les forces du Lichemeister et votre seul espoir est de vous battre jusqu'au dernier homme.

Fuite et sortie de table

Quitter la table pourrait être une opportunité pour le joueur humain. Hélas, les villageois défendent leurs enfants, leur bétail, leurs récoltes et leurs biens que l'on ne peut transporter facilement. Tout cela sera tué et détruit par les morts-vivants s'ils ne sont pas repoussés.

Il existe cependant une chance que des villageois puissent quitter la bataille et réussissent atteindre La Maisontaal. À la fin de la bataille, jeter un D6 pour chaque figurine qui a quitté la table durant la partie.

D6 Sort des fuyards

1-3 Perdu (mort ou caché dans la montagne)

4-6 Rejoint La Maisontaal.

Modificateurs au dé :

+1 : Sort par le chemin

-1 : Il reste encore 5 cavaliers morts-vivants ou plus.

Unités et personnages indépendants

Les villageois comprennent un certain nombre de héros qui peuvent agir individuellement ou rejoindre une unité.

En plus des survivants éventuels des scénarios précédents, le joueur dispose de 5 héros et de 25 villageois divisés comme il suit :

- 5 combattants normaux avec une arme à une main, arc et armure légère (svg 6+) dont un champion
- 5 combattants normaux avec une arme à une main, bouclier et armure légère (svg 5+)
- 14 combattants faibles avec une arme à une main

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Normaux	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Faibles	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Les nains de la mine Gimgrim combattront en une seule unité quel que soit leur nombre.

Les survivants de la famille Bogel peuvent être réparti dans les autres unités selon leur profil. Emmerich et Hugo Bogel, Samgaff et le chien Fleck peuvent être considérés comme des personnages indépendants.

Albi Schultz

Albi Schultz est le tenancier du magasin et l'ancien champion de lutte de l'inter-vallée. Il a pris sa retraite dans ce petit coin tranquille pour essayer de s'éloigner de la boisson, combattre les amateurs et les gens voulant lui refourguer des trucs. Être populaire n'a jamais rien représenté pour lui : il aime les

Les artefacts magiques d'Albi Schultz

Albi Schultz n'a jamais vraiment porté plus d'intérêt que cela dans la magie et, en plus de ses armes, a toujours conservé quelques objets souvenir de sa vie aventureuse dans l'espoir qu'ils pourraient servir. Ils reposent dans un ancien coffre. Il n'aura le temps et la présence d'esprit de s'en équiper que l'alerte est donné par les nains ou les Bogel.

L'anneau de courage a été offert à Albi durant ses aventures. Il peut être utilisé par tout personnage avec une caractéristique de Cd de 9 ou plus. Le porteur peut conduire toute unité amie et cette unité devient *indémoralisable* tant que le porteur de cette anneau la commande.

Les sphères de pouvoir sont des sphères de la taille d'une grenade, faites de verre, qui ont l'étrange propriété de drainer l'énergie magique d'une créature d'un simple contact. Elles peuvent être lancées à 8ps et touche sur la réussite d'un jet de CT normal. Sur les morts-vivants, la touche provoque une blessure automatique sans sauvegarde possible. Les sorciers ne peuvent lancer de sorts durant la phase de magie suivante. Quand utilisée, une sphère de pouvoir deviendra noire et totalement inutile. Albi a 6 sphères de pouvoir dans son coffre.

choses simples comme projeter les gens au sol et de leur tordre les jambes. Il porte une armure de plaques et un bouclier (cadeaux d'un admirateur). Il possède une épée finement gravée des mots "champion de l'inter-vallée, le tordeur de jambes Shultz". Il peut remplacer n'importe laquelle de ses pièces d'équipement par les objets décrits au-dessus.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Albi	4	6	5	4	4	3	6	3	9

- **Armes & armures** : Epée d'adamantine, armure lourde, bouclier d'adamantine (svg. 3+, inv 6+)

- **Epée d'adamantine** : Il s'agit d'une arme magique – une épée noire et sans fioriture - qui ignore toute les sauvegardes d'armure.

- **Bouclier d'adamantine** : Il s'agit d'un bouclier magique fait d'un matériau indestructible. Le porteur voit sa sauvegarde d'armure augmenté de +1 et gagne une sauvegarde invulnérable de 6 sur un D6. De plus, toute arme magique qui cause une blessure sauvegardée par le porteur (svg normale ou invulnérable) perd ses pouvoirs pour le reste de la partie.

- **Autorité** : Albi est le chef naturel du village. Tous les villageois dans les 12ps peuvent utiliser son Cd pour leur test de psychologie et de moral.

Grimwald Calaco

Grimwald est un bretonnien des terres de l'ouest. C'est un anarchiste et un réfugié qui a fui jusqu'à Frugelhofen suite à une tentative d'assassinat sur le bourgmestre de Quenelles. Il porte un haubert de mailles et un bouclier. Il est armé d'une épée, de plusieurs couteaux de lancer et d'une bombe.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grimwald	4	5	5	4	4	2	5	2	8

- **Armes & armures** : Arme de base, couteaux de lancer, une bombe, armure légère et bouclier (svg. 5+)

- **Bombe** : Grimwald ne doit pas bouger pour pouvoir lancer la bombe. Cette dernière peut être lancée jusqu'à 8 ps durant la phase de tir. Elle provoque une explosion avec le petit gabarit. Toute figurine entièrement sous le gabarit subit automatiquement une touche de Force 4. Celles qui ne sont que partiellement couvertes, ne sont touchées que sur un 4+.



Albi Schultz et Grimwald Calaco

Antonio Epstein

Antonio est à demi-tiléen, à demi-reiklander. Il vit en Albion et séjourne à Frugelhofen, étape sur son voyage dans les terres de Tilée, plus au sud (où il espère trouver et se forcer chemin jusqu'à une riche héritière). Cependant, il a suspendu son voyage, cela à cause de l'hypnotique présence de Riolta Neige, une jeune aventurière elfe. Engagé contre sa volonté dans la défense de la ville, il est armé d'une épée, qu'il manie avec un bouclier.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Antonio	4	4	4	4	3	1	4	1	7

- **Armes & armures** : Arme de base, armure légère et bouclier (svg. 5+)

- **Riota Neige** : Le personnage Antonio Epstein a découvert que Riolta Neige est non seulement étonnamment séduisante, mais aussi incroyablement riche. Il doit donc toujours rester à moins de 4 ps d'elle ou en s'en rapprocher dès que possible.

Riolta Neige

Riolta Neige est une elfe des royaumes elfiques. C'est une extraordinaire archère, elle est aussi très riche. Riolta passe sa vie à voyager à travers le monde, qu'elle trouve pittoresque, tout en étant condescendante avec ses habitants. Lors de l'attaque du Lichemeister, elle est malheureusement engagée dans un grand tour du Vieux Monde. Bien que les natifs la trouve excessivement irritante (en particulier son habitude à appeler tout le monde "mignon" et se référant à tout ce qu'elle n'aime pas comme étant "lourd") elle s'avère extrêmement utile dans la défense de la ville. Malheureusement pour elle, un voyageur, dont elle n'arrive pas se rappeler le nom, semble vouloir la suivre où qu'elle aille.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Riolta	4	7	7	4	4	3	9	3	10

- **Armes & armures** : Arme de base, arc elfique (arc long, F4), arme de base.



Antonio Epstein et Riolta Neige

Gim Grundel

Gim Grundel est un déserteur halfling (de seulement 32 ans), originaire des terres de l'Empire, au nord. Il possède une épée courte, un plastron et un bouclier. Sur sa tête, il porte une marmite, la seule chose qui se rapproche d'un casque qu'il puisse porter.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gim	3	2	4	2	2	1	5	1	6

- **Armes & armures** : Arme de base, armure légère et bouclier (svg. 5+)



Gim Grundel

SCÉNARIO 4 : LA BATAILLE DE LA MAISON TAAL

La Bataille de Maisontaal, qui fut livrée en 2491, se termina par la spectaculaire victoire des forces bretoniennes menées par le duc Tancred. Alors qu'au début de la bataille les skavens et les morts-vivants combattirent côte à côte, leur alliance fut rompue par les fourbes hommes-rats qui utilisèrent leurs redoutables lance-feu contre les squelettes en tentant de détruire le Lichemeister.

À la différence de l'usage commun, cette bataille se joue à deux joueurs. La version à trois joueurs est une option présentée plus loin.

INFLUENCE DES SCENARIO PRECEDENTS

Si Kemmler a gagné le scénario précédent, il retrouve ses champions et gagne des points d'armée à dépenser comme indiqué plus loin. Par contre, il aura à défaire une forte opposition car Bagrian a prévenu les bretonniens et il s'allie avec les skavens.

A l'inverse, si le Lichemeister a perdu la bataille de Frugelhofen, c'est lui qui s'est allié aux skavens et les renforts bretonniens du duc de Tancred seront nettement moins pressés (ils n'arrivent qu'au tour 6).

LA BATAILLE

LA HORDE D'HEINRICH KEMMLER

Vous êtes Heinrich Kemmler, le seigneur des liches, un nécromancien persécuté qui a pactisé avec les dieux du Chaos : vous devez amener la mort sur le monde et, en retour, ils vous offrent la vie et de la puissance pour vous venger de vos ennemis. Les premiers à payer seront les moines de l'abbaye de La Maisontaal et leur maître. Vous êtes déterminé à attaquer et à détruire le monastère, à piller les trésors qui s'y trouvent et à tuer les moines.

La puissance des morts-vivants à cette bataille dépend largement de leur réussite dans les trois scénarios précédents. A minima, elle est composée comme suit :

Heinrich Kemmler

Cf. annexe 1

Élimination d'Heinrich Kemmler à la bataille de Frugelhofen

Grâce à sa cape du Clair de Lune et sa magie, Heinrich Kemmler sait échapper à la mort.

S'il a perdu un ou deux PV à la bataille précédente, il commence la suivante dans l'état où il a fini la dernière. S'il a été éliminé, il commence les suivantes avec un unique PV (au lieu de 3) et ne peut pas en récupérer.

Krell

Cf. annexe 1

Élimination de Krell

Kemmler peut ré-invoquer Krell gratuitement pour cette bataille.

Ranlac, Jacsen et Adolphus Zwemmer

Cf. scénario 1, 2 et 3

Élimination de Ranlac, Jacsen et Adolphus Zwemmer

Kemmler peut ré-invoquer ses champions gratuitement pour cette bataille. Adolphus garde sa monture.

Squelettes

Heinrich dispose en début de bataille de 60 squelettes moins les pertes des scénarios 1, 2 et 3.

Vous pouvez diviser les squelettes en unités de 10 à 30 figurines. Ces unités n'ont ni champion, ni bannière, ni musicien à moins que le joueur ne leur achète avec les points du pacte (cf. ci-après.)

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	3

- **Armes & armures** : Arme à une main. Les squelettes portent toutes sortes d'armures, tandis que certains sont équipés de boucliers (svg 6+).

Les bandits au Sang bleu d'Adolphus Zwemmer

Heinrich dispose en début de bataille d'une unité de 9 cavaliers squelettes, moins les pertes du scénario 3. Cette unité n'a ni champion, ni bannière, ni musicien à moins que le joueur ne leur achète avec les points du pacte (cf. ci-après.)

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	4	2	2	3	3	1	2	1	3
Monture	8	2	0	3	3	1	2	1	3

- **Armes & armures** : arme de base, lance, armure légère et bouclier

Le Pacte

Vous avez compté à chaque scénario le nombre de morts causés dans le camp adverse. C'est maintenant que c'est utile.

+10pts par figurine éliminée. Chaque figurine tuée durant les scénarios précédents vous donne 10pts d'armée.

+500pts et un niveau de magie pour une victoire à Frugelhofen. Une victoire au scénario 3, vous donne un niveau de magie en plus (NV3 donc et un sort de plus : *Invocation*) et 500pts d'armée (pour le massacre des non-combattants).

Les points d'armée sont à dépenser en *troupe de base* et *troupes spéciales* dans la liste d'armée des Cairns (cf annexe 2). Pour cette bataille seulement, vous pouvez aussi utiliser les entrées *Charognards*, *Catapulte à Crânes* et *Char* de la liste d'armée des Rois de Tombes et les *Goules* de la liste Comte Vampire.

LES BRETONNIENS

Vous représentez le maître de La Maisontaal et les moines du dieu Taal ainsi que les bretonniens du duc Tancred.

Votre petite communauté monastique est un des centres culturels majeur du dieu de la nature. Bagrian, son abbé, est un magicien extrêmement puissant. Depuis quelques années, Bagrian s'est distrait de sa tranquille vie rurale en s'impliquant de plus en plus dans d'étranges expérimentations mécaniques, reprenant en cela les travaux de son prédécesseur René de Muscadet. Son ambition personnelle dépasse à présent toute idée de service de son dieu et certains pourraient dire qu'il est proche de la folie.

Déjà, l'implication de son prédécesseur dans la traque d'Heinrich Kemmler dit le Lichemeister avait apporté au monastère divers objets magiques, des livres techniques incompréhensibles et de fortes sommes d'argent. Bagrian devint obsédé par l'idée de construire et d'animer un homme de métal et a déjà réussi à implanter des composants mécaniques sur son propre corps. Bagrian réussit à construire un homme de métal et chercha une source de pouvoir suffisante pour l'alimenter. A cette fin et à l'aide de ses pouvoirs magiques, il déroba aux skavens l'Arche Noire – l'une des reliques les plus sacrées de Skarogne. Comment Bagrian a-t-il pu croire qu'il pourrait s'enfuir face au dieu des skavens ? Plus ennuyeux encore, le coffre contenant l'Arche Noir s'avère être impossible à ouvrir.

Les hommes-rats le retrouvèrent beaucoup plus facilement qu'il ne pouvait l'imaginer. Les skavens ont attaqué au crépuscule avec des lance-feux, de la magie et une petite force de guerriers. Le monastère a été gravement endommagé quoiqu'il ne soit pas encore totalement détruit et ses défenseurs tiennent toujours. Bagrian est lui-même un sorcier puissant et il est épaulé par ses moines et les habitants du village jouxtant l'abbaye.

La bataille a été rude et les assaillants se sont brièvement retirés pour reprendre des forces. Bagrian est suffisamment clairvoyant pour deviner que la partie est perdue. Surtout depuis qu'une mystérieuse légion de mort-vivants arrive depuis l'Est. Bagrian a pris secrètement contact avec un émissaire des skavens...

Les moines prient pour que les renforts qu'il ont envoyé quérir n'arrivent pas trop tard.

Les défenseurs de l'abbaye

Bagrian, prêtre de Taal

Cf annexe 1.

Jean-Pierre Habermas

Jean-Pierre Habermas est le second de l'abbaye, derrière Bagrian. Il l'était déjà du temps de René de Muscadet et n'a jamais approuvé les travaux des deux hommes.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Habermas	4	3	3	3	3	1	3	1	8

- **Armes & armures** : arme de base.

- **Règles spéciales** : *Devoir du paysan, Haine des skavens et des morts-vivants*

20 paysans

Les paysans sont les habitants des alentours de l'abbaye qui se sont réfugiés dans celle-ci au cours de la première attaque des skavens.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Paysan	4	2	2	3	3	1	3	1	5

- **Armes & armures** : arme de base, bouclier

- **Règles spéciales** : *Devoir du paysan*

20 moines

Ces moines de Taal qui ont survécu à la première attaque des skavens.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Moine	4	2	2	3	3	1	3	1	8

- **Armes & armures** : arme de base

- **Règles spéciales** : *Devoir du paysan, Haine des skavens et des morts-vivants, Tenace.*

Survivants de Frugelhofen

En cas de défaite à Frugelhofen, les éventuels survivants de la bataille rejoignent les défenseurs du monastère.

Notez bien que si Heinrich Kemmler a été battu lors du scénario 3, les survivants de Furgelhofen restent dans leur village.

Les renforts

Attention, si Heinrich Kemmler a perdu la bataille de Frugelhofen, les renforts bretonniens n'entre sur la table qu'au tour 6.

Tancred, Duc de Quenelles

Cf annexe 1.

+ **1000pts en utilisant les entrées suivantes du livre d'armée de Bretagne** :

- 0-1 Paladin
- 0-1 Damoselle du Graal montée sur un destrier bretonnien
- 1+ Chevaliers du Royaume
- 0+ Chevaliers errants
- 0+ Sergents montés



LES SKAVENS

Le mois dernier, durant la grande fête annuelle du Rat Cornu, un ennemi est entré dans la cité de Skarogne. Il s'est faufilé pendant la cérémonie même et, durant la prière sacrée au Rat Cornu, il a dérobé l'Arche Noire. Avant l'apparition du dieu du chaos, un individu déguisé magiquement a sauté vers le coffret contenant l'arche et, un instant plus tard, ils s'étaient tous deux évaporés dans l'air. Les skavens furent momentanément pétrifiés par l'étonnement et par la honte. Pliés en deux pour la prière, exhibant leurs fesses poilues (le salut traditionnel au Rat Cornu à cette époque), ils regardaient ailleurs et s'était fait avoir.

La terrifiante Arche Noire – ou Arca Chaotis - n'est pas seulement un artefact sacré, elle est aussi un artefact d'une incroyable puissance. Elle est composée d'un gros morceau du matériau brut du Chaos, de malepierre non raffinée entreposée dans un coffret protégé par magie. Le pouvoir de l'Arche est légendaire et, en certaines occasions, il a été utilisé pour bâtir des cités et anéantir des armées. Il faut impérativement le retrouver. Fort heureusement le coffret est construit d'une telle façon qu'il ne puisse être ouvert que par une clef de malepierre. Les chances que le voleur puisse avoir en sa possession une telle clef sont infimes. Cependant, ce n'est qu'une question de temps avant qu'il ne découvre le secret du coffret et obtienne ou fabrique une telle clef.

Vous êtes à la tête de l'une des expéditions de recherche envoyées pour retrouver l'Arche. Votre force comprend un puissant héros appelé Throt le galeux et un prophète gris connu sous le nom de Gnawdoom. Vous avez sous votre commandement plusieurs unités de guerriers skavens et de technomages armés de lance-flammes. Suivant la trace de l'Arche Noire grâce à la pierre chercheuse, vous avez rapidement été capable de localiser le monastère de La Maisontaal. Vous savez que l'Arche doit être quelque part à l'intérieur, et vous êtes déterminé à la retrouver. Les moines ont offert une résistance opiniâtre et votre première attaque a été repoussée, bien qu'une bonne partie du monastère a été détruite. Le feu et la fumée sont partout. Alors que vous vous préparez à reprendre l'assaut, une force fraîche apparaît à l'est, émergeant de la fumée et se dirigeant vers le monastère. Sont-

L'alliance des skavens

Les skavens s'allient avec le camp qui a perdu la bataille de Frugelhofen.

Si le Lichemeister a retrouvé sa puissance, les moines de La Maisontaal sont si inquiets qu'ils sont prêts à transiger et Bagrian pourrait même leur céder l'Arche Noire.

A l'inverse, si le Lichemeister est faible, il fera feu de tout bois pour assouvir sa vengeance et honorer l'horrible pacte dont il est prisonnier. De leur côté, Bagrian se sentira suffisamment fort pour tenir seul - en tout cas, pas assez désespéré pour pactiser avec des skavens.

De leur côté, les skavens savent qu'ils sont trop faibles pour l'emporter seul ici. Seule la récupération de l'Arca Chaotis leur importe.

Cependant, les skavens étant ce qu'ils sont, le risque de trahison est grand. Lancez 1D6 au début de chaque tour, sur un 6, les skavens changent de camp et sont joués par l'autre joueur jusqu'au prochain retournement d'alliance.

Attention, les dés de dissipation (V6-7-8) générés par Gnawdoom ne sont pas cumulables avec les autres camps. Ils ne peuvent servir à annuler qu'un sort affectant des skavens.

ce des renforts volant au secours du monastère, ou des rivaux venant réclamer la malepierre pour eux-mêmes. De l'une ou l'autre façon, vous devez vous en occuper.

Le Prophète Gris Gnawdoom

Gnawdoom suit la trace de l'Arche depuis des semaines et il a déjà dépensé beaucoup de magie durant leur premier assaut sur le monastère. Ces réserves de malepierre sont maintenant terminées.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prophète gris	5	3	3	3	4	3	5	1	7

- **Armes & Armures** : Arme de base

- **Sorts** : Gnawdoom est un sorcier de niveau 4. Il utilise toujours des sorts du domaine skaven de la Ruine.

- **Pierre de Prophétie** : Gnawdoom transporte une qu'il a utilisé pour retrouver l'Arche Noire au monastère. Une fois à une distance de quinze kilomètres de l'arche noire, le cœur de la pierre chercheuse commence à luire. Ce phénomène s'intensifie au fur et à mesure qu'il se rapproche de l'arche et sait donc exactement où elle se situe (dans la crypte sous le monastère). Cette pierre le protège également des effets de l'Arche Noire.

- **Clef de malepierre** : Gnawdoom peut, grâce à cette clef ouvrir l'Arche Noire. Les effets sont décrits plus loin (cf. la crypte).

Throt le galeux

Cf. annexe 1.

2 bandes de 20 guerriers skavens

Iron Wielder et Packlord sont deux chefs skavens qui commandent chacun une unité de vingt guerriers.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Skaven	5	3	3	3	3	1	4	1	6
Chef	5	3	3	3	3	1	4	2	6

- **Armes & Armures** : Arme de base, armure légère et bouclier.

- **Lance-feu** : Chaque bande a un lance-feu attaché.

10 Coureurs d'égouts

Rasskabak et ses 9 guerriers sont des coureurs d'égout.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Coureur d'égout	6	3	3	3	3	1	5	1	6
Rasskabak	6	3	4	3	3	1	5	1	6

- **Armes & Armures** : Deux armes de base, étoile de lancer.

Règles spéciales de l'armée skaven :

- *Tous sur l'Arche Noire !* A moins d'un mouvement obligatoire, aucune unité ou personnage skaven ne peut s'éloigner de l'Arche Noire ou de sa position supposée durant sa phase de mouvement. Si les skavens obtiennent l'Arche, ils doivent sortir de la table avec le plus vite possible.

Le champ de bataille

Afin de rejouer ce conflit, réaliser un décor le plus fidèle possible à la carte ci-dessous.

Vous pouvez vous référer avec profit au *Scenery Workshop* Bâtir l'Abbaye de Maisontaal, paru dans le White Dwarf Fr 95 et dans le Recueil 2003.

Déploiement

Les skavens et les morts-vivants se déploient en premier dans leurs zones respectives. Chacun des deux joueurs lance un dé. Le résultat le plus élevé place son armée dans la zone de déploiement qui lui est dévolue. Les Bretonniens déploient ensuite les défenseurs de l'abbaye n'importe où à l'intérieur du périmètre du monastère. Aucune autre unité ne peut y être déployée. Les renforts du Tancred ne commencent pas la bataille déployée sur la table.

Si Heinrich Kemmler a gagné la bataille de Frugelhofen, ils arrivent lors du premier tour en renfort par le coin indiqué sur la carte. Sinon, ils n'arrivent qu'à début du tour 6.

Qui joue en premier ?

Les bretonniens jouent en premier. Les autres joueurs se déplacent ensuite dans l'ordre dans lequel ils se sont déployés.

Durée de la partie

La bataille dure jusqu'à ce qu'un vainqueur apparaisse.

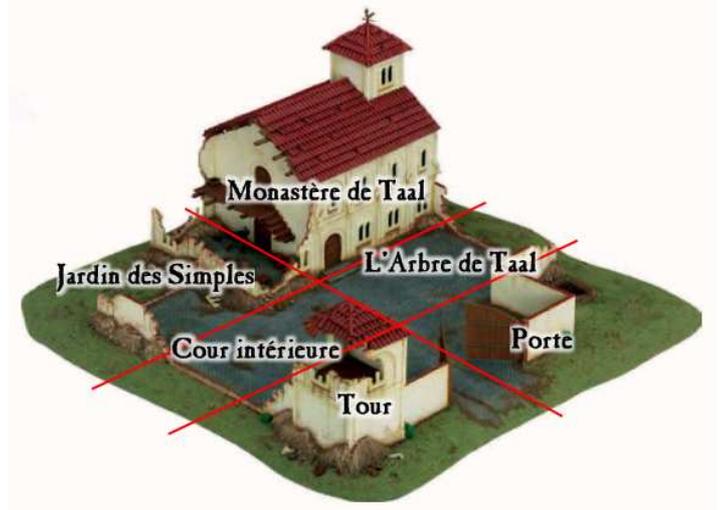
Conditions de victoire

À la fin de la bataille, le camp qui contrôle l'Arche Noire remporte la partie. À défaut, le camp qui contrôle le plus grand nombre de sections de l'abbaye de La Maisontaal l'emporte. Une section est contrôlée par l'unité qui l'occupe. Dans le cas peu probable où on ne peut déterminer le vainqueur, utilisez les points de victoire.

Règles spéciales :

L'abbaye

L'Abbaye est considérée comme un bâtiment complexe et hétérogène (bâtiments et enceintes endommagés, porte, ...); de ce fait, n'importe quel type de troupe peut occuper une

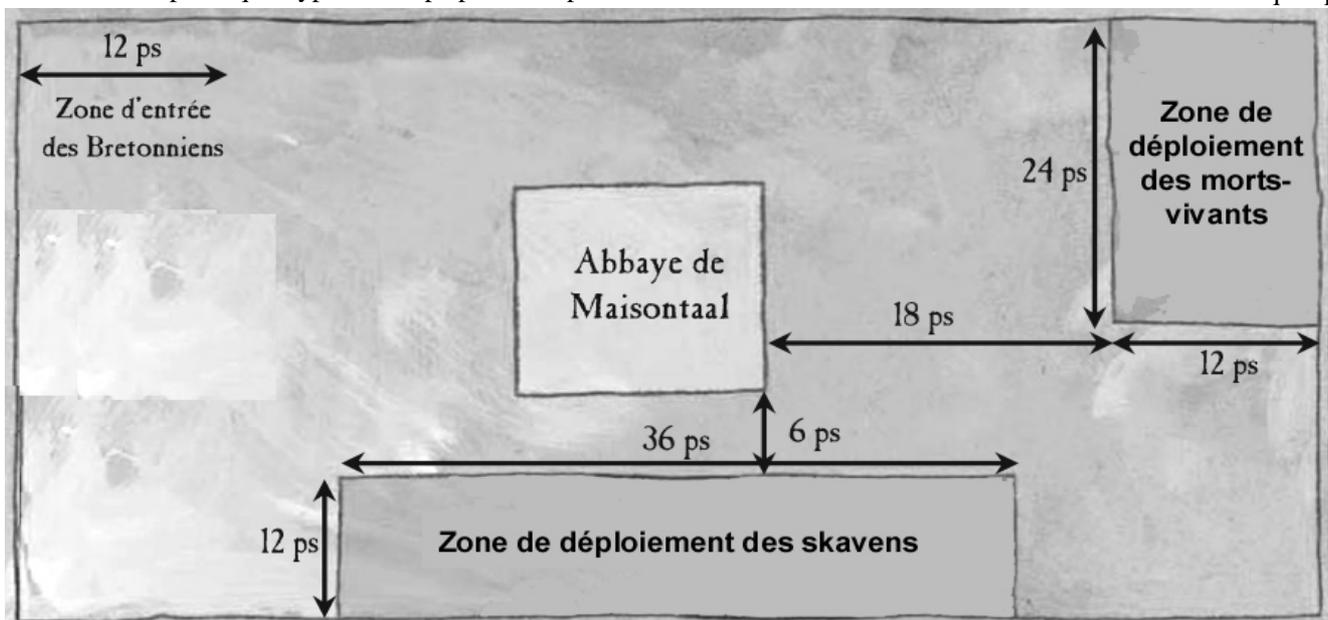


section. Elle comporte six sections comme décrit sur le plan. Une unité occupant une section peut se déplacer dans une section reliée inoccupée, ou lancer un assaut contre une section reliée occupée par l'ennemi (si elle gagne, elle capture la section qu'elle a attaqué; sinon elle reste où elle est). Deux unités amies occupant deux sections reliées peuvent échanger leur place.

Trois sections sont effondrées et donc beaucoup plus difficiles à défendre : le Jardin des Simples, la Cour intérieure et l'Arbre de Taal. Si l'assaillant gagne un combat, l'unité qui défendait est automatiquement repoussée. Celle-ci doit sortir de la section en suivant les règles normales d'une unité quittant un bâtiment, mais peut aussi choisir de se retirer dans une section reliée et inoccupée. L'assaillant prend place dans la section laissée vacante par le défenseur.

La crypte

La crypte où Bagrian mène ses expériences et entrepose ses trésors se trouve sous l'Abbaye. C'est aussi ici que se trouve l'Arche Noire. Toute figurine se trouvant dans une section de l'Abbaye peut se déplacer vers la Crypte comme si c'était une section reliée. Les joueurs mort-vivants et skavens doivent lancer un assaut contre la porte de la crypte qui est verrouillée magiquement. La porte possède une Endurance 7 et 4 Points de Vie. Une unité mort-vivante ou skaven qui prend



possession de l'Arche Noire est libre de se déplacer avec. Les Bretonniens ne peuvent pas déplacer l'Arche en dehors de l'Abbaye.

Si Gnawdoo contrôle l'Arche Noire, il tente de l'ouvrir avec sa clef de malepierre. L'ouverture du coffret entraîne le lancement d'éclairs causant 2D6 touches de Force 5 (utilisez le gros gabarit si le coffret n'est plus dans un bâtiment). D'autre part, choisissez aléatoirement un objet magique pour chaque personnage affecté ; celui-ci est détruit par la puissance magique déagée. Gnawdoo est immunisé aux effets grâce à sa Pierre de Prophétie.

Si cet événement a lieu dans la crypte, les éclairs réveillent le Guerrier Mécanique, une création arcanique de Bagrian. Il rejoint les forces bretonniennes.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier méca.	4	6	-	5	5	3	4	3	10

- **Sauvegarde d'armure** : 4+.

- **Rayon de la Mort** : Attaque de tir de Force 5, d'une portée de 24 ps et touchant automatiquement.

Une unité contrainte de fuir laisse l'Arche Noire en place et si une autre unité se trouve à cette position elle en prend alors possession.

Option - Jouer à 3 :

A trois joueurs, les skavens seront indépendants. Cette bataille suit alors les règles V8 du scénario "Battle Royale".

Pour permettre à plus de deux camps de participer, ce scénario modifie la séquence normale de Warhammer. Cela évite les temps morts pour les différents joueurs. Cependant, il faut faire attention à ne pas trop se dépêcher pour ne pas se mélanger les pinceaux !

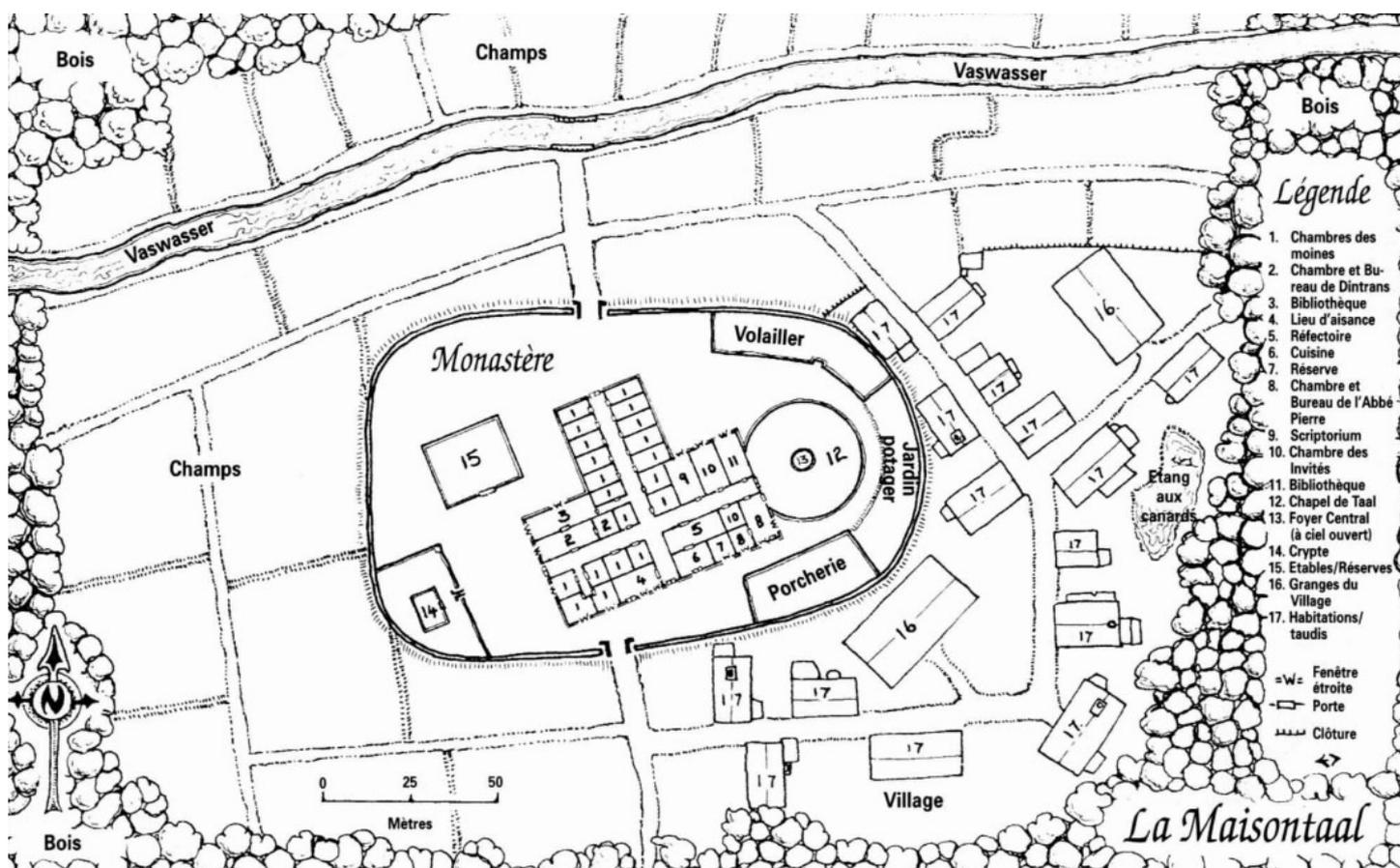
Lors de la phase de mouvement, les joueurs effectuent tous leurs mouvements chacun leur tour.

L'ordre de jeu est le même que celui du premier tour.

Vient ensuite la phase de magie, lors de laquelle tout le monde participe. Le joueur qui a commencé lance deux dés pour déterminer les vents de magie.

Chaque joueur utilise le résultat pour déterminer ses dés de pouvoir et de dissipation (ne les mélangez pas !). Le premier joueur peut alors lancer un sort ou passer, puis c'est au tour du joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de dés de pouvoir ou aient tous passé leur tour. N'importe qui peut tenter de dissiper un sort, mais une seule tentative peut être effectuée par sort. Le joueur visé par le sort est le premier à décider s'il tente de le dissiper ou non, suivi par les autres joueurs selon l'ordre de jeu déterminé. Si aucun ennemi n'est visé par le sort (par exemple dans le cas d'un sort d'amélioration), les joueurs décident de dissiper ou non selon l'ordre de jeu déterminé.

Lors de la phase de tir, les joueurs résolvent leurs tirs selon l'ordre de jeu déterminé. Enfin, une seule phase de combat a lieu, à laquelle participent tous les joueurs. Les combats sont résolus dans l'ordre de jeu déterminé.



Si vous voulez aller plus loin, voici la carte du village de La Maisontaal dans le Seigneur des Liches pour WFRP1.

EPILOGUE DE LA CAMPAGNE DE 2491 CI

La bataille de La Maisontaal, qui fut livrée en 2491, se termina par la spectaculaire victoire de forces bretonniennes menées par le Duc Tancred.

Alors qu'au début de la bataille les skavens et les morts-vivants combattirent côte à côte, leur alliance fut rompue par les fourbes hommes-rats qui utilisèrent leurs redoutables lance-feux contre les zombies en tentant de détruire le Lichemeister. Rendu fou de rage, le nécromancien émergea indemne des flammes pour châtier ses anciens alliés. Profitant de la tournure des événements, le Duc retint ses forces et laissa ses ennemis s'entre-tuer, avant de lancer une charge héroïque. Malgré cela, et bien qu'ils fussent attaqués de toutes parts, les skavens combattirent avec l'énergie du désespoir pour gagner du temps.

En effet, tandis que Throt le Galeux envoyait ses créations mutantes contre les bretonniens et les morts-vivants, Gnawdoom le Prophète Gris fit son apparition sur le champ de bataille et, accompagné d'un petit groupe de Coureurs d'Égouts, il se fraya un chemin jusqu'à l'intérieur du temple de Taal où se trouvait l'Arche Noire. Bagrian, le Grand Prêtre de Taal, fut tué par un assassin skaven en tentant de défendre le sanctuaire et son corps fut retrouvé lacéré d'innombrables coups de lame empoisonnée. Beaucoup s'accordent à dire que Bagrian a couru lui-même à sa perte, et que son intérêt

soudain pour la malepierre est une preuve indubitable qu'il était sous l'influence du Chaos.

Gnawdoom ayant enfin mis la main sur l'Arche Noire, il s'enfuit sans demander son reste, laissant les autres skavens se faire massacrer. Throt parvint lui aussi à s'en tirer grâce à sa constitution surnaturelle conférée par la malepierre, non sans avoir subi d'horribles blessures. On dit qu'après la bataille, il loua les services du clan Eshin pour exercer sa vengeance sur le traître Gnawdoom.

Les bretonniens subirent de lourdes pertes sous la pression constante des morts-vivants, dont les effectifs furent régulièrement renfloués par Kemmler grâce à la seule force de sa volonté. Mais ce dernier finit par s'épuiser, et réalisant que le Prophète Gris s'était depuis longtemps enfui avec l'Arche Noire, il disparut avec les dernières ombres du petit matin.

Les moines de Taal purent enfin remercier leur dieu pour leur avoir laissé la vie sauve, tandis que les bretonniens retournaient dans leurs fiefs couverts d'honneur. Le Duc Tancred consacra le reste de sa vie à la recherche du repaire du Lichemeister, ce qui le conduisit à sa fin tragique, en 2495 CI, lors de la Bataille du Pont de Montfort. On raconte que, ni mort, ni vivant, il parcourt toujours le monde en maudissant le nom de Kemmler.



2497 CI : LE RETOUR DU LICHEMEISTER

Depuis sa défaite à l'Abbaye de La Maisontaal et sa victoire sans lendemain à la bataille du Pont de Montfort (2495 CI), Heinrich Kemmler, dit le Maître des Liches rêve toujours de prendre sa revanche sur la Bretagne. S'il parvenait à réveiller les morts qui reposent dans les cairns disséminés dans les environs d'Athel Loren, il disposerait alors d'une armée capable de semer la destruction dans tout le royaume...

LE DEROULEMENT DE LA CAMPAGNE DE 2491 CI

Dans cette mini-campagne, les elfes sylvains disposent de trois batailles pour arrêter le Lichemeister au sommet de sa puissance.

Les résultats des deux premiers scénarios ont un impact sur la bataille finale (scénario 3):

- **Si les elfes gagnent le scénario 1 :** Heinrich Kemmler, il perd 500pts pour la bataille finale.

- **Si les forces de la forêt gagnent le scénario 2 :** Heinrich Kemmler perd à nouveau 500pts pour la bataille finale et il ne pourra pas invoquer de Cauchemar ailé.

LES FORCES HISTORIQUES

Chaque scénario présente avec plus ou moins de précision les forces engagés historiquement dans la bataille.

Vous pouvez évidemment les adapter à votre collection de figurines tout en veillant à l'équilibre des forces en présence et au respect de l'histoire (par exemple, Orion et Ariel dorment).

L'ÉLIMINATION DES PERSONNAGES NOMMES

HEINRICH KEMMLER

Grâce à sa cape du Clair de Lune et sa magie, Heinrich Kemmler sait échapper à la mort.

S'il a perdu un ou deux PV durant une bataille, il commence la suivante dans l'état où il a fini la dernière.

Si Kemmler est éliminé au cours d'une bataille, il commence les suivantes avec un unique PV (au lieu de 3) et ne peut pas en récupérer.

KRELL

Krell est un mort-vivant et son élimination au cours d'une bataille n'a aucune influence sur sa non-vie. Kemmler peut le ré-invoquer pour une bataille suivante. Toutefois, la dépense d'énergie nécessaire à son invocation fait perdre 1D6 PV à l'armée du Lichemeister au début de la bataille suivante. Ces PV perdus sont à répartir dans l'armée des morts-vivants comme le souhaite le joueur mort-vivant.

SIRE AMARIC ET SCEOLAN

Si Amaric ou Sceolan sont éliminés au cours d'une bataille, ils sont morts ou trop gravement blessés pour prendre part aux suivantes. S'ils ne sont que blessés, quelques soins et charmes leur restaurent tous leurs PV pour la bataille suivante.

DURHTU ET DRYCHA

Les esprits de la forêt blessés ou éliminés au cours d'une bataille doivent régénérer - ce qu'ils font très lentement, surtout en hiver. S'ils sont blessés, ils ne reviendront qu'avec leurs Points de Vie restant à la bataille suivante (cela n'a pas d'influence sur le coût en point). S'ils sont éliminés au cours d'une bataille, ils ne prendront pas part aux suivantes.

SCENARIO 1 : L'EVEIL DES MORTS

Le Lichemeister erre dans Athel Loren à la recherche des tertres, plus précisément des morts qu'ils abritent, qui sont la clé de son plan machiavélique. Ce n'est pas un hasard si Kemmler a attendu l'hiver pour s'aventurer en forêt. En effet, c'est l'époque où elle est la plus vulnérable, et où son esprit engourdi ne pourra pas s'opposer à ses desseins. Si personne ne l'en empêche, le Lichemeister risque de causer des dommages irréparables à Athel Loren et aux terres environnantes. C'est aux elfes sylvains qu'il revient d'agir avant que le pire n'arrive...

L'attaquant tente de traverser le territoire ennemi sans être repéré. En effet, s'il est aperçu, son approche sera d'autant plus difficile car les défenseurs pourront faire appel à des renforts.

LES FORCES HISTORIQUES

- *Les Glorieuses Armées du Lichemeister*

- **Heinrich Kemmler**, le Lichemeister (cf. annexe 1)
- **Krell**, le roi des revenants (cf. annexe 1)

- *Les Gardiens d'Athel Loren*

- **Les Damoiselles de Daernidd** (5 Dryades)
- **Le clan de Lladrei** (5 Éclaireurs dont un Féal)
- **Le clan de Doriel** (5 Éclaireurs dont un Féal)
- **La troupe de Griffes-les-Cieux** (5 Danseurs de Guerre, dont un Chantelame)
- **Les Fils d'Equos** (5 Chevaliers Sylvains, dont un Maître des Chevaux)
- **Sceolan** (Noble elfe sylvain du Clan Éternel. Il porte une Pierre de Lune des Sentiers Cachés et est accompagnée d'un Cénacle de Luminescents)
- **Les Sentinelles** (3 Lémures)
- **Les Chasseurs de Morith** (5 Forestiers dont une Sentinelle des Ombres)
- **Daernidd** (Homme-arbre)

Le champ de bataille

La table représente la lisière d'Athel Loren et devrait être recouverte de forêts (qui, si vous utilisez les forces historiques, bloqueront les lignes de vue mais ne gêneront pas le déplacement des troupes).

Déploiement

1. Le défenseur déploie les Damoiselles de Daernidd n'importe où à moins de 6ps du bord de table nord.
2. L'attaquant déploie Krell et Kemmler à moins de 6ps du bord de table sud.

Qui joue en premier ?

Les elfes sylvains.

Durée de la partie

Jusqu'à la mort de Kemmler, ou jusqu'à ce que celui-ci quitte la table.

Conditions de victoire

Heinrich Kemmler l'emporte s'il sort par le bord de table nord. Tout autre résultat signifie une victoire des elfes sylvains.

Règles spéciales

- *Arrivée tardive* : Les elfes sylvains ne sont pas au courant de la présence de Kemmler au début de la partie, et il faudra du temps pour que les renforts arrivent. Lors des "autres mouvements" de chaque phase de mouvement des elfes sylvains, le joueur peut faire entrer en jeu une unité par un des bords de table de son choix.

Le joueur doit faire arriver les unités dans l'ordre où elles sont données (c'est-à-dire que les Damoiselles de Daernidd arriveront en premier).

- *Morne saison* : Les créatures d'Athel Loren sont apathiques en hiver, toutes les unités suivant la règle *Esprit de la Forêt* sont sujettes à la *stupidité*.

SCENARIO 2 : TU REDEVIENDRAS POUSSIÈRE...

Après avoir réussi à pénétrer dans la forêt, Kemmler trouve enfin le complexe de tertres funéraires saturé d'énergies magiques qu'il recherchait ardemment. Caché dans un des tumulus, le Lichemeister échafaude patiemment son plan en attendant que l'automne cède la place à l'hiver, et que la forêt soit totalement assoupie. Après plusieurs semaines, il juge que l'heure est venue de frapper et sort de sa cachette. Rendu invisible par un charme, il entame un rituel ancien et terrible pendant que Krell monte silencieusement la garde à côté de lui. Puisant dans son immense savoir, l'esprit de Kemmler s'aventure dans les limbes et plie à sa volonté des êtres maléfiques pour l'aider à ressusciter les morts qui gisent sous Athel Loren. La clairière où se situent les tertres commence peu à peu à s'imprégner de pouvoir nécromantiques, celui-ci s'étendant finalement à des lieues à la ronde. Sous son influence, les arbres se tordent et meurent alors que leur essence vitale est absorbée puis insufflée par le Lichemeister dans les corps décomposés.

Une souffrance intense envahit Athel Loren. Les dragons des forêts se mettent à rugir de colère avant de prendre leur envol. Les Dryades et les Lémures sont brusquement tirés de leur somnolence. Au cœur du Chêne des Ages, la forme inconsciente d'Ariel perçoit ce qu'il advient et pleure des larmes noires tandis que son esprit sonde désespérément la forêt pour trouver de l'aide. Le conseil des elfes rassemble les clans à la Clairière Royale, mais la forêt à l'agonie bloque de nombreux chemins et les Asrai mettent du temps à réunir leur armée. Pendant ce temps, le rituel du Lichemeister atteint son apogée et une à une, les tombes commencent à s'ouvrir, leur linteaux brisés par des mains décharnées. Dans une immonde parodie de la vie, des rangées de squelettes encore couverts de terre et de mousse s'alignent pour la bataille. Fous de rage et de douleur, des esprits de la forêt se jettent frénétiquement sur Kemmler et ses séides. Mais affaiblis par le froid, ces Dryades et ces Lémures sont balayés d'un geste de la main par les sortilèges du Lichemeister sans qu'il n'ait à interrompre son rituel. Toujours plus de dryades se précipitent furieusement dans la clairière sans plus de succès tandis qu'à chaque instant, l'armée de Kemmler se fait plus nombreuse. Mais alors que tout semblait perdu pour la forêt, de l'aide se profile enfin de façon imprévue.

Depuis quelques jours, un chevalier du Graal du nom d'Amalric de Gaudaron a été attiré en Athel Loren, guidé par des visions de la Dame du Lac. Les effets horribles du sortilège de Kemmler sont en effet visibles depuis la lisière de la forêt et, pressentant une quête digne de lui, Amalric a emmené son destrier sous les cieux menaçant et les arbres tordus de douleur.

En un autre endroit de la forêt, l'Hamadryade Drycha est agenouillée au pied de la forme imposant de Durthu. Malgré le tumulte qui l'entoure, l'homme-arbre vénérable ne s'éveille que lentement. La situation est en effet si grave que l'Hamadryade renégate a pris le risque de faire appel à lui, car elle sait que lui seul peut assoir son autorité sur les esprits de la forêt et coordonner leur attaques. Durthu est le seul homme-arbre vénérable à se trouver suffisamment près de la clairière pour intervenir, et malgré sa réticence, Drycha entame son chant afin de l'éveiller.

LES FORCES HISTORIQUES

Le défenseur n'a que peu de troupes en début de partie, mais il en invoque de plus en plus au fil du jeu. L'attaquant tente d'endiguer le flot de ces renforts en tuant le général adverse avant la fin de la partie.

Forces historiques

- *Les glorieuses armées du Lichemeister*
- **Heinrich Kemmler**, le Lichemeister (cf. annexe 1)
- **Krell**, le roi des revenants (cf. annexe 1)
- **Les Réanimés** : 20 guerriers squelettes avec lance et bouclier
- **Les Ressuscités** : 20 guerriers squelettes avec lance et bouclier
- *La furie de la forêt*
- **Drycha** l'Hamadryade (cf LA Elfes Sylvains V6-7 p72).
- **Durthu**, homme-arbre vénérable (cf. annexe 1).
- **Brocath**, homme-arbre
- **Dyserdd**, homme-arbre
- **Sire Amalric de Gaudaron** (cf. annexe 1)
- **Les Damoiselles de Durthu** (12 dryades dont une Nymph)
- **Les Damoiselles de Drycha** (12 dryades dont une Nymph)
- **Les Damoiselles de Brocath** (12 dryades dont une Nymph)
- **Les Damoiselles de Dyserdd** (12 dryades dont une Nymph)
- **Les Eveillés** : 3 Lémures dont un Ancien
- **Les Frères de Duramen** : 3 Lémures dont un Ancien

Le champ de bataille

La table représente la clairière des tertres. Aucun bois ne peut être placé à plus de 6ps des bords. Un grand tumulus est placé au centre de la table, avec un petit tertre à moins de 6ps. Six cairns sont ensuite placés à plus de 9ps des bords de table.

Déploiement

Le joueur mort-vivant déploie son armée à moins de 6ps du tumulus

Le joueur sylvain déploie ses forces à moins de 6ps d'un bord de table de son choix.

Qui joue en premier ?

Les sylvains.

Durée de la partie

Six tours ou jusqu'à ce qu'Heinrich Kemmler soit éliminé.

Conditions de Victoire

Les elfes l'emportent si Kemmler est tué avant la fin de la partie. Tout autre résultat aboutit à la victoire du Lichemeister.

Règles spéciales

- *Levée des morts* : Une fois par phase de magie, Kemmler peut lancer l'*Invocation du Lichemeister* sur chacun des six cairns (pas le tumulus ou le tertre, les morts qui y sont enterrés sont de puissantes créatures qui requièrent plus de pouvoir. Traitez cela comme un objet de sort de Niveau de Puissance 2. Le sort *Invocation du Lichemeister* compte comme ayant un valeur de lancement de 7+. Il ne peut pas être utilisé pour soigner des blessures. Les figurines invoquées doivent être

placées à moins de 6ps du cairns. Si Kemmler est blessé, sa concentration est gênée et il aura plus de mal à invoquer des squelettes invoqués sur les cairns de 1.

- *Morne saison* : Les créatures d'Athel Loren sont apathiques en hiver : les unités suivant la règle *Esprit de la Forêt* sont sujettes à la *stupidité*.

SCENARIO 3 : LE CHAMP DES OSSEMENTS

Les intrigues de Kemmler portent enfin leurs fruits. Les attaques enragées des esprits de la forêt ont été impuissantes à contrer sa progression : pour chaque cadavre renvoyé de l'autre côté de la tombe par des dryades écumantes, trois autres sont sorties de terre pour accomplir le dessein de leur maître. Le rituel atteint maintenant son paroxysme et les légions de squelettes sont désormais rejointes par des créatures plus puissantes, certaines jaillies de l'humus d'Athel Loren, d'autres venant de par-delà la lisière des bois.

La situation des elfes sylvains est à présent désespérée. La masse d'ennemis qui se pressent sur leurs domaines signifie qu'ils ne pourront essuyer la tempête qu'en tuant le Lichemeister ou en réduisant son armée à néant. Au cours d'un dernier concile, le vieux guerrier Sceolan prend la tête des forces de la forêt, rassemblant aussi les survivants de l'attaque de Drycha et les conduit contre l'armée d'outre-tombe de Kemmler.

LES FORCES HISTORIQUES

Les elfes sylvains font une dernière tentative pour écraser les forces du maître des lichés. S'ils échouent, leur royaume et une bonne partie du Vieux Monde, sont perdus.

Les forces historiques

- *La Glorieuse armée de Lichemeister*

Si tout s'est bien passé dans les deux premiers scénarios, l'armée du Lichemeister fait 3500pts. Elle doit inclure Heinrich Kemmler et Krell et est choisie avec la liste d'armée des Cairns (cf annexe 2).

- **Si les sylvains ont gagné le scénario 1** : Kemmler perd 500pts pour cette bataille.

- **Si les sylvains ont gagné le scénario 2** : Kemmler perd à nouveau 500pts pour la bataille finale et il ne pourra pas invoquer de Cauchemar ailé.

- *Le Dernier espoir des elfes sylvains* :

Une armée de 3000pts est choisie avec le livre d'armée des elfes sylvains. De plus, elle peut inclure les personnages spéciaux suivants : Drycha, Durthu et Sire Amalric de Gaudaron (selon les restrictions habituelles). Drycha ne peut pas être le général de l'armée (ceci est une exception à ses règles habituelles).

Le champ de bataille

La table représente la clairière des tertres. Aucune forêt ne peut être placée à plus de 6ps des bords de table. Un grand tumulus trône au centre de la clairière avec un tertre plus petit dans un rayon de 6ps. Six petits cairns sont ensuite placés à plus de 9ps des bords de table.

Déploiement

Le joueur mort-vivant déploie son armée dans un rayon de 18ps autour du centre de la table.

Le joueur elfe sylvain déploie la sienne à moins de 6ps de n'importe quels bords de table.

Qui joue en premier ?

Les elfes sylvains jouent en premier.

Durée de la partie

La partie dure 6 tours.

Conditions de victoire

Utilisez les points de victoire ordinaires pour déterminer le vainqueur de la partie. Notez que si Kemmler est tué, le meilleur résultat que puissent faire les morts-vivants est une égalité.

EPILOGUE

Lors de cette terrible bataille, de nombreux elfes perdirent la vie face aux inépuisables osts de la non-vie. La bataille ne fut gagnée que lorsque Sceolan conduisit une poignée de gardes Eternels au milieu des lignes ennemis pour affronter Kemmler et ses gardes du corps.

Krell tua Sceolan mais Kemmler n'en fut pas moins gravement blessé et s'enfuit du champ de bataille en usant de magie pour se dissimuler, laissant Krell et ses troupes à leur sort. Privées du commandement du seigneur des lichés, ces dernières

tombèrent rapidement en poussière face à la fureur vengeresse des elfes. Seul Krell en réchappa, s'enfuyant vers le cœur des bois, pourchassé par une meute de dryades.

Athel Loren était sauvé et Heinrich Kemmler échoua une fois de plus dans sa tentative de conquête. La mauvaise graine à pourtant la peau dure : il survécut. On le retrouve plus tard, notamment en 2522 CI toujours accompagné de Krell, où il sert les manigances de Nagash.

ANNEXE 1 : PERSONNAGES

Vous trouverez dans cette section la description et les règles de personnages suivants :

- Heinrich Kemmler
- Krell
- Tancred II, duc de Quenelles
- Bagrian, abbé de La Maisontaal
- Throt le Galeux
- Sire Amaric de Gaudaron
- Durthu

HEINRICH KEMMLER, LE LICHEMEISTER

En V6-7, Kemmler compte comme un choix de Héros et de Seigneur.

Il doit être pris tel qu'il est décrit ici et ne peut recevoir aucun équipement ou objet magique additionnel.

Valeur : 500pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Kemmler	4	3	3	4	4	3	3	1	9

- **Armes & armures** : Arme à une main.
- **Sorts** : Kemmler utilise toujours le domaine de magie du Lichemeister (cf. ci-après).
- **Le réveil (2491 seulement)** : Au moment de sa campagne sur Frugelhofen et La Maisontaal, Kemmler est un sorcier de niveau 2 qui connaît 3 sorts de son domaine (*Sarabande macabre*, *Main des âges* et *Vigueur éternelle*) et le sort *Boule de feu* du domaine du feu (souvenir de ses débuts de sorcier).
- **Maître de la nécromancie (2497 seulement)** : En 2497, entouré de cairns antiques, Kemmler est saturé de puissance. En 2497, Kemmler est un sorcier de niveau 4 qui connaît automatiquement les six sorts de son domaine. De plus, tant qu'il a suffisamment de dés de pouvoir, Kemmler peut lancer n'importe lequel de ses sorts, même un sort qu'il a déjà jeté au cours de la même phase de magie.

EQUIPEMENT EN 2491 CI :

Pour attaquer Frugelhofen et La Maisontaal, Kemmler possède la *Lame sépulcrale du Chaos*, le *Bâton Crâne* et porte la cape du *Clair de Lune*.

- **Lame Sépulcrale du Chaos** : *Gorgée dans la matière brute du Chaos, cette lame est assoiffée du sang des vivants.* Cette arme magique permet au porteur de relancer ses jets pour blesser ratés au corps à corps.
- **Bâton du Crâne de Kemmler** : *Cet objet murmure constamment à son porteur les secrets de la magie.* Au début de la phase de magie du porteur, l'ennemi doit révéler tous les objets magiques portés par ses figurines dans un rayon de 12ps autour du *Bâton du Crâne*. De plus, grâce aux conseils donnés par le *Bâton du Crâne*, le porteur peut relancer ses jets effectués sur le tableau des fiascos. Le nouveau résultat s'applique alors.
- **Cape du Clair de Lune** : *Cette cape permet au porteur de prendre une forme éthérée. Ainsi libéré de son corps*

physique, il peut se déplacer à travers les objets tel un fantôme.

Cet objet ne peut être utilisé que par des personnages à pied. Le porteur devient *éthéré* pour toute la durée de la partie : il peut ignorer les pénalités de mouvement dues au terrain et ne peut être blessé que par des sorts ou des armes magiques.

EQUIPEMENT EN 2497 CI :

Au moment d'attaquer les elfes sylvains d'Athel Loren, Kemmler possède toujours la *Lame sépulcrale du Chaos*, le *Bâton Crâne* et la cape du *Clair de Lune*. Sa préparation et ses trouvailles récentes lui ont donné des *Charmes protecteurs*, un *Familier de Pouvoir* et le *Périapte noir*.

- **Charmes protecteurs** : *Kemmler a passé de longues semaines caché, dans l'attente du moment propice pour attaquer les elfes sylvains. Il a mis ce temps à profit pour tisser de puissants enchantements protecteurs.* Kemmler possède une *sauvegarde invulnérable* de 5+. De plus, Kemmler et toute unité qu'il rejoint subissent une blessure de moins que la normale lorsqu'ils sont vaincus au corps à corps.
- **Familier de pouvoir de Kemmler** : *Cette petite créature agit comme un réceptacle des vents de magie.* Le familier ajoute un dé à la réserve de dés de pouvoir et de dissipation du sorcier.
- **Périapte noir** : *Ce joyau maléfique est capable d'emprisonner les vents de magie améthyste et de les libérer au bon vouloir de son propriétaire.*

Cet objet permet à son porteur de garder en réserve un dé de pouvoir ou de dissipation inutilisé à la fin d'une phase de magie et de s'en servir lors de la phase de magie suivante.

En V2-3, Heinrich Kemmler a les pouvoirs magiques suivants au moment de son attaque sur Frugelhofen.

- Bat. nv1 : *Boule de feu, Vol*
- Bat. nv2 : *Aura de protection, Démolition*
- Nécro. nv1 : *Main de la mort*
- Nécro. nv2 : *Extension du contrôle*

A la bataille de la bataille de La Maisontaal, il a progressé. Les sorts suivants s'ajoutent :

- Nécro. nv1 : *Invocation d'un champion squelette, Invocation de squelettes.*
- Nécro. nv2 : *Arrêt de l'instabilité.*
- Nécro. nv3 : *Animation des morts.*

Kemmler est toujours un sorcier de niveau 4, il a 40 PM à la bataille de Frugelhofen et 50 à la bataille de La Maisontaal

LES POUVOIRS DU LICHEMEISTER

La nécromancie est la magie du passé, des chairs corrompues et des temps oubliés, elle est assez similaire à la magie Améthyste, dont elle est en fait la forme corrompue. Nécromant d'un pouvoir phénoménal, Kemmler utilise des versions propres des sorts habituels de nécromancie.

Invocation du Lichemeister 3+/7+/11+ pour lancer

Valeur de lancement	Figurines créées	Points de Vie récupérés
3+	1D6 Squelettes	1D3 PV
7+	2D6 Squelettes	2D3 PV
11+	3D6 Squelettes	3D3 PV

Ce sort peut être utilisé de deux manières différentes : pour créer une nouvelle unité ou pour rendre des Points de Vie à une figurine ou à une unité. Dans tous les cas, sa portée est de 18ps. Avant de jeter les dés, le joueur doit déclarer de quelle manière il souhaite utiliser le sort et indiquer la Valeur de Lancement qu'il va tenter d'atteindre.

Plus la Valeur de Lancement choisie est grande, plus les effets du sort sont efficaces (voir ci-dessous).

Les deux utilisations de l'*Invocation du Lichemeister* sont :

- Peut être lancé pour créer une nouvelle unité de squelettes. Si le sort est lancé avec succès, placez une figurine n'importe où dans un rayon de 18ps autour du sorcier et constituez l'unité autour. Elle compte 1D6/2D6/3D6 figurines, selon la Valeur de Lancement choisie. Les squelettes sont équipés d'une arme de base et d'un bouclier.

Si moins de cinq figurines sont créées, le sort ne fonctionne pas et aucune figurine n'est placée sur la table. Les unités créées de cette façon doivent être déployées à plus d'1ps de l'ennemi, le joueur peut choisir n'importe quelle orientation ou n'importe quelle formation. Calculez et notez immédiatement la valeur en Points de Victoire de la nouvelle unité (8 points par squelette).

- Peut être lancé pour rendre des Points de Vie à un personnage mort-vivant ou à une unité de mort-vivants. [Heinrich Kemmler ne peut pas utiliser ce sort sur lui-même, ce n'est pas un mort-vivant !] Si le sort est lancé avec succès, choisissez une figurine ou une unité (même engagée au corps-à-corps), puis mesurez la portée. Si elle est à portée, le sort lui rend 1D3/2D3/3D3 Points de Vie (ou l'équivalent en figurines), selon la Valeur de Lancement choisie. Ce sort ne peut pas amener les Points de Vie de la figurine ou le nombre de figurines de l'unité au-dessus de leur total de départ. La valeur en Points de Victoire de l'unité ne change pas. Ce sort ne peut pas être utilisé pour augmenter le front d'une unité au-delà de quatre figurines, mais il peut être utilisé pour augmenter son nombre de rangs.

Main des âges (reste en jeu) 6+ pour lancer

Le Nécromancien a le pouvoir de faire vieillir ce qu'il touche de plusieurs siècles en quelques secondes. Il saisit fermement son adversaire qui vieillit alors de façon accélérée avant de succomber sous le poids des années. Si l'ennemi est suffisamment puissant, il peut ensuite être réanimé...

Le sorcier jette ce sort sur lui-même, même s'il est engagé au corps-à-corps. Une fois que ce sort a été lancé, il reste actif jusqu'à ce qu'il soit dissipé, que le sorcier l'annule (ce qu'il peut faire à n'importe quel moment), tente de lancer un autre sort ou meure.

Tant que le sort est en jeu, si Kemmler inflige la perte d'un Point de Vie à un ennemi au corps-à-corps, celui-ci est tué automatiquement, sans sauvegarde d'armure. Ce sort fonctionne en fait comme un coup fatal mais peut affecter des figurines de toutes tailles. L'ennemi peut tenter une éventuelle sauvegarde invulnérable, mais meurt s'il la rate. Une figurine de taille humaine tuée de cette façon est réanimée sous forme d'un Squelette sous le contrôle de Kemmler. Le Squelette est équipé d'une arme de base et d'un bouclier. Il est placé en contact socle à socle avec le Lichemeister, et peut même être placé au contact de l'ennemi, tant qu'il est placé également au contact du Lichemeister.

Vigueur éternelle 7+ pour lancer

Kemmler se concentre pour aiguillonner les morts-vivants qu'il contrôle, et ceux-ci attaquent avec une telle vélocité que peu d'ennemis peuvent échapper au déluge de coups.

Choisissez une de vos unités de morts-vivants engagée au corps-à-corps dans un rayon de 18ps. Lors du prochain tour de corps-à-corps, toutes les figurines de l'unité peuvent relancer tous leurs jets pour toucher et pour blesser ratés et attaquent en premier, même si elles ont été chargées et même si elles ont des armes lourdes (y compris les Zombies, c'est la seule exception à la règle Décérébrés).

Regard funeste 8+ pour lancer

Des éclairs de pure magie noire s'échappent des yeux du jeteur de sorts. Là où ils touchent leurs victimes, leur peau noircit et se flétrit, puis leur chair tombe jusqu'à ce que l'éclat blanc de leurs os soit visible.

Ce sort libère un projectile magique ayant une portée de 36ps. S'il est lancé avec succès, le Regard Funeste inflige 2D6 touches de Force 4 à sa cible.

Sarabande macabre de Kemmler 10+ pour lancer

Ce sort insuffle aux morts-vivants une énergie impie qui les fait avancer à grandes enjambées sur le champ de bataille. Peu de mortels peuvent alors rivaliser avec leur vitesse. Ce sort est la version personnelle de Kemmler de la tristement célèbre Danse Macabre du nécromant Vanhel, et peut à lui seul apporter la victoire aux armées du Lichemeister.

Ce sort peut être lancé sur une unité amie de morts-vivants située dans un rayon de 24ps et qui n'est pas engagée au corps-à-corps. L'unité peut immédiatement effectuer un mouvement de 8ps maximum, selon les règles habituelles (elle peut donc faire des roues, se réorienter, changer de formation ou même se reformer), en ignorant les pénalités de mouvement dues au terrain et aux obstacles. Si elle en a l'opportunité, l'unité peut charger un ennemi se trouvant à 8ps ou moins, et les règles normales des charges s'appliquent (si la charge est ratée, l'unité se déplace tout de même de 8ps). Une unité chargée grâce à la Sarabande Macabre de Kemmler peut réagir de la façon normale et doit effectuer tout test de psychologie éventuellement requis.

Décrapitude (reste en jeu) 13+ pour lancer

Les ennemis des morts-vivants sentent soudain leurs membres s'alourdir tandis que leurs cheveux blanchissent...

Décrapitude peut être lancé sur une unité ennemie, même engagée au corps-à-corps, dans un rayon de 24ps. Si le sort réussit, l'ennemi se met à vieillir à une vitesse surnaturelle. Lancez 1D6 pour chaque figurine de l'unité, qui perd un Point de Vie sur un résultat de 5+ (aucune sauvegarde d'armure permise). Une fois lancé, le sort reste en jeu et dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé, que le sorcier l'annule (ce qu'il peut faire à n'importe quel moment), tente de lancer un autre sort ou meure. Si le sort reste actif, au début de la phase de magie suivante du lanceur, les figurines de l'unité perdent un Point de Vie sur 4+. Ce résultat est abaissé de 1 à chaque phase de magie suivante du lanceur, jusqu'à un maximum de 2+. Les sauvegardes d'armure sont interdites. Les personnages sont affectés par ce sort et cessent de l'être en quittant l'unité (les Points de Vie perdus ne sont néanmoins pas pour autant récupérés !)

KRELL

En V6-7, Krell compte comme un choix de Héros. Il doit être pris tel qu'il est décrit ici et ne peut recevoir aucun équipement ou objet magique additionnel.

Valeur : 200pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Krell 2491	4	5	3	4	4	3	4	4	9
Krell 2497	4	5	3	4	4	3	4	4	7

EQUIPEMENT EN 2491 CI :

- **Armes & armures** : Hache noire de Krell,, armure du Chaos (svg 4+).

- **Hache noire de Krell** : Cette hache laisse dans la chair de sa victime des échardes de métal noir qui avancent progressivement vers son cœur.

La Hache Noire de Krell est une arme lourde dont chaque blessure provoque la perte d'un D3 PV. Les figurines blessées doivent passer un test d'Endurance au début de chacun de leur tour ou perdre un PV supplémentaire.

EQUIPEMENT EN 2497 CI :

Comme ci-dessus, mais Krell porte en plus la Couronne des Damnés.

- **Couronne des Damnés** : Le porteur profite de l'énergie vitale des esprits emprisonnés dans la Couronne, mais leurs plaintes éternelles submergent parfois son esprit. Au fil des ans, la Couronne ronge l'esprit de Krell.

Sauvegarde invulnérable de 4+. Le porteur est sujet à la stupidité (même s'il est immunisé à la psychologie). Au moment de la bataille des Cairns, la Couronne des Damnés a presque totalement fusionné avec Krell, aussi ne peut-elle pas être détruite par des sorts, comme par exemple *Anathème de Vaul*.

TANCRED II, DUC DE QUENELLES

En V6-7, le duc Tancred compte comme un choix de Seigneur. Il doit être sélectionné tel quel, aucun équipement supplémentaire magique ou non ne peut lui être attribué.

Le duc de Quenelles, vainqueur de la bataille de La Maisontaal. Il est depuis l'ennemi juré du Lichemeister Kemmler.

Valeur : 275pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Tancred	4	6	3	4	4	3	6	4	9
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

- **Armes & armures** : Lance de cavalerie, armure lourde, bouclier et destrier bretonnien caparaçonné. Amalric porte également la *Lame de Couronne* et un *Bouclier du Graal*.

- **Serment et Vertus** : En tant que chevalier du Graal, Amalric a fait le *Serment du Graal* (il est immunisé à la psychologie et ses Attaques sont magiques). Il a également la *Vertu de Pureté* (Résistance à la magie (1)).

- **Lame de Couronne** : Cette relique fut découverte à Couronne dans un ancien tombeau en ruine.

Cette épée blesse les morts-vivants automatiquement et annule leurs sauvegardes d'armures.

- **Bouclier du Graal** : Ce bouclier est orné d'une icône du Saint Graal qui resplendit d'une lumière aveuglante.

Compte comme un bouclier normal, de plus, tout mort-vivant ou démon en contact socle à socle avec le porteur perd une Attaque sur son profil.

BAGRIAN, ABBE DE LAMAISSONTAAL

En V6-7, Bagrian compte comme un choix de Seigneur.

Il doit être pris tel qu'il est décrit ici et ne peut recevoir aucun équipement ou objet magique additionnel.

Valeur : 370pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bagrian	4	4	3	4	4	3	4	2	8

- **Armes & Armures** : Bâton (arme de base)

- **Grand prêtre de Taal** : Bagrian est un sorcier de niveau 4. Il utilise toujours des sorts du Domaine de la Bête.

- **Bâton du Hibou** : Cet objet magique est capable de canaliser les forces de la nature et de les transmettre à son porteur. Le bâton permet à Bagrian d'ajouter +1 au résultat qu'il obtient lorsqu'il tente de lancer un sort.

- **Périapte d'Ambre** : Statuette représentant le dieu de la nature. Elle confère à Bagrian une sauvegarde invulnérable de 4+. De plus, une fois par bataille, Bagrian peut récupérer tous les Points de Vie qu'il a perdu (bien qu'il lui faille être encore en vie pour être en mesure d'utiliser ce pouvoir).

- **Parchemin d'écorce** : Cet objet compte comme un parchemin de dissipation.

THROT LE GALEUX

En V6-7, Throt compte comme un choix de Seigneur.

Il doit être pris tel qu'il est décrit ici et ne peut recevoir aucun équipement ou objet magique additionnel.

Jeune seigneur skaven qui monte dans le clan Moulder, Throt a tout intérêt à accomplir sa mission s'il veut survivre longtemps.

Throt est un guerrier rat mutant doté de trois bras. Il possède également une amulette de malepierre qui remplace un de ces petits et brillants yeux rouges. Cette dernière brille d'une lueur écarlate dans les ténèbres et quand Throt se trouve assoiffé de sang au cœur des combats.

Valeur : 250pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Throt	6	6	3	4	4	3	7	4	7

- **Armes & armures** : Pince Brise-nuque, fouet, arme de base. Armure légère.

- **Métabolisme mutant** : Throt peut se régénérer.

- **Prince Brise-nuque** : la pince Brise-nuque est une arme magique qui confère la Throt la capacité spéciale *Coup fatal*. La pince nécessite deux mains pour être utilisée mais comme Throt en a trois, il peut en même temps se servir de son fouet ou de son arme de base pour obtenir une Attaque supplémentaire. Il a donc quatre Attaques spéciales avec la pince et une Attaque normale.

- **Etrilleur** : Lorsque Throt se trouve dans l'un des rangs arrières d'une unité de Rats Géants ou de rats ogres, il peut porter avec son fouet quatre Attaques de Force 3 au lieu de l'unique attaque de Force 4. Notez que les Attaques effectuées avec le fouet ne bénéficient par de la règle spéciale *Coup Fatal*.

- **Amulette de malepierre** : Une fois par partie, elle permet à Throt de relancer n'importe quel jet de dé.

On postule ici que Throt de la bataille de La Maisontaal est encore jeune (et relativement fluet). Il n'a pas toute l'autorité et les capacités qu'il acquerra plus tard. Il est donc décrit de manière un peu différente que dans le WDF95 (p77) et le LA Skav V7 (p70).

SIRE AMALRIC DE GAUDARON

En V6-7, Sire Amalric compte comme un choix de Héros.

Il doit être pris tel qu'il est décrit ici et ne peut recevoir aucun équipement ou objets magiques additionnels.

De tous les chevaliers du Graal de Bretagne, peu sont aussi célèbres qu'Amalric du Château de Gaudaron, Fléau des Morts-vivants et Champion Béni de la Dame du Lac. Tout juste adoubé, Amalric n'était qu'un des chevalier au service du baron Prithard de Gasconnie. Prithard était un maître juste et bon, mais il avait grandement besoin du soutien de ses chevaliers pour défendre ses domaines, car s'il avait reçu l'éducation de tout noble sur l'étiquette, les secrets de la diplomatie lui échappaient totalement. Il se trouvait donc souvent en conflit avec ses voisins et devrait être prêt à tout moment à faire face à une agression. Bien qu'encre jeune, Amalric se révéla être un guerrier redoutable et il devint bientôt un Chevalier du Royaume à part entière, et reçut en récompense la garde du Château caudaron, un bastion vétuste mais d'une grande importance stratégique situé au pied des Voûtes. Peu après qu'Amalric se fut installé dans son nouveau domaine, le liche tristement célèbre nommé Hardakh quitta sa crypte cachée au cœur des Voûtes et se mit en devoir de lever une armée de morts-vivants avant de semer la destruction dans les domaines du sud de la Gasconie. Amalric fut l'un des courageux chevaliers à affronter Hardakh. Il semblait que la bénédiction de la Dame coulait dans ses veines avec une vigueur extraordinaire, car les morts-vivants ne pouvaient supporter de se trouver à côté de lui et se décomposait dès qu'il s'approchait.

Là où Amalric chevauchait, les sorts nécromantiques s'évaporaient dans l'éther, les guerriers squelettes s'effondraient en tas d'ossements inertes et les nuées d'esprit se dissipaient comme la brume au petit matin. Même le vampire Sire Morten le Noir, fléau de terres alentours de Gaudaron depuis plus de deux siècles, s'étiola et tomba en poussière lorsqu'il lui lança un défi. Voyant son armée décimée et les chevaliers bretonniens enhardis par la tournure des événements, Hardakh s'enfuit du champ de bataille. Malheureusement pour lui, il se retrouva nez à nez au bout de quelques centaines de mètres avec Dagonet, l'hippogrieff favori du baron Prithard, ce qui mit fin prématurément et de manière expéditive à ses vellétés de conquêtes. Reconnaisant le rôle prépondérant qu'Amalric avait joué dans la bataille, le baron lui offrit un titre à sa mesure, et les richesses l'accompagnant. Une telle récompense aurait dû amener prospérité à la famille d'Amalric, issue de la petite noblesse, mais au lieu de cela, poussé par ses vision et sa foi, le jeune chevalier décida de dédier sa vie à la Dame du Lac.

Aujourd'hui encore, des ballades sont chantées par les trouvères sur la quête de Sire Amalric. Ces derniers sont d'ailleurs

généralement financés par la famille du chevalier, qui bénéficia grandement de sa renommée. Bien que certaines de ses gestes ne soient que des affabulations (Amalric n'a jamais répondu aux énigmes d'une créatures du peuple fée) ou soient volontairement exagérées (le champion du Chaos Karnak n'avait que trois têtes et non cinq), nul ne peut nier qu'Amalric est à l'origine d'innombrables actes de bravoure. Sur les flancs des Montagnes Grises, il décapita le Seigneur des Bêtes Groth le Puant et massacra ses hardes. C'est Amalric qui défendit sans coup férir la Tour Périlleuse contre des hordes de gobelins et qui tua par deux fois le seigneur des tertres Bracht l'Eternel. Enfin, guidé et épaulé par la bénédiction de la Dame du Lac, sa quête fut un succès. Sur les rives du fleuve Brienne, Amalric porta ses lèvres au Graal et devint ainsi l'un des élus de la Dame. Mais son plus grand défi était encore à venir, car peu de temps après, la Dame lui ordonna de pénétrer dans la forêt féerique d'Athel Loren, où il aurait à affronter le nécromant le plus redoutable à avoir jamais foulé le Vieux Monde.

Valeur : 160pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sire Amalric	4	6	3	4	4	2	5	3	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Armes & armures : Masse, armure lourde, bouclier et destrier bretonnien caparaçonné. Amalric porte également l'*Icône de la Dame*.

Serment et Vertus : En tant que chevalier du Graal, Amalric a fait le serment du Graal (il est immunisé à la psychologie et ses attaques sont magiques). Il a également la Vertu de Stoïcisme (lui et l'unité qu'il a rejointe peuvent relancer leurs tests de moral ratés).

Fléau des Morts-vivants : La simple présence d'Amalric est fatale pour les morts-vivants car elle dissipe la magie qui les anime. Toute unité de morts-vivants au contact d'Amalric au début de la phase de corps à corps perd automatiquement 1D6 Points de Vie sans aucune sauvegarde d'armure possible. Ces Points de Vie perdus sont répartis comme des pertes en combat et comptent dans la résolution de ce dernier.

L'icône de la Dame : Cette relique protège Amalric des pires blessures en déviant les coups de l'ennemi. L'Icône confère à Amalric une sauvegarde invulnérable de 5+ et une *Résistance à la magie (1)*.

DURTHU

En V6-7, Durthu compte comme un choix de Seigneur et deux choix de Héros.

Il doit être pris tel qu'il est décrit ici et ne peut pas recevoir de Farfadets additionnels

Durthu est l'un des hommes-arbres vénérables les plus vieux d'Athel Loren. Il se rappelle encore de l'époque où les elfes n'osaient pas s'aventurer dans la forêt. Comme beaucoup d'autres de siens, il se souvient avec amertume du temps où les clairières d'Athel Loren étaient vierges de tout intrus. Cependant, au fil du temps, sa haine des elfes s'est changée en simple méfiance, preuve que même les créatures les plus anciennes et les plus obstinées peuvent évoluer avec le temps. En fait, ce sont surtout les nains qui sont responsables du changement d'attitude de Durthu envers les Asrai. Peu de temps après que ces derniers se furent installés à

Athel Loren, un groupe d'aventuriers nains pénétra dans la clairière de Durthu et abattit plusieurs arbres, avant de s'attaquer à l'homme-arbre à coups de haches, le prenant pour un chêne particulièrement grand et vieux.

Durthu garde encore les profondes cicatrices des blessures qu'il reçut ce jour-là, bien qu'aucun nain ne survécut pour raconter son histoire. Il est possible que Durthu ait ressenti à ce moment-là de la sympathie pour les elfes, peut-être parce qu'il se rendit compte que pour des mortels, ils étaient respectueux envers la forêt. Plus probablement, ce fut la façon dont ils intervinrent en sa faveur qui le poussa à réviser son jugement. En effet, ils l'observèrent assouvir sa vengeance sur ses ennemis, s'occupant de temps à autre d'aiguiller un nain affolé vers l'homme-arbre, pour applaudir et lancer des vivats lorsque ce dernier le mettait à mort d'une façon particulièrement amusante et spectaculaire. Depuis ce jour, Durthu n'est plus le même, et tandis que ses congénères passent le plus clair de leur temps assoupis, il reste relativement alerte et prêt à s'opposer à quiconque menacerait Athel Loren.

Valeur : 450pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Durthu	5	6	0	6	6	6	1	5	8

Homme-arbre Vénérable : Durthu est un esprit de la forêt incroyablement vieux. Il n'a pas besoin d'armes pour massacrer ses ennemis, ses terribles branches suffisent. Il sert également d'abri à une Plèbe d'Aigrefins (voir ci-dessous). Il suit toutes les règles des Esprits de la Forêts (sauvegarde Invulnérable de 5+ annulée par les attaques magiques, immunité à la psychologie et ne peut rejoindre d'unité). De plus, Durthu provoque la *terreur*.

Écorce dure : L'écorce de Durthu est très épaisse, même pour un homme-arbre. Sa sauvegarde de peau écailleuse est de 3+, mais lorsqu'il est blessé, le modificateur de sauvegarde qui s'applique est inférieur de 1 par rapport à la normale. Par exemple, les Attaques de Force 5 n'infligent à Durthu qu'un modificateur de sauvegarde de -1.

L'homme-arbre qui cache la forêt : Durthu a vu des milliers d'ennemis semer la destruction dans ses clairières bien aimées. Il est tenace et peut relancer tous ses jets pour toucher ratés au corps à corps. Malheureusement, sa colère le pousse parfois à se concentrer sur un ennemi particulier, qu'il pense être responsable des malheurs de la forêt. Au début de la partie, voter adversaire peut désigner l'un de ses unités comme étant ces individus irrespectueux de la nature qui se sont attirés le courroux de Durthu. Lors des mouvements obligatoires des elfes sylvains, Durthu doit réussir un test de Commandement ou se diriger le plus rapidement possible vers cette unité si elle

est visible et la charger s'il le peut. S'il ne peut pas charger cette unité, il peut charger un adversaire différent, mais seulement si cela le rapproche de son ennemi juré.

Racines étrangleuses : Durthu a la faculté de plonger ses racines dans le sol et de les faire resurgir à plusieurs mètres de distances afin d'agripper et broyer ses ennemis. Cela compte comme une attaque de tir spéciale qui peut être utilisée même si Durthu a effectué une marche forcée. Désignez une unité ennemie dans un rayon de 6 ps. Elle ne doit pas nécessairement se trouver dans la sa ligne de vue, cependant les autres restrictions de choix d'une cible s'appliquent. L'unité subit alors un nombre de touches de Force 4 égal au résultat d'un dé d'artillerie. Si la cible est au moins partiellement dans un bois, la Force des touches passe à 5. Si le dé d'artillerie indique un incident de tir, aucune touche n'est infligée.

Chant d'Athel Loren : Durthu peut lancer le sort *Chant d'Athel Loren* (voir p79 du livre d'armée Elfes Sylvains V6-7) comme s'il s'agissait d'un objet de sort ayant un Niveau de Puissance de 3 et ce deux fois par phase de magie.

Plèbe d'Aigrefins : Les creux dans l'écorce noueuse de Durthu servent d'abri à des myriades de fardadets exubérants aux tendances kleptomanes prononcées. Lorsqu'ils se jettent sur l'adversaire, ils se servent de leurs petites griffes pour lui dérober tous ses objets brillants et chatoyants comme sa boucle de ceinture, ses broches, son collier et ses bagues. Il arrive même que plusieurs d'entre eux s'attaquent de concert à la tête pour s'emparer d'un heaume particulièrement bien poli. Ces Farfadets comptent comme une arme de tir d'un portée de 12ps touchant toujours sur un 4+. Elle inflige 1D6 touches de Force 2. Cette attaque peut viser une cible différente de celle des racines étrangleuses. Au corps à corps, les Farfadets donnent à Durthu 1D6 Attaques supplémentaires de Force 2. Toute unité ennemie subissant la perte d'au moins un Point de Vie suite aux Attaques de ces Farfadets compte comme étant sujette aux effets du sort transmutation en plomb du domaine du Métal et ce pour le restant de la partie plutôt que simplement pour la phase de corps-à-corps suivantes.

Coup de branche : Une fois éveillé, Durthu est impossible à arrêter et peut faire voler en éclats l'objet le plus résistant d'un monumental coup de branche. Plutôt qu'effectuer normalement ses 5 Attaques, Durthu peut à la place effectuer une seule Attaque de Force 10 causant la perte d'1D6 Points de Vie.

ANNEXE 2 : L'ARMÉE DES CAIRNS DE KEMMLER

RÈGLES SPECIALES DE L'ARMÉE

Morts-vivants : Toutes les figurines de l'armée sont des morts-vivants (à l'exception de Kemmler lui-même). Ils suivent les règles spéciales suivantes.

Le Lichemeister: Seul Heinrich Kemmler, le Lichemeister peut être le général. A la fin de la phase où le général meurt et au début de chaque tour mort-vivant suivant, chaque unité de l'armée doit effectuer un test de Cd. Si le test est raté, l'unité subit un nombre de blessures (sans aucune sauvegarde ou régénération) égal à la différence entre le résultat du jet et le Cd de l'unité. Notez que si le général tombe à 0 PV mais parvient à régénérer d'une façon ou d'autre pour revenir en jeu dans la phase, le test ne se fait pas. Les personnages ne font pas ce test.

Test de moral: Les morts-vivants ne font pas de tests de moral, à la place, ils subissent un nombre de blessures supplémentaire (sans aucune sauvegarde ou régénération) égal à la différence entre les résultats de combat. Si l'unité de morts-vivants disparaît suite à cet effet l'adversaire peut, s'il y a lieu, effectuer une *charge irrésistible*.

Immunité à la psychologie: Tous morts-vivants est *immunisés à la psychologie*.

Réponse à une charge: Les morts-vivants ne peuvent que *maintenir leur position* en réponse à une charge.

Marches forcées: Un mort-vivant ne peut faire de marche forcée que s'il se trouve dans un rayon de 12 ps du Lichemeister au début de sa phase de mouvement.

Peur: Les morts vivants causent la *peur*.

RÈGLES SPÉCIALES DES UNITÉS

Attaque glaciale: Au lieu d'effectuer des attaques normales de l'unité, lancez 2D6+2 pour chaque unité adverse au contact de l'unité avec des attaques glaciales. Si ce jet est supérieur au Cd de l'unité visée, cette dernière perd 1 PV pour chaque point de différence entre le jet et son Cd, sans svg d'armure. Les unités immunisées à la psychologie ne sont pas affectées par cette attaque.

Âme en peine: L'unité considère toujours que le général est mort au début de chacun de ses tours (elle fait donc le test à chaque début de tour...) et si le général meurt effectivement elle fera donc deux test par tour. Elle ne peut utiliser le Cd du général pour ces test.

Levée éthérée: L'unité ajoute son bonus de rang à son Cd.

Empalement: F+1 en charge

Amalgame mort-vivant: Les amalgames sont plus stables que les autres unités de morts-vivants. L'unité perd 1PV de moins que la normale lorsqu'elle est battues au corps à corps. De plus, un amalgame a une sauvegarde d'armure de 5+ cumulable comme d'habitude.

Éthéré: L'unité peut traverser tout terrain sans subir de malus, mais ne peut s'arrêter au dessus d'un terrain infranchissable. De plus elle est totalement immunisé au attaques non-magiques.

LISTE D'ARMÉE

SEIGNEUR

Heinrich Kemmler.....500pts

Cf. annexe 1

HÉROS

Krell.....200pts

Cf. annexe 1

Druide des ombres.....70pts

Anciens conseillers, magiciens et courtisans de rois, ces esprit perdurent pour veiller à jamais sur les tombes de leurs maîtres.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Druide des ombres	4	2	2	2	2	2	2	1	10

Catégorie : Infanterie

Socle: 20x20mm

Armes & armures: Arme de base

Magie: Niveau 1, il tire ses sorts soit dans le domaine de l'ombre, soit de la mort

Options:

-Peut passer au niveau 2 pour +35pts

-Peut choisir jusqu'à 50 pts d'objets magiques commun ou de la liste des cairns

Règles spéciales: Éthéré

1+ Roi des tertres.....100pts

Les plus importants souverains d'antan étaient ensevelis avec leurs serviteurs et leurs guerriers dans un complexe funéraire.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Roi	4	4	3	4	4	2	4	3	9
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Monture	8	2	2	3	-	-	2	1	-

Catégorie : Infanterie/Char

Socle: 50x100mm

Armes & armures: arme de base, arme lourde et armure lourde. Il est monté sur un char avec deux montures squelettes. Le char a une svg d'armure de 4+.

Options: Peut choisir jusqu'à 50pts d'objets magiques commun ou de la liste des cairns.

Règles spéciales: Attaques magiques, Coup fatal

UNITÉS DE BASE

1+ Guerriers squelettes.....7 pts/fig

La tradition voulait que lorsqu'un roi des peuples anciens mourait, des vassaux et des esclaves l'escortent dans l'éternité.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	3
Chef	4	2	2	3	3	1	2	2	3

Catégorie : Infanterie **Socle:** 20x20mm

Tailles d'unités : 10-40

Armes & armures : Arme de base et bouclier

Options:

-Peut remplacer ses boucliers par des armes lourdes pour +2pts/fig

-Peut avoir des javelots pour +2pts/fig

-Peut avoir des armures légère pour +2pts/fig

-Peut avoir des lances pour +1pts/fig

-Un squelette peut devenir musicien pour +5pts

-Un squelette peut devenir porte étendard pour +10pts

-Un squelette peut devenir chef squelette pour +10pts

Simulacres.....65pts/fig

Statues animées sensée veiller sur les tombes. Il suffit de sortilèges mineurs pour les lier à un nouveau maître.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Simulacre	5	4	0	5	5	3	1	4	10

Catégorie : Infanterie monstrueuse **Socle:** 40x40mm

Tailles d'unités : 3+

Armes & armures : Arme de base

Règles spéciales : Amalgames morts-vivants

Fantômes.....60pts/fig

Les fantômes errent entre le monde des morts et celui des vivants. Leur simple présence brûle les vivants d'un froid épouvantable.

Ils ne comptent pas dans le nombre minimum d'unités de base.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Fantômes	6	2	0	3	3	1	1	0	10

Catégorie : Infanterie **Socle:** 20x20mm

Tailles d'unités: 1

Armes & armures: arme de base

Règles spéciales: Âme en peine, Éthéré, Attaque glaciale

UNITÉS SPÉCIALES

Momies.....12pts/fig

Les techniques d'embaumement de la préhistoire du Vieux Monde étaient bien loin d'égaliser celle de l'ancienne Nehekhar mais certaines momies ont cependant traversé les millénaires.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Momies	3	3	0	4	5	1	3	1	8
Chef	3	3	0	4	5	1	3	2	8

Catégorie : Infanterie **Socle:** 20x20mm

Tailles d'unités: 5-20

Armes & armures: arme de base

Options:

-Une momie peut devenir chef pour 14pts.

Règles spéciales : Inflammables

Cavaliers silencieux.....16pts/fig

Seuls les nobles les plus aisés se permettait de combattre à cheval. Cela explique le rareté relative.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	4	2	2	3	3	1	2	1	5
Chef	4	2	2	3	3	1	2	2	5
Monture	8	2	0	3	3	1	2	1	5

Catégorie : Cavalerie **Socle:** 25x50mm

Tailles d'unités: 5-16

Armes & armures: arme de base, lance, armure légère et bouclier

Options:

-Peut remplacer ses lances par des lances de cavaleries pour +1pts/fig

-Peut remplacer les armures légères par des armures lourdes pour +2pts/fig

-Un cavalier peut être promu musicien pour +5pts

-Un cavalier peut être promu porte étendard pour +10pts

-Un cavalier peut être promu chef pour +10pts

Gardes des tertres.....12pts/fig

Les meilleurs guerriers d'un roi pouvait abandonner volontairement la vie pour protéger leur souverain dans l'autre. Monde.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gardes	4	3	3	4	4	1	3	1	8
Maître du tombeau	4	3	3	4	4	1	3	2	8

Catégorie : Infanterie **Socle:** 20x20mm

Tailles d'unités: 10-30

Armes & armures: Arme de base et armure lourde

Options:

-Peut avoir des boucliers pour +1pts/fig

-Peut avoir des arme lourdes pour +3pts/fig

-Un garde peut être promu musicien pour +6pts

-Un garde peut être promu porte étendard pour +12pts

-L'unité peut brandir un étendard magique d'une valeur maximale de 50pts

-Un garde peut devenir Maître de la tombe pour +12pts

Règles spéciales: Attaques magiques, coup fatals

Terreur des tombes.....45pts

Les anciens prêtres pouvaient créer des créatures animées aux forces particulièrement étranges destiné à défendre les tombes.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Terreur	6	4	0	5	5	4	3	4	8

Catégorie : Bête monstrueuse **Socle:** 50x50mm

Tailles d'unités: 1

Armes & armures: arme de base

Règles spéciales: Amalgame morts vivants

UNITÉS RARES

Ombres.....6pts

Les ombres sont les âmes d'anciens esclaves qui furent incinérés en honneur d'un roi défunt. Individuellement assez faibles, ses esprits sont aussi difficiles à contrôler.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ombre	4	2	0	2	2	1	1	1	5

Catégorie : Infanterie

Socle: 20x20mm

Tailles d'unités: 10-20

Armes & armures: Arme de base

Règles spéciales: Ethérés, âmes en peines, levée éthérée

Cauchemar ailé.....175pts

Ces monstres sont des créations nécromantiques constituées des carcasses de plusieurs types de monstres.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cauchemar	6	4	0	5	5	4	2	3	5

Catégorie : Monstre

Socle: 50x50mm

Tailles d'unités: 1

Armes & armures: Griffes, crocs et cornes.

Règles spéciales: Vol, Terreur, Grande cible, Empalement

OBJETS MAGIQUES DES ARMÉES DES CAIRNS

Comme pour toutes les armées, les objets communs du livre de règles sont utilisés avec leur texte mais le coût mentionné dans la liste

Armes magiques:

- Epée des orages de Medhe.....50pts

L'antique puissance du dieu des tempêtes parcourt cette lame, courant sur le métal comme une vague avant de se déchaîner sur quiconque a le malheur d'être touché par elle.

Lorsque le porteur perd un PV, toute figurine au contact (y compris porteur, monture et allié) subissent une touche de F4.

- Epée de Frappe.....30pts

- Epée de Bataille.....25pts

- Epée de Puissance.....20pts

- Lame de Morsure.....10pts

Armure magique:

-Bouclier des Ancêtres.....50pts

Bouclier, E+1

-Bouclier enchanté.....10pts

Talismans:

-Anneau de la Cailledh.....30pts

Ancienne divinité du peuple des tertres, la Cailledh souffrait de violent accès de colère, un trait de caractère qu'elle transmet à ses fidèles.

Svg inv 5+. Dès que le porteur réussit une svg grâce à cet anneau il devient *frénétique* même s'il est immunisé à la psychologie.

-Pelisse de la vengeance.....25pts

Chaque figurine qui touche le porteur au corps à corps subit une touche de sa propre Force.

-Talisman de protection.....15pts

Objets cabalistiques:

- Sceptre de la trompeuse.....50pts

Ce bâton de chêne a été béni par la Déesse Trompeuse, Natedhe. Un druide peut user de ce sceptre pour transférer l'énergie des sortilèges ennemis dans le contre-sort qui saura les arrêter.

Lors d'une de vos dissipations vous pouvez intervertir un dé lancé par votre adversaire et l'un des vôtres. Cela ne peut causer de fiascos ou de pouvoir irrésistibles et (surtout..) ne change pas la valeur de lancement, juste celle de votre propre jet de dissipation.

V8 : Lors vous effectuez un jet de dissipation, vous pouvez remplacer un de vos dés par l'un de ceux qu'a utilisé l'ennemi pour jeter son sort. Ceci n'affecte toutefois pas le résultat de lancement du sort.

- Chaudron des tempêtes.....50pts

Le pouvoir de Medhe repose dans ce chaudron et permet à son utilisateur d'invoquer la colère des éléments.

Le porteur doit tirer ses sorts dans le domaine des cieux. Il dispose de +1 pour lancer les sorts de ce domaine, et est de plus immunisés aux attaques basées sur la foudre.

- Bâton de sorcellerie.....50pts

- Parchemin de dissipation.....25pts

- Pierre de pouvoir.....25pts

Objets enchantés:

- Cassette des ombres.....50pts

Objet de sort (niveau de puissance 3). Contient le sort *Ombres de la mort*. Jeter 1D6 après chaque utilisation, sur 1 elle est épuisée et ne peut plus être activé.

- Char céleste (Roi des tertres uniquement).....50pts

On raconte qu'il s'agit de l'attelage de Goederan, la mère des dieux en personne, dans lequel elle parcourt le monde.

Donne le vol au char du roi

- Charme de résistance.....15pts

Voir toutes les règles de la pierre de pouvoir, sauf que les dés servent uniquement en dissipation

- Amulette de destruction.....15pts

Objet de sort (niveau de puissance 4), une seule utilisation. Tous les ennemis au contact subissent une touche de F4 sans svg d'armure, un personnage peut en porter autant qu'il souhaite (comme un parchemin).

Bannières magiques:

- Bannière de guerre.....25pts