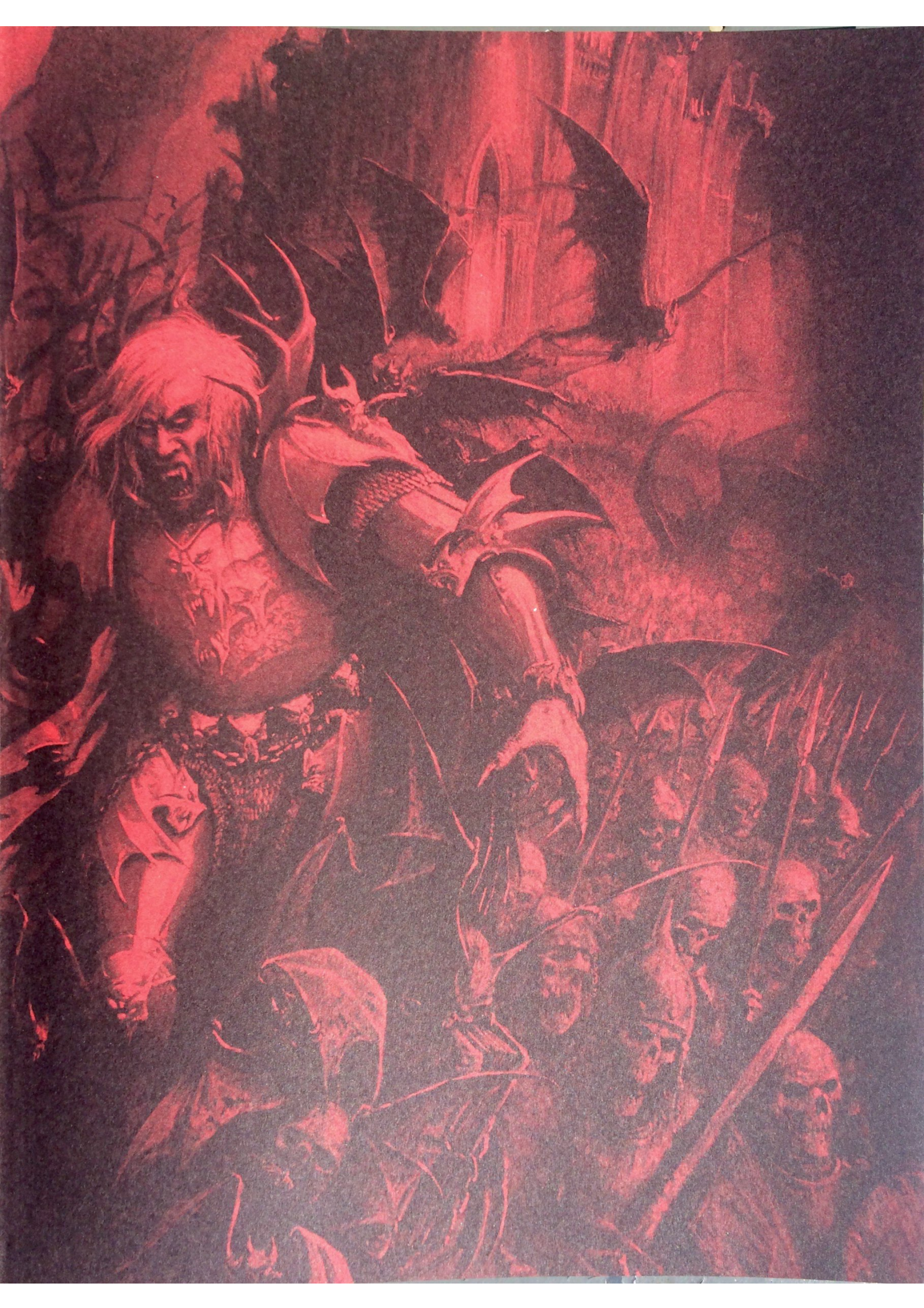


WARHAMMER COMTES VAMPIRES



WARHAMMER ARMÉES





COMTES VAMPIRES



SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	3	BESTIAIRE DES COMTES VAMPIRES (suite)	
LA MORT VIVACE.....	4	Émissaires d'Outre-tombe	47
L'Éveil à la Non-vie.....	6	Terreurgheists	48
Les Origines des Vampires	8	Dragons Zombies	49
Les Guerres des Comtes Vampires	10	Cauchemars.....	50
Les Graines de la Discorde.....	16	Destriers Infernaux.....	50
Les Terres de Sylvanie.....	19	Coursiers Squelettes	51
Chronologie : la Lignée de Sang	22	Terreurs des Abysses.....	51
BESTIAIRE DES COMTES VAMPIRES	24	Trônes de Sabbat	52
Règles Spéciales de l'Armée	26	Machines Mortis.....	53
Vampires	27	Vlad von Carstein	54
Nécromanciens	28	Isabella von Carstein	55
Rois Revenants	29	Mannfred von Carstein.....	56
Spectres des Cairns	30	Konrad von Carstein	57
Banshees	31	Heinrich Kemmler, le Lichemeister	58
Rois Goules	32	Krell, le Seigneur de la Mort.....	59
Goules	33	Arcanes Vampiriques	60
Zombies.....	34	Pouvoirs Vampiriques	61
Guerriers Squelettes	35	Objets Magiques.....	62
Loups Funestes	36	RESURRECTION DES MORTS.....	64
Nuées de Chauves-souris	37	LISTE D'ARMÉE DES COMTES VAMPIRES.....	82
Chauves-souris Géantes	37	Seigneurs	85
Gardes des Cryptes	38	Héros.....	87
Chevaliers Noirs	39	Unités de Base.....	90
Charrette Macabres.....	40	Unités Spéciales.....	92
Nuées d'Esprits.....	41	Unités Rares	94
Horreurs des Cryptes	42	RÉFÉRENCES	96
Vargheists.....	43		
Varghulfs	44		
Chevaliers de Sang	45		
Carrosses Noirs	46		

Écrit par : Phil Kelly. Couverture : Dave Gallagher.

PRODUIT PAR LE DESIGN STUDIO DE GAMES WORKSHOP

Illustrations : John Blanche, Alex Boyd, Kevin Chin, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade, John Michelbach, Adrian Smith. **Mise en Page :** Christian Byrne, Carl Dafforn, Glenn More, Emma Parrington, Mark Raynor. **Heavy Metal :** Neil Green, David Heathfield, Mark Holmes, Kornel Kozak, Darren Latham, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren.

Conception : Robin Cruddace, Matthew Hobday, Jervis Johnson, Phil Kelly, Mark Latham, Adam Troke, Jeremy Vetock, Sarah Wallen, Matthew Ward.

Équipe Hobby : Dave Andrews, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach, Duncan Rhodes. **Sculpture des Figurines :** Mike Anderson, Giorgio Bassani, Trish Carden, Juan Diaz, Martin Footitt, Mike Fores, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedström, Matt Holland, Neil Langdown, Aly Morrison, Brian Nelson, Oliver Norman, Seb Perbet, Alan Perry, Michael Perry, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton. **Production & Reprographie :** Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Zaff Haydn-Davies, Kris Jagers, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Markus Trenkner.

Édition Précédente : Alessio Cavatore, Bill King, Jervis Johnson, Space McQuirk, Tuomas Prinen, Rick Priestley, Gav Thorpe. **Remerciements à :** Alan Merrett, pour son infinie sagesse.

Version Française : Gil Charpenet, Sébastien Delmas, Nicolas Fournel et Vincent Jacuszin.

© Copyright Games Workshop Limited 2011. Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, le logo Warhammer, Warhammer Armées, Citadel, le logo Citadel, Le Jeu des Batailles Fantastiques, le symbole de la comète à deux queues, Warhammer Roi des Tombes et tous les autres logos, noms, marques, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2011, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

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

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

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la surveillance d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosol. Respectez les précautions d'emploi.

Royaume-Uni

Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham. NG7 2WS

France

Games Workshop EURL
Europarc de Pichaury - BP 419
13 591 Aix en Provence - Cedex 3

Amérique du Nord

Games Workshop Inc,
6211 East Holmes Road,
Memphis. Tennessee 38141

INTRODUCTION

Bienvenue dans ce livre d'armée *Warhammer: Comtes Vampires*, dédié aux seigneurs de la non-vie et à leurs horribles séides morts-vivants. Cet ouvrage est le guide ultime pour collectionner, peindre et jouer une armée de Comtes Vampires de Sylvanie à Warhammer.

POURQUOI COLLECTIONNER LES COMTES VAMPIRES?

Les vampires font partie des morts-vivants les plus redoutables. Ils sont plus forts, plus résistants et plus rapides que n'importe quel mortel, et chacun d'entre eux est un seigneur de la non-vie possédant des talents et des pouvoirs magiques uniques. Ils cherchent à supplanter les dirigeants mortels pour établir un empire mort-vivant sur les ruines de la civilisation. Ils mènent des armées de créatures décérébrées qu'ils ont invoquées grâce à leurs pouvoirs de nécromants.

Une armée de Comtes Vampires offre un spectacle horrible. D'innombrables rangs de cadavres en décomposition et de squelettes aux armures rouillées côtoient des prédateurs monstrueux. Les ciels s'emplissent de vols de chauves-souris. Les vampires chevauchent au milieu de cet ost, la lune se reflétant sur leurs crocs lorsqu'ils sourient en apercevant les troupes apeurées de l'ennemi.

LE CONTENU DE CE LIVRE

Chaque livre d'armée est divisé en sections dédiées aux différents aspects de l'armée. Celui-ci contient :

- **Bestiaire des Comtes Vampires:** Chaque personnage, unité et monstre de l'armée des comtes vampires est examiné en détail dans cette section. Vous y trouverez sa description et ses règles complètes, ainsi que celles de la magie nécromantique et des objets magiques.
- **Resurrection des Morts:** Des photos des figurines Citadel de l'armée des comtes vampires, magnifiquement peintes par la célèbre équipe 'Eavy Metal du Studio Games Workshop.
- **Liste d'Armée des Comtes Vampires:** La liste d'armée regroupe les régiments, les machines de guerre et les personnages dans les catégories Seigneurs, Héros, Unités de Base, Unités Spéciales et Unités Rares. Chaque unité possède une valeur en points qui vous permet de livrer des parties équilibrées contre vos adversaires.

EN SAVOIR PLUS

Bien que ce livre d'armée contienne tout ce dont vous avez besoin pour jouer une partie avec une force de comtes vampires, il reste toujours de nouvelles tactiques à découvrir, des batailles à livrer et des techniques de peinture à expérimenter. White Dwarf couvre tous les aspects du Hobby, et vous pouvez également trouver des articles consacrés aux comtes vampires sur notre site :

www.games-workshop.com







LA MORT VIVACE

Dans les terres de Sylbanie oubliées des dieux, un mal ancien s'éveille et des armées de cadavres marchent à la guerre. Des hordes de morts-vivants jaillissent de la tombe profanée ou de la fosse commune se rassemblent au cœur des ruines couvertes de mousse et des clairières ténébreuses de cette région maudite. Dans les plaines et les marais, des créatures qui peuplent les cauchemars des hommes depuis des millénaires s'extirpent de la poussière des mausolées et des cairns antiques.

L'obscurité résonne du frottement des os et du cliquetis des armures en bronze recouvertes de vert-de-gris. Des bouches s'ouvrent sur des gémissements incohérents. Une marée de trépassés avance, mue par la magie et la soif de conquête de terribles généraux.

Les morts-vivants terrifient leurs adversaires car ils sont un blasphème qui bafoue les lois de la nature et de la raison. Des légions de soldats titubants submergent leurs ennemis tandis que des monstres et des chevaliers désincarnés fauchent des régiments entiers.

Les vivants qui tombent sous les coups ne tardent pas à se relever, leurs cadavres désarticulés venant grossir les rangs de la horde.

L'ÉVEIL À LA NON-VIE

Les morts ne trouvent pas facilement le repos. Les nécromants tentent d'échapper à leur mortalité en recherchant un savoir interdit dans les pages de grimoires maudits. Dans les pyramides oubliées du désert de la Terre des Morts, les rois des tombes commandent à des légions de cadavres. Les armées de soldats massacrées dans les Désolations du Chaos reviennent souvent sous une forme de vie pitoyable et répandent la terreur chez leurs anciens compatriotes de Kislev. Dans les cryptes des nobles décédés, les pilliers de tombes sont glacés d'effroi lorsqu'ils entendent derrière eux un mouvement dans l'obscurité. Et au-dessus de toute cette horreur s'élève l'ombre de Nagash, le Grand Nécromancien, qui dans l'antiquité rivalisa avec les dieux eux-mêmes.

LES COMTES VAMPIRES

Plus de légendes concernent les vampires que toute autre créature de la nuit. Depuis des temps immémoriaux, ils sont vus comme des monstres buveurs de sang qui commandent à leurs ostes sous le masque d'aristocrates hautains. Les vampires sont les plus redoutables des morts-vivants et virent le jour suite à d'infâmes rituels il y a de cela des milliers d'années.

Bien que tous les vampires soient forts, rapides et endurants, ce ne sont pas ces qualités qui les rendent si dangereux, mais plutôt leur ambition dévorante, et ils se différencient en cela des autres

morts-vivants. Leur talent naturel à contrôler les morts fait d'eux des généraux innés pour les hordes de créatures de la non-vie qui menacent le monde. Les vampires sont universellement craints et pourchassés, mais ils parviennent malgré tout à se cacher au sein de la société humaine en se faisant passer pour des nobles, ou simplement en vivant en parias.

Les vampires étaient autrefois humains et ne peuvent pas laisser totalement derrière eux leur ancienne vie d'érudit ou de guerrier. Même si des bribes d'émotions peuvent encore atteindre leur cœur froid, le baiser de sang les a irrémédiablement transformés en créatures inhumaines. Leurs aspirations d'antan ont disparu pour céder la place à une soif de conquête inextinguible, d'autant plus que les vampires ne peuvent oublier la vie qu'ils ont perdue. Leur nom et le symbole de leur maison sont emblasonnés sur les boucliers et les bannières de leurs légions, car les vampires sont des êtres arrogants qui adorent inspirer la terreur. C'est pour cette raison que leur existence immortelle est vouée tout entière à la poursuite du pouvoir, qu'il soit temporel ou spirituel.

Jamais cette ambition démesurée ne fut plus évidente qu'au cours des Guerres des Comtes Vampires. Pendant plus d'un siècle, les von Carstein de Sylvanie guerroyèrent contre l'Empire et le ravagèrent avec les plus grandes armées de morts-vivants que cette nation eût affrontées depuis sa fondation. Trois vampires se succédèrent à la tête de ces forces pour contester aux comtes électeurs la souveraineté de l'Empire : Vlad, Konrad et Mannfred. Chacun d'eux se révéla un adversaire tenace et implacable. Sous leur commandement, des hordes de zombies, de squelettes et de créatures immondes se lancèrent dans une guerre de conquête contre la patrie de Sigmar. L'Empire était à l'époque divisé par la guerre civile et fut près de finir sous le joug d'un empereur vampire. Mais grâce au vaillant sacrifice des armées des comtes électeurs et d'une poignée de héros, les ostes de la non-vie furent repoussés et leurs maîtres vaincus.

Même si les von Carstein ont été tués, des rumeurs persistent à propos de la survie de Mannfred, le dernier de sa lignée. On prétend qu'il s'est enfui et qu'il attend son heure depuis des siècles, le moment où l'Empire sera suffisamment affaibli pour que les armées de Sylvanie se mettent à nouveau en marche. Tandis que les morts s'agitent dans leurs tombes et que les disparitions de voyageurs dans les forêts sylvaniennes sont de plus en plus fréquentes, certains craignent que les comtes vampires reviennent pour fonder un empire de cadavres.



Le Baiser de Sang

La façon dont un vampire donne naissance à un autre vampire n'a jamais été observée et reste sujette à spéculation. Ce procédé, nommé le baiser de sang, l'éveil sombre ou l'illumination rouge, implique à un moment donné un échange de sang. Ce fut celui de la Reine Neferata qui corrompit ses sujets et donna naissance aux premiers vampires, qui eux-mêmes étendirent sa lignée en contaminant de nouvelles générations. Le baiser de sang est un rituel secret propre à chaque vampire ; d'ailleurs, ces derniers n'en parlent jamais entre eux, et encore moins avec les vivants.

L'Aristocratie de la Nuit

Les vampires sont les morts-vivants les plus abhorrés qui soient. Ces prédateurs hantent la nuit, perpétuellement à la recherche de sang frais. Depuis la défaite de la lignée des von Carstein, la plupart des vampires se cachent aux yeux des hommes. Ils vivent parfois dans les grandes villes de l'Empire, et évoluent au sein de la haute société en tant qu'aristocrates tout en tenant secrète leur véritable nature. D'autres ont trouvé refuge au fond des bois ou dans des cavernes obscures et s'attaquent aux voyageurs isolés. Quelques-uns habitent encore les ruines perdues dans la brume de leurs châteaux et sortent de temps à autre de leur crypte pour se nourrir des innocents qui ont le malheur de se trouver dans les parages. Enfin, certains ont presque régressé au rang de bête et ont installé leur antre dans les mausolées des cimetières pour se nourrir de cadavres fraîchement inhumés.

Les vampires sont des créatures si puissantes et rusées qu'il est impossible de savoir avec certitude s'ils sont bel et bien morts. Ils ont la désagréable habitude d'assouvir leur vengeance sur leurs ennemis au moment où ceux-ci s'y attendent le moins. Un vampire peut rester en léthargie pendant des années, des décennies voire des siècles pour recouvrer ses forces pendant que ses séides, morts-vivants ou non, préparent son retour. Et un jour ou l'autre, il revient à la tête d'une armée de cadavres pour reconquérir le domaine qui était autrefois le sien.

Lorsqu'un vampire particulièrement puissant s'éveille, la magie noire qu'il libère attire à lui toutes sortes de créatures maléfiques, car il agit comme un fanal pour les morts et les fantômes à des lieues à la ronde. Les goules quittent alors leurs cimetières et les loups funestes sortent de leurs tanières dans les bois. Les spectres, les apparitions et les revenants des guerriers morts ou des personnes assassinées sont animés par les pouvoirs du vampire et prennent une forme matérielle. Des zombies aux mâchoires pendantes s'extirpent de leur fosse commune. Des régiments de revenants en armure avancent avec une synchronisation parodiant la discipline des vivants, et sont accompagnés par les cadavres de créatures sauvages

ressuscitées par les pouvoirs de la nécromancie. Les cieux s'emplissent de nuées de chauves-souris avides de sang, certaines aussi grosses que les terrifiants dragons zombies qui emportent parfois au combat les seigneurs de la non-vie. Ces monstres qui étaient autrefois des prédateurs nobles et respectés planent désormais sur les vents éthériques aux côtés de choses défigurées par la magie nécromantique.

Les nécromanciens sentent eux aussi la venue du vampire et abandonnent leur repaire pour venir servir ce maître immortel. Ils lui offrent leurs services en échange de davantage de connaissances, ou contre l'espoir de recevoir le baiser de sang. Certains brandissent des artefacts mystiques depuis des palanquins portés par des morts-vivants, usant ainsi du pouvoir de leurs prédécesseurs contre l'ennemi. Pire encore, d'autres vampires entendent l'appel muet de leur patriarche, certains parce qu'ils lui sont liés par le sang, d'autres parce qu'ils recherchent simplement l'occasion de forger une alliance pour laisser libre cours à leur sauvagerie.

Les Hordes Infatigables

Les morts-vivants sont sans pitié ni compassion, et font partie des plus dangereux adversaires de tout le Monde Connu. Une fois liés à la volonté d'un vampire, ils forment un ost implacable qui ne peut pas être soudoyé ou raisonné, et qui ne ploie pas sous la menace. Ils ne connaissent pas la peur, n'ont besoin ni de se reposer, ni de manger ni de boire, et à chaque victoire les corps, et parfois les esprits, des ennemis qu'ils ont vaincus viennent grossir leurs rangs.

Quand ils affrontent les morts-vivants, la plupart des mortels vacillent, car la peur est une arme redoutable. Peu de choses inspirent autant l'horreur que la vue de cadavres ambulants drapés de leurs suaires et maniant des armes rouillées. La vision de ce destin qui attend toutes les créatures vivantes est souvent insupportable, et seuls les plus braves tiennent leurs positions face aux choses qui hantent leurs cauchemars. Lorsque les morts-vivants partent en guerre, le monde tremble de terreur.

Les Lieux Mandits

Pour comprendre la nature des morts-vivants, on doit comprendre la nature de la sorcellerie qui imprègne le Vieux Monde. Les vents de magie s'échappent des royaumes du Chaos et soufflent sur le monde. Leurs énergies imprègnent tout. En quittant les Désolations Nordiques, la plupart de ces courants se séparent pour former les huit vents de magie, mais il arrive que certains concentrent des énergies corrompues à l'état pur. Une des particularités de la magie noire est qu'elle s'attire elle-même. Une fois qu'elle a commencé à s'accumuler à un endroit précis, toujours plus de magie noire sera attirée à cet endroit, formant un vortex d'énergie qui peut parfois se transformer en malepierre au contact de l'air. C'est ce vent magique qui abreuve les morts-vivants et les anime. Les régions perméables à la magie noire sont également celles qui attirent ou génèrent les morts-vivants.

Pire encore, certains philosophes prétendent que le Chaos se nourrit de sentiments exacerbés et que des endroits qui suscitent de fortes émotions négatives comme la peur, la haine ou l'horreur accumulent la magie noire. Les champs de bataille, les zones touchées par les épidémies, les maisons ayant été le théâtre de meurtres horribles attirent les forces de la non-vie. Il peut aussi s'agir simplement du fait que les champs de bataille, les charniers et les villes frappées par les épidémies sont un havre pour les vampires qui trouvent là un refuge ainsi que toute la matière nécessaire pour se livrer à leurs sinistres rites.

Quelles qu'en soient les raisons, il existe dans le monde des régions qui attirent les morts-vivants. On peut citer notamment la Désolation de Nagash, la Terre des Morts, la province de Sylbanie dans l'Empire, la cité maudite de Moussillon en Bretonnie, les Marais des Zombies au sud de Skarogne en Tilée et le Mont de Krell dans les Montagnes Grises. Les sordides tumuli des Principautés Frontalières ont à peine meilleure réputation. Ces régions de sombre renom sont bien loin d'être les seuls lieux où l'on peut trouver des morts-vivants. N'importe quelle tour abandonnée qui recèle une tombe ou une crypte peut être hantée par un nécromant ou pire, par un des vampires qu'ils servent habituellement.

LES ORIGINES DES VAMPIRES

Les vampires sont des êtres immortels qui propagent la malédiction de la non-vie depuis des milliers d'années. Cependant, ils ne sont pas originaires des forêts tempérées de l'hémisphère nord de ce monde, mais des cités bâties dans les déserts brûlants du sud.

Au sud de l'Empire et des Principautés Frontalières, au sud même des Terres Arides et de Karak Azul, se trouve une terre dont peu osent parler. Ceux qui connaissent son nom – Nehekbara – ne le prononcent qu'à mots couverts et l'appellent la Terre des Morts. Peu d'hommes se sont rendus là-bas et en sont revenus vivants, c'est pourquoi l'histoire de la Terre des Morts est voilée de mystère et basée sur des rumeurs. Des informations plus précises peuvent toutefois être puisées dans des textes anciens, comme le Livre des Morts d'Abdul ben Raschid.

Cet ouvrage raconte comment le prêtre-roi Settra conquiert toutes les cités du royaume de Nehekbara mais ne put assouvir son désir de défier la mort elle-même. Il ordonna alors à ses prêtres de percer le secret de l'immortalité. Ceux-ci parvinrent à rallonger sa vie considérablement, sans jamais réussir à le rendre immortel. Lorsque finalement Settra mourut et fut inhumé, les prêtres-roi qui lui succédèrent continuèrent sa quête insensée. Au fil du temps, les temples funéraires et les pyramides devinrent des nécropoles plus grandes que les cités des vivants, et les efforts de la population étaient tout entiers voués à la célébration du passage dans l'au-delà. C'est cette obsession morbide qui devait sceller le destin de Nehekbara et donner naissance aux vampires.

NAGASH

Environ deux mille ans avant la naissance de Sigmar, c'est-à-dire plus ou moins quatre mille cinq cents ans avant notre époque, Nagash vit le jour à Khemri, la plus grande des villes du Grand Fleuve. Il était le frère du prêtre-roi régnant et devint rapidement un grand guerrier versé dans les arts ésotériques de son peuple. Mais Nagash était encore plus obsédé par la mort que les autres habitants de Nehekbara. Il errait dans les nécropoles pendant des semaines, pénétrait dans les tombes les plus anciennes et observait les embaumeurs préparer les corps pour l'inhumation. Il regardait les guerriers blessés au combat agoniser puis succomber, sans parvenir à accepter l'idée qu'un jour, il trépasserait lui aussi.

Un jour, Nagash captura puis tortura un groupe d'elfes noirs, qui lui dévoilèrent les secrets de la magie noire. Il apprit rapidement les rudiments de la nécromancie, et ses pairs commencèrent à l'éviter. Nagash se livra à des expériences inavouables au cours de sa quête de l'immortalité et fut bientôt craint par les habitants de Khemri. C'était un sorcier naturellement doué et ses expérimentations furent couronnées de succès. Il distilla un élixir à partir de sang humain capable de prolonger la vie de celui qui le buvait, et eut bientôt une suite de nobles dépravés mais loyaux envers lui auxquels il fit profiter de sa trouvaille. Nagash fomenta alors un coup d'état sanglant au cours duquel il prit le contrôle de Khemri et fit emmurer vivant son frère dans la pyramide de leur père.

Les années devinrent des décennies, et les décennies des siècles. Les seigneurs de Khemri se mirent peu à peu à éviter

la lumière du jour et à chercher la fraîcheur et la pénombre pour échapper aux rayons du soleil. Ils élurent domicile dans les tombes des nécropoles réaménagées en palais.

Nagash supervisa la construction de sa Grande Pyramide, le plus grand édifice jamais bâti de main d'homme et destiné à absorber les vents de magie noire. Des milliers d'ouvriers moururent afin de l'ériger. Leur sang, leur sueur et leurs âmes ne firent d'ailleurs qu'accroître son pouvoir mystique. Pour les prêtres-roi des autres villes, déjà inquiétés par les événements qui se déroulaient à Khemri, ce fut la goutte d'eau qui fit déborder le vase. Ils forgèrent une alliance contre Nagash et leurs armées se mirent en marche.

Au cours de la guerre qui suivit, des déferlements de magie noire dévastèrent les terres, si bien que de nombreuses oasis furent empoisonnées et devinrent aussi désolées et dénuées de vie que le désert qui les entourait. Après presque un siècle de conflits incessants, les armées des prêtres-roi pillèrent Khemri. En s'enfuyant de la cité en flammes vers les profondeurs glacées de sa pyramide, Nagash jura aux prêtres-roi que leurs cités tomberaient en poussière. Les prêtres-roi le raillèrent. Ils ordonnèrent à leurs guerriers de pénétrer dans la pyramide pour en tirer un à un les disciples hurlant de terreur de Nagash, puis ils les firent décapiter et les brûlèrent.

Les prêtres-roi mirent à bas tous les monuments érigés à la gloire de Nagash. Les obélisques de Khemri furent jetés au sol et les tombes profanées. Toute trace de Nagash fut effacée, mais ils ne trouvèrent nulle part l'ancien maître de la ville. Ses disciples avaient juré l'avoir vu s'allonger dans son sarcophage, mais quand on l'ouvrit, il était vide.

La Damnation de Lahmia

Neferata, la reine de Lahmia, trahit le pacte qu'elle avait passé avec les autres prêtres-roi et vola certains des livres de Nagash. Elle tenta alors de fabriquer elle-même l'Élixir de Vie, et y réussit plus ou moins. Elle parvint à stopper son vieillissement, mais devint sujette à une incontrôlable soif de sang frais. Peu à peu, certains de ses courtisans burent sa décoction et la rejoignirent dans la damnation du vampirisme. Ils prirent cependant soin d'être plus prudents que Nagash et cachèrent leurs agissements aux yeux des autres prêtres-roi. Les premiers vampires régnèrent sur Lahmia sous l'égide de leur reine immortelle, et furent vénérés comme des dieux, à l'abri de l'ire des seigneurs des autres cités.

Cependant, même s'ils parvinrent au début à cacher leur secret, les vampires de Lahmia finirent par faire fi de toute prudence et se livrèrent ouvertement à leurs excès. C'est également à ce moment qu'ils apprirent que Nagash n'était pas mort et qu'il rassemblait une armée au cœur du Pic Dolent, la montagne qui allait devenir sa forteresse de Nagashizza. En gage d'obéissance envers le Grand Nécromancien, et parce qu'ils étaient liés à lui à cause de l'Élixir de Vie, les dirigeants de Lahmia envoyèrent des émissaires au Pic Dolent. Mais des serviteurs des prêtres-roi capturèrent et interrogèrent certains d'entre eux, et c'est ainsi qu'ils eurent vent de l'existence des vampires. Les prêtres-roi réagirent sans attendre et déclarèrent la guerre à Lahmia. Le combat fut long et meurtrier, car les vampires usèrent de leur force physique et de leur magie noire pour tuer des milliers de guerriers.

Malgré tout, les prêtres-rois maîtrisaient eux aussi la magie, et leurs forces comptaient des dizaines de milliers de soldats. Les vampires perdirent la bataille. La population de Lahmia fut réduite en esclavage, les pyramides rasées jusqu'à la dernière pierre et les vampires chassés ou tués. Beaucoup s'enfuirent vers le nord et échouèrent aux portes de Nagashizzar. Le Grand Nécromancien les fit pénétrer dans sa demeure, et observa d'un œil amusé ces immortels corrompus. Il les jugea dignes d'être les capitaines de ses armées, voyant dans leur damnation la marque de son génie maléfique.

La Guerre contre les Prêtres-rois

Nagash n'était pas resté inactif, car il avait conçu un plan infernal dont le but ultime était la transformation du monde en un royaume de la non-vie, où le moindre geste serait assujéti à sa volonté. Il régnerait ainsi sur un vaste cimetière uniquement peuplé de morts-vivants.

La première étape de ce plan était la destruction de sa terre natale, car sa rancœur contre les prêtres-rois était tenace. À son commandement, les vampires menèrent ses légions à la guerre. Elles embarquèrent sur des vaisseaux faits d'ossements et levèrent l'ancre dans la Mer de Fiel avant de traverser le détroit qui la reliait à la Mer des Chagrins. Elles débarquèrent dans le port en ruine de Lahmia et entamèrent leur marche, menées par les implacables vampires.

Mais Nagash avait sérieusement sous-estimé la puissance de son adversaire. Pendant son absence, la Terre du Grand Fleuve était devenue un grand état gouverné par un seul prêtre-roi : Alcadizaar le Conquérant. C'était le plus grand général de

son temps, et son empire était à l'apogée de sa puissance. Les morts-vivants faisaient face à une armée de métier nombreuse et disciplinée. En outre, les thaumaturges d'Alcadizaar avaient fait d'énormes progrès dans l'art de la magie, notamment dans le domaine de la fabrication d'armes enchantées. Vaincre un tel ennemi n'allait pas être chose aisée.

La guerre qui s'ensuivit fit rougir les sables pendant de nombreuses années. Les vampires étaient des sorciers et des combattants redoutables qui ne laissaient derrière eux que mort et terreur, mais ils n'étaient pas invincibles. L'avantage changea de camp plusieurs fois pendant plus de dix années de guerre. Au début, les légions des morts écrasèrent les armées d'Alcadizaar, puis celles-ci se ressaisirent et contre-attaquèrent. Les batailles se succédèrent jusqu'à ce que le dernier ost de Nagash fût détruit. Forcés d'abdiquer, les vampires fuirent à travers le désert jusqu'à Nagashizzar pour apporter à Nagash la nouvelle de leur défaite.

La colère du Grand Nécromancien fut terrible. Il maudit ses capitaines qui avaient échoué, et les condamna à souffrir éternellement, si bien que leurs hurlements de douleur rappelleraient à tous leur géhenne. Sentant le vent tourner, les autres vampires s'enfuirent de Nagashizzar pendant la nuit et se dispersèrent pour semer leurs poursuivants. Même après la mort de Nagash des mains d'Alcadizaar, les vampires continuèrent à souffrir de sa malédiction. C'est ainsi qu'ils se répandirent de par le monde. Certains allaient se tailler des royaumes, d'autres deviendraient de grands guerriers ou de puissants nécromanciens. Et chacun fonderait une dynastie qui allait perdurer jusqu'aux jours présents.



LES GUERRES DES COMTES VAMPIRES

La Sylvanie se trouve à la frontière orientale du Stirland, dans le brouillard glacial des contreforts des Montagnes du Bord du Monde. La région la plus mal famée de l'Empire est un pays de landes lugubres, de collines désolées et de forêts brumeuses redouté par tout voyageur sensé. Nul homme sain d'esprit ne s'y aventure après le crépuscule et aucun chevalier de la quête, aucun pèlerin épuisé n'accepterait de dormir dans un des châteaux sinistres qui jalonnent la campagne. La nuit, les paysans abêtis se barricadent dans leurs hameaux misérables, disposant des gerbes d'herbe aux sorcières et des racines de mandragore au-dessus de leurs portes et de leurs fenêtres dans le vain espoir de se protéger des choses qui rôdent dans le noir.

Aussi loin que remonte la mémoire des hommes, on raconte d'horribles légendes au sujet de la Sylvanie, et lorsqu'un ivrogne de taverne entame une histoire sinistre ou qu'un dramaturge monte une pièce d'horreur, il y a de bonnes chances pour qu'elle se déroule dans cette région de superstitions. C'est un pays où les esprits tourmentés, les vampires avides de sang et les sorciers maléfiques errent sous le pâle reflet de Morrslieb.

Les vents de magie noire soufflent très fort en Sylvanie, et les manoirs de la noblesse sont bâtis sur des sites de triste renommée. Même les impavides collecteurs d'impôts du comte électeur du Stirland, pourtant connus pour leur brutalité, portent des amulettes bénies par les prêtres de Morr et de Sigmar et sont accompagnés par au moins une demi-compagnie de troupes régulières lorsque leur seigneur leur ordonne de percevoir des taxes dans cette province.

La Folie d'Otto von Drak

Le nadir de cette région haïssable eut lieu lorsque Vlad von Carstein devint comte de Sylvanie. Tout commença par une nuit de tempête, alors qu'Otto von Drak, dernier de sa lignée et passablement dérangé, reposait sur son lit de mort



au château Drakenhof en maudissant tous les dieux de ne pas avoir d'héritier mâle. Otto était un homme cruel, prompt à planter la tête d'un paysan sur une pique à la moindre contrariété, et quand il était saoul, il était convaincu d'être Sigmar réincarné. Ses vassaux n'avaient aucun respect pour son autorité et ignoraient ses édits, si bien que la Sylvanie était au bord de la guerre civile.

Tandis que sa famille attendait patiemment qu'il expirât, Otto jura qu'il marierait Isabella à un démon plutôt que de laisser son frère Léopold hériter de son titre. Il avait déjà refusé la main de sa fille à tous les nobles de ses terres, qu'il méprisait au plus haut point, et aucun aristocrate hors des frontières de Sylvanie ne voulait épouser une héritière de cette province honnie.

Le tonnerre gronda et un éclair menaçant déchira la chape des ténèbres. Victor Guttman, le vieux prêtre de Sigmar chargé de confesser le comte, s'évanouit. C'est alors que le martèlement de sabots résonna dans la cour du château. Un carrosse d'un noir de jais tiré par quatre destriers tout aussi sombres s'arrêta. Quelques instants plus tard, quelqu'un frappait à la porte de l'édifice et demandait à entrer d'une voix grave et fière.

L'Arrivée de Vlad

Les portes du château s'ouvrirent avant que le portier les atteignît, et un nouvel éclair révéla dans leur encadrement la silhouette du nouveau venu. Les dogues cessèrent d'aboyer et gémirent en se couchant. L'étranger était grand, d'une beauté ténébreuse et de port altier. Nul n'osa l'empêcher de se diriger vers la chambre du comte. Il se présenta sous le nom de Vlad von Carstein et déclina ses antécédents généalogiques, puis demanda la main d'Isabella. Son accent avait des intonations kislévites. Lorsqu'il croisa son regard froid, Otto regretta peut-être son serment hâtif, mais il accepta malgré tout.

Des sels furent apportés pour ranimer le prêtre et le mariage fut célébré dans l'heure devant le lit du comte. Otto expira dès la fin de l'office, laissant sa fille et ses possessions à la charge de Vlad. La première décision de ce dernier fut de défenestrer Léopold pour mettre fin à ses protestations.

Vlad semblait aussi excentrique que le vieil Otto. Il ne mangeait jamais en présence de ses valets et ne sortait pas en plein jour. Il congédia Victor Guttman, que personne ne vit plus après cela. La plupart des serviteurs du château furent renvoyés pour être remplacés par des personnages mystérieux. Toutefois, le nouveau comte semblait moins despotique que son prédécesseur et la tourbe paysanne pouvait vaquer à ses occupations sans se préoccuper des étrangers encapuchonnés qui se rendaient souvent au château. Les années de tyrannie des von Drak avaient appris à la plèbe la vertu de la discrétion et, au moins, Vlad n'ordonnait pas d'exécutions arbitraires et ne prélevait pas de taxes exorbitantes.

De surcroît, nul ne mettait en doute les talents martiaux du comte. Lorsque les routiers de Bernhoff le Boucher investirent la ville et réclamèrent un tribut, le comte coupa en deux le malandrin, qui était pourtant un guerrier renommé. Vlad se fit ensuite un devoir de massacrer à lui seul le reste de mercenaires sous les yeux médusés de ses gardes, gagnant ainsi sa côte de popularité. Désormais, en Sylvanie, la loi était respectée, les coupables étaient punis et les brigands éliminés.

La Guérison d'Isabella

Bientôt, un bruit courut à propos d'un mal incurable qu'Isabella aurait contracté. Un des médecins qui la soignait déclara que son cœur s'était arrêté de battre et qu'elle était morte. Mais le comte coupa court à cette rumeur, congédia ses praticiens et déclara qu'il s'occuperait lui-même de son épouse. Trois jours plus tard, Isabella fit une apparition devant son peuple et déclara qu'elle était remise. Cela semblait vrai, même si suite à sa maladie elle ne sortit plus que la nuit et garda un teint pâle.

Aucun des nobles de Sylvanie ne prêtait attention aux ordonnances du nouveau comte, qu'ils considéraient comme un usurpateur. Ils étaient d'ailleurs trop accaparés par leurs propres querelles pour s'intéresser à quoi que ce fût d'autre.



cela contrariait Vlad, il n'en montra pas le moindre signe. Au lieu de cela, il se consacrait à la restauration de ses domaines, comme un fermier s'occupant amoureusement de son bétail. Il fit reconstruire des métairies abandonnées depuis des siècles, et s'attacha à choyer son peuple de la même façon qu'une famille de paysan engraisse une bête en vue d'un repas de fête estivale. Après les décennies du règne ubuesque d'Otto, ces changements furent bien accueillis. Mais au bout de quelques mois, des choses inquiétantes se produisirent. De jeunes filles et garçons commencèrent à disparaître, et de petits groupes de morts-vivants apparurent. Ils ne s'en prenaient pas aux serviteurs du comte, mais à ceux qui ne respectaient pas son autorité. Ceux qui échappaient à leurs déprédations succombaient lors d'accidents étranges.

Les seules personnes à survivre à ces malheurs étaient celles qui avaient juré allégeance à Vlad. Rapidement, les quelques nobles rebelles encore en vie se pressèrent aux portes de Drakenhof pour se soumettre à sa suzeraineté. En une décennie, Vlad tenait sa province d'une main plus ferme que la plupart des autres comtes électeurs, à tel point que certains dirent qu'il ferait un excellent empereur.

Des générations de paysans passèrent. Vlad et Isabella continuaient à régner, inchangés par les années. Au début, peu de gens en firent cas : la vie de la paysannerie avait de tout temps été courte et misérable, les nobles jouissant quant à eux d'une espérance de vie beaucoup plus longue. Malgré tout, lorsque la doyenne de Drakenhof raconta un jour que sa grand-mère était encore une jeune pucelle quand von Carstein se maria à Isabella, même le fermier le plus obtus commença à se poser des questions.

La rumeur enfla et attira de nombreux chasseurs de sorcières. Ceux qui s'intéressèrent à Vlad disparurent. Mais le pire était à venir. Le mal qui avait frappé Isabella atteignit les familles des vassaux du comte. Bientôt, les châteaux de Sylvanie servirent de demeures à des excentriques noctambules. Le nombre de disparitions augmenta de façon alarmante, et les temples de Sigmar, de Taal et d'Ulric fermèrent un à un. Les prêtres de Morr furent poussés à quitter la région, privant les défunts d'office funèbre. Des postes de garde furent établis aux frontières de la province pour interdire toute allée et venue.

Lorsqu'une catastrophe s'abattit en 2000 sur Mordheim, la capitale de l'Ostermark, sous la forme d'une comète de pierre magique qui détruisit la ville et dispersa ses fragments partout dans les ruines, tous les prétendants au trône impérial envoyèrent des bandes de mercenaires pour s'emparer du précieux minerai, y compris Vlad.

Le Comte part en Guerre

À l'occasion de Geheimnisnacht de 2010, Vlad révéla la vérité à la face du monde en se dressant sur les remparts de Drakenhof et en entonnant une incantation issue de l'un des neuf livres de Nagash. Sa puissance décuplée par la malepierre de Mordheim, la magie de Vlad recouvrit la Sylvanie. Elle s'infiltra dans la terre des jardins de Morr à l'abandon et se déversa dans les sépultures mises à nu des paysans. Partout, les morts se levèrent. Des squelettes creusèrent leur liberté de leurs doigts osseux. Des zombies émergèrent de fosses bourbeuses. Des goules sortirent le nez de leurs antres enfouis au fond des cryptes pour venir vénérer leur nouveau maître. Par ce geste, Vlad jetait le gant à la face de l'Empire et entamait le premier acte des Guerres des Comtes Vampires.

Les armées de Sylvania prirent la route du nord-ouest, traversèrent le Stir et se dirigèrent vers Talabheim, capitale du Talabecland et siège d'Ottilia, l'un des trois prétendants au trône impérial. Des hordes sans fin de zombies et de squelettes étaient menées par l'aristocratie vampirique de Sylvania. Les levées paysannes marchaient sous la bannière de leur seigneur, comme elles l'auraient fait pour n'importe quel maître mortel. Ces troupes humaines dégénérées étaient accompagnées de goules, de revenants et de choses plus horribles encore.

Les forces des morts-vivants firent face aux armées d'Ottilia à la bataille des Gués d'Essen. Avant la bataille, Vlad promit aux humains la clémence s'ils se rendaient, et aucune pitié s'ils résistaient. En dépit de son appréhension, Hans Schliffen, le général d'Ottilia, ordonna l'attaque. Les arbalètes et les arquebuses détruisirent des centaines de zombies et de squelettes lors de leur traversée du gué, mais la magie de Vlad les ranima et ils continuèrent d'avancer. Les charges des ordres de chevalerie en abattirent des centaines d'autres, mais des milliers de morts-vivants continuaient leur progression.

Des esprits tourmentés attaquèrent en hurlant et en griffant tandis que les zombies submergeaient peu à peu les défenseurs. Face à cette horde innombrable, les troupes d'Ottilia furent encerclées. Vlad mena la charge finale à la tête de ses chevaliers noirs pendant que les revenants de la Garde de Drakenhof coupaient toute retraite aux joueurs d'épée de Hans Schliffen.

L'armée d'Ottilia était perdue et fut anéantie. Beaucoup tentèrent de se rendre, mais Vlad était fidèle à sa parole. Tous les prisonniers furent exécutés, puis le comte usa de ses pouvoirs pour les ressusciter en tant que zombies.



En voyant ses hommes se faire ainsi massacrer, Hans Schliffen fut plongé dans une rage incontrôlable. Il parvint à se libérer de ses entraves, s'empara de l'épée enchantée de Vlad et le décapita. Le général de l'Empire fut empalé sur-le-champ par Konrad von Carstein, le capitaine le plus dérangé du comte.

Avec Vlad apparemment détruit, les autres vampires se querellèrent pour savoir qui allait lui succéder. Herman Posner, Baron de Waldenhof, finit par être désigné. Cette nuit-là, Posner caracolait à la tête de son armée lorsque Vlad von Carstein réapparut. Posner implora la pitié de son maître, mais Vlad le coupa promptement en deux.

Ce ne fut pas l'unique fois où l'énigmatique comte vampire revint d'entre les morts. Une fois l'armée du Talabecland vaincue, il tourna son attention vers l'ouest et la cité fortifiée de Middenheim. À la bataille de Schwarhafen, Vlad fut abattu par Jerek Kruger, le Grand Maître de l'Ordre du Loup Blanc, et les forces sylvaniennes furent écrasées par celles du comte électeur de Middenheim. Malgré cela, un an plus tard, Vlad était à la tête d'une autre armée, et le corps de Jerek Kruger fut retrouvé démembré et exsangue au pied des murs de l'Ulricsberg. Cette fois-là, les ordres des Chevaliers Panthères et du Loup Blanc furent impuissants à repousser les morts-vivants et les soldats de Middenheim furent forcés de battre en retraite dans la ville en détruisant les chaussées derrière eux.

Satisfait de voir que l'armée de Middenheim n'était plus une menace, Vlad ravagea le Middenland pour gonfler les effectifs de ses troupes. À chaque village et à chaque ville où il faisait halte, il proposait le même marché : le servir dans la vie de son plein gré, ou le combattre et mourir. Au départ, nombreux furent ceux à s'opposer à lui, mais tous subirent le même destin que l'armée d'Ottilia, et rapidement les légions de Vlad enflèrent. Des colonnes de réfugiés de plusieurs lieues de long fuirent vers l'ouest devant l'arrivée du comte.

Vlad se dirigea vers l'est et combattit le long de la Route de la Vieille Forêt à travers le Hochland et l'Ostland. Les unes après les autres, des armées furent envoyées pour ralentir son avance, mais le résultat était à chaque fois le même : elles pliaient sous le nombre et finissaient massacrées. Les vampires eux-mêmes tuaient des centaines de soldats avant de s'abreuver de leur sang. Rien ne semblait pouvoir stopper Vlad. Chaque fois qu'il semblait détruit, il revenait quelque temps plus tard pour assouvir sa revanche. À la bataille de Bluthof, il tomba, empalé par cinq lances, et le Croc Runique du comte d'Ostland lui perça le cœur. Trois jours plus tard, il ordonnait la crucifixion de prisonniers devant les portes de la ville.

Une fois les provinces du nord mises au pas et leurs armées anéanties, Vlad alla vers le sud et le Reikland. Au point de Bogenhafen, un tir de canon chanceux lui arracha la tête. L'heure qui suivait, les servants du canon étaient vidés de leur sang et la ville incendiée. Les hommes de l'Empire étaient terrorisés par cet ennemi qui semblait invincible.

Le Siège d'Altdorf

Au cours de l'hiver 2051, les sylvaniens assiégèrent Altdorf. La cité avait été entourée par un fossé aux bords hérissés de pieux et le cours du Reik avait été dévié afin que ses eaux remplissent les douves. Mais aucune de ces mesures de protection ne fut en mesure d'endiguer la déferlante des morts-vivants. Ils amenèrent de grands engins de siège fabriqués à partir des restes de leurs victimes et animés par la magie noire. De

grands oiseaux charognards décrivait des cercles au-dessus de la ville. Vlad donna son ultimatum habituel : lui ouvrir les portes et le servir dans la vie, ou l'affronter et être son esclave dans la mort. Ludwig, le prétendant au trône impérial, était en faveur de se rendre, mais le Grand Théogoniste Wilhelm III l'exhorta à se battre. Il s'enferma dans le Grand Temple de Sigmar pour prier et au bout de trois jours, il en émergea en annonçant qu'il savait comment sauver l'Empire, car Sigmar lui avait révélé la source de l'immortalité de Vlad.

Ce même jour, Wilhelm envoya un homme dans le camp du comte : Félix Mann, le monte-en-l'air le plus doué de son époque. Le Grand Théogoniste lui avait offert son pardon s'il déroba l'anneau de Vlad von Carstein. Mann parvint à s'infiltrer discrètement dans le campement des morts-vivants. La gorge sèche, il pénétra sous le pavillon de soie noire où les aristocrates de la nuit dormaient dans leurs cercueils ouverts. Ils étaient si sûrs d'eux qu'aucun garde n'avait été posté à l'entrée de leur tente. Mann fit glisser doucement l'anneau du doigt du vampire et s'évanouit dans la nature. Nul ne sait ce qu'il advint de lui et de l'anneau du comte.



Lorsqu'il s'éveilla, le vampire sombra dans une colère démentielle et ordonna d'attaquer immédiatement la ville. Poussés par sa volonté de fer, les morts-vivants se mirent en marche. De grandes tours de siège d'os furent adossées aux murailles et bientôt, squelettes et soldats s'affrontaient sur les remparts pour le contrôle des murs de la ville. Des héros armés d'épées légendaires prises dans les armureries d'Altdorf taillaient les vampires en pièces avant d'être à leur tour abattus.

Au cœur de la tourmente, le Grand Théogoniste se confronta à Vlad en personne. Le marteau consacré croisa la lame impie pendant plus d'une heure, mais Vlad prenait irrésistiblement l'avantage. Sentant que sa fin approchait, Wilhelm chargea son adversaire et se jeta avec lui du haut des remparts. En serrés dans une étreinte mortelle, ils tombèrent sur le bord des douves. Vlad s'empala sur un pieu en bois avant que Wilhelm lui tombe dessus et n'enfoncé encore plus l'épieu à travers son corps. Le comte rendit l'âme dans un hurlement affreux, car privé de son anneau, il ne pouvait plus tromper la mort.

Avec la destruction de Vlad, l'armée sylvanienne fut forcée de battre en retraite. Plus de la moitié des vampires étaient morts, mais les troupes d'Altdorf avaient subi tant de pertes qu'elles n'étaient pas en mesure de les poursuivre. Le dernier être de la nuit à mourir à Altdorf fut Isabella von Carstein. Poussée par le désespoir à l'idée d'affronter l'éternité sans son amant, elle s'empala sur un pieu et tomba instantanément en poussière sous les yeux sidérés de Ludwig et de ses joueurs d'épée. Grâce au prestige qu'il retira de cette victoire, celui-ci aurait pu lever une armée et nettoyer la Sylvanie de toute présence maléfique, mais les autres prétendants au trône se ligüèrent contre lui pour éviter qu'il profitât de cette aubaine pour se faire couronner. C'est ainsi que les seigneurs de Sylvanie eurent le loisir de reconstituer leurs forces.

KONRAD LE SANGlant

Il ne restait que cinq vampires pour succéder à Vlad : Fritz, Hans, Pieter, Konrad et Mannfred. Tous étaient ses héritiers légitimes puisqu'il leur avait donné le baiser de sang, et des querelles ne tardèrent pas à les diviser. Pendant plus de quarante ans, ils s'affrontèrent et complotèrent les uns contre les autres, ce qui donna à l'Empire le temps de se remettre des ravages perpétrés par Vlad.

Fritz von Carstein fut détruit en assiégeant Middenheim. Hans périt lors d'un duel après que Konrad l'eut défié en se prétendant supérieur à lui. Pieter fut surpris endormi dans sa bière par le chasseur de sorcières Helmut van Hal, un lointain descendant du célèbre nécromancien. Des rumeurs sous-entendent que Mannfred lui aurait indiqué l'emplacement du caveau de Pieter. C'est à la même époque que Mannfred quitta la Sylvanie, abandonnant à Konrad le titre qu'il convoitait.

Konrad était complètement névrosé. Déjà de son vivant, il avait la réputation d'être un tortionnaire désaxé, cruel, sans pitié et d'une violence incontrôlable. Une fois, il ordonna à ses arbalétriers de se servir des chats de son domaine comme cibles mouvantes. En au moins deux occasions, il fit incendier des villages de paysans parce qu'il les trouvait puants. Il fit juger sa mère pour l'avoir mis au monde sans son consentement, la donna pour coupable et la fit emmurer vivante dans une tour. Le baiser de sang n'avait nullement amélioré sa santé mentale.

Son inaptitude pour la nécromancie le forçait à garder en vie les magiciens qu'il capturait pour qu'ils accomplissent sa volonté. Il leva une armée et ravagea l'Empire de long en large. Là où Vlad donnait le choix entre la vie et la mort, lui offrait de mourir immédiatement ou après de longues souffrances.

Les ambitions de Konrad n'avaient pas la grandeur de la vision de Vlad, car il ne recherchait qu'un massacre perpétuel. Ses errements menèrent son armée aussi loin au sud qu'à Nuln et les Montagnes Grises, où il rencontra pour la première fois les chevaliers du Fort du Sang. Il leur promit gloire et conquêtes s'ils acceptaient de se battre à ses côtés. Même si la conduite de Konrad n'avait rien d'honorable ou de noble, la promesse de grandes batailles et de non moins grandes victoires les poussa à rejoindre la cause du comte de Sylvanie. Avec de tels renforts, l'armée de Konrad vola de victoire en victoire malgré les crises d'hystérie et les erreurs tactiques de son général. Nul ne pouvait espérer vaincre l'ost de chevaliers de Konrad, et ses ennemis en vinrent à l'appeler le Comte Sanglant, la Bête, et d'autres noms évocateurs de sa sauvagerie.

À Kleiberstorf, Konrad affronta l'armée de l'Averland. Les archers et les mortiers prélevèrent un lourd tribut sur les morts-vivants, mais Konrad tenait ses nécromants d'une main de fer et avec leur aide, il poussa inexorablement son ost en avant. Il leur promit d'immenses richesses s'ils lui assuraient la victoire et les sorciers renégats répondirent à ses attentes en déchaînant des bourrasques de magie pure sur les troupes de l'Averland. Des mains immatérielles griffaient le visage des soldats et les vidaient de leur force vitale. La panique commença à se répandre dans leurs rangs tandis que les fantômes écorchaient vifs les hommes et les chevaux. Dans un de ses rares moments de lucidité, Konrad entrevit une opportunité et engagea ses chevaliers de sang et la Garde de Drakenhof dans la bataille. Face aux horreurs fantomatiques et aux vampires en armure qui les chargeaient, l'armée de l'Averland dérouta. Konrad la poursuivit pendant cinq jours et l'extermina.



Konrad déclara également la guerre aux nains, contre l'avis de ses rares conseillers. Les forces de la non-vie lancèrent des attaques aux abords de Zhufbar, suscitant l'ire des fils de Grungni. Menés par leur roi, les nains montèrent une expédition. Konrad se porta à leur rencontre à Nachthafen. Son armée essuya de durs revers au début de la bataille, car les pouvoirs des prêtres des runes contraient la magie nécromantique des serviteurs du vampire. Privés de magie, les squelettes et les zombies s'effondraient comme des marionnettes sous les tirs de canons et d'arquebuses.

Malgré tout, Konrad restait optimiste. Il mena une attaque sur le flanc droit des nains. Sa vision des vents de magie lui permettait de repérer les maîtres des runes au cœur de la mêlée, et il entreprit de les éliminer. Pendant que ses chevaliers de sang percutaient les lignes disciplinées de l'adversaire, Konrad abattit les maîtres des runes et se nourrit sur leurs corps encore chauds. Ses nécromanciens parvinrent à reprendre l'ascendant sur l'ennemi et, sur ordre de leur maître, poussèrent de nouveau l'armée de morts-vivants en avant. Les nains se battirent avec courage, mais ils ne pouvaient l'emporter. Le roi nain lança alors un défi à Konrad. Celui-ci ne daigna pas le relever et envoya à sa place Walach Harkon, le grand maître des chevaliers de sang. Harkon massacra le roi puis se gorga de son sang. L'heure suivante, tous les nains avaient péri.

Konrad était si abject et destructeur que les trois prétendants au trône impérial se liguèrent par deux fois contre lui, tout d'abord à la Bataille des Quatre Armées, un combat qui aboutit à un statu quo non loin de Middenheim en 2100. Cette bataille est célèbre car elle fut le théâtre d'une infâme trahison, lorsque le fils et successeur de Ludwig et Otilia du Talabecland commanditèrent leurs assassinats réciproques au beau milieu des combats. Lors de la confusion qui s'ensuivit, les nobles de l'Empire se regroupèrent sous la bannière d'Helmut de Marienburg. Suite à la bataille, un conclave d'électeurs se rassembla à Averheim pour décider de sa possible nomination.

Alors que les électeurs débattaient bruyamment autour de lui, Helmut restait assis, l'air hébété et le regard perdu dans le vague. Un lambeau de peau se détacha de sa joue et l'un de ses yeux tomba mollement de son orbite. Les électeurs cessèrent un à un de crier et se tournèrent vers le comte. Même le fils d'Helmut, Helmar, s'opposa aux prétentions de son père envers le trône lorsqu'on s'aperçut qu'il avait été transformé en zombie sous le contrôle de Konrad ! Ainsi démasqués, les nécromanciens s'enfuirent avec leur pantin de chair. Enragé par l'échec de son plan, Konrad se tailla un chemin d'Averheim vers les Collines Hurlantes en incendiant chaque village.

La seconde alliance eut lieu à l'occasion de la Bataille de la Lande Lugubre en 2121, où une armée de nains et d'hommes fit face une nouvelle fois à Konrad. Le vampire avait tellement sombré dans la folie que ses propres nécromanciens craignaient sans cesse pour leur vie. Les chevaliers de sang abandonnèrent sa cause à la veille de la bataille. Malgré tout, Konrad ordonna l'assaut plutôt que de battre en retraite. Une fois de plus, les guerriers en armure du vampire essuyèrent implacablement la tempête de tirs des machines de guerre et des arquebuses des nains et des hommes. Mais c'est alors que les régiments morts-vivants marquèrent le pas. La magie qui les liait se dissipait peu à peu, car les nécromanciens avaient finalement choisi eux aussi de s'enfuir. Seule la volonté et les maigres pouvoirs de Konrad permettaient encore à la horde d'avancer, mais de tels efforts commençaient à le faire ployer.

Il fut finalement pris d'une crise de folie et s'éloigna en caquetant du champ de bataille. Le thane Grufbad le rattrapa et l'immobilisa pendant qu'Helmar vengeait son père en enfonçant son croc runique dans le cœur du vampire.

LE DERNIER DES VON CARSTEIN

Le plus dangereux des comtes vampires fut Mannfred. C'était un individu rusé, subtil et retors, et certains vampires prétendaient même qu'il était éveillé lorsque l'Anneau des Carstein fut dérobé, et qu'il passa par la suite plusieurs années à pourchasser Félix Mann. Pendant que Konrad mettait l'Empire à feu et à sang, Mannfred fit profil bas et consacra son temps à l'étude de la nécromancie. Il voyagea aussi loin que la Terre des Morts pour découvrir les secrets de la non-vie, avant de retourner à Drakenhof en ramenant avec lui une collection impressionnante d'ouvrages ésotériques, et attendit patiemment jusqu'à être en mesure de frapper.

Suite à la destruction de Konrad, Mannfred devint le maître incontesté de la Sylvanie. Pendant toute une décennie, il laissa croire aux prétendants au trône que la Sylvanie ne posait plus de menace et les laissa retomber dans leurs querelles stériles, ce qu'ils firent avec entrain. L'Empire sombra de nouveau dans une période de guerre civile sporadique tandis que Mannfred rassemblait ses forces. Là où Vlad gouvernait grâce à une main et une volonté de fer, et Konrad par la peur, Mannfred se servit de ses pouvoirs nécromantiques et de la manipulation pour constituer ses armées. Il s'en alla quérir des vampires hors des frontières de Sylvanie et les menaça, les soudoya ou les convainquit afin qu'ils se joignissent à lui. Il passa des mois dans les étendues sauvages à relever des revenants et des esprits de leurs tombes décrépies. Lorsque la guerre civile s'embrasa à nouveau, Mannfred sut qu'il était temps d'agir.

Ses légions franchirent les frontières de Sylvanie au beau milieu de l'hiver. La saison des campagnes était terminée, et les armées impériales avaient pris leurs quartiers d'hiver. Les forces de Mannfred traversèrent les contrées enneigées et marchèrent droit sur Altdorf en tuant quiconque leur barrait la route, et en ressuscitant les cadavres pour venir grossir leurs rangs. Lors de la terrible guerre de l'hiver 2132, Mannfred vainquit plusieurs armées impériales rassemblées à la hâte. Les victoires du vampire s'accumulèrent et la rumeur de son arrivée suffisait à faire fuir les habitants de villages entiers, qui préféraient risquer de mourir de froid. L'armée désormais immense de Mannfred parvint au pied d'Altdorf à la fin de l'hiver. Aucun soldat n'en défendait les remparts.

Un sentiment de triomphe envahit Mannfred. Il se voyait déjà capturer la capitale impériale et devenir empereur, ce que Vlad et Konrad avaient échoué à réaliser. C'est alors que le Grand Théogoniste Kurt III apparut en haut des murs. Il porta le Liber Mortis, qu'il avait sorti de la salle au trésor de son temple, et commença à réciter le grand rituel de libération. Alors que l'incantation s'élevait dans l'air, le pouvoir de Mannfred et de ses serviteurs commença à décroître. Voyant son armée tomber en poussière, ce dernier sonna la retraite.

Mannfred et ses troupes descendirent alors le Reik en direction de Marienburg, en capturant au passage plusieurs barges fluviales dont ils se servirent après que Mannfred eut ranimé les cadavres de leurs équipages. Le vampire voulut assiéger la cité portuaire puis emmener sa petite flotte zombie pour attaquer depuis une autre direction, mais son assaut fut



tenu en échec par les armées de Marienburg et leurs alliés. Mannfred fit construire d'énormes machines de guerre assemblées à partir de bois et de chair, et se prépara à un long siège. Cependant, ses éclaireurs lui rapportèrent quelques jours plus tard qu'une armée venue d'Altdorf se dirigeait vers lui. Le vampire fut forcé de lever le siège.

Commença alors un jeu de chat et de souris, aucun des deux camps ne sachant avec certitude qui était le chat. L'armée de Mannfred se faisait tailler en pièces par les armées des différentes provinces mais récupérait ses effectifs après chaque victoire. À Horstenbad, l'armée de l'Ostemark encercla Mannfred le long de la route de la forêt et détruisit plus de la moitié des morts-vivants. En dépit de cela, Mannfred parvint à s'échapper et un mois plus tard, il captura la ville de Felph et leva une nouvelle armée. Lorsque la force du comte d'Ostemark assiégea la ville, Mannfred libéra une tempête magique qui foudroya des centaines de soldats. Leurs corps encore fumants se relevèrent alors pour se retourner contre leurs camarades. Les morts-vivants effectuèrent une sortie et balayèrent les survivants de l'armée impériale. L'armée de Mannfred devint plus puissante que jamais. La campagne s'éternisa sans qu'il parvînt remporter une victoire décisive, tandis que les troupes de l'Empire s'avéraient dans l'incapacité de détruire le vampire. Par deux fois, Mannfred battit en retraite en Sylvanie pour éviter toute poursuite. La première, il extermina les armées du Stirland et de l'Averland lancées à ses trousses et releva une horde de zombies à Bylorhof.

Déterminés à ne pas commettre les mêmes erreurs, les nobles de l'Empire conclurent une trêve et commencèrent à nettoyer les bois de Sylvanie, lentement mais sûrement. Un throng

envoyé par le haut roi des nains les aida dans cette tâche. Les troupes de l'Empire s'avèrent implacables dans la traque du vampire et finalement, celui-ci fut acculé à Hel Fenn.

Son armée était vaste, car il avait ranimé les cadavres qui croupissaient au fond des marais de la région. Il battit en retraite à travers les marécages afin d'attirer irrésistiblement l'armée impériale dans la fange et les ténèbres. Mais c'était compter sans la ténacité de l'adversaire. Finalement, Mannfred fut poussé au combat aux limites des marais.

Mannfred vit que la victoire lui échappait et il tenta de s'enfuir à bord d'un char d'os et de métal. Martin, le comte de Stirland, le prit en chasse monté sur un féroce griffon et le rattrapa à la lisière des marais. Son croc runique mordit profondément la chair morte du vampire et celui-ci sombra dans les profondeurs des eaux troubles. Malgré de longues heures de dragage, le corps de Mannfred ne fut jamais repêché. Pour son exploit, Martin réclama toute la Sylvanie, ce que personne ne lui contesta, car nul ne voulait de cette terre maudite. C'est ainsi que prit fin la menace de Mannfred, le dernier des comtes vampires. Ou c'est du moins ce qu'il semblait...

La Menace Cachée

Car la fin des Guerres des Comtes Vampires ne mit pas un terme à la menace posée par les seigneurs de la nuit. Jusqu'à présent, les descendants de Vlad continuent de comploter en Sylvanie, à Marienburg et jusqu'à Kislev. Qui sait combien de nobles cachent un sinistre secret, combien de ducs et de barons ont juré allégeance à l'un de ces noctambules ? Les vampires rassemblent leurs forces en secret, et attendent leur heure pour fonder leur futur royaume mort-vivant.

LES GRAINES DE LA DISCORDE

Mannfred von Carstein revint à la vie en 2522. Toujours décidé à s'approprier le trône impérial et même à dominer tout le Vieux Monde, il prit son temps, la défaite de Hel Fenn lui ayant appris les vertus de la patience. De plus, le passage des siècles n'ayant aucune prise sur son corps immortel, il put rassembler peu à peu ses forces, dans l'attente du moment propice pour agir.

Mannfred observa attentivement les événements lorsque les tribus de Kurgans inféodées au Chaos envahirent l'Empire et semèrent la destruction à grande échelle dans le Vieux Monde avant qu'une alliance de nains, d'elfes et d'humains les repousse. Il comprit que lorsque ces trois grandes nations restaient unies face à leurs ennemis, même les redoutables armées des dieux sombres ne pouvaient espérer les vaincre. Mannfred n'allait pas commettre les mêmes erreurs que les rustres barbares du nord, car il comptait bien devenir le maître incontesté du Vieux Monde. Il décida alors de briser les liens qui unissaient les elfes, les hommes et les nains afin d'affaiblir leurs alliances militaires. Ainsi, ses propres légions de morts-vivants n'auraient aucune difficulté à remporter la victoire.



Au cours des années qui suivirent sa résurrection, Mannfred voyagea aux quatre coins du monde pour fomenter des alliances. Il étudia aux côtés des disciples de Nagash dans les ruines de Lahmia pour raffermir ses connaissances magiques. En effet, ses ambitions étaient immenses. En échange du savoir que les spectres-sorciers au service de Nagash lui accordèrent, Mannfred lia un pacte avec eux, dans lequel il s'engageait à les aider à insuffler suffisamment de puissance au Grand Nécromancien afin qu'il marche de nouveau sur le monde, et le mette sous sa coupe. Les von Carstein œuvraient déjà à cela depuis des siècles, et avaient commencé à rassembler dans leurs demeures les reliques datant du règne de Nagash. Néanmoins, en dépit de leurs efforts, ils avaient échoué, car Nagash était devenu depuis bien longtemps plus un dieu qu'un homme, et son esprit était si puissant que les comtes vampires n'avaient aucun espoir de le faire revenir du royaume des morts. Son retour nécessitait la célébration de rituels issus de l'ancienne Nehekhara et le sacrifice d'une âme innocente aux puissants pouvoirs mystiques. Mannfred établit un plan qui lui permettrait de ressusciter Nagash et de porter un coup terrible à l'alliance des hommes, des elfes et des nains.

Il quitta donc les déserts du nord de Nehekhara pour se rendre dans les terres verdoyantes de Bretonnie, voyageant incognito la plupart du temps, et ressuscitant de temps à autre des cadavres des cimetières locaux afin d'éliminer les chevaliers de la région lorsque ceux-ci découvraient sa présence. La maîtrise magique de Mannfred lui permit de se frayer sans difficulté

un passage jusqu'aux montagnes de l'est de la Bretonnie. Il finit par y localiser Heinrich Kemmler, le Lichemeister, et le roi revenant Krell, ainsi que leur armée de guerriers morts-vivants lourdement équipés. À l'occasion de la pleine lune, au milieu des tertres baignés de brumes, le Lichemeister accepta la proposition de Mannfred. Le vieux nécromant allait profiter de cette opportunité pour ravager la civilisation qui l'avait forcé à l'exil. Une fois de plus, la guerre allait embraser les royaumes des forces de l'Ordre.

Un Plan Diabolique

Pendant que les forêts du Vieux Monde passaient du vert estival au rouge mordoré de l'automne, une délégation du roi phénix d'Ulthuan débarqua sur les côtes des Principautés Frontalières avant de se diriger vers Karaz-a-Karak pour accomplir une mission diplomatique. De telles visites étaient souvent tendues, car les elfes et les nains s'étaient livrés autrefois une guerre sans merci, et cette vieille blessure n'avait jamais totalement guéri. Cependant, le Roi Finubar souhaitait profiter du répit dans la guerre contre le Chaos pour engager des pourparlers avec le haut roi des nains Thorgrim le Rancunier et sceller définitivement leur alliance pour les décennies à venir. Bien évidemment, chacune des deux races voulait en profiter pour faire étalage de sa puissance, juste histoire de rappeler à son allié ce qu'il risquait en cas de trahison. Malheureusement, le haut roi des elfes avait dû rester en Ulthuan pour orchestrer la guerre contre les sinistres elfes noirs. Ainsi, afin de ne pas offenser le haut roi des nains en envoyant en tant qu'émissaire un simple noble, Finubar avait chargé sa propre fille Aliathra d'une telle mission. En plus d'être une magicienne talentueuse, Aliathra était si belle et envoûtante qu'on racontait qu'elle pouvait apprivoiser une manticoire enragée d'un simple mot.

Les Montagnes du Bord du Monde sont infestées de peaux-vertes, si bien que la délégation du roi phénix fut prise à parti à de nombreuses reprises par diverses tribus alors qu'elle progressait vers les hauts pics abritant Karaz-a-Karak. À chaque fois, les talents martiaux des elfes et les sorts d'Aliathra leur permirent de repousser les orques sans subir de pertes significatives. La princesse elfique savait également qu'une telle démonstration de force ne passerait pas inaperçue auprès des nains, même si ces derniers prirent soin de ne pas insulter leurs hôtes en leur venant en aide lors de telles attaques. La délégation elfique arriva finalement à Karaz-a-Karak. Aliathra fit preuve de diplomatie et de courtoisie et renouvela les serments d'amitié avec Thorgrim. Cependant, lorsque son escorte entama son voyage de retour vers les côtes, les agents de Mannfred avaient déjà répandu la nouvelle de la présence des elfes. Les tribus de peaux-vertes s'étaient rassemblées, et pire encore, elles n'étaient pas seules : deux grands ostes de morts-vivants étaient cachés en embuscade dans les vallées. L'une menée par Mannfred, l'autre par Heinrich Kemmler.

Un grand throng de nains de plus d'un millier de guerriers de provenance de Karaz-a-Karak accompagnait la délégation du roi phénix. Ils avaient parcouru moins de dix lieues lorsque les orques déclenchèrent leur attaque. Les féroces guerriers dévalèrent les pentes des montagnes en poussant leur cri de guerre. Le vieux thane Orgrimm n'eut qu'à grommeler un seul ordre pour que la garde d'honneur des nains forme un mur de boucliers autour des elfes. Yluthian, le prince consort



d'Aliathra, s'envola sur le dos de son griffon Vivebrise. Les maîtres des épées resserrèrent les rangs autour de leur princesse, et des centaines d'archers elfes encochèrent leurs flèches et firent pleuvoir une grêle de tirs au-dessus de la ligne de bataille des nains. Les flancs de la vallée ne tardèrent pas à ruisseler du sang poisseux des orques.

Mannfred se décida à agir une fois la moitié des orques morts. Les cieux s'assombrirent lorsque des nuées de chauves-souris jaillirent des cavernes et des fissures de la montagne. Une armée de squelettes qui étaient restés couchés au fond de la rivière coulant au fond de la vallée émergea des eaux glaciales, leurs armures corrodées arborant l'héraldique des von Carstein.

Une grande phalange de revenants en armure et menée par Krell se mit en branle au fond de la vallée. Elle négocia implacablement les escarpements rocheux pour bloquer toute échappatoire à la délégation. De l'autre côté, les survivants des tribus orques l'empêchaient de battre en retraite vers Karaz-a-Karak. Enfin, trois énormes terreurgheists à la gueule béante apparurent dans les cieux. L'un d'eux fut immédiatement intercepté par Vivebrise et Yluthian, mais les deux autres restaient libres d'agir. Les hurlements perçants de ces monstres crèverent les tympans des guerriers elfes au moment où leurs cavaliers Striges les faisaient plonger vers eux.

Pour couronner le tout, la voix éraillée du Lichemeister se mit à résonner dans la vallée. Un à un, les cadavres des orques se relevèrent. Même les bras et les mains tranchées par les lames des maîtres des épées et les haches des nains s'agitèrent et rampèrent vers le mur de boucliers.

La confusion qui s'ensuivit eut rapidement raison de la discipline dont les nains et les elfes avaient preuve jusqu'à cet instant, car le nombre de morts-vivants commença à peser dans la balance. Les nuées de chauves-souris aveuglaient les combattants. Aliathra incinéra la majorité d'entre elles avec ses sorts tandis que les grands aigles qui accompagnaient la délégation les déchiraient avec leurs serres, mais elles étaient trop nombreuses et se jetèrent toutes griffes dehors sur les visages des archers. Les morts-vivants de Krell en profitèrent pour prendre position. La hache du roi revenant s'abattit sur les boucliers des nains et les chevaliers d'outre-tombe chargèrent en abaissant leurs lances de cavalerie. Certains d'entre eux semblaient immatériels, et leur silhouette était auréolée de flammes vertes. Ils traversèrent littéralement les lignes des nains pour s'attaquer aux maîtres des épées derrière elles, arrachant dans la foulée les âmes des fils de Grungni et ne laissant dans leur sillage que des cadavres déjà froids.

La situation était désespérée pour les nains. Krell avait tué le Thane Orgrimm en duel, et la ligne de boucliers commençait à ployer sous la férocité de son assaut. Les longues-barbes disparaissaient presque sous des monticules de morts-vivants et ne pouvaient rien faire pour venir en aide à leurs camarades. La horde squelettique de Mannfred avait beau être transpercée de part en part par les flèches des elfes, la volonté de son maître lui permit de continuer d'avancer jusqu'à ce que les Asur fussent tombés à court de munitions.

C'est à cet instant que Kemmler fit une nouvelle fois preuve de sa puissance. Il modula son chant nécromantique et les nains qui venaient de mourir au combat se relevèrent, la tête pendant mollement sur leur épaule. Ils tombèrent sur les elfes

au moment où les terreurgheists plongeaient à nouveau sur les rangs des Asur. Les cadavres lourdement protégés des nains fauchèrent un grand nombre d'elfes avec leurs haches runiques effilées. Le rire surnaturel de Mannfred résonnait au-dessus des combats alors qu'il observait avec délectation ce macabre tableau faisant écho à la Guerre de la Barbe. Les elfes n'eurent d'autre choix que de fuir. Voyant cela, leurs grands aigles, qui planaient haut dans le ciel, partirent vers la cour d'Ulthuan pour lui rapporter ce qu'ils avaient pris pour une trahison de la part des fils de Grungni.

Les princes dragons qui formaient les ultimes réserves d'Aliathra décelèrent une faille dans les lignes des morts-vivants et chargèrent. Leur galop laissa derrière lui une traînée de corps démembrés et d'os brisés. La princesse elfique les suivait sur le dos de son coursier Salanir le Fier, ajoutant la

puissance de ses pouvoirs magiques à l'ardeur combative de ses princes dragons afin que les derniers elfes parviennent à échapper au piège. Au moment où les chevaliers allaient percuter les rangs des revenants de Krell, Aliathra poussa un cri triomphant, et son escadron de cavalerie s'envola littéralement dans les airs, comme s'il était porté par un pont de brume qui venait de se former sous les sabots de ses montures.

C'était le moment que Mannfred attendait pour entrer en lice. Juché sur le dos d'un dragon zombie immense, il plongea du pic d'où il observait le déroulement de la bataille afin d'intercepter la fuite de la princesse. D'un simple ordre mental, il ordonna aux terreurgheists de le rejoindre. Le Prince Yluthian réagit sans attendre et coupa la route au seigneur vampire pour l'empêcher d'atteindre sa proie.

Cependant, Kemmler n'avait pas dit lui non plus son dernier mot. Des volutes de magie ténébreuse jaillirent de ses doigts et enveloppèrent les terreurgheists. Revigorées par cet afflux d'énergie nécromantique, les deux horreurs prirent leur envol avec une férocité décuplée. Aliathra pivota gracieusement sur sa selle et abattit l'une des créatures d'un trait de magie pure, mais la deuxième fonda sur elle en poussant un cri effroyable qui la fit s'évanouir. La bête s'empara alors du corps inanimé de la princesse et s'envola d'un lourd battement d'ailes. L'enchantement magique d'Aliathra ayant été brusquement dissipé par son évanouissement, le pont de brume disparut, précipitant les princes dragons vers une mort certaine.

Le duel à haute altitude qui opposait Mannfred et le prince haut elfe atteignait son paroxysme. En dépit de la force du vampire et de la taille de sa monture, son adversaire était si agile qu'il parvenait à éviter tous ses coups et ripostait furieusement. L'armure de Templehof avait déjà protégé Mannfred de plusieurs coups de lance qui auraient pu s'avérer fatals. Mais au moment où Vivebrise tournait pour se lancer dans un nouvel assaut, Mannfred esquissa un sourire cruel : le dernier terreurgheist passait dans les airs loin au-dessus des deux duellistes, et le cadavre de Salanir le Fier tomba précisément sur le prince elfe, le désarçonnant et le faisant plonger vers un destin peu glorieux. Momentanément distrait par cet événement inattendu, le griffon fut à la merci du vampire, qui lui transperça le cou avec son épée. Une seconde plus tard, les griffes du dragon zombie venaient finir ce funeste travail, et sa gueule béante se referma sur la tête de la noble créature dans un bruit sinistre. Le cadavre de l'animal tomba des cieux à la suite de son maître, mais avant même qu'il eût heurté le sol, Kemmler l'avait ressuscité pour lui ordonner de s'attaquer aux rares elfes encore survivants.

Mannfred n'avait plus besoin de prendre une part active à cette bataille gagnée d'avance. Il savait que les compétences nécromantiques de Kemmler et que la force de Krell seraient amplement suffisantes pour mettre en déroute les lambdas des armées naines et elfiques, et qu'aucun de ses ennemis ne réchapperait. Finubar apprendrait bientôt que sa fille avait été tuée alors qu'elle était sous la protection directe de la garde d'honneur du haut roi des nains. Les vieilles rancœurs allaient être ravivées, car nains et elfes s'accuseraient mutuellement de trahison. Tandis que son dragon zombie l'emmenait vers le sud et les déserts de Nehekhar, le terreurgheist qui tenait dans ses serres la princesse inconsciente lui emboîta le pas en poussant de nouveau un ululement terrifiant. Mannfred souriait intérieurement. Son plan avait fonctionné exactement comme il l'avait prévu...

Nagashizzar

Nagashizzar, l'Abîme Maudit, la plus formidable forteresse du monde, se trouve sur les rives de la Mer de Fiel, entouré par l'erg vitrifié qu'est la Désolation de Nagash. Ses remparts se dressent à plus de huit cents mètres de haut au-dessus du désert et furent élevés grâce au labeur incessant d'innombrables choses mortes-vivantes. La citadelle fut creusée à même la roche du Pic Dolent, son sommet étant d'ailleurs sa plus haute tour. Des centaines d'autres flèches jaillissent du flanc de la montagne et la nuit, d'inquiétantes lueurs éclairent leurs fenêtres.

Cette montagne fortifiée est percée de dizaines de kilomètres de corridors. Ses milliers de salles abritent chacune leur lot d'horreurs mortes-vivantes qui attendent patiemment un ordre de leur maître. Aussi grande que soit cette horde, ce n'est qu'une goutte d'eau dans l'océan des légions qui servaient autrefois le Grand Nécromancien. Quatre portes permettent d'accéder à Nagashizzar, mais elles sont toutes gardées par des machines de guerre infernales : des golems d'os, des balistes qui tirent des fémurs de géants taillés en pointe et gravés de runes, des onagres propulsant dans les airs des crânes hurlants et pire encore. Les portes sont faites dans un métal noir aux reflets d'obsidienne dix fois plus dur que l'acier. Les cavernes sous Nagashizzar s'enfoncent à une profondeur presque deux fois plus grande que la hauteur de la montagne. Ce réseau de galeries et de mines fut le théâtre d'affrontements entre les morts-vivants et les skavens pour la malepierre. Les sentinelles de Nagash y effectuent des patrouilles constantes au cas où les skavens reviendraient.

La silhouette de Nagash est assise immobile sur son trône, dans une salle située au sommet du Pic Dolent. Il attend là depuis plus d'un millénaire, guidant ses agents par le pouvoir de sa pensée.

Les seuls êtres vivants de Nagashizzar sont les disciples du Grand Nécromancien. Ils le vénèrent comme un dieu et mènent les tâches quotidiennes de son culte jusqu'au jour où il sortira de sa léthargie pour conquérir le monde. Grâce à la marée de magie noire qui a recouvert les terres depuis la dernière incursion du Chaos, cet instant est presque arrivé.



LES TERRES DE SYLVANIE

Du Bois des Araignées au Fléau de Troth, de la Rivière Charnier au Nécromanse, la Sylvanie est une région baignée de légendes terribles. L'ombre des vampires a rendu ses habitants superstitieux et craintifs. Ses forêts sont des cauchemars pratiquement inhabitables, malodorants, peuplés d'arbres tors dont les racines s'enfoncent dans un sol presque stérile. Des landes désolées et des chaos rocheux ponctuent ces forêts balayées par les bourrasques et couvertes de noirs nuages qui descendent quotidiennement des Montagnes du Bord du Monde.

Ce morne royaume fut occupé à l'époque de Sigmar par des hommes mauvais que l'unification de l'Empire par le dieu-roi avait chassé de leurs repaires. Lorsqu'une pluie d'éclats de malepierre descendit sur la région en 1111, les morts jaillirent de leurs tombeaux et firent le siège des villes et des hameaux, ce qui acheva d'établir la mauvaise réputation des lieux. Depuis, la province est aussi crainte que haïe et les gens de l'Empire, roturiers comme hommes de loi, l'évitent soigneusement.

En raison de sa faible population, la Sylvanie a toujours constitué un refuge pour les hommes animés d'intentions mystérieuses ou néfastes, ainsi que pour les ignobles créatures chassées par les troupes de l'empereur. Bien avant que Vlad von Carstein ne libère ses légions mortes-vivantes sur l'Empire, la Sylvanie abritait des goules, des nécromants et des adorateurs du Chaos. De nos jours, la province fait officiellement partie du Stirland, mais le sanglant héritage de Vlad perdure, et le pays accueille encore de sombres puissances.

Dans les châteaux en ruine, les mausolées et les cryptes se terre encore la progéniture de Vlad von Carstein. Ces vampires craignent l'Empire, désormais uni sous le règne de Karl Franz, mais les derniers von Carstein continuent de comploter et de mûrir les plans qui leur procureront le pouvoir immortel qu'ils convoitent. En secret, ils façonnent leurs armées à partir de cadavres et d'os, attendant un signe de faiblesse de l'Empire.

Les villages sylvaniens semblent toujours délabrés, car le bois sec et la pierre de qualité sont des denrées très rares, aussi les mêmes bâtiments traversent-ils les siècles, voire les millénaires, au rythme des réparations de fortune. Tous cependant ont en commun des portes solides et des fenêtres calfeutrées pour tenir en respect les prédateurs nocturnes. Chaque linteau est décoré d'amulettes et de charmes en appelant à la protection d'une demi-douzaine de dieux. Les paysans peignent aussi des symboles d'exorcisme, avec du sang de cochon, sur leurs portes et leurs volets afin de se prémunir du mal.

Depuis que Vlad fit fermer les temples, ceux-ci tombent en ruine. Nul prêtre ne voyage sans une escorte en armes et ne s'attarde plus que le temps de récolter une dîme médiocre ou d'accomplir quelque rituel pour une paysannerie ingrate.



Le Château Drakenhof

Le Château Drakenhof est la citadelle maudite où Vlad von Carstein entama son règne de terreur en invoquant son armée de morts-vivants. Des forces ténébreuses sont encore attirées par ses murs antiques, et les autochtones le fuient. Il a accueilli plusieurs générations de von Drak avant la venue de Vlad, et on prétend que Mannfred von Carstein y réside encore.

Des inconscients s'y aventurent pourtant car on murmure que sa bibliothèque abrite encore trésors et connaissances occultes. On raconte également que des copies des plus grands ouvrages cabalistiques s'y trouvent, mais aucun de ceux qui sont allés les chercher n'en est revenu. Le château est une masse cyclopéenne bâtie au sommet d'un éperon rocheux depuis lequel il surplombe la forêt. Ses quatre tours de garde et son formidable donjon central surmontent un labyrinthe de cryptes, de salles de torture abandonnées et de cellules. Des passages secrets sillonnent la roche et, dit-on, émergent en maints endroits de la forêt. L'aventurier et poète Félix Jaeger, dernier visiteur connu des lieux, prétend que le château est abandonné. Les tentures et les tapisseries ont pourri, les meubles sont vermoulus. Dans la salle à manger, les calices d'obsidienne dans lesquels Mannfred et ses laquais buvaient du sang humain reposent sur les tables de banquet. Les murs de la salle sont décorés des portraits des comtes vampires, des hommes grands et pâles aux yeux rouges. Dans la mesure où les vampires n'ont pas de reflet, les comtes commandèrent ces portraits pour se rappeler leur forme physique favorite.

Mais depuis quelques années, le mal est revenu dans le château. Les paysans des villages proches racontent que de jeunes gens disparaissent mystérieusement. D'énormes loups aux yeux de braise errent dans les bois et empêchent les intrus de s'approcher. La nuit, des coches de bois noir s'y rendent, et le sommeil des morts est de nouveau troublé.

Dans l'Ombre de la Mort

Les hameaux de Sylvanie sont isolés et repliés sur eux-mêmes. Les paysans y cultivent une glèbe ingrate et vivent par groupes familiaux affaiblis par la consanguinité, sans jamais s'éloigner de leurs masures tant ils redoutent les étendues sauvages.

Les routes pavées sont rares, et les villages ne sont reliés que par des sentes défoncées et à moitié immergées qui ne sont réellement praticables que quelques mois dans l'année, du moins pour les voyageurs courageux ou inconscients. Le reste du temps, chaque communauté vit en autarcie, et les paysans ignorent tout de ce qui se passe hors de leur village. Non pas qu'ils dédaignent les affaires du vaste monde, mais leur labeur quotidien - élever quelques maigres chevreux et porcs, cultiver un lopin étroit en espérant que la récolte leur permettra de passer l'hiver - constitue l'essentiel de leurs préoccupations.





Talabecland

Rivière Stür

La Grande Forêt

Ostermark

Ruins aux Fies

Le Bois des Gibets

Stirland

La Jegerwald

Sylvanie

Leche Brisée

Bois du Diable

Rivière Aver

Le Lac Noir

Forêt de l'Oubli

Le Lac Noir

Montagnes du Bord du Monde

LE LAC NOIR

Fort Oberstyre

Lorsque Vlad von Carstein fut battu au siège d'Altdorf, le comte du Stirland ordonna l'édification d'un château pour surveiller la route venant de l'ouest de la Sylvanie. Il fallut vingt-trois ans pour bâtir Fort Oberstyre, mais il fut du temps de sa splendeur un summum d'architecture militaire. Les angles savants de ses murailles déviaient les rochers aussi bien que les boulets de canon, et ses douves bordées de pieux semblaient infranchissables. Il pouvait accueillir une garnison de trois mille hommes, et des batteries de canons montaient la garde à chaque point cardinal.

Mais les luttes intestines vidèrent les coffres du Stirland, et en 2088, la garnison ne comptait plus que sept cents soldats ; trois de ses batteries avaient été remobilisées pour participer au siège de Glustebad, et la majeure partie des remparts tombait en ruine. Lorsque Konrad l'attaqua en 2094, Fort Oberstyre tint moins de deux heures. Von Carstein bondit par-dessus les douves et escalada la bretèche pour aller ouvrir le pont-levis à ses chevaliers vampires et à ses hommes d'armes squelettes, qui eurent rapidement raison des troupes impériales.

Après la destruction de Konrad à la bataille de la Lande Noire, Fort Oberstyre fut rénové et le comte du Stirland y installa une nouvelle garnison malgré les sommes colossales que ces opérations coûtèrent. Comme pour ridiculiser ces efforts, Mannfred enleva la place forte en une seule nuit. Au soleil couchant, le vampire invoqua les esprits des victimes de Konrad. La main glacée de ces spectres prit bien des vies cette nuit-là, et les rares survivants s'enfuirent ou se rendirent avant que le premier rayon de soleil frolât les créneaux.

Depuis, Fort Oberstyre a connu plusieurs tentatives de reconquête, mais les meilleurs prêtres de Morr sont impuissants à exorciser les esprits qui règnent sur les lieux. Des garnisons entières se sont jetées du haut des remparts plutôt que de passer une nouvelle nuit d'horreur dans ses chambres hantées, et le lieu reste un grave péril pour les voyageurs des routes de l'ouest, qui tentent de s'y réfugier lors des nuits de tempête.

Le Bois de la Famine

De toutes les forêts de Sylvanie, le Bois de la Famine est la moins habitée et la plus crainte par les autochtones. Il s'agit d'un labyrinthe hanté de bruyères et de fagnes dans lequel les inconscients sont rapidement pris au piège. Ceux qui s'y aventurent ne reviennent pas, mais sont condamnés à errer sous les frondaisons difformes pendant des semaines, jusqu'à ce que l'égarément, la soif et la faim les rendent fous et les poussent à s'entre-tuer pour dévorer la chair et boire le sang de leurs camarades. Cela fait des siècles que cette forêt avale ses victimes, et plusieurs tribus de goules y ont élu domicile.

À la lisière sud du Bois de la Famine se dresse le Château Templehof, jadis le domaine de la Comtesse Emmanuelle. Cette cousine de Konrad von Carstein lutta contre les nains lors du célèbre Siège du Crépuscule. Des sortilèges faisaient baigner sa forteresse dans une pénombre perpétuelle, et les nains se battirent pendant des mois dans l'obscurité, succombant peu à peu aux assauts des prédateurs nocturnes et des serviteurs de la comtesse. Le château finit toutefois par tomber, et les nains gravèrent des runes de pouvoir sur les lieux pour en chasser la magie noire. Mais l'efficacité de ces runes semble s'être estompée, certaines ont disparu et d'ignobles choses se réveillent au sud du Bois de la Famine, guidées par une intelligence maléfique.

Hel Fenn

Seul le Château Drakenhof est plus tristement célèbre que les marais de Hel Fenn, qui ont l'honneur douteux d'accueillir la plus grande concentration de zombies de la région. Jadis, les hommes qui tiraient leur pitance de la terre y inhumaient leurs morts. Lorsque tomba l'averse de malepierre, Hel Fenn bouillit et fuma avant de libérer une légion de morts des temps anciens. Des cadavres chancis s'extirpèrent de la boue pour envahir des villages entiers, leurs habitants enlevés par des zombies couverts de fange et de roseaux.

C'est à Hel Fenn que Mannfred se replia lorsque sa campagne échoua, c'est au milieu de ces marécages qu'il fit face à ses poursuivants. Alors que l'armée impériale pataugeait dans la vase, des mains émergèrent de l'eau pour noyer les soldats. La nuit, des feux follets attiraient les sentinelles vers une tombe boueuse. Un quart des soldats périt dans les marais de Hel Fenn avant même que la bataille s'engage. Presque autant désertèrent lorsque leurs camarades disparus les attaquèrent à la faveur de la nuit. Même après la défaite de Mannfred, des centaines des soldats qui avaient survécu à la bataille ne sortirent jamais de Hel Fenn. Piégées par la magie noire libérée pendant les combats, ces âmes errent encore dans les marécages sous la forme de zombies, de véritables fruits gâtés attendant d'être ramassés : Hel Fenn reste le domaine favori des vampires et des nécromanciens qui souhaitent renforcer leurs armées avec les victimes des lieux.



La Rivière Charnier

La Rivière Charnier est une portion du Bief de l'Aver qui forme une frontière écœurante entre le sud de la Sylvanie et l'Averland. En amont, les eaux de fonte des Montagnes du Bord du Monde traversent parfois des cimetières plus ou moins récents. Par quelque caprice du courant du Bief de l'Aver, les os et les membres déterrés par l'eau sont emportés jusqu'à une petite île située au sud-ouest du Bois des Goules. Là, le lit du cours d'eau est jonché d'os polis par le roulis de la rivière, ainsi que de membres décomposés et de têtes aveugles. Corrompue par de la poussière de malepierre, la Rivière Charnier abrite des poissons mutants qui se nourrissent des cadavres jusqu'à devenir des monstres carnivores. Rendus fous par l'odeur de la chair, ces poissons mutants vont, dit-on, jusqu'à bondir hors de l'eau pour s'en prendre aux voyageurs, aussi même les pêcheurs les plus chevronnés évitent avec soin la Rivière Charnier !

La malepierre infecte également les cadavres, qui parfois se lèvent de leur tombeau liquide. Ces zombies parés d'algues grises et couverts de morsures de poisson se hissent sur la berge pour embusquer les voyageurs. Des squelettes enveloppés de limon arpentent inlassablement les bords de la route de la rivière. Lors des attaques de Konrad von Carstein sur l'Averland, les nécromanciens prirent le contrôle des morts-vivants de la Rivière Charnier pour les envoyer contre les villes et les villages des environs, où ils répandirent chaos, terreur et maladie et préparèrent l'implacable avancée du vampire.

LA LIGNÉE DE SANG

-2500

Apogée de la civilisation nehekharienne. À leur mort, les prêtres-rois sont inhumés dans d'immenses pyramides.

-2000

Naissance de Nagash.

-1968

Un groupe de naufragés elfes noirs est capturé sur les côtes de Nehekhar et amené à Nagash, alors haut prêtre de Khemri. Celui-ci les force à lui enseigner la magie noire, et s'avère un élève doué.

-1950 à -1750

Nagash prolonge sa jeunesse en distillant l'Élixir de Vie avec du sang humain. Il initie certains nobles, dont l'espérance de vie ne tarde pas à dépasser largement celle des mortels ordinaires.

Nagash assassine le prêtre-roi de Khemri et s'empare du pouvoir. Il ordonne ensuite la construction de la Pyramide Noire, un des plus grands monuments jamais bâti de main d'homme, qui dépasse même en hauteur la Grande Pyramide de Khemri.

-1750 à -1600

Les prêtres-rois forment une alliance pour vaincre le Grand Nécromancien. Après presque un siècle de conflits, la puissance de Nagash est brisée et il doit s'enfuir vers le nord. Neferata, la reine de Lahmia, vole en secret un de ses livres.

-1520

Neferata parvient à créer une version imparfaite de l'Élixir de Vie. Bien que celui-ci lui octroie l'immortalité, la reine de Lahmia devient assoiffée de sang humain. Sa malédiction ne tarde pas à se répandre à d'autres nobles, créant ainsi les premiers vampires.

-1500 à -1350

Nagash ordonne à ses esclaves morts-vivants de creuser des tunnels sous le Pic Dolent, et fonde la citadelle de Nagashizzar. Des tribus d'humains primitifs se mettent à vénérer Nagash et à dévorer des cadavres, et régressent jusqu'à donner naissance à la race des goules.

env. -1200 à -1170

Les dirigeants de Lahmia apprennent la survie de Nagash et envoient des émissaires auprès de lui. Des rumeurs concernant les cultes déviants de Lahmia arrivent aux oreilles des autres prêtres-rois, qui attaquent la cité et en chassent ses maîtres vampires.

-1163 à -1152

Nagash déclare la guerre aux prêtres-rois. Les vampires mènent ses armées aux côtés d'autres créatures mortes-vivantes. Nehekhar est unie sous la bannière du Roi Alcadizaar, et ses armées repoussent le premier assaut de Nagash. Seul le vampire W'soran reste auprès de Nagash et fait face à la colère de son maître, tandis que ses congénères s'enfuient pour y échapper.

Nagash libère une terrible épidémie sur les terres. Ses morts-vivants y sont bien évidemment immunisés tandis que les habitants de Nehekhar meurent par millions. Nagash lève alors une immense armée et envahit les terres des prêtres-rois. Alcadizaar est capturé et ramené enchaîné auprès de Nagash afin qu'il le torture éternellement.

-1151

Le Grand Rituel. Après avoir consommé des quantités prodigieuses de malepierre, Nagash entame le Rituel de l'Éveil. Sentant le danger qui les guette, les skavens du Pic Dolent libèrent Alcadizaar, qui abat Nagash et s'enfuit avec sa Couronne de Sorcellerie.

-1150

W'soran quitte Nagashizzar avec une cabale des plus puissants sorciers de Nagash, et l'un des grimoires du Grand Nécromancien.

-1147

Le cadavre d'Alcadizaar est découvert par Kadon, qui lui arrache la Couronne de Sorcellerie. Possédé par l'esprit de Nagash, le chaman fonde la cité de Mourkhaim — qui signifie littéralement "lieu de mort" — sur la sépulture d'Alcadizaar.

-1122

W'soran accorde le baiser de sang à ses apprentis afin que ces derniers puissent l'aider à poursuivre ses recherches pour l'éternité.

-1020

Ushoran arrive à Mourkain, attiré par la Couronne de Sorcellerie. Il renverse Kadon, devient le maître de la ville et fonde le royaume de Strigos.

env. -600

Vorag Dents Sanglantes unifie les tribus de goules qui rôdent sous le Pic Dolent et devient le premier et unique roi des goules. Son armée, indisciplinée mais fort nombreuse, massacre la tribu gobeline du Nuage Rouge. Les survivants sont asservis et forcés de construire la Forteresse de Vorag à l'est de la Plaine des Os. Vorag s'en prend ensuite aux gobelins de la Sorcière Grise, qui se replient vers leur repaire des montagnes. Durant le siège, Vorag est tué par un trait de baliste bien ajusté. Privées de chef, les goules défontent et reviennent au Pic Dolent. La Forteresse de Vorag est abandonnée et tombe en ruine.

-326

La forteresse naime du Pinnacle d'Argent est envahie par les troupes de Neferata, ancienne reine de Lahmia.

-250

Le royaume de Strigos atteint son apogée. Ushoran appelle tous les vampires du Vieux Monde à le rejoindre. Neferata refuse et plaide pour l'existence secrète des vampires. Elle use de son influence pour pousser les hommes des régions voisines à attaquer Strigos.

-223

Melkhior, l'un des élèves de W'soran, tue son mentor et vole le Livre de Nagash dans sa bibliothèque.

env. -200

Strigos est mise à sac par des peaux-vertes commandés par Garsnag Dent Kassée. Ushoran est détruit par le chaman orque Zael Rouge. Les vampires Striges survivants sont chassés et dégénèrent peu à peu en rois goules.

15

Nagash revient pour reconstruire son royaume des morts. Il attaque l'Empire de Sigmar, tout juste fondé, et plusieurs vampires reviennent de leur exil pour assister le seigneur liche. Nagash est tué par l'homme-dieu, et les vampires repartent vers leurs cachettes, poursuivis par les guerriers de Sigmar.

253

Abhorash tue un dragon dans les Montagnes du Bord du Monde et boit son sang, ce qui le délivre de la Soif. Ses suivants s'éparpillent dans tout le monde connu pour accomplir le même exploit.

876

Des pillards nordiques en route vers la Lustrie capturent un vaisseau marchand de l'Empire et embarquent sans le savoir le corps du vampire Luthor Harkon. Lorsque le navire accoste en Lustrie, son équipage a été transformé en morts-vivants. Luthor provoque des naufrages et ressuscite les marins, créant une flotte de pirates zombies qui terrorise la côte ouest du continent, laquelle est rebaptisée Côte des Vampires.

1111

La Mort Noire libérée par les skavens a raison des trois quarts de la population impériale. Les hommes-rats émergent de leurs tunnels et occupent le pays. En Sylvania, le nécromancien Vanhal lève une immense armée de morts-vivants composée de victimes de la peste et retourne contre les envahisseurs.

1112 à 1124

Vanhal construit la forteresse de Vanhaldenschloss et fonde un puissant empire mort-vivant. Au fil de la décennie qui suit, Vanhal, l'Empereur et les skavens se font mutuellement la guerre. Les combats cessent lorsque Vanhal est assassiné et sa horde annihilée. Les skavens, affaiblis par les combats, sont défaits et repoussés en terre par le Comte Mandred Tueur de Skavens.

1207 à 1244

Les recherches nécromantiques de Dieter Helsnicht sont révélées et il est chassé de Middenheim. Il s'enfuit dans la Forêt des Ombres, où il lève une vaste armée de morts-vivants, et attaque l'Empire. Il massacre une première force impériale, mais est défait à la Bataille de Beeckerhoven par une alliance d'impériaux et de Kislévites. Le corps de Dieter ne sera jamais retrouvé.

1454

Le duc d'Aquitaine revient des croisades sous la forme d'un vampire. Rebaptisé le Duc Rouge, il est finalement défait aux Champs de Ceren et son corps est placé dans un tombeau magique.

1681

La Nuit des Morts sans Repos. Nagash revient à la vie 1 666 ans après sa défaite des mains de Sigmar. Pendant une nuit, dans tout le Monde Commu, les morts s'éveillent et foulent la terre, répandant la terreur parmi les vivants. De nombreux vampires sortent de leur cachette et en profitent pour guerroyer afin d'étendre leurs domaines. Des villes entières sont rayées de la carte avant que cette nuit de terreur prenne fin.

1797

Vlad von Carstein devient le premier comte vampire de Sylvanie en épousant la comtesse Isabella von Drak. Les deux siècles suivants voient les dernières familles aristocratiques de la région être infectées par le fléau du vampirisme.

1887

Walach Harkon arrive au Fort du Sang et défait ses meilleurs guerriers en une nuit. Il tue les faibles, mais épargne ceux qu'il juge digne de devenir des vampires, fondant l'Ordo Draconis, appelés Chevaliers de Sang ou Dragons de Sang par le peuple superstitieux de l'Empire.

1932

Le Duc Rouge est libéré par ses disciples et attaque une fois encore l'Aquitaine. Son armée est battue pour la deuxième fois aux Champs de Ceren, et le Duc Rouge va se réfugier dans la Forêt de Chalons.

1946

Le Fort du Sang est assiégé par une armée levée au sein de plusieurs provinces impériales. Walach Harkon et plusieurs de ses suivants parviennent à échapper à leurs poursuivants.

2000

Un météore de malepierre détruit la cité de Mordheim. Vlad von Carstein envoie ses agents récupérer des éclats de cette pierre magique pour renforcer ses pouvoirs.

2010

Les Guerres des Comtes Vampires commencent avec la dévastation de l'Ostmark par Vlad von Carstein. Des armées de morts-vivants rôdent entre le Stirland et la frontière nord.

2014 à 2015

Vlad attaque Middenheim et est tué par Jerek Kruger, Grand Maître des Chevaliers du Loup Blanc. Vlad revient à Middenheim moins d'un an plus tard et massacre Kruger et la plupart de ses chevaliers.

2051

Vlad von Carstein est tué lors du siège d'Altdorf, et Isabella se suicide plutôt que d'affronter l'éternité sans lui. Les comtes vampires s'entre-déchirent et l'armée de Vlad se sépare en plusieurs forces indépendantes.

2058

Konrad von Carstein conduit une armée de revenants dans le Moot et ravage plusieurs villages. Il doit revenir en Sylvanie lorsque Hans von Carstein s'installe au Château Drakenhof et se proclame souverain de toute la province.

2094

Mannfred von Carstein quitte la Sylvanie pour se rendre dans le sud. Konrad von Carstein entame son règne sanglant sur la province.

2100

Les ravages de Konrad sont stoppés par une alliance des armées du Stirland, de Marienburg et du Reikland, appuyées par des nains envoyés par le Haut Roi de Karaz-a-Karak. Après la Bataille des Quatre Armées, le Comte Helmut est presque élu empereur, mais l'on se rend compte qu'il s'agit en fait d'un zombie contrôlé par Konrad.

2108 à 2121

Les morts-vivants de Sylvanie continuent d'accabler l'Ostmark et le Stirland, mais Konrad lui-même se fait rare. Lorsque le Comte Sanglant dirige en personne ses armées, plusieurs attaques téméraires voient les morts-vivants essuyer de lourdes pertes. Konrad est finalement défait par les armées de l'Empire et des Nains à la bataille de la Lande Lugubre. Il est tué par le nain Grufbad et le Comte Électeur Helmar.

2122

Mannfred revient en Sylvanie et prend la tête des von Carstein sans rencontrer d'opposition. Il commence à fomenter des alliances avec des vampires hors de Sylvanie, y compris la Sororité du Pinnacle d'Argent.

2124 à 2145

Les forces de l'Empire et les morts-vivants de Mannfred livrent une douzaine de batailles dans le but de prendre l'avantage. Après deux décennies de combats sporadiques, Mannfred est finalement repoussé jusqu'en Sylvanie.

2132

En plein hiver, Mannfred von Carstein lance une attaque surprise contre l'Empire alors que le pays subit les affres d'une nouvelle guerre civile. Il réussit presque à enlever Altdorf, mais est contré par le Grand Théogoniste de Sigmar, Kurt III.

2145

Déterminées à mettre fin à la menace vampirique une fois pour toutes, les différentes factions de l'Empire s'unissent et, avec l'aide d'alliés nains, purgent les sombres forêts de Sylvanie. Mannfred est rattrapé à Hel Fenn, où il est vaincu et son armée détruite.

2300

Le Duc Maldred de Moussillon succombe à la Fièvre Rouge et la cité périlite. Aucun successeur ne vient réclamer le château ou les terres, et des morts-vivants errent parmi les ruines.

2304 à 2305

Les forces de l'Ostmark livrent plusieurs batailles contre les forces de Waldakir Rahitep. Le vampire est occis par le Capitaine Stefan von Kessel.

2491

Heinrich Kemmler, le Lichemeister, découvre le tumulus du redoutable Krell et ressuscite le champion du Chaos. Prenant la tête d'une puissante horde de morts-vivants, ils descendent des Montagnes Grises pour attaquer la Bretagne. Après une âpre bataille à l'Abbaye de la Maisontaal, leur armée subit de lourdes pertes et doit se replier vers les Montagnes Grises.

2505

Le poète et aventurier Félix Jaeger prétend avoir rencontré Mannfred von Carstein au château Drakenhof.

2506 à 2518

En une répétition ironique d'événements bien plus anciens, Zacharias, l'apprenti de Melkhor, tente de dérober le Livre de Nagash à son maître. Melkhor chasse Zacharias et le poursuit d'un bout à l'autre des Monts du Milieu. Zacharias tue un dragon noir et utilise sa carcasse ranimée comme monture pour retourner à la tour de Melkhor et défaire son ancien maître.

2512

Des goules ravagent le Stirland.

2520

Des rumeurs prétendent que le château Drakenhof est de nouveau habité. Le Grand Théogoniste Volkmar envoie le répurateur Gunther Stahlberg. Une fois que celui-ci a pénétré en Sylvanie, il ne donne plus signe de vie.

env.2522

Nyklaus von Carstein, fatigué des rivalités de ses frères vampires, utilise la magie de l'ombre pour téléporter son château dans la sinistre mer nommée le Cimetière du Galion. Il prend alors le titre de Comte Noctilus, Terreur des Mers et Amiral de la Redoutable Flotte Maudite. Il est traqué et tué dans son repaire par une confédération de rois pirates menée par le Capitaine Roth.

2522

Des rumeurs parcourent le Stirland. Elles racontent que le château Drakenhof est de nouveau l'ancre de morts-vivants. Des cris résonnent dans la nuit et des gens disparaissent. Les répurateurs s'inquiètent tandis que le nom de Nagash est de plus en plus souvent prononcé dans le Vieux Monde.





BESTIAIRE DES COMTES VAMPIRES

Les vampires du Vieux Monde cherchent à mettre sous leur coupe toutes les âmes de la terre. Mourir revient à se soumettre à leur pouvoir. Les généraux de l'empire ont coutume de dire que la nuit est au plus sombre juste avant l'aube, les prêtres-guerriers de Sigmar clament que l'espoir renaît toujours. Cependant, ils ignorent les intrigues des immortels. Les vampires sont patients et machiavéliques, et complotent pour conquérir les domaines des vivants en usant d'une sorcellerie antique et corrompue. S'ils parvenaient un jour à leurs fins, les rayons du soleil seraient étouffés par une nuit sans fin, et l'âge des hommes céderait la place à celui des morts. Le monde deviendrait une nécropole hantée par des cadavres chargés de satisfaire les moindres caprices de leurs maîtres vampires.

Puisque la mort est inévitable, comment les vivants peuvent espérer l'emporter ?

Cette section détaille tous les héros, troupes, monstres et machines de guerre des comtes vampires. Vous y trouverez leur historique, leur profil de caractéristiques et leurs règles pour les jouer dans votre armée, ainsi que celles des Arcanes Vampiriques et des objets magiques des seigneurs de la non-vie.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Cette page vous présente les règles qui s'appliquent à toute l'armée ou tout au moins à plusieurs de ses unités. Elles sont indispensables au fonctionnement de l'armée des comtes vampires. Les règles spéciales qui ne s'appliquent qu'à une ou deux unités sont décrites dans leurs entrées.

MORT-VIVANT

Les créatures qui composent une armée des comtes vampires ne sont pas toutes mortes, mais toutes sont liées par la volonté et les pouvoirs de leurs sorciers.

Toutes les unités de *Morts-vivants* sont *Indémoralisables*, *Instables* et causent la *Peur* (voir le livre de règles de Warhammer). En outre, une unité de *Morts-vivants* ne peut pas effectuer de marche forcée, à moins qu'elle se trouve dans un rayon de 12 ps autour du Général (ou qu'elle suive la règle spéciale *Vampirique*). De plus, lorsqu'une unité de *Morts-vivants* est chargée, elle ne peut que Tenir sa Position.

LES GÉNÉRAUX DE LA NON-VIE

Toute armée de Comtes Vampires est poussée en avant par la volonté de son Général. Le Général de votre armée doit être un sorcier. S'il peut choisir son domaine de magie, il doit prendre les Arcanes Vampiriques (voir page 60).

Mort du Général

Si le général d'une armée de comtes vampires est tué, les liens magiques qui animent son armée se dissipent, et ses troupes tombent lentement en poussière. Cependant, la destruction totale de la horde peut être évitée si un autre sorcier est présent pour maintenir le flux de magie noire.

À la fin de la phase de jeu où le Général est tué et au début de chaque tour suivant des morts-vivants, toutes les unités mortes-vivantes amies de la table doivent effectuer un test de Commandement. Si le test est raté, l'unité perd un nombre de Points de Vie égal à la différence entre le résultat obtenu et son Cd, sans aucune sauvegarde d'aucune sorte autorisée. Ces blessures sont réparties comme des attaques de tir.

Si au début de n'importe quel tour suivant la mort du Général, vous avez un ou plusieurs sorciers amis sur la table pratiquant les Arcanes Vampiriques, aucune unité de l'armée n'a besoin de passer ce test de Commandement, car les pouvoirs du sorcier prennent le relais de ceux de son défunt maître.

Exemple: Le Général de l'armée (un seigneur vampire) est détruit lors de la phase de Tir de l'ennemi. À la fin de cette phase, une unité de zombies (Cd 2) doit passer un test de Commandement et obtient 7. L'unité perd donc 5PV. Au début du prochain tour des zombies, un nécromancien pratiquant les Arcanes Vampiriques se trouve sur la table, les zombies n'ont donc pas besoin de passer de test de Cd.

Cependant, au début du tour suivant des zombies, le nécromancien a été éliminé et il n'y a aucun sorcier ami sur la table pratiquant les Arcanes Vampiriques. Les zombies doivent donc passer un autre test de Commandement. Cette fois, ils obtiennent un résultat de 3 et perdent donc 1PV de plus.

GRANDE BANNIÈRE

Les bannières ensorcelées des comtes vampires condensent les vents nécromantiques et revigorent les morts-vivants. En plus des règles normales d'une grande bannière, les unités de *Morts-vivants* dans un rayon de 12 ps perdent 1PV de moins que prévu à cause de la règle *Instable* ou lorsqu'elles subissent des blessures en raison de la mort du Général.

Exemple: Une unité de zombies perd 6PV à cause de la règle Instable parce qu'elle perd un combat. Comme elle se trouve dans un rayon de 12ps de sa grande bannière, 5 zombies sont éliminés.

VAMPIRIQUE

Bien que la magie noire soit essentielle à la subsistance des vampires, ces derniers sont si puissants qu'ils sont presque insensibles aux sorts qui asservissent les autres morts-vivants, et n'ont pas besoin de la volonté d'un nécromant pour exister.

Une figurine *Vampirique* ne perd jamais de PV à cause de la destruction du Général, et peut effectuer des marches forcées (ainsi que sa monture) si elle n'a pas rejoint une unité n'ayant pas la règle *Vampirique*.

RESSUSCITER LES GUERRIERS TOMBÉS

Certains sorts et objets magiques peuvent restaurer les Points de Vie perdus et même ressusciter les guerriers d'une unité de *Morts-vivants*. Si la cible est une figurine seule, comme un personnage ou une charrette macabre, elle ne peut jamais dépasser la valeur de PV de son profil. Si la cible est constituée de plusieurs figurines, les Points de Vie sont restaurés dans un ordre strict. Le champion est ressuscité en premier, puis le musicien (les porte-étendards ne sont jamais ressuscités; lorsqu'ils sont tués, leur bannière tombe en poussière), en déplaçant les figurines ordinaires au premier rang. Dans le cas des figurines dotées de plusieurs PV, toutes les figurines de l'unité sont d'abord soignées avant d'en ressusciter. Les figurines sont ajoutées au premier rang jusqu'à ce qu'il en compte cinq (ou trois s'il s'agit d'infanterie monstrueuse), puis elles peuvent être ajoutées au premier rang ou au rang arrière. Si l'unité a déjà plus d'un rang, les figurines sont ajoutées au dernier rang.

Les figurines ressuscitées ne peuvent jamais déplacer les unités ennemies. S'il n'y a pas assez de place, ou si vous n'avez pas assez de figurines en réserves, celles qui ne peuvent être ajoutées sont perdues.

Généralement, une unité ne peut pas dépasser sa taille initiale, même si certains pouvoirs, sorts et règles spéciales peuvent faire exceptions. À moins que le contraire soit clairement précisé, les sorts et les objets magiques qui restaurent des PV perdus ne peuvent pas soigner les personnages ou leurs montures. Si un personnage a rejoint une unité, seule cette dernière récupère des PV perdus précédemment.

VAMPIRES

Les vampires sont des créatures non mortes incroyablement puissantes. Contrairement à la plupart des morts-vivants, ils ont conservé leur intellect et leur volonté, et du coup leurs ambitions et leurs désirs. C'est d'ailleurs cela qui les rend si dangereux, car ils continuent ainsi à apprendre et à évoluer, et jouissent de l'éternité pour parfaire leurs talents et mûrir leurs plans. Un vampire est pour l'essentiel un être égoïste, animé des buts qu'il possédait de son vivant. Les plus primitifs n'existent que pour satisfaire leur soif de sang, d'autres, comme les Nécrarques, visent la maîtrise des arts nécromantiques, tandis que les Lahmianes recherchent la possession d'immenses richesses.

Les vampires n'ont pas d'apparence prédéterminée, outre leur forme globalement humanoïde. La plupart peuvent passer pour des humains. Certains perfectionnent d'ailleurs ce mimétisme, et savent cacher leur nature bestiale sous un vernis de noblesse aristocrate. Ils affichent parfois un charme ténébreux, ou une beauté surnaturelle, mais seuls ceux qui se nourrissent convenablement et régulièrement peuvent maintenir cette façade d'humanité pour de longues périodes. Mais malgré tous ces artifices, les vampires restent des choses mortes sans souffle ni battement de cœur. Le fait de conserver une apparence agréable mobilise en outre une partie de leur énergie, si bien que lorsqu'un vampire succombe à la colère ou à la pression, son véritable visage apparaît parfois. Certains d'entre eux ne font d'ailleurs aucun effort pour dissimuler leur nature impie. Ces créatures savourent la décrépitude et l'ignominie de leur existence. Leur peau a pelé, leurs crocs dépassent de leur bouche et leurs ongles sont des serres jaunies. L'odeur de la poussière, de la viande avariée et du sang caillé s'accroche à eux comme un linceul.

Mais la plus grande malédiction que porte l'héritage de Neferata est qu'un vampire ne peut pas vivre de nourriture et de boissons ordinaires, mais doit ingérer du sang frais pour se sustenter. Chez les plus jeunes vampires, cette soif rouge est toute-puissante, ce qui les rend téméraires et en fait des proies faciles pour les répurgateurs. Certains n'arrivent même jamais à surmonter leurs instincts prédateurs. Mais la plupart des vampires apprennent à se nourrir selon des quantités de plus en plus réduites, jusqu'à n'avoir plus besoin de sang qu'une poignée de fois par décennie.

Les pouvoirs d'un vampire croissent avec son âge. Ses capacités nécromantiques s'affinent également, à la fois de façon naturelle et par l'étude. Un vampire qui vieillit est de plus en plus en phase avec la magie noire et devient capable d'appeler des créatures telles que les loups et les chauves-souris, voire d'adopter la forme de ces animaux. D'autres peuvent hypnotiser les mortels d'un simple regard. Si le vampire a des affinités avec la magie, ses pouvoirs nécromantiques pourront être améliorés par l'étude et la pratique de son art. Alors que les années deviennent des décennies, ils deviennent physiquement plus forts, mais beaucoup perdent aussi toute trace de santé mentale lorsque les décennies deviennent des siècles.

Les vampires craignent la lumière du jour depuis la naissance de leur engeance suite aux expérimentations de Nagash. Ainsi, lorsqu'ils partent en guerre, ils invoquent d'immenses nuages noirs ou des nuées de chauves-souris qui voilent la lueur de l'astre. L'effet psychologique de ces ténèbres surnaturelles est



redoutable. Au combat, les vampires les plus belliqueux sont accompagnés par une garde rapprochée d'élite et cherchent à engager les commandants adverses. Le dédain qu'ils éprouvent à l'égard de leurs adversaires se lit sur leur visage pâle et cadavérique. D'autres préfèrent se charger eux-mêmes du commandement de leurs séides plutôt que le laisser à leurs acolytes, et déclenchent des sorts terrifiants. Dans tous les cas, un guerrier suffisamment fou pour affronter un vampire au corps à corps le paiera de sa vie, lorsque la lame de l'immortel l'éventrera et que ses crocs se planteront dans sa chair.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur Vampire	6	7	5	5	5	3	7	5	10
Vampire	6	6	4	5	4	2	6	4	7

TYPE DE TROUPE: Infanterie (Personnage).

MAGIE: Les vampires et les seigneurs vampires sont des sorciers qui utilisent les Arcanes Vampiriques (voir page 60), le domaine de la Mort ou le domaine des Ombres.

RÈGLES SPÉCIALES: Mort-vivant, Vampirique.

La Soif Rouge: Lorsqu'un personnage suivant cette règle tue un ou plusieurs ennemis au corps à corps, lancez 1D6 à la fin de la phase de Corps à Corps: sur un résultat de 6, le personnage récupère 1PV perdu précédemment.

NÉCROMANCIENS

Les nécromanciens figurent parmi les sorciers les plus abhorrés, car ils ont échangé leur humanité contre le pouvoir de ressusciter les morts afin qu'ils s'attaquent aux vivants. Aussi étrange que cela puisse paraître, ces êtres dépravés ont passé ce pacte de leur plein gré et sont obsédés par l'idée de se venger de leurs persécuteurs en les transformant en pantins morts-vivants qui leur obéiraient au doigt et à l'œil.

L'étude de la nécromancie est, fort logiquement, le domaine des hommes. Les elfes, vivant pendant des siècles, n'éprouvent pas le besoin de prolonger leur existence ; les nains n'ont quant à eux aucune aptitude à la magie. Les peaux-vertes n'ont qu'un concept très réduit de leur propre mortalité, et ne craignent pas la mort de la même façon que les humains. Les skavens sont bien trop absorbés par la poursuite de leurs propres machinations pour s'intéresser à ce sujet. Par conséquent, seuls les hommes se consacrent pleinement à la nécromancie et font le premier pas sur la route qui les conduira à une parodie d'éternité, ou à une servitude éternelle. Les individus qui se tournent vers la nécromancie ne sont pas toujours maléfiques, du moins pour commencer. Beaucoup sont certes animés d'obsessions démentes et contre-nature, car qui d'autre s'intéresserait à un art si corrompu ? Il en est cependant qui ne cherchent qu'à accroître leurs connaissances ou à sauver leur vie ou celle d'un être cher. Mais s'ils ne sont pas intrinsèquement corrompus au début de leur voyage, quelque chose dans leurs études sacrilèges finit toujours par les envoyer sur un chemin bien ténébreux. Peut-être est-ce l'horreur qu'ils

inspirent à leurs concitoyens, ou bien le contact de la magie noire ? Quoi qu'il en soit, l'homme qui s'engage sur la voie de la nécromancie finit toujours par y perdre sa santé mentale.

L'étude de la nécromancie est voilée de mystère. L'aspirant doit, pour apprendre son art, devenir l'étudiant d'un autre nécromancien ou d'un vampire, à moins qu'il ne puisse acquérir un livre interdit tel que le *Liber Mortis* ou l'un des neuf Livres de Nagash. C'est pour cette raison que de nombreux nécromanciens se retrouvent à servir un vampire, espérant apprendre de ces maîtres de la mort.

Pour la plupart, entrer au service d'un vampire revient à devenir son esclave pour l'éternité, car ce sont des créatures vaniteuses qui répugnent à libérer leurs dévoués serviteurs. En outre, trouver un vampire pour tuteur n'est pas sans difficulté. Une grande partie des nécromanciens qui ont cherché à apprendre d'un vampire l'ont servi de façon plus terre à terre, sous la forme d'un corps réanimé, d'un repas sur le pouce ou d'ingrédients pour un enchantement délicat. En raison de la mauvaise réputation des vampires, de nombreux apprentis estiment plus sûr de chercher le savoir dans les livres, mais ceux-ci recèlent leur propre péril.

En effet, il n'existe aucune garantie que les rituels qui y sont décrits soient efficaces. Certains sont simplement sans effet, d'autres peuvent avoir des conséquences imprévues, comme lorsque le célèbre Jacques de Noirod ressuscita tous les morts du cimetière de Moussillon et se rendit compte qu'il était incapable de les contrôler. Possédés d'une faim inhumaine, les zombies dévorèrent le nécromancien puis se répandirent dans les rues de la ville. Après s'être nourris de centaines de paysans, de marchands et de soldats, les morts-vivants furent finalement détruits par les troupes du roi de Bretonnie.

Plus un homme s'aventure sur la voie de la nécromancie, plus il se détache de ses racines mortelles. Sa quête morbide l'amène à ressembler de plus en plus aux choses qu'il essaye de contrôler. Les nécromanciens les plus érudits semblent aussi morts que vivants : le corps ravagé par la magie noire, l'esprit détruit par les horreurs qu'il a vues, un nécromancien est souvent plus proche des morts que des vivants.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Maître Nécromancien	4	3	3	3	4	3	3	1	8
Nécromancien	4	3	3	3	3	2	3	1	7

TYPE DE TROUPE : Infanterie (Personnage).

MAGIE : Les nécromanciens et les Maîtres Nécromanciens sont des sorciers qui utilisent les Arcanes Vampiriques (page 60) ou le domaine de la Mort.

RÈGLE SPÉCIALE : Mort-vivant.

AMÉLIORATION

Maître des Morts : Le nécromancien peut utiliser l'*Invocation de Nehek* pour augmenter la taille d'une unité de guerriers squelettes au-delà de sa valeur initiale.

ROIS REVENANTS

Le Vieux Monde est parsemé de cairns et de tumulus abritant la dépouille des ancêtres des hommes. Les cultures qui vivaient jadis dans ce qui est maintenant l'Empire ensevelissaient leurs chefs dans des tombeaux situés dans des tertres, dans des clairières ou sur des sommets. Des sorts de protection étaient jetés sur ces tombes, afin de les protéger des profanateurs et des charognards. Des runes primitives étaient gravées sur leur linteau, et des amulettes étaient suspendues à leur mur. Le fait que certains de ces fétiches soient encore à l'endroit où on les a jadis disposés témoigne de la puissance magique qu'ils contiennent, bien que beaucoup aient été dérobés, désacralisés ou détruits par les serviteurs des comtes vampires. D'autres sont irrémédiablement corrompus par les énergies surnaturelles qui inondent les terres, et arborent désormais des symboles impies et des icônes funestes.

Mais dans plusieurs de ces tombes, le silence a été violé. Certaines ont été bâties en des lieux où la magie noire se concentre. Dans ces endroits maudits, les morts ne reposent pas en paix, et leur âme se retrouve piégée entre le monde des mortels et l'au-delà. Lorsque les vents de magie noire soufflent en bourrasque, les anciens seigneurs de guerre sortent de leur tombeau sous la forme de rois revenants, les yeux luisant d'une lumière surnaturelle. Même les rois d'antan qui reposent dans des cryptes relativement sûres ne jouissent pas toujours du repos auquel ils aspirent. Nécromanciens et vampires brisent les sceaux des anciens cairns et usent de leurs pouvoirs pour ressusciter le mort et l'asservir à leurs desseins.

Les chefs des anciennes tribus étaient inhumés avec tout leur équipement guerrier, pectoral de bronze poli et casque ailé. Les chamans de la tribu plaçaient également les meilleures épées ou haches entre les mains des cadavres une fois qu'ils avaient été couchés sur une dalle. Les murs étaient ensuite peints de scènes de la vie du chef, de façon à lui rappeler, s'il venait à se réveiller, ses hauts faits et ses victoires.

Dans les montagnes des Voûtes, les tribus primitives continuent d'enterrer leurs morts à la façon des hommes du passé. Ils assoient le cadavre de leur souverain dans une caverne s'ouvrant en direction du levant, entouré de ses maigres richesses. Chaque année, les hommes de la tribu reviennent rendre hommage à leur roi, et chaque année, certaines dépouilles ont disparu. Ces morts qui marchent parcourent de nouveau les terres, leurs cadavres vêtus de robes majestueuses soumis aux caprices des seigneurs de la nuit.

Les rois revenants sont des morts-vivants extrêmement puissants, et sont presque aussi difficiles à détruire que les vampires. Parcourues de magie noire, les armes d'un roi revenant luisent d'une énergie néfaste. La moindre blessure infligée par un glaive ou une lance risque d'absorber la vitalité de sa victime, ou de traverser ses os avec une facilité déconcertante. Les rois revenants sont des morts-vivants implacables, presque aussi difficiles à détruire qu'un vampire. Sous leur armure antique, leur chair s'est desséchée, si bien que les coups de l'adversaire mordent rarement leur cible. C'est pour ces raisons qu'un vampire ressuscitera souvent un roi revenant pour brandir son étendard personnel au milieu des combats les plus féroces. Une telle mission est essentielle pour la stabilité magique de l'armée, c'est pourquoi elle est confiée aux trépassés les plus redoutables qui soient.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Roi Revenant	4	4	0	4	5	3	4	3	9

TYPE DE TROUPE : Infanterie (Personnage).

RÈGLES SPÉCIALES : Coup Fatal, Mort-vivant.

Le Heaume des Draesca

La tribu des Draesca vit près des mines du Marteau de Chêne, dans les montagnes du sud de la Sylvania. Lors de chaque couronnement, le nouveau roi est coiffé du Heaume des Draesca, un artefact qui accélère le vieillissement de son porteur. En effet, celui-ci jouit de sept années de vie avant de succomber enfin à la malédiction de la non-vie. Au cours de ce laps de temps, ses moindres volontés sont exaucées, car le heaume lui octroie le pouvoir de contrôler les morts aussi bien que les vivants. Chaque roi est ainsi déterminé à laisser sa marque dans l'histoire avant la fin de son règne, c'est pourquoi tous les sept ans les armées des Draesca mènent une campagne militaire contre les contrées environnantes, leurs armées étant composées de milliers de morts-vivants mais aussi des cadavres poussiéreux de tous les rois de cette dynastie maudite.

SPECTRES DES CAIRNS

Les spectres sont des créatures spectrales qui vivent d'ordinaire dans le royaume des rêves et qui hantent les cauchemars des hommes. Ils font partie des morts-vivants les plus redoutés, car ils ne peuvent être vaincus par la hache, l'épée ou la lance, et même la foi la plus inébranlable n'est pas assurée de parvenir à les bannir. Pire encore, le toucher glacial d'un spectre peut traverser les chairs pour enserrer le cœur de sa victime et la tuer net.

Avant la fondation des collèges de magie, l'homme ne connaissait pas grand-chose à la sorcellerie. Pendant des milliers d'années, les devins, guérisseurs et astrologues ont été vus avec suspicion et crainte, mais ces êtres étaient capables, par quelque heureux hasard, de manipuler les vents de magie avec une sécurité relative. Pour la plupart, la seule forme de magie envisageable était la sorcellerie, l'utilisation de la magie dans sa forme non divisée. Ces sorciers expérimentaient, et notaient leurs découvertes sur des tablettes de pierre ou des parchemins. Beaucoup ne se rendaient pas compte des dangers auxquels ils s'exposaient, pas plus que des ravages que pouvait faire la magie autour d'eux. Lentement, la sorcellerie les corrompit. Ces magiciens en vinrent à pratiquer la magie noire et prolongèrent leur existence de dizaines, voire de centaines d'années.

Il en fut cependant qui surent préserver leur esprit, mais non leur corps. La décrépitude s'empara de leur enveloppe charnelle et la rongea alors qu'ils cherchaient précisément à

la préserver. Privés de forme physique, ces sorciers devinrent des esprits errants, spectres ou fantômes. Alors que leur emprise sur le monde matériel s'estompait, la magie noire attirait leur âme vers des lieux de mort où ils demeuraient, se nourrissant de la douleur des endeuillés. S'ils ne vivaient plus, ils étaient incapables de mourir, et devinrent des ombres glaciales prisonnières entre deux mondes. Confinés dans le monde mortel des tombes et des galgals, vêtus de robes noires évoquant des visions de mort, ils devinrent des spectres.



Les spectres des cairns font partie des morts-vivants les plus dangereux. Ils n'ont pas de forme physique, cependant leur simple contact suffit à aspirer la vie des mortels. Leur présence seule emplit l'air de terreur, et la plupart de ceux qui les affrontent sont rendus fous de peur avant d'être tués. Ces créatures ont leur propre volonté, mais un vampire peut utiliser certains rituels pour les invoquer les lier à son service. Leur servitude rend ces esprits fous de rage, si bien qu'ils se ruent sur l'ennemi afin de dévaster ses rangs, dans l'espoir d'être libérés pour regagner leur antre, mais la seule façon de briser le rituel qui les emprisonne consiste à le réciter de nouveau à l'envers, syllabe après syllabe.

Les vampires se servent des spectres des cairns comme troupes de choc dans leurs armées. Ces créatures accompagnent au combat les autres unités de morts-vivants, leurs robes déchirées flottant dans les vents éthériques tandis que les flèches, les balles et les carreaux d'arbalète les transpercent sans effet. Insensibles aux boulets et aux flammes, ils se dirigent vers leur proie pour la faucher sans prononcer le moindre son.

Seules les armes enchantées ou la sorcellerie peuvent venir à bout d'un spectre. La peur qui s'empare des soldats lorsque la faux d'une de ces créatures commence sa sinistre moisson est telle que la plupart détalent sans demander leur reste ; de toute façon les attaques physiques ne peuvent rien contre de tels adversaires. Toutefois, les spectres restent des créatures excessivement rares, ce qui est heureux car un seul d'entre eux est amplement capable de massacrer toute une garnison en une seule nuit d'horreur.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CA
Spectre des Cairns	6	3	0	3	3	2	2	3	5

TYPE DE TROUPE : Infanterie (Personnage).

RÈGLES SPÉCIALES : Éthéré, Terreur, Mort-vivant.

Toucher Spectral : Un Spectre peut échanger toutes ses Attaques au corps à corps contre une seule Attaque de *Toucher Spectral*. Il effectue alors une Attaque. Si celle-ci touche, elle blesse automatiquement sans sauvegarde d'armure.

BANSHEES

Les sons inhumains qui accompagnent l'avance d'une armée de morts-vivants sont une arme psychologique très efficace. Qu'il s'agisse des gémissements des zombies, du froissement des ailes des chauves-souris ou des ricanements des nécromanciens ressuscitant sans arrêt de nouveaux cadavres, tous contribuent à déstabiliser l'ennemi. Cependant, c'est le hurlement des banshees qui reste le plus redoutable, car il est capable de glacer le cœur et l'âme de ceux qui le perçoivent.

Bien des sorcières et des magiciennes ont ravagé les terres au cours des siècles. Les plus amères d'entre elles parviennent à se raccrocher à un semblant d'existence après leur mort et deviennent des banshees. Elles redoutent de franchir le voile pour faire face à la punition qui les attend en conséquence de leurs actes malfaisants, les vampires n'ont donc aucune difficulté à les lier à leurs services.

Les banshees hurlent sans cesse en souvenir des plaisirs de la vie dont elles ne peuvent plus jouir, et à cause des tourments qu'elles craignent de subir sans jamais pouvoir connaître le repos de la tombe. Leur cri strident glace d'effroi les mortels, au point que quiconque n'est pas pourvu d'une volonté de fer tombe souvent raide mort lorsqu'il l'entend. Du sang coule de ses oreilles et de son nez tandis que le ulélement surnaturel de la banshee ravage son cerveau. Les chevaliers s'effondrent sans vie de leur selle, et des rangs entiers de fantassins s'écroulent, le corps secoué de spasmes.

Le visage d'une banshee est décharné, encadré par des mèches de cheveux filasse qui ondulent comme des serpents. Elle est vêtue d'un suaire ou d'une robe déchirée qui semble animé d'une vie propre, et qui s'agite comme sous l'effet d'un vent ou de courants autrement imperceptibles. Chaque banshee est entourée de lueurs vacillantes, les esprits des hommes qu'elle tua au cours de sa vie. Ces feux follets sont liés à leur meurtrière par une alchimie étrange et tournent autour d'elle, prenant parfois la forme d'une tête fantomatique figée dans une expression de terreur indicible.

Une banshee fait peser à elle seule une menace considérable contre tout un contingent de soldats, d'autant plus que même les vétérans de dizaines de guerre qui seraient théoriquement de taille à faire face à un vampire n'ont aucun moyen de se défendre contre son cri surnaturel. Pour couronner le tout, les seigneurs de la non-vie ont fréquemment recours aux services de plusieurs de ces créatures.

Il n'est pas rare que les plus puissants seigneurs de la non-vie se lient à plusieurs banshee. Lors du siège de la Forteresse de Pierrefer, le rusé vampire Vyktrou Von Krieger comprit que son infanterie ne parviendrait jamais à atteindre les murs, car elle était réduite en poussière par l'artillerie plus vite qu'il ne pouvait la relever. Même ses troupes d'élite ne pouvaient briser les portes de pierre du bastion. Il envoya alors les esprits désincarnés des trois sorcières qui l'avaient initié à la nécromancie. Si les défenseurs pouvaient s'estimer à l'abri des attaques physiques derrière leurs épaisses murailles, il n'en était pas de même face au cri magique des banshee.

Les trois esprits maléfiques traversèrent sans peine les murs et hurlèrent à travers les meurtrières et dans les couloirs, ravageant les rangs des défenseurs. Von Krieger se contenta

ensuite de ressusciter les soldats qui venaient d'être tués par ses servantes grâce à ses pouvoirs nécromantiques, puis leur ordonna d'ouvrir les portes du château. Les morts-vivants tout juste réanimés s'exécutèrent, scellant ainsi le sort de leurs anciens camarades.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Banshee	6	3	0	3	3	2	3	1	5

TYPE DE TROUPE: Infanterie (Personnage).

RÈGLES SPÉCIALES: Éthéré, Terreur, Mort-vivant.

Cri Funèbre: Une Banshee peut utiliser le Cri Funèbre contre une seule unité pendant la phase de tir, même si elle a effectué une marche forcée ou une charge, ou se trouve au corps à corps. Cette attaque a une portée de 8 ps. La Banshee n'a pas besoin de voir sa cible. Si elle est engagée au corps à corps, elle doit viser une unité en contact.

Pour résoudre l'attaque, jetez 2D6+2. Si le résultat est supérieur au Commandement de la cible, celle-ci perd 1PV par point d'écart entre le résultat et son Cd. Les blessures sont réparties comme si elles avaient été causées par des tirs. Il s'agit d'une attaque magique contre laquelle aucune sauvegarde d'armure n'est permise.



ROIS GOULES

Les créatures blafardes qu'on nomme les rois goules sont en fait d'anciens vampires de la dynastie des Striges qui ont été forcés à mener une existence de troglodytes. Tous les Striges descendent de la noble lignée d'Ushoran, mais ils ont peu à peu régressé jusqu'à devenir des créatures encore plus repoussantes et haineuses que les autres vampires. Les rois goules vivent reclus, mais lorsque la nuit tombe, il leur arrive d'émerger de leur tanière à la tête d'une armée de morts.

Les vampires de la dynastie des Striges ne furent pas tous détruits avec leur fondateur Ushoran lorsque les orques des Terres Arides attaquèrent Mourkain, la capitale du royaume de Strigos. Certains survécurent et s'enfuirent vers les nations humaines du nord. Ils cherchèrent alors de l'aide auprès de leurs congénères et finirent par les retrouver au plus profond des forêts de Sylvanie. Cependant, ces comtes vampires n'avaient pas oublié l'arrogance d'Ushoran. Ils attaquèrent ses enfants sans engager les moindres pourparlers et les traquèrent dans les bois comme des animaux.

Après une telle trahison, les rares Striges encore en vie s'éparpillèrent aux quatre coins du Vieux Monde. Ils durent éviter les vampires des autres castes afin d'échapper à leur colère, et se terrèrent dans des catacombes, espionnant avec amertume les banquets et les bals aristocratiques tenus par les Lahmianes et les von Carstein. Les atours et l'opulence de leurs rivaux rappelaient cruellement aux Striges ce qu'ils avaient perdu, si bien que la rancœur s'installa lentement au fond de leur âme.



Au fil du temps, la plupart des Striges sombrèrent dans la démence et devinrent des êtres solitaires et pathétiques qui osaient à peine se nourrir de sang humain de peur d'attirer l'attention de leurs impitoyables cousins ou des répurgateurs. Ils se cachèrent dans des cimetières et se mirent à exhumer les cadavres frais pour se nourrir de leur sang. Le jour, ils restaient terrés dans leurs cryptes, à proximité de leurs sinistres lieux de festin. Leur apparence physique commença à refléter leur existence misérable et au fil des siècles, les derniers Striges se transformèrent en choses voûtées et grotesques.

Des meutes de goules sont attirées par les Striges et forment souvent une parodie de cour autour de leur maître. Les pilliers de tombes et les voleurs de cadavres ont appris à pratiquer leurs occupations au crépuscule et à être de retour chez eux avant la nuit noire, car d'autres types de charognards ne tardent pas à les remplacer lorsque les ténèbres recouvrent les cimetières : des goules menées par les ignobles Striges. Il n'est donc guère étonnant que les habitants de Sylvanie nomment ces vampires déchus les rois goules.

Même si la majorité d'entre eux sont devenus fous au fil du temps, les rois goules disposent toujours des pouvoirs innés des vampires. Leurs griffes peuvent déchiqueter aisément la gorge de leurs victimes, et leur influence sur les morts-vivants et les myriades de créatures de la nuit reste importante. De plus, ils n'ont pas perdu la capacité à ressusciter les morts et à les lier à leur volonté, même s'ils le font d'une façon très instinctive. Leur magie est moins subtile que la nécromancie pratiquée par les autres vampires, et ils sont bien plus sauvages et féroces au corps à corps.

Parfois, un roi goule lèvera une légion de morts-vivants et se dirigera vers le sud dans une tentative désespérée de faire renaître le royaume déchu d'Ushoran. Jusqu'à présent, ces croisades ont toujours échoué face aux peaux-vertes qui pullulent dans les Terres Arides, ou se sont heurtées aux armées disciplinées des rois des tombes qui patrouillent dans les régions les plus septentrionales du désert. Cependant, les séides des rois goules font des apparitions de plus en plus fréquentes partout dans le Vieux Monde. Certains chuchotent que l'ancienne confrérie des Striges s'est enfin unie sous la bannière d'un chef et que des armées de créatures dégénérées se rassemblent sous ses ordres. Si cela s'avérait exact, aucun être – mort ou vivant – ne serait à l'abri de leur courroux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Ca
Roi Goule	6	6	3	5	5	3	8	5	9

TYPE DE TROUPE : Infanterie (Personnage, vampire).

MAGIE : Un roi goule est un sorcier qui utilise les Arcanes Vampiriques (voir page 60).

RÈGLES SPÉCIALES : Attaques Empoisonnées, Vampirique, Régénération (5+), Soif Rouge (voir p.27), Mort-vivant.

Haine Éternelle : Un roi goule est sujet à la Haine, mais il peut relancer ses jets pour toucher ratés à chaque round de corps à corps, pas seulement au premier.

GOULES

Les goules sont des créatures voûtées et répugnantes qui n'ont que la plus petite parcelle d'intelligence. Leur peau est sombre et sale, leurs yeux animés d'une lueur de démence, et leur bouche tordue révèle des dents aiguës. Elles se vêtent de haillons arrachés à leurs victimes et manient des armes volées ou façonnées à partir des reliefs de leurs ignobles festins. Elles n'ont toutefois aucunement besoin d'arme, car leurs griffes crasseuses sont longues, effilées et couvertes des immondices du tombeau. La moindre égratignure s'infecte rapidement et risque d'emporter sa victime. De plus, leur régime quotidien de viande avariée les a rendues très résistantes à la douleur et aux privations.

Les goules ne sont pas à proprement parler des morts-vivants, mais elles sentent la magie noire qui entoure les plus puissants seigneurs de la non-vie. Elles sont donc attirées vers les vampires comme des papillons de nuit par une lanterne, et leur nouveau maître a tôt fait de soumettre leur faible volonté. Elles iront au combat en suivant un simple ordre mental d'un vampire, mais même les plus grosses d'entre elles restent des créatures qui s'enfuient si elles font face à des adversaires déterminés. Il est possible de les attirer grâce à la magie noire, des goules en fuite peuvent ainsi ressentir soudain toute la colère de leur maître et retourner au combat contre leur gré.

Les premières goules étaient les descendantes de cannibales déments et maléfiques, des hommes qui mangeaient la chair des morts. Ils vivaient sur les rives de la Mer de Fiel, et durent rapidement exister dans l'ombre glaciale de Nagashizzar. Ces tribus en vinrent à vénérer le Grand Nécromancien et à pratiquer le rituel du Festin Noir lors duquel la tribu dévorait certains de ses membres. Des années, puis des décennies de ce régime firent déchoir ces anthropophages et les rendirent fous. À présent, ces tribus errent dans les Désolations de Nagash et subsistent sur les rares voyageurs qui traversent la région.

Même en cette époque de lumières qu'est le règne de l'Empereur Karl Franz, des rumeurs de cannibalismes circulent encore aux frontières de l'Empire. Lorsque la peste et la famine s'abattent sur le Vieux Monde, il est toujours des dépravés qui n'hésitent pas à se nourrir de chair humaine pour survivre. Certaines fermes particulièrement isolées, et parfois des villages entiers succombent à cette pratique dégradante, qui de nécessité devient tradition.

Au cours des Invasions de Goules de 2512, lorsque les récoltes se révélèrent insuffisantes pour la troisième année consécutive, les ordres de chevalerie du Stirland furent envoyés pacifier les frontières à moitié abandonnées de leur province. S'ensuivit une bataille rangée de grande envergure entre les fiers soldats en armure étincelante du comte électeur du Stirland et des hordes de paysans consanguins. Le combat fut si violent qu'il est entré dans l'histoire. Les champs et les hameaux ruraux fétides où s'étaient déroulées des scènes abominables furent rasés, mais le triste souvenir de cette époque est encore dans toutes les mémoires.

Privés de refuge, leurs habitants et leurs rejetons se terrent dans des catacombes et des mausolées où la chair noble leur sert de repas, sinon à proximité des fosses communes où les cadavres de paysans leur font aussi bien ventre. Les prêtres de Morr font leur possible pour protéger leurs sanctuaires des

goules, mais certains lieux d'inhumation sont vieux de plus de mille ans, et leur sol est percé de myriades de tunnels et de chambres, au fur et à mesure que les vivants agrandissaient l'espace réservé à leurs morts.

Il arrive que la Confrérie de Morr fasse appel aux services d'un répurgateur professionnel pour purger les cryptes par le feu et l'épée. Mais les goules finissent toujours par revenir pour se nourrir des morts, des visiteurs et des prêtres isolés. D'autres colonies de goules arrivent à demeurer au même endroit, à l'insu de tous, pendant plusieurs générations. On raconte qu'une petite armée de ces créatures écœurantes réside dans les grandes catacombes des collines entourant Moussillon, et quelle jaillit de sa cachette lorsque la lune du Chaos est pleine. En tout cas, il est vrai que les gardiens des cimetières de la ville sont bien armés, même en temps de paix, et n'entrent jamais dans un tombeau ou un mausolée s'ils ne sont pas au moins une dizaine.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Goule	4	3	0	3	4	1	3	2	5
Nécrophage	4	3	0	3	4	1	3	3	5

TYPE DE TROUPE: Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES: Attaques Empoisonnées, Mort-vivant.



ZOMBIES

Les zombies sont des horreurs titubantes assemblées en hordes méphitiques qui avancent sur l'ennemi d'un pas chancelant. Ces cadavres grotesques sont réanimés et contraints à commettre des actes d'une extrême violence par la magie noire d'un vampire ou d'un nécromancien.

Ces dépouilles ambulantes offrent un spectacle répugnant. Leurs corps écorchés et faisandés sont un défi à l'entendement, bien que les marques de leur mort violente apparaissent clairement à quiconque observe leur chair putride, couverte de moisissure et lardée d'asticots. Leur peau pend en lambeaux sur ses muscles raides, révélant des organes figés et des veines exsangues. Des jambes brisées les poussent en avant par saccades et des doigts tordus s'agrippent à leurs victimes avec avidité. Il arrive que les zombies ne soient pas faits uniquement de restes humains, car lorsque les comtes vampires vont en guerre, les nécromanciens doivent parfois improviser pour lever leurs hordes. Des pilotes rouillés sont substitués aux membres absents et les dos brisés sont renforcés par des planches vermoulues ou des clous de cercueil fichés dans les vertèbres pour un semblant de solidité. Les doigts tranchés sont remplacés par des lames de scie et des pointes de flèches elfiques. Toute invalidité est réparée avec un mépris expéditif, les zombies n'ayant pour raison d'être que de s'abattre sur l'ennemi.

Si leur apparence est horrible, les zombies sont aussi lents et maladroits. Les milices locales et les bandes guerrières n'ont donc aucun mal à vaincre les solitaires et les groupes restreints.



Or, et malheureusement pour ceux qui tentent de trouver le sommeil à l'abri des murs fortifiés de leur bourgade, le Vieux Monde est riche de cadavres, si bien que les zombies peuvent être relevés et lâchés sur les vivants par troupes innombrables. Tous redoutent l'heure funeste à laquelle une foule de morts-vivants vient labourer le bois des portes de la ville, ou lorsqu'une vague de zombies se presse au pied des murs et des palissades pour les submerger. Quand la lune du Chaos est haute et que le hurlement des loups perce la nuit, les hommes allument les feux de vigie et serrent leurs amulettes sacrées de Sigmar un peu plus fort.

Qualifier de "combat" la manière dont les zombies attaquent serait donner davantage de crédit à ces créatures fétides qu'il ne leur en est dû. Ces pantins écoeurants ne suivent aucune tactique, sinon leur désir insatiable de lacérer, de tuer et de dévorer les vivants. Tout guerrier assez malheureux pour se laisser déborder par une horde de zombies se verra lentement écharpé par une multitude de doigts griffus, sa chair arrachée à son corps dans un effroyable requiem de mastications sanguinolentes. Certains meurent rapidement, ceux qui se font happer par la masse subissent les affres d'une horrible agonie tandis que leurs entrailles servent de festin aux morts.

Les soldats ayant déjà affronté les morts-vivants, ou qui ont entendu les terrifiantes histoires racontées au coin du feu, connaissent les meilleures méthodes pour abattre les morts inapaisés. Un coup de marteau ou de hache sur le crâne aura raison d'un zombie sur-le-champ, lui trancher la tête étant un moyen encore plus sûr de s'en débarrasser. Mais des attaques aussi précises requièrent de la concentration, et l'on tombe rarement sur un zombie esseulé. En effet, ces cadavres se déplacent généralement par centaines, et face à de telles hordes, les bras fatiguent, les cœurs faiblissent et les lames se coincent dans la chair putride. Même les plus grands guerriers finissent par sentir sur leur peau le toucher moite des mains mortes.

Les zombies sont des réceptacles incomparables pour la nécromancie, se redressant comme des marionnettes tirées par des fils invisibles. Leurs nombres semblent infinis tandis qu'ils poussent inlassablement vers l'avant, ceux qui tombent étant sommés par les pouvoirs nécromantiques de retourner au combat, même en rampant, quelques instants après avoir été abattus. Les vampires utilisent ces hordes traînantes pour épuiser les régiments adverses, submergeant lentement l'ennemi sous des flots ininterrompus de charogne.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Q
Zombie	4	1	0	3	3	1	1	1	1

TYPE DE TROUPE: Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES: **Frappe Toujours en Dernier**
Mort-vivant.

Cadavres Frais: Une unité de zombies peut être agrandie au-delà de ses effectifs de départ par les sorts et effets qui ajoutent des figurines à une unité existante. De plus, une unité de zombies ciblée avec succès par le sort *Invocation de Nehek* (voir page 60) récupère 1D6 PV supplémentaires.

GUERRIERS SQUELETTES

Depuis des milliers d'années, de nombreuses armées se sont affrontées dans tout le Vieux Monde. Il n'est pas une vallée, un champ ou une colline qui n'ait pas accueilli une bataille à un moment ou à un autre de l'histoire. À l'époque de Sigmar, mais aussi bien avant, ces conflits laissaient souvent des milliers de tombes anonymes. Pareils charniers attirent les vents de magie noire, et l'âme de certains de ces défunts reste piégée entre deux plans, les ombres de soldats trahis par leurs officiers, de lâches fauchés pendant leur fuite ou de guerriers enterrés sans avoir eu droit aux derniers sacrements.

Sous la boue reposent les os de ces anciens et amers soldats. Ils sont encore vêtus de cuirasses rouillées, et leurs mains sans vie serrent des épées, des haches, des lances et des boucliers. Un nécromancien ou un vampire peut utiliser la magie noire pour instiller un semblant de vie à ces os, et rendre une étincelle de conscience aux squelettes enserrés dans le sein sanglant de la terre depuis des siècles.

Alors que les soldats victimes des massacres passés creusent pour atteindre la surface, leurs yeux luisent d'un pouvoir impie. À la surface, ils reforment silencieusement leurs rangs et attendent calmement les ordres de leur nouveau maître. Leurs bannières en lambeaux claquent dans la bise surnaturelle qui accompagne leur éveil. Les musiciens portent à leurs mâchoires privées de lèvres des trompes rouillées et entonnent une morne plainte spectrale.

Un squelette n'a ni chair, ni organe, mais une attaque bien placée peut le détruire. En effet, la magie noire "l'habille" d'un corps intangible, aussi un coup d'épée ou une flèche peut dissiper l'énergie qui lie tous ces os ensemble. La décapitation ou la rupture de la colonne vertébrale suffit généralement à libérer du plan des mortels l'esprit d'un guerrier mort-vivant, et le choc d'une arme contondante, comme un marteau ou une masse, peut littéralement pulvériser le squelette. Mais les squelettes abattus peuvent se relever : les arts nécromantiques sont capables de réunir les os éparpillés et de leur insuffler une nouvelle vigueur.

Tout ce que ces soldats des temps anciens se rappellent de leur existence charnelle est de vagues échos des batailles de jadis. Ils ne ressentent que le besoin de se battre et d'obéir à leur maître. Ils ne disposent pas d'une véritable intelligence, mais leurs vieux os conservent quelque vestige d'adresse. Poussés par la volonté immortelle d'un vampire, ces guerriers décharnés savent encore manier la lance et l'épée, et parer les coups de leur bouclier. Le mortel qui s'oppose à une armée de squelettes se trouve confronté à l'apparition terrifiante de rangs innombrables et déjà morts. Qui pourrait garder son sang-froid lorsque les soldats du passé se ruent sur lui ?



Geheimnisnacht et Hexensnacht

Deux nuits de l'année dépassent toutes les autres en maléfice, lors desquelles les mauvais esprits se rassemblent et les créatures du Chaos hurlent dans les ténèbres. La première est Hexensnacht, la Nuit de la Sorcière, qui marque le nouvel an. Plus notoire, et plus redoutée, est Geheimnisnacht, la Nuit des Mystères. Ce sont les seules nuits de l'année au cours desquelles les deux lunes, Morrslieb et Mannslieb, sont pleines en même temps. Si Mannslieb est brillante et régulière, Morrslieb est un immense morceau de malepierre, un orbe de magie pure. Lorsqu'elle est proche du monde, les vents de magie soufflent en bourrasque, et la magie noire forme des marées invisibles. Ces afflux mystiques font se retourner les morts dans leurs tombes, muter les animaux à naître, et poussent le bétail à s'entre-dévorer. Les forces combinées des deux lunes qui s'exercent sur le monde revêtent ces nuits d'une extrême importance pour les sectateurs, les nécromanciens, les vampires et autres conjurateurs corrompus, car elles voient leurs pouvoirs atteindre leur apogée. Des sacrifices sont offerts aux dieux noirs, des rituels accomplis pour réveiller des armées de défunts, des armes blasphématoires forgées et d'antiques artefacts ranimés dans leurs reliquaires. Les bonnes gens du Vieux Monde barricadent alors leurs portes et leurs fenêtres, attisent le feu et veillent tout au long des heures sombres, priant pour survoir jusqu'à l'aube.

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

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES : Mort-vivant.

LOUPS FUNESTES

Les loups funestes sont de macabres parodies des loups géants qui errent dans les Terres Arides et les forêts du Vieux Monde. La chair déchiquetée tombe de leur os fracturés, et des viscères débordent de leurs plaies et traînent au sol. Ils sont baignés d'une lueur crépusculaire et leurs yeux brillent d'une étincelle irréaliste. Leur haleine exhale une odeur cadavérique et leurs hurlements font frissonner même les guerriers les plus endurcis. Lorsqu'ils sont abattus, ils se dissolvent dans des miasmes bouillonnants avant de totalement disparaître.

Les terres orientales de l'Empire sont régulièrement ravagées par des loups géants qui descendent en hiver de leurs tanières situées dans les Montagnes du Bord du Monde. Poussés par la faim, ils dévalent les collines en grandes meutes et attaquent les villages, les fermes et les voyageurs isolés. Les hommes de l'Empire les chassent implacablement, sans toutefois jamais parvenir à éliminer totalement la menace qu'ils représentent.

En Sylvania, les cadavres de ces loups doivent être brûlés ou enterrés profondément pour éviter qu'ils ne continuent leurs déprédations sous forme de morts-vivants. Même lorsqu'ils sont entassés dans des fosses très profondes, il arrive que la magie noire les ressuscite. Leurs carcasses à moitié pourries au pelage taché de crasse et de sang parviennent alors à creuser jusqu'à la surface pour recouvrer leur liberté. La puanteur de la charogne les entoure, des asticots grouillent dans leurs plaies ouvertes et des lambeaux de chair putride pendent de leurs os blanchis.



Ces loups funestes sont les chiens de chasse des vampires et leurs sens sont restés aussi aiguisés que de leur vivant. Ils forment des meutes au pied des tours et des châteaux des seigneurs de Sylvania, et leurs hurlements lugubres résonnent à des lieues lors des nuits de pleine lune. Quand les princes de la non-vie partent au combat, ils sont suivis par les loups funestes, qui les considèrent comme leurs mâles dominants. Lors d'une bataille, les loups funestes courent sur les flancs de l'armée et pourchassent les cavaliers adverses avant de se jeter sur les tirailleurs et les servants de machines de guerre.

Il arrive que les vampires enferment des loups funestes dans des chenils sous leurs demeures. Ils les nourrissent de quelque paysan grassouillet et les excitent par l'odeur du sang, leur faisant atteindre un niveau de rage inégalé. Ils les imprègnent également de magie noire pour leur conférer une force et une ruse surnaturelles. Ces animaux monstrueux sont appelés des loups de sang, et servent de chefs de meute aux loups funestes asservis aux vampires.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Loup Funeste	9	3	0	3	3	1	3	1	3
Loup de Sang	9	3	0	3	3	1	3	2	3

TYPE DE TROUPE: Bête de Guerre.

RÈGLES SPÉCIALES: Avant-garde, Mort-vivant.

Charge Écumante: Lors du tour où les loups funestes et loups de sang réussissent une charge, ils ajoutent +1 à leur Force.

Mourkain

Nommées Morgheim - signifiant la Cité de la Mort - sur certaines cartes impériales, les ruines de Mourkain se trouvent au cœur des Terres Arides. Elles sont aujourd'hui hantées par les esprits des morts, mais Mourkain était autrefois une ville florissante qui s'était épanouie sous le règne de plusieurs monarques morts-vivants, avant d'être détruite par une horde d'orques et de disparaître des annales de l'histoire.

Mourkain fut fondée par le chaman Kadon, après sa découverte fortuite d'un cadavre dont les mains s'agrippaient encore à sa couronne : le Roi Alcadizaar de l'ancienne Nehekhar et la Couronne de Nagash. Kadon enterra le corps et conserva la couronne, dont l'esprit le contraignit à bâtir une cité et à établir un culte dédié à l'adoration du Grand Nécromancien.

La bourgade s'agrandit et le culte de Nagash se répandit dans les Terres Arides, attirant la convoitise d'Ushoran l'exilé. Celui-ci se débarrassa de Kadon et prit le pouvoir à Mourkain. Il repoussa les frontières et créa le royaume de Strigos. Ushoran voulait retrouver la gloire de Lahmia, mais ce ne devait jamais être. Les tribus orques s'unirent, et ni Ushoran ni sa cour vampirique ne purent endiguer la vague de destruction. Morath, le lieutenant d'Ushoran, s'enfuit avec la Couronne après la mort de son maître. Le reste de sa cour abandonna la cité aux flammes.

NUÉES DE CHAUVES-SOURIS

Quand les armées de vampires vont en guerre, les cieus s'obscurcissent de multitudes de chauves-souris. Elles se rassemblent en grands nuages et voilent la lumière du jour aussi bien que la lueur de la lune. Lorsque le combat s'engage, des centaines de ces animaux plongent sur l'ennemi, s'accrochant aux mains et griffant les yeux pour le distraire.

Corrompues par la magie noire qui sature les tours en ruines et les cavernes qui leur servent de tanières, ces chauves-souris peuvent atteindre une taille extraordinaire, leur envergure dépassant celle d'un homme écartant les bras. Elles s'abattent sur l'ennemi en flots noirs et piaillants, et rendent toute concentration impossible. En outre, leur nombre fait leur force, et quand elles attaquent en nuées, elles sont capables de dépecer leur victime en quelques battements de cœur.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nuée de Chauves-souris	1	3	0	2	2	5	4	5	3

TYPE DE TROUPE : Nuée.

RÈGLES SPÉCIALES : Mort-vivant, Planeur.

Nuage d'Horreur : Une unité ennemie en contact socle à socle avec une ou plusieurs nuée(s) de chauves-souris suit la règle spéciale *Frappe Toujours en Dernier*.

CHAUVES-SOURIS GÉANTES



Aussi grosses qu'un homme adulte, les chauves-souris géantes sont une vision d'horreur, aussi noires que la nuit et aussi silencieuses que la mort, même en plein vol. Le seul son émis par une chauve-souris géante en chasse est l'horrible gargouillis glaireux de sa gueule distendue mordant dans la chair fraîche. En vérité, la chauve-souris géante est à la chauve-souris ordinaire ce que le lion enragé est au chat domestique. Ceux qui en ont vu une, et lui ont survécu, évoquent la mortelle précision de la bête, piquant pour jeter un chevalier à bas de sa monture ou emporter un guerrier esseulé.

Un vampire considère ces créatures comme un seigneur bretonnien ses faucons apprivoisés. Des morceaux de choix leur sont jetés en pâture du haut des remparts, mais pour en attirer toute une volée, un sacrifice plus grandiose est nécessaire. Une victime au ventre ouvert et implorante, ou un messager terrifié envoyé dans la nuit après lui avoir arraché les yeux est davantage à leur goût. Une fois perçue l'odeur du sang, elles fondent sur leur proie pour étancher leur soif.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chauve-souris Géante	1	3	0	3	3	2	3	2	3

TYPE DE TROUPE : Bête de Guerre.

RÈGLES SPÉCIALES : Mort-vivant, Vol.

GARDES DES CRYPTES

Des guerriers revêtus d'une antique armure, maniant des armes luisantes, patrouillent inlassablement sur les remparts de Drakenhof et d'autres repaires de vampires. Ces terrifiantes sentinelles sont les gardes des cryptes, des revenants arrachés à leur sépulture pour servir de gardes aux seigneurs de Sylvania. Leur corps a depuis longtemps déchu jusqu'à ne plus être qu'os et peau parcheminée, mais ils sont animés par une magie si puissante qu'elle perdure depuis des siècles. Leur équipement est de bronze et de fer noir, usé par les siècles et recouvert de la poussière des catacombes. Ces gardiens silencieux demeurent immobiles sur les créneaux en ruine et près des ponts-levis décatés, sans jamais quitter leur poste, éternellement prêts à défendre leur maître. Lorsqu'un vampire part en guerre, ses gardes des cryptes composent son avant-garde. Ils forment un régiment formidable engoncé dans de solides cuirasses et armé de lames pouvant occire les plus robustes ennemis.

Les nations humaines, elfiques et naines ont appris à reconnaître l'extraordinaire résistance des gardes des cryptes. La combinaison d'épais boucliers, d'armures de plates robustes et de l'endurance naturelle des morts-vivants signifie qu'une simple estocade a peu de chance de les arrêter. Lorsque le Lichemeister Kemmler se joua des sentinelles d'Athel Loren et se rendit dans les tertres antiques pour lever une légion de gardes des cryptes, les elfes du royaume verdoyant s'aperçurent que leurs tactiques habituelles consistant à transformer les intrus en porcs-épics étaient inefficaces. Les guerriers morts-vivants progressaient lentement mais inlassablement dans les

bois, se moquant des flèches qui dépassaient de leurs orbites et de leurs torsos vides. Ils ne purent être défaits que lorsque les plus vieux esprits de la forêt s'animèrent et les écrasèrent un par un sous leurs pieds gigantesques. Malheureusement pour les défenseurs d'Athel Loren, l'attaque des gardes des cryptes n'était qu'une diversion. Kemmler avait fui avec les artefacts qu'il convoitait plusieurs heures avant que la supercherie ne fût découverte. Pis, la même nuit, il releva tous les gardes des cryptes, sans exception, et la forêt fut tachée du sang des elfes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde des Cryptes	4	3	0	4	4	1	3	1	6
Sénéchal	4	3	0	4	4	1	3	2	6

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES : Coup Fatal, Mort-vivant.

Un élan de joie s'empara de Pieter von Carstein lorsqu'il brisa le cou d'un nouvel orque. Le sang épais et amer qui jaillit de la gueule de la créature ne l'intéressait pas le moins du monde. L'instant de la mort était bien plus enivrant. Pieter sentit la force affluer dans ses muscles morts.

Une lame primitive vint sonner sur la pièce d'armure laquée de son avant-bras. D'un revers méprisant de ses griffes, le vampire arracha l'horrible visage de son assaillant. Alors qu'un autre coup ricochait bruyamment sur son heaume, Pieter jeta un regard au lambeau de peau verte qui était resté collé à ses doigts, et secoua la main négligemment pour s'en débarrasser. Une pointe de lance se ficha dans sa joue, le tirant de sa rêverie sanguinaire pour se concentrer sur les peaux-vertes qui se massaient autour de lui. Dans un grognement, le vampire frappa de taille et heurta la poitrine d'un orque, l'envoyant bouler parmi ses compagnons. Un revers en décapita un autre, et l'armure de Pieter fut baignée d'une averse écarlate. Cédant complètement à son amour du carnage, il frappa et trancha, ses gardes des cryptes décapitant sans cérémonie tout orque qui échappait à sa fureur. Soudain, Pieter réalisa que ses ennemis avaient fui.

Devant lui, les orques se regroupaient après leur déroute, et se rassemblaient derrière les palissades de leur campement primitif.

"Ici," grogna Pieter en appelant du geste une silhouette imposante, protégée par une armure d'or et de bronze terne, une épée luisante dans sa main squelettique. Asteron, feu le roi des Dolgars, s'avança devant le vampire, les yeux étincelant.

Quelle est votre volonté, maître ?

Les pensées du revenant se faufilèrent silencieusement dans la tête de Pieter et y résonnèrent comme à l'intérieur d'une crypte.

"Rassemble tes guerriers. Préparez-vous au dernier assaut," ordonna le vampire.

À vos ordres, maître. Que votre volonté soit faite.



GARDES DES CRYPTES

Des guerriers revêtus d'une antique armure, maniant des armes luisantes, patrouillent inlassablement sur les remparts de Drakenhof et d'autres repaires de vampires. Ces terrifiantes sentinelles sont les gardes des cryptes, des revenants arrachés à leur sépulture pour servir de gardes aux seigneurs de Sylvania. Leur corps a depuis longtemps déchu jusqu'à ne plus être qu'os et peau parcheminée, mais ils sont animés par une magie si puissante qu'elle perdure depuis des siècles. Leur équipement est de bronze et de fer noir, usé par les siècles et recouvert de la poussière des catacombes. Ces gardiens silencieux demeurent immobiles sur les créneaux en ruine et près des ponts-levis décatés, sans jamais quitter leur poste, éternellement prêts à défendre leur maître. Lorsqu'un vampire part en guerre, ses gardes des cryptes composent son avant-garde. Ils forment un régiment formidable engoncé dans de solides cuirasses et armé de lames pouvant occire les plus robustes ennemis.

Les nations humaines, elfiques et naines ont appris à reconnaître l'extraordinaire résistance des gardes des cryptes. La combinaison d'épais boucliers, d'armures de plates robustes et de l'endurance naturelle des morts-vivants signifie qu'une simple estocade a peu de chance de les arrêter. Lorsque le Lichemeister Kemmler se joua des sentinelles d'Athel Loren et se rendit dans les tertres antiques pour lever une légion de gardes des cryptes, les elfes du royaume verdoyant s'aperçurent que leurs tactiques habituelles consistant à transformer les intrus en porcs-épics étaient inefficaces. Les guerriers morts-vivants progressaient lentement mais inlassablement dans les

bois, se moquant des flèches qui dépassaient de leurs orbites et de leurs torsos vides. Ils ne purent être défaits que lorsque les plus vieux esprits de la forêt s'animèrent et les écrasèrent un par un sous leurs pieds gigantesques. Malheureusement pour les défenseurs d'Athel Loren, l'attaque des gardes des cryptes n'était qu'une diversion. Kemmler avait fui avec les artefacts qu'il convoitait plusieurs heures avant que la supercherie ne fût découverte. Pis, la même nuit, il releva tous les gardes des cryptes, sans exception, et la forêt fut tachée du sang des elfes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde des Cryptes	4	3	0	4	4	1	3	1	6
Sénéchal	4	3	0	4	4	1	3	2	6

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES : Coup Fatal, Mort-vivant.



Un élan de joie s'empara de Pieter von Carstein lorsqu'il brisa le cou d'un nouvel orque. Le sang épais et amer qui jaillit de la gueule de la créature ne l'intéressait pas le moins du monde. L'instant de la mort était bien plus enivrant. Pieter sentit la force affluer dans ses muscles morts.

Une lame primitive vint sonner sur la pièce d'armure laquée de son avant-bras. D'un revers méprisant de ses griffes, le vampire arracha l'horrible visage de son assaillant. Alors qu'un autre coup ricochait bruyamment sur son heaume, Pieter jeta un regard au lambeau de peau verte qui était resté collé à ses doigts, et secoua la main négligemment pour s'en débarrasser. Une pointe de lance se ficha dans sa joue, le tirant de sa rêverie sanguinaire pour se concentrer sur les peaux-vertes qui se massaient autour de lui. Dans un grognement, le vampire frappa de taille et heurta la poitrine d'un orque, l'envoyant bouler parmi ses compagnons. Un revers en décapita un autre, et l'armure de Pieter fut baignée d'une averse écarlate. Cédant complètement à son amour du carnage, il frappa et trancha, ses gardes des cryptes décapitant sans cérémonie tout orque qui échappait à sa fureur. Soudain, Pieter réalisa que ses ennemis avaient fui.

Devant lui, les orques se regroupaient après leur déroute, et se rassemblaient derrière les palissades de leur campement principal.

"Ici," grogna Pieter en appelant du geste une silhouette imposante, protégée par une armure d'or et de bronze terne, une épée luisante dans sa main squelettique. Asteron, feu le roi des Dolgars, s'avança devant le vampire, les yeux étincelant.

Quelle est votre volonté, maître ?

Les pensées du revenant se faufilèrent silencieusement dans la tête de Pieter et y résonnèrent comme à l'intérieur d'une crypte.

"Rassemble tes guerriers. Préparez-vous au dernier assaut," ordonna le vampire.

À vos ordres, maître. Que votre volonté soit faite.

CHEVALIERS NOIRS

Avant la fondation de l'Empire, le cheval n'avait pas encore été tout à fait domestiqué et les guerriers montés étaient fort rares. Dans la plupart des tribus, posséder une monture était un signe de richesse et de haut rang. Ainsi, seul le chef et sa suite allaient au combat à cheval, les plus riches engoncés dans des plaques d'armure rudimentaires et portant d'épais boucliers. Lorsque ces cavaliers mouraient, leur destrier était sacrifié et enseveli à leurs côtés, afin de continuer à porter leur maître dans l'au-delà.

Bien des siècles plus tard, les comtes vampires ont pris l'habitude de ranimer les restes effroyables de ces chevaliers d'antan, afin de durcir l'impact des masses de morts-vivants inférieurs qu'ils contrôlent. Lorsqu'un vampire pénètre dans un tertre ou un mausolée, les volutes invisibles de magie noire qui l'entourent s'infiltrant dans les anfractuosités des sépultures lézardées et imprègnent les os des corps en armure qui y reposent. La poussière millénaire se détache des cadavres desséchés tandis qu'ils tressaillent et s'asseyent dans leur tombe. Les chevaliers noirs s'animent dans une pantomime morbide de réveil, s'arrachant aux épaisses toiles d'araignées et aux ronciers alors que leurs doigts parcheminés se serrent autour de la poignée d'épées noircies par le temps. Le squelette de leur monture renaît à la non-vie, transformé en parodie infernale du noble destrier qu'il était autrefois.

À l'extérieur du tumulus, le vampire éventre le sépulcre de ses nouveaux serviteurs dans un craquement assourdissant. À son ordre, les chevaliers noirs émergent en formation de leur tombeau et s'alignent devant lui en unités de cavaliers en armures rouillées issues d'une ère oubliée. Leurs coursiers sont piégés dans un étrange état de non-vie par des rituels qui les lient à leur écuyer. Certains disent avoir vu des chevaliers galopant droit à travers les décombres d'une cité en ruine, ou chargeant sur la surface d'un lac sans même faire ondoyer ses eaux. Les régiments des vivants sont percutés par ces cavaliers morts, leurs rangs labourés par des lances nimbées de flammes froides et fauchés par des lances plus vieilles que l'Empire.

De leur vivant, ces chevaliers d'outre-monde maniaient des armes imprégnées d'enchantelements de destruction. Quoique corrodées par la patine des âges et même si leurs porteurs ne sont plus de chair et de sang, ces outils de carnage n'ont rien perdu de leur puissance. Il se murmure que quiconque est blessé par une de ces armes n'en guérit jamais.



Moussillon, Cité des Damnés

La ville bretonnienne de Moussillon possède une exécration réputation. La Cité des Damnés, son autre nom, est bâtie sur la rive du sinistre fleuve Grismerie, connu pour charrier des flots de cadavres. Tous les printemps, Moussillon subit une inondation qui emporte les masures des pauvres gens et recouvre les rues d'un pied de boue malodorante, engendrant régulièrement des épidémies. Les rares à oser s'aventurer dans ce borbier marchent comme des zombies, aveugles et hébétés, et courent le risque de se faire battre voire estropier par les cavaliers nobles si ces derniers estiment qu'ils ne vont pas assez vite. Les étals sont couverts de fruits pourris et de viande faisandée, dont certains morceaux proviennent peut-être des corps alignés côte à côte dans les artères de la cité.

Pourtant, Moussillon est une ville de la fière Bretagne. Elle possède son propre blason, sa cour et ses nobles de haute lignée, et les boucliers de ses chevaliers arborent la fleur de lys noire du duc Maldred. Bien que ces champions soient peu nombreux, lorsque la guerre atteint ses remparts, la Cité des Damnés grouille de défenseurs, vivants et morts. Les pavés de Moussillon cachent en effet des chambres souterraines meublées de chevaliers noirs flegmatiques, attendant patiemment l'appel de leur duc déchu.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier Noir	4	3	0	4	4	1	3	1	6
Chevalier Infernal	4	3	0	4	4	1	3	2	6
Coursier Squelette	8	2	0	3	3	1	2	1	3

TYPE DE TROUPE: Cavalerie.

RÈGLES SPÉCIALES: Coup Fatal (cavaliers uniquement),
Coursiers Spectraux (voir page 51), Mort-vivant.

CHARRETTES MACABRES

Lorsque Vlad déchaîna ses armées sur l'Empire, ses rangs de squelettes et de zombies s'ouvraient parfois pour laisser passer d'ignobles charrettes macabres. Conduits par d'inquiétantes silhouettes noires, ces chariots sont un amalgame de bois vermoulu, de métal et de chair malade et portent une cargaison de membres frémissants. Des mains griffues émergent parfois de l'habitacle pour se saisir de quiconque s'approche trop près.

Une charrette macabre agit comme un véritable aimant à magie noire. Elle tire son pouvoir du sol et de l'air et l'utilise pour animer les morts autour d'elle. Certaines sont coiffées d'une grande cloche dont le battant est fait de malepierre. Lorsque des sorts nécromantiques sont jetés sur la charrette, la cloche émet un glas menaçant et des volutes de magie noire s'échappent du véhicule. Sous l'influence de cette lugubre chamade, les cadavres disloqués guérissent et les morts se relèvent. D'autres sont surmontées d'un brasier aux flammes sombres. Leur fumée contient des particules de malepierre, qui interfèrent avec les vents de magie et font perdre la tête aux sorciers ennemis.

Si Vlad eut souvent recours au pouvoir des charrettes macabres pendant sa guerre contre l'Empire, il ne fut pas leur créateur. Lors de la Geheimnisnacht de 1111, Morrslieb déversa d'énormes météores sur les terres de Sylvanie et des légions de victimes de la peste se relevèrent de leur charnier. Les éclats de malepierre affectèrent également les fardiers utilisés pour convoier les cadavres jusqu'aux fosses à chaux.

Les corps fusionnèrent pour former des masses de chair non-morte, et leurs cochers furent transformés en des créatures surnaturelles et décharnées. Frederick Vanhal rassembla une armée de morts-vivants à partir des légions titubantes des morts ressuscités, et usa de magie noire pour lier les charrettes macabres à sa volonté. Imprégnées de malepierre et animées par la malice de Vanhal, elles devinrent des relais pour la sorcellerie du nécromant. Lorsque son apprenti se retourna contre son maître et le tua, les charrettes échappèrent à tout contrôle. Sans l'influence de Vanhal, elles se dispersèrent.

Bien que la plupart aient été traquées et brûlées, il reste quelques charrettes macabres qui errent depuis plus d'un millier d'années sur les routes et les pistes crasseuses de Sylvanie, n'apportant que mort et misère dans leur sillage. Par les nuits sombres, elles pénètrent dans les villages, réveillent les morts dans leurs caveaux et souillent les rêves des vivants de visions d'agonie et de décrépitude. Ces étranges machines sont très prisées des vampires, car les morts-vivants qui marchent à leurs côtés combattent avec une vigueur frénétique très profitable à la ligne de bataille de l'armée.

On trouve des engins similaires près de la cité maudite de Moussillon. Le folklore bretonnien évoque des convois funèbres parés de lambeaux de peau teinte dans des couleurs vives, appelés "charnevals". Les gestes morbides mentionnent le fait que les vivants qui les croisent sont parfois drainés de leur vitalité, puis leur corps décharné va rejoindre la sinistre procession avant de disparaître dans la nuit, guidée par le charretier vers la bataille et la destruction.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Charrette Macabre	-	-	-	4	4	4	-	-	-
Croque-mort	-	3	0	3	-	-	2	1	5
Cortège Inapaisé	4	1	-	3	-	-	1	2D6*	-

TYPE DE TROUPE: Char (sauvegarde d'armure 5+).

RÈGLES SPÉCIALES: *Attaques Aléatoires (2D6) (cortège inapaisé uniquement), **Mort-vivant**, **Régénération**.

Vigor Mortis: Si un sort d'Amélioration des Arcanes Vampiriques cible une charrette macabre, et s'il est lancé avec succès, toutes les unités amies *Mort-vivant* dans un rayon de 6 ps de la charrette (y compris la charrette elle-même) suivent la règle *Frappe Toujours en Premier* jusqu'au début de la prochaine phase de Magie. Les zombies affectés remplacent la règle *Frappe Toujours en Dernier* par *Frappe Toujours en Premier*.

AMÉLIORATIONS

Brasero Infernal: Les sorciers ennemis dans un rayon de 24 ps autour d'un brasero infernal ou plus subissent un malus de -1 sur leurs jets de lancement de sorts.

Bourdon Maudit: Un sorcier ami dans un rayon de 6 ps d'un bourdon maudit qui lance avec succès *Invocation de Nehk* peut relancer l'un des dés déterminant le nombre de PV rendus pour chaque unité d'infanterie éligible.

NUÉES D'ESPRITS

Dans toute la Sylvanie, poltergeists et fantômes tourmentent les paysans de leurs gémissements irréels et de leur toucher glacial, et il n'est pas rare que des villages entiers soient abandonnés. Lorsque les comtes vampires partent en guerre, les esprits des morts sans repos sont emportés par la magie noire qui anime leur armée. Immatériels, insensibles à la morsure des armes, ces fantômes colériques parcourent le champ de bataille pour voler l'énergie vitale des mortels et ne laissent derrière eux qu'un brouillard d'horreur pure.

L'histoire de la Sylvanie est longue et misérable, et son sol est pollué par la malepierre et la magie noire. En plus d'animer les restes des morts, cette énergie a un effet néfaste sur les âmes des défunts. Lorsque Vlad chassa les prêtres de Morr, gardiens des trépassés, il s'assura que les esprits des morts ne pourraient plus aller dans l'au-delà. Depuis lors, les mânes inapaisés apparaissent parfois comme une brume lugubre et tourbillonnante, percée de visages grimaçants et de mains crochues. Leur contact entraîne une partie de l'âme de leur victime vers l'autre monde, ce qui peut la plonger dans un cauchemar éveillé ou effacer sa personnalité. Seul un prêtre de Morr peut restaurer l'esprit de celui qui a été frôlé par un fantôme, mais les survivants sont assez rares.

Tous les peuples du Vieux Monde partagent la même croyance sur ce qu'il advient de l'âme des morts : elle passe dans l'au-delà, le territoire de Morr. Les prêtres de ce dieu et les sorciers d'améthyste ont la capacité de contacter une âme située sur ce plan et de lui rappeler sa vie passée afin de raffermir son emprise sur ses souvenirs. Les mortels peuvent alors communiquer avec l'esprit, et en apprendre des choses du passé comme du futur. Les citoyens de l'Empire et de nombreuses autres nations pensent aussi que parfois, Morr ferme ses portes à certains mânes, par exemple si l'âme se présente à lui avant l'heure, ou si elle n'a pas eu le temps d'honorer un serment. Ces âmes brillent d'une lueur féroce et perturbent les autres esprits, si bien que Morr les renvoie dans le domaine des vivants, les condamnant à une existence effacée jusqu'à ce que leur devoir soit accompli.

Un vampire peut utiliser ses pouvoirs nécromantiques pour appeler ces esprits torturés à se manifester. Les plus doués des nécromants peuvent même, dit-on, envoyer leur propre âme vers le royaume de Morr pour y subtiliser quelques ectoplasmes en les soustrayant à la vigilance du dieu des morts. Il arrive toutefois que Morr surprenne l'intrus et l'emprisonne pour l'éternité. Son corps terrestre tombe alors en catalepsie et pourrait lentement tandis que son âme subit le tourment éternel des damnés.

Sur le champ de bataille, ces apparitions vengeresses se regroupent en nuées qui dérivent lentement en direction de leurs victimes au sang chaud avec une effroyable inéluctabilité. Même les boulets de canon ne causent aucun dommage à ces kyrielles d'esprits, car ces derniers n'existent qu'en partie dans ce monde. Néanmoins, cet état intermédiaire ne les rend pas inoffensifs, bien au contraire. Le fantôme d'un homme maudit peut déchirer la chair vivante de ses longs doigts griffus, et arracher le cœur battant de sa victime, qui succombe tandis que ses yeux se révulsent sous le choc.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nuée d'Esprits	6	3	0	3	3	4	1	4	4

TYPE DE TROUPE : Nuée.

RÈGLES SPÉCIALES : Éthérés, Mort-vivant.

Le Legs de Vanhal

C'est en l'an 1111 que l'Empire vit marcher les morts pour la première fois, des cadaores portant les stigmates de la peste n'attendant qu'une volonté pour les guider. Celle-ci se manifesta en la personne du baron Frederick van Hal (appelé plus tard Vanhal ou Vanhel). Après sa conquête de la région qui allait devenir la Sylvanie, il établit sa forteresse à Vanhaldenschlosse. Au cours de l'ère de la Mort Noire, les skavens ravagèrent l'Empire, et seule l'extension du domaine nécromantique de Vanhal put endiguer leur avance. Hommes-rats et morts-vivants se livrèrent une guerre longue et futile, qui ne trouva sa conclusion que par l'assassinat de Vanhal par son propre apprenti, Lothar von Diehl. Le futur empereur Mandred Tueur de Skavens en profita pour repousser les skavens affaiblis. Les générations suivantes de la lignée des Vanhal prêtèrent le serment du chasseur de sorcières, afin de racheter les méfaits de leur ancêtre hérétique.

HORREURS DES CRYPTES

Les monstruosités appelées horreurs des cryptes sont, fort heureusement, des créatures rarement aperçues. Évoquées à mots couverts par des sentinelles, de vieux prêtres de Morr, des gardiens de cimetière et autres citoyens noctambules de l'Empire, les rumeurs persistantes qui courent à propos de ces monstres fantasmagoriques sont moquées comme les divagations de naïfs superstitieux. Au mieux les considère-t-on comme des observations exagérées de goules. Malheureusement pour le Vieux Monde, ces histoires sont souvent fondées, car les horreurs des cryptes sont on ne peut plus réelles.

Les horreurs des cryptes ne se dévoilent qu'en temps de guerre, où elles sont utilisées comme troupes de choc des ambitieux rois goules de Strigos. Les goules comptent parmi les plus humbles serviteurs des vampires; après tout, elles n'ont même pas la décence d'être complètement mortes. Ainsi, voir un vampire accompagné à la bataille par une meute d'horreurs des cryptes est la preuve de la terrible déchéance que leur maître a atteint dans sa lutte pour la survie. Créer une horreur des cryptes implique que le vampire laisse une goule mordre à sa veine et y boire son précieux sang – une version avilie du baiser de sang et un acte honni par tous ceux qui se considèrent comme l'élite de la société sylvanienne.

Le fait qu'un strige laisse les crocs fétides d'une goule plonger dans sa chair est le signe que le vampire est vraiment désespéré. Toutefois, certains rois goules encouragent cette étrange et détestable pratique. Une fois qu'une goule a bu le sang d'un

vampire, ses yeux virent au rouge et la bête sombre dans une frénésie de carnage. Elle se jette sur les membres plus faibles de sa propre meute et traîne ses proies hurlantes dans une fosse ou une tombe éventrée pour déguster son répugnant repas sans être dérangée. Après avoir terminé son orgie cannibale et s'être léché les babines, la goule repue rampe aux pieds de son maître, espérant une autre lampée de sang vampirique. Avant la prochaine pleine lune, la taille et la férocité de la nouvelle horreur des cryptes auront été décuplées.

Les striges tirent un grand bénéfice des horreurs des cryptes à leur service. Les morts-vivants peuvent être maintenus à l'écart des cimetières par des sceaux sacrés ou des prêtres de Morr, et les goules sont trop couardes pour lancer un assaut à grande échelle contre de tels sites. Les rois goules créent des horreurs des cryptes pour briser ce genre de défenses. N'étant ni vivantes, ni vraiment mortes, l'appel du royaume de Morr tire à leur service ce qui reste de leur esprit, suscitant une extingnible rage qui s'exprime par la destruction des jardins du dieu de la mort. C'est pour cette raison que les gardiens des sépulcres et des mausolées craignent les horreurs des cryptes plus que tout autre serviteur d'un roi goule. Une fois les sceaux de protection rompus par ces bêtes épouvantables, leur maître vampire peut piller à loisir les champs de cadavres au-delà. Même si la lignée de Strigos a brisé tous les tabous en engendrant ces créatures, le pouvoir qu'elle en tire est indéniable.

Une horreur des cryptes domine ses cousines de sa hauteur, et bien qu'elle conserve la démarche et le dos voûté caractéristiques des goules, ses muscles sont devenus durs comme fer. Des protubérances osseuses poussent sur son épine dorsale, et ses mains puissantes se terminent par des serres effilées. Or, le régime de viande de goule crue arrosée de sang de vampire ne se contente pas de générer des changements externes. En effet, le métabolisme aberrant de l'horreur des cryptes conduit son corps à se ronger lui-même, mais dans l'intervalle, sa constitution est telle qu'elle peut régénérer les pires blessures par un simple effort de volonté. Cette inéluctable autodestruction est la raison pour laquelle les vampires élitistes parviennent à tolérer ces abominations. La magie noire, source de la nécromancie, coule littéralement dans leurs veines, et la violence pure dont elles sont capables ne doit pas être sous-estimée.

Au combat, les meutes d'horreurs des cryptes jouent de leur masse pour atteindre la première ligne, le regard irradiant de haine. Statues, pierres tombales ou piquets leur servent à broyer ceux qui osent se dresser face à elles, mais ce sont leurs griffes souillées qu'il faut éviter à tout prix. La moindre égratignure peut transmettre assez de toxines pour tuer un cheval. Quoique méprisées par les vivants comme par les morts, les horreurs des cryptes méritent qu'on les craigne.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Horreur des Cryptes	6	3	0	4	5	3	2	3	5
Hideur des Cryptes	6	3	0	4	5	3	2	4	5

TYPE DE TROUPE: Infanterie Monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES: Attaques Empoisonnées, Mort-vivant, Régénération (5+).

VARGHEISTS

Les vargheists sont l'incarnation de la noirceur de l'âme du vampire. Chacune de ces créatures anthropomorphes ailées mesure plusieurs fois la taille d'un homme. Si les vargheists marchaient et parlaient autrefois en tant que seigneurs de leurs domaines, ces vampires maudits ont régressé au rang de prédateurs voraces intoxiqués à l'hémoglobine. Ils rôdent en meutes sur les champs de bataille, prêts à bondir au moindre signe de faiblesse et à éclaircir les rangs ennemis de leurs griffes rougies et de leurs crocs sanglants.

La genèse d'un vargheist résulte d'une étrange métamorphose inconnue des mortels. Sous les immenses châteaux des von Carstein s'étend un vaste réseau souterrain de caves, de galeries et de salles à manger aux plafonds cintrés dont les voûtes disparaissent dans l'obscurité. Ce royaume de gloires passées est le sinistre berceau des vargheists.

Autrefois, ces chambres hantées étaient des lieux de grandeur et d'abondance, accueillant des banquets de chair, des discours ténébreux et des étalages pompeux de privilèges. Désormais, elles ne sont guère plus que d'antiques cimetières remplis des rebuts d'une ancienne aristocratie. Tentures et tapisseries dévorées par les mites pendent des murs moites. Des tapis brodés et des mosaïques d'os reposent sous des flaques d'eau stagnante qui s'infiltre depuis les terres maudites de la surface. Des clavecins délabrés sont adossés tels des ivrognes aux statues en toges des anciens dieux ; des portraits hantés et des reliques magiques prises aux civilisations antiques s'entassent parmi les chaises à porteurs vermoulues et les divans disloqués. Au milieu des monceaux de ce précieux bric-à-brac nichent des cercueils sculptés et cerclés de chaînes tels des chrysalides dans un tas de bois décomposé. Si l'on pouvait approcher de ces sarcophages et souffler la couche de poussière qui les recouvre, on pourrait deviner, gravé en lettres baroques sur un parchemin de pierre stylisé, le nom de "VON CARSTEIN".



de chauves-souris dans le dédale des catacombes. Les débris du cercueil tombent dans la fange, et avec eux l'identité du précédent occupant du sarcophage. Le vargheist nouveau-né se met immédiatement en chasse, impatient de plonger ses crocs dans des veines mortelles. À la première gorgée de sang, sa transformation devient définitive – celui qui était autrefois un fier seigneur de la nuit est condamné à une éternelle existence d'insatiable bête féroce.

Si chaque vargheist émerge de sa prison avec un corps beaucoup plus fort, son esprit est inmanquablement plus faible. Après des siècles de confinement et de soif, il ne cherche qu'à s'abreuver. Il en résulte que son geôlier peut facilement le soumettre et l'envoyer rejoindre une meute de ses congénères, qui festoie sur les ennemis assez fous pour s'éloigner du sanctuaire de la ligne de bataille. Les vargheists sont de redoutables combattants, leur sauvagerie et leur voracité n'étant en rien diminuées par le contrôle exercé par leurs cruels maîtres vampires.

Toutes ces caisses ne sont pas vides, car ce royaume caché est celui où les von Carstein exilent les membres de leur famille tombés en disgrâce. Les perdants de l'éternel jeu de pouvoir auquel se livrent les vampires se retrouvent souvent inhumés prématurément et laissés à la merci de leur inextinguible soif. Lentement, au fil des décennies, l'eau souillée qui dégouline constamment depuis les stalactites de malepierre s'insinue dans les prisons des infortunés. Les vampires en torpeur commencent alors à dégénérer et à changer de forme, devenant plus grands et plus bestiaux tandis que la magie noire distillée les imprègne d'une abominable force.

À la fin du processus de transformation d'humanoïde en monstre, le puissant vargheist démolit sa prison de pierre. Après s'être dégagée de ses chaînes, la créature déploie ses ailes membraneuses et se dresse dans les ténèbres, libérant un effroyable hurlement de rage qui précipite un nuage voletant

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vargheist	6	4	0	5	4	3	4	3	7
Vargoyl	6	4	0	5	4	3	4	4	7

TYPE DE TROUPE : Infanterie Monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES : Frénésie, Mort-vivant, Vampirique, Vol.

VARGHULFS

En chaque vampire sommeille un prédateur condamné à se nourrir du sang des vivants pour l'éternité. La plupart d'entre eux parviennent à contrôler cette malédiction, s'accrochant aux atours de l'aristocratie, voire dans des cas plus rares, à une forme pervertie d'honneur martial.

Mais d'autres se moquent de conserver quelque vestige d'humanité ou de contrôler leurs penchants sanguinaires. Quelques vampires laissent ainsi libre cours à la bête qui les habite et leur personnalité se consumer. Ces prédateurs quittent alors leur citadelle pour s'enfoncer dans la forêt, où ils peuvent chasser les meutes de loups funestes ou d'autres bêtes étranges. Ceux qui abdiquent de la sorte leur semblant d'humanité subissent de profonds changements physiques. Ainsi apparaissent les créatures appelées varghulfs.

Au fil des siècles, ces vampires dégénérés sont devenus des tueurs sanguinaires ne pensant qu'à se nourrir. Ils courent à quatre pattes comme des bêtes enragées ; dévorer des villages entiers ne suffit pas à les raser. Ils massacrent sans pitié tout ce qui se présente à eux, mais ne se contentent pas d'engloutir les vivants, car un varghulf saccagera aussi les tombes pour se nourrir des morts. Les autres vampires les méprisent autant que les goules, bien que leur transformation les rende redoutables à la bataille.

Le corps d'un Varghulf est rendu bouffi par la quantité surabondante de chair qu'il engloutit. Libéré des contraintes

de la forme humaine, c'est une masse de muscles capable de briser en deux le joug d'un char ou de renverser les équipages complets de ceux assez stupides pour s'y abriter. Ses jambes puissantes et ses vestiges d'ailes lui permettent d'attraper facilement sa victime en quelques bonds rapides et à l'aide de ses griffes, il peut déchirer les chairs et mettre à nu les artères et la moelle encore chaude. Cependant, l'arme la plus redoutable d'un Varghulf est sa gueule garnie de crocs longs comme des couteaux, capable de broyer les armures et de briser les os.

Au combat, un varghulf est une véritable tornade de sang, mais bien qu'imprévisibles, ces tueurs sont loin d'être dépourvus d'intelligence. Par ailleurs, s'ils ne possèdent pas les aptitudes de leurs cousins vampires en matière de sorcellerie, il semble qu'ils puissent canaliser la magie noire et ainsi régénérer leurs blessures grâce au pouvoir brut de la nécromancie.

Des meutes d'animaux suivent les varghulfs d'instinct, les considérant comme un prédateur dominant. Les goules en particulier retrouvent en ces créatures bestiales des similitudes avec leur propre nature abjecte. C'est pourquoi les cavernes des rois striges abritent souvent un varghulf ou deux. Il peut même arriver qu'une de ces bêtes prenne la tête d'une meute de goules, et partage sa tanière avec une cour répugnante d'anthropophages. Depuis son repaire dans une grotte ou un caveau à l'abandon, le varghulf envoie ses serviteurs lui quérir des victimes pour se sustenter, ou des cadavres s'ils ne parviennent pas à s'emparer des vivants. Les goules se satisfont de cette alliance contre-nature, car elles y gagnent un protecteur redoutable. Les hideuses armées de goules rôdant dans les catacombes du monde préfèrent s'y terroriser plutôt que de livrer une guerre ouverte, mais lorsqu'elles surgissent de leurs ténèbres, la présence dans leurs rangs d'un varghulf fait généralement la différence entre victoire éclatante et défaite ignominieuse.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Ca
Varghulf	8	5	0	5	5	4	4	5	4

TYPE DE TROUPE : Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES : Haine, Mort-vivant, Régénération, Terreur, Vampirique.

Furie Bestiale : Lors de la résolution d'un combat, un Varghulf compte comme n'ayant ni flancs, ni dos.

"Arrêtez-les par tous les moyens. Je ne vous gênerai pas. Repoussez-les, abattez-les, tenez la ligne et arrachez la victoire. Couvrez-vous de gloire ou de sang, car cela ne fait aucune différence pour moi. Ni pour les morts. Car vous ne ferez que repousser l'inévitable. Retenez bien ceci, ils finiront par tous nous avoir."

- Ruprecht Lenoir,
vétéran des Guerres des Comtes Vampires

CHEVALIERS DE SANG

Les chevaliers de sang sont les plus puissants guerriers du Vieux Monde. L'entraînement et la discipline auxquels ils furent soumis de leur vivant s'ajoutent à la vitesse et à la force surnaturelles des vampires. Ils sont presque indestructibles et foncent impunément à travers les volées de flèches et de carreaux. Leur honneur est tel qu'ils sont incapables de refuser un défi et se battent toujours à la pointe des armées de morts-vivants. On raconte que même les légendaires chevaliers du Graal de Bretonnie ne peuvent égaler les chevaliers de sang.

Il y a plusieurs siècles, le peuple de l'Empire estimait que les chevaliers de l'ordre du Dragon de Sang comptaient parmi ses plus nobles défenseurs. Leur grande forteresse, le Fort du Sang, gardait les cols conduisant en Bretonnie, et était réputée pour la solidité de ses remparts et la valeur de ses défenseurs. Comme le raconte le Livre des Lamentations, un homme seul se présenta, une nuit, à la porte du bastion et demanda à entrer. Il prétendit s'appeler Walach, de la maison Harkon, et lorsque les chevaliers lui ouvrirent les portes, ils scellèrent leur destin à leur insu. Walach les défia. Il les vainquit avec facilité, car il était un vampire qui avait appris l'art du combat du grand Abhorash. Aucun chevalier ne pouvait donc espérer vaincre le mort-vivant, mais Walach épargna ceux qui s'étaient battus avec honneur et adresse. À ceux-là, il accorda la malédiction du vampirisme, tandis qu'il achevait les autres et se nourrissait de leur essence vitale. Le Fort du Sang devint un repaire de vampires, depuis lequel les chevaliers se sustentaient sur le peuple qu'ils avaient jadis protégé. Des décennies plus tard, le répurateur Gunther van Hel découvrit la vérité et attaqua le Fort du Sang avec une armée levée dans le Wissenland et le Reikland, appuyée par quatre ordres de chevalerie. Le siège dura trois ans, et fut un carnage comme l'Empire en avait rarement connu. Van Hel et ses soldats détruisirent plus d'un vampire lorsqu'ils réussirent à prendre le château, et pourchassèrent les survivants dans les étendues sauvages au cours des années suivantes. Le Fort du Sang tomba en ruine et ses maîtres maléfiques passèrent dans la légende. Bien que leur forteresse fût mise à bas, certains Dragons de Sang survécurent et s'éparpillèrent dans l'Empire, en Bretonnie, en Tilée et plus loin encore. Aussi doués à la lourde lance de cavalerie qu'à l'épée, ils sont devenus mercenaires sous la tutelle d'un kasztellan, duellistes solitaires, voire pillards.

Au fil du temps, les chevaliers de sang ont décliné en une macabre parodie le noble ordre de chevalerie que Walach a corrompu. Bien qu'ils aient conservé le dragon comme emblème, reproduit sous forme d'ailes ou de tête sur leurs cimiers et leurs blasons, leur armure est décorée de symboles funestes. Leurs armes sont ornées de runes sinistres, rehaussées de métaux précieux et façonnées pour évoquer des bêtes menaçantes. Ils ne chevauchent pas des montures de chair et de sang, mais des cauchemars revêtus de bardes épaisses peintes et recouvertes de symboles lugubres.

De nos jours, des siècles après la chute du Fort du Sang, il en est qui murmurent que le château est de nouveau habité. Les rumeurs prétendent que des chevaliers immortels festoient de nouveau dans les antiques donjons, et que des sentinelles squelettes montent la garde sur les chemins de ronde. On raconte même que le redoutable Walach est revenu avec ses plus fidèles disciples, et qu'il rassemble ses forces pour déclarer la guerre au pays qui a essayé de le détruire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier de Sang	4	5	3	5	4	1	5	2	7
Kasztellan	4	5	3	5	4	1	5	3	7
Cauchemar	8	3	0	4	4	1	2	1	3

TYPE DE TROUPE: Cavalerie.

RÈGLES SPÉCIALES: Frénésie, Mort-vivant, Vampirique.

Honneur Martial: À moins que le combat compte un personnage ami doté d'un Commandement égal ou supérieur, un kasztellan doit toujours initier ou relever les défis. Sinon, un chevalier de sang peut être désigné pour relever un défi, sans toutefois pouvoir en initier.

AMÉLIORATIONS

L'Oriflamme du Fort du Sang: Cet antique étendard arbore un symbole de dragon, l'emblème séculaire du Fort du Sang. Les chevaliers de sang qui le brandissent sont les disciples de Walach en personne. Ils affichent le même dédain pour les armes de tir que de leur vivant, leur mépris étant nourri par les enchantements de leur bannière.

L'unité dotée de l'Oriflamme du Fort du Sang bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les attaques à distance.

De nos jours, des siècles après la chute du Fort du Sang, il en est qui murmurent que le château est de nouveau habité. Les rumeurs prétendent que des chevaliers immortels festoient de nouveau dans les antiques donjons, et que des sentinelles squelettes montent la garde sur les chemins de ronde. On raconte même que le redoutable Walach est revenu avec ses plus fidèles disciples, et qu'il rassemble ses forces pour déclarer la guerre au pays qui a essayé de le détruire.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier de Sang	4	5	3	5	4	1	5	2	7
Kasztellan	4	5	3	5	4	1	5	3	7
Cauchemar	8	3	0	4	4	1	2	1	3

Honneur Martial: À moins que le combat compte un personnage ami doté d'un Commandement égal ou supérieur, un kastellan doit toujours initier ou relever les défis. Sinon, un chevalier de sang peut être désigné pour relever un défi, sans toutefois pouvoir en initier.

L'unité dotée de l'Oriflamme du Fort du Sang bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les attaques à distance.

CARROSSES NOIRS

Dans les tavernes délabrées où les gousses d'ail pendent du plafond, on évoque souvent les carrosses noirs qui hantent les cols montagneux, des véhicules horribles et blasphématoires issus des royaumes de la mort, ni tout à fait réels, ni totalement immatériels. Un tel équipage annonce famine, mort et meurtre, sa vue pouvant pousser le plus sain des hommes à se suicider, ou une famille unie à s'entre-tuer. Plus d'un patrouilleur impérial ou sergent monté bretonnien a essayé d'arrêter l'une de ces apparitions fantomatiques, et y a laissé la vie.

On raconte que le carrosse noir est guidé par une sorte de fantôme, et qu'il est tiré par de sinistres cauchemars. Sur le champ de bataille, un tel attelage peut devenir plus puissant encore, absorbant à mesure la magie utilisée aussi bien par les sorciers mortels que leurs homologues morts-vivants. Mû par la volonté immortelle du vampire qui l'occupe, le carrosse noir fauche ou écrase les rangs ennemis sans même ralentir.

Lorsqu'un vampire est "tué", son corps peut tomber en poussière, se consumer, ou simplement se décomposer. Dans le cas des plus puissants seigneurs de la nuit, cela ne signale pas toujours leur destruction, car leur âme perverse peut continuer à résider dans ces vestiges. Si les serviteurs du vampire parviennent à rassembler ses restes dans son cercueil, ils pourront y être préservés, ce qui leur laissera le temps d'accomplir les rituels nécessaires pour créer un attelage qui transportera la dépouille de leur maître vampirique pendant qu'elle se régénère en se gorgeant d'énergie mystique.



En invoquant un carrosse noir, les suivants du vampire peuvent amener le corps de leur seigneur sur des lieux de carnage, ce qui permet à la créature de se nourrir de la magie noire qui s'y concentre. Chaque carrosse noir attire cette énergie arcanique comme un aimant, et tandis qu'il progresse sur le champ de bataille, celle-ci le nimbe d'une aura scintillante et lui insuffle une puissance qui le rend presque impossible à arrêter.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Carrosse Noir	-	-	-	5	6	4	-	-	-
Spectre des Cairns	-	3	0	3	-	-	2	3	5
Cauchemar	8	3	0	4	-	-	2	1	-

TYPE DE TROUPE: Char (sauvegarde d'armure 3+)

RÈGLES SPÉCIALES: Toucher Spectral (Spectre des Cairns uniquement, voir p.30), Mort-vivant, Sauvegarde Invulnérable (4+), Terreur, Vampirique.

Invocation de la Mort: Au début de la phase de Magie du joueur qui le contrôle, le carrosse noir se gorge d'énergie. Après avoir déterminé le nombre de dés de pouvoir pour cette phase, lancez tous les dés de pouvoir de la réserve. Pour chaque 6 obtenu, une parcelle du pouvoir qu'ils représentent est insufflée au carrosse noir. Les dés de pouvoir qui renforcent le carrosse peuvent être utilisés en phase de Magie, notez simplement combien insufflent leur pouvoir de cette façon. Si vous disposez de plus d'un carrosse noir, déterminez aléatoirement lequel bénéficie de chaque dé. Chaque dé augmente les capacités du carrosse pour le reste de la partie, comme détaillé dans le tableau ci-dessous. Tous ces effets sont cumulatifs.

	Effet
1	Des faux apparaissent sur les flancs du carrosse noir. Le Carrosse noir ajoute +1 au nombre de ses Touches d'Impact lorsqu'il charge.
2	Le cocher et les montures qui tirent le carrosse sont emplis d'une vigueur impie. Le spectre des cairns et les cauchemars gagnent +1 en Force.
3	Lames et crocs luisent d'un feu éthérique verdâtre. Les Touches d'Impact du carrosse noir et les Attaques des cauchemars et du spectre des cairns suivent les règles spéciales Enflammées et Coup Fatal.
4	Un nimbe noir enveloppe l'ensemble de l'attelage. Le carrosse noir suit les règles spéciales Rapide et Résistant à la Magie (2).
5	Le carrosse noir oscille entre le monde des vivants et le royaume des morts. Le carrosse noir suit la règle spéciale Éthéré.
6+	Des vents hurlants tourbillonnent autour du carrosse et l'emportent dans les airs. Le carrosse noir suit la règle spéciale Vol.

ÉMISSAIRES D'OUTRE-TOMBE

Les origines des émissaires d'outre-tombe sont nimbées de mystère, mais on prétend qu'ils apparaissent lors de Hexensnacht, surgissant des entrailles du royaume des morts. Leur esprit semble uniquement focalisé sur la traque des hommes cruels ayant échappé à leur juste châtiment, car seule une âme damnée peut rassasier l'essence d'un émissaire d'outre-tombe. Lorsque leur malédiction s'abat sur leur proie, il n'y a aucune échappatoire. Sur leur monture immatérielle, ces cavaliers spectraux peuvent franchir rivières et montagnes à grand train sans jamais être ralentis.

Il est fréquent que leur cible se terre dans une taverne bien éclairée ou dans une forteresse solidement défendue, espérant se soustraire aux figures en robes qui galopent dans ses rêves et noyer son chagrin par la même occasion. Mais tout ceci est vain, car tôt ou tard les émissaires d'outre-tombe chargeront à travers le mur dans un rire moqueur, fauchant l'âme de leur proie avant de disparaître en un instant à travers la paroi opposée. Seule la traînée de cadavres dans leur sillage atteste que ces apparitions nimbées de flammes n'étaient pas le fruit d'une imagination malsaine, bien qu'une suie sulfureuse balise parfois le mur qui servit à leur numéro de passe-muraille.

Les émissaires d'outre-tombe sont capables de naviguer à volonté entre le royaume des esprits et le monde des vivants. S'ils partagent de nombreuses similitudes avec les spectres des cairns, ils ne sont pas liés à des lieux de mort ou de souffrance, et peuvent chevaucher où que le souhaite les seigneurs de la non-vie. Leurs armes en forme de faux suffiraient en tant que telles dans l'univers matériel pour remplir leur office, mais puisque les émissaires ondulent entre les mondes, les armures, fussent-elles de gromril ou recouvertes d'écailles de dragon, n'offrent pas la moindre protection contre leurs lames. D'un simple coup, ils faucheront l'essence d'un guerrier sans affecter son enveloppe charnelle. Ce sont ces armes qui leur ont valu le surnom de "faucheurs montés", car ils moissonnent les âmes des vivants comme un fermier fauche ses champs de blé. Une âme prise par un émissaire d'outre-tombe est absorbée par son bourreau au lieu de simplement disparaître. Ainsi ces redoutables spectres sont-ils entourés de flammes, tout ce qu'il reste des esprits horrifiés qu'ils ont arrachés au monde des vivants.

Obsédée par la magie, la lignée des nécrarques fut la première à soumettre des émissaires d'outre-tombe pour qu'ils combattent dans leurs armées. Certains prétendent qu'ils apprirent à les invoquer grâce au Livre d'Arkhan qu'ils avaient dérobé, d'autres soutiennent que le légendaire Melkhior fut le premier à les plier à sa volonté. Toutefois, les émissaires noirs peuvent être aperçus à présent dans toutes les armées de morts-vivants. Lorsqu'ils sont au service d'un vampire et menés à la bataille par un émissaire infernal, des meutes entières de ces êtres éthérés se ruent sur les rangs ennemis, qui s'amenuisent alors à vue d'œil.

Depuis peu, les vampires de Sylvania ont appris à lier ces créatures de l'ombre à leur service pour les utiliser à la guerre. La simple vision d'une meute d'émissaires d'outre-tombe lancée au galop, leurs faux spectrales brandies et un feu surnaturel s'échappant de leurs orbites, suffit à glacer le sang des guerriers les plus endurcis. On peut soupçonner à juste titre que ces sinistres cavaliers se classent parmi les servants les plus redoutables des comtes vampires.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Émissaire d'Outre-tombe	6	3	0	3	3	1	2	1	5
Émissaire Infernal	6	3	0	3	3	1	2	2	5
Coursier Squelette	8	2	0	3	3	1	2	1	3

TYPE DE TROUPE: Cavalerie.

RÈGLES SPÉCIALES:

Cavalerie Légère, Éthéré, Mort-vivant, Terreur.

Voleurs d'Âmes: Les Attaques portées par les émissaires d'outre-Tombe et les émissaires infernaux au corps à corps sont magiques, *Enflammées*, et ignorent les sauvegardes d'armure.

Arpenteurs Spirituel: Une unité d'émissaires d'outre-tombe peut se déplacer à travers les unités non-engagées (amies ou ennemies) durant la sous-phase des Autres Mouvements, mais ne peut pas terminer son déplacement à moins d'1ps d'une autre unité.

Chasseurs Spectraux: Si une unité d'émissaires d'outre-tombe se déplace à travers une ou plusieurs unités ennemies non-engagées au cours de la sous-phase des Autres Mouvements, choisissez une de ces unités. Celle-ci subit alors une touche de Force 5 par émissaire d'outre-tombe (ou infernal) qui lui est passé à travers, réparties comme des tirs. Ces attaques sont magiques, *Enflammées* et ignorent les sauvegardes d'armure.

TERREURGHEISTS

Au plus profond de la Sylvanie, des chauves-souris de la taille de dragons émergent de leurs grottes pour aller traquer caravanes, chevaux et pégases à la tombée de la nuit. La méthode de chasse de ces prédateurs leur a donné leur nom. En effet, la vue d'un terreurgheist est médiocre, il s'assure donc que sa proie est immobilisée en émettant un cri perçant, si strident qu'il peut paralyser même un destrier bretonnien. Le monstre n'a plus qu'à fondre sur sa victime impuissante, saisir cavalier et monture entre ses serres et disparaître dans son repaire pour se gorgier de sang frais.

Les tanières des plus énormes terreurgheists sont jonchées de tant d'ossements qu'elles attirent l'attention de bon nombre de nécromanciens. Cependant, rares sont ceux à oser pénétrer dans l'ancre de la bête au cas où celle-ci reviendrait de façon impromptue. Se faire sucer tout son sang par la gueule cruelle d'un terreurgheist n'est pas la fin la plus agréable qui soit.

Les rois goules recherchent les dépouilles de ces monstres troglodytes afin de les lier à leur service. Cela ne leur pose guère de difficultés, car les vampires dégénérés de la lignée des striges partagent de nombreux traits avec les terreurgheists. La magie noire s'accumule au-dessus du repaire de la bête lorsque le seigneur de la non-vie se lie à elle par le sang. Comme toute autre créature qui boirait aux veines d'un roi goule, le terreurgheist se retrouve imprégné d'énergie nécromantique, ce qui le rend capable de régénérer même les pires blessures.



Un terreurgheist mort-vivant est encore plus redoutable que le monstre qu'il était autrefois. Guidé par la volonté de son maître, il vole au-dessus des nuages et tombe sur le champ de bataille, ses organes internes et sa chair pourrie pendant en lambeaux. Des morceaux de fourrure sont encore accrochés à son squelette, et son crâne dodeline de droite et de gauche tandis qu'il cherche des proies à dévorer.

Après son passage dans la non-vie, le cri d'un terreurgheist reste plus que jamais son arme la plus redoutable. Saturé de magie noire, son hurlement n'est plus simplement paralysant, mais s'accompagne désormais d'une vague d'énergie maléfique. Certains disent que le cri d'un terreurgheist est la plainte des âmes damnées prisonnières du Royaume du Chaos. Pour sa proie, cela ne fait pas de différence, car cette attaque sonique est si dévastatrice qu'elle peut liquéfier le cerveau d'un humain. Le terreurgheist est ainsi capable de paralyser tout un régiment ennemi avant de foncer dessus pour exterminer les survivants à l'aide de ses crocs effilés et de ses griffes cruelles.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Terreurgheist	6	3	0	5	6	6	3	4	4

TYPE DE TROUPE: Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES: Grande Cible, Mort-vivant, Régénération (6+), Terreur, Vol.

Cri Mortel: Il s'agit d'une attaque spéciale qui peut être utilisée sur une seule unité durant la phase de Tir, même si le terreurgheist a effectué une marche forcée, ou s'il est engagé au corps à corps. Cette attaque a une portée de 8ps et nécessite une ligne de vue sur sa cible. Si le terreurgheist est engagé en combat, il peut diriger son *Cri Mortel* sur une unité en contact socle à socle avec lui.

Pour résoudre le *Cri Mortel*, lancez 2D6 et ajoutez le nombre de PV restant au terreurgheist (un terreurgheist avec encore 4PV lancerait ainsi 2D6+4). Pour chaque point de ce total excédant le Commandement de l'unité cible, celle-ci subit une blessure ignorant les sauvegardes d'armure. Il s'agit d'une attaque magique dont les touches sont réparties comme des tirs.

AMÉLIORATIONS

Infesté: On raconte que lorsqu'un terreurgheist est tué, il explose en une nuée de chauves-souris aussi voraces qu'agressives.

Lorsqu'un terreurgheist doté de cette amélioration est retiré comme perte, toutes les unités à son contact (amies ou ennemies) subissent 3D6 touches de Force 2.

Gueule pourrie: Les crocs du terreurgheist sont incrustés de restes de ses proies, que le monstre ne saurait désormais digérer.

Un terreurgheist doté de cette amélioration suit la règle spéciale *Attaques Empoisonnées*. Notez que cela ne concerne pas son *Piétinement Furieux*.

DRAGONS ZOMBIE

Une fois défunte, aucune créature n'est à l'abri du pouvoir des vampires. De la plus chétive chauve-souris à la plus redoutable manticore, tout homme, monstre ou bête peut être rappelé du royaume des morts et combattre pour un nouveau maître. L'antique race des dragons ne fait pas exception. Les vampires doués dans l'art de la nécromancie lient les dépouilles des grands wyrms à leur volonté, les ressuscitant en tant que dragons zombies. Ces créatures jadis majestueuses se dressent en hurlant de désespoir avant de se pencher pour accueillir leur maître sur leur dos. Enveloppé d'une brume rancie et d'un nuage de mouches suceuses de sang, un dragon zombie est capable de faire basculer l'issue d'une bataille par sa seule présence.

Vers le levant, au-delà de la Terre des Morts et des Montagnes du Bord du Monde, s'étend la Plaine des Os. C'est en effet là que les dragons venaient mourir, afin que leurs ossements reposent aux côtés de ceux de leurs ancêtres selon une tradition vieille de plusieurs millions d'années et antérieure à la naissance des autres races intelligentes. Ce cimetière à ciel ouvert regroupe les squelettes des dragons des temps anciens : des crânes dont la taille dépasse celle d'une tour de château reposent parmi des fémurs plus grands que les troncs de chênes millénaires. Ces os remontent à l'apogée de leur race, et bien que les dragons d'aujourd'hui ne soient plus que le pâle reflet de leurs semblables d'antan, ils font partie des créatures les plus puissantes du monde connu.

Jusqu'à la première grande incursion du Chaos, les dragons se rendaient sur cette terre desséchée lorsqu'ils sentaient approcher leur dernière heure. Ils se posaient au terme de leur ultime voyage et attendaient que la mort les prît. Nul ne sait d'où venait cet instinct, mais au cours des millénaires, des dizaines de milliers de dragons vinrent mourir sur la Plaine des Os. Cela prit fin lors de la première incursion du Chaos, lorsque la magie se déversa du nord et qu'un mal indicible enveloppa leurs cadavres.

Certains s'animèrent et leurs orbites se mirent à briller d'une lueur surnaturelle. Ces abominations maléfiques hantent désormais la Plaine des Os, monstres décérébrés poussés par une faim insatiable. Les dragons sont des êtres fiers et aucun d'eux n'accepterait de plein gré un tel destin, aussi ont-ils arrêté depuis longtemps de venir mourir en cet endroit, bien que nul ne sache où ils se rendent désormais.

De leur vivant, pour faciliter leur digestion, les dragons avalent une quantité d'or et de gemmes phénoménales. Une fois dans leur estomac, leur caractère abrasif les aide à digérer les masses de nourriture qu'ils doivent engloutir pour se nourrir. Lorsque de nourriture qu'ils doivent engloutir pour se nourrir. Lorsque les dragons meurent, leurs carcasses contiennent de véritables rançons de roi pour ceux qui sont assez courageux ou fous pour les revendre. Il en est toujours qui s'enflamment lorsqu'il est question de trésor, mais dans ce pays brûlé par le soleil où on ne trouve aucun point d'eau potable et qui abrite des milliers de scorpions mortels et des monstres mutants, la mort rôde partout. Certains meurent après avoir bu de l'eau contaminée, d'autres sont victimes des dragons zombies qui rôdent en ce lieu maudit et leurs os se mêlent ainsi à ceux des grands reptiles.

Mais tous ces dangers ne sont rien pour les morts-vivants, c'est pourquoi les vampires se rendent parfois jusqu'à la Plaine des Os pour faire d'un dragon zombie leur monture.



Ces monstres sont animés par la magie noire. Leur corps sinieux est couvert d'un cuir épais et ils possèdent de grandes ailes. Capable autrefois de cracher des flammes, un dragon zombie dégorge dorénavant un nuage de gaz toxiques qui ulcère les chairs et corrode les armures. Ses dents et ses griffes sont aussi dangereuses que de son vivant, et peuvent couper en deux un chevalier en armure pendant que le monstre enfourne négligemment son destrier dans sa gueule. Lorsqu'une de ces créatures sert de monture à un vampire, mêmes les plus grands héros tremblent devant la puissance brute de la non-vie, car la force combinée d'un seigneur de la nuit et d'un tel monstre est suffisante pour triompher de n'importe quelle armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Dragon Zombie	6	4	0	6	6	6	2	5	4

TYPE DE TROUPE: Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES: Grande Cible, Mort-vivant, Peau Écaillée (5+), Terreur, Vol.

Souffle Pestilentiel: Le dragon zombie possède une arme de *Souffle*. Toute figurine touchée subit une touche de Force 2 avec un modificateur de -3 à la sauvegarde d'armure.

Vol de Mouches: Les ennemis au contact socle à socle avec un dragon zombie ont un malus de -1 pour toucher au corps à corps.

CAUCHEMARS

Les vampires ne se rendent pas au combat sur des destriers de chair et de sang. Leurs montures sont des animaux monstrueux appelés communément cauchemars. Il s'agit souvent de la carcasse d'un cheval de guerre ramenée à la vie par la magie nécromantique. Bien que sa chair soit décomposée et sa peau craquelée et rancie, un cauchemar est gorgé de magie noire et ses ruades peuvent facilement briser une cage thoracique. D'autres sont des golems d'os, de bois et de métal animés par la sorcellerie.

Les plus redoutables sont des animaux corrompus nourris de sang frais jusqu'à ce qu'ils atteignent leur taille adulte. Les flancs de ces montures vibrent d'une énergie malsaine, leurs yeux sont deux charbons ardents et des étincelles de magie jaillissent de leurs sabots quand ils heurtent le sol. De la fumée sort de leurs naseaux et répand dans l'air l'odeur du soufre et de la décrépitude. Ces bêtes sont généralement protégées par un épais caparaçon de mailles ou de plates rouillées, et les barbelures de leur armure provoquent des blessures horribles.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cauchemar	8	3	0	4	4	1	2	1	3

TYPE DE TROUPE: Bête de Guerre.

RÈGLES SPÉCIALES: Mort-vivant.



DESTRIERS INFERNAUX

Un destrier infernal ressemble à première vue à un pégase horriblement corrompu. Sa peau épaisse est souvent couverte d'écailles ou de plaques osseuses. Il possède des crocs effilés et de longues serres capables d'éventrer un homme en lieu et place des sabots.

Les ailes d'un destrier infernal ressemblent généralement à celles des chauves-souris, dont les extrémités sont dotées de pointes osseuses. Certains destriers infernaux n'ont pas de peau : leurs tendons et leurs muscles sont exposés à l'air libre, et on peut les voir tressaillir et se tendre tandis que la créature se déplace dans les cieux. Enfin, il arrive qu'ils possèdent une crinière et une queue de flammes, et qu'un brasier tout aussi ardent brûle dans leurs orbites.

Les destriers infernaux sont des monstres agressifs et indépendants que les vampires aiment dompter. Au combat, ils sont rendus fous par l'odeur du sang et tirent sur leurs rênes pour se jeter sur l'ennemi et le dépecer.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Destrier Infernal	8	3	0	4	4	1	2	1	3

TYPE DE TROUPE: Bête de Guerre.

RÈGLES SPÉCIALES: Mort-vivant, Vol.



COURSIERS SQUEULETTES

Avant la venue de Sigmar, les rois et les chefs maléfiques des tribus humaines troquaient parfois avec des chamans pour que ces derniers ensorcelassent leur monture, les protégeant contre les coups de l'ennemi. La magie utilisée était si puissante qu'elle les protégeait jusque dans la mort. Ces créatures survécurent à leur cavalier, jusqu'à ce que leur chair disparût et qu'il ne restât plus d'elles que des os. Préservé, leur esprit maintient la cohésion de leur squelette et leur permet de traverser les terrains les plus denses sans ralentir. On raconte même que ces créatures peuvent porter un cavalier entre le monde des vivants et celui des morts...

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Coursier Squelette	8	2	0	3	3	1	2	1	3

TYPE DE TROUPE: Bête de Guerre.

RÈGLES SPÉCIALES: Mort-vivant.

Coursiers Spectraux: Une figurine montée sur un coursier squelette ou tirée par celui-ci est considérée comme *Éthérée*, mais uniquement en ce qui concerne ses déplacements. Elle ignore la pénalité de Mouvement due à un caparaçon. Si une unité bénéficiant de cette règle spéciale est rejointe par un personnage ne suivant pas la règle spéciale *Éthéré* ou *Coursiers Spectraux*, elle perd cette dernière règle spéciale.



TERREURS DES ABÎMES

Les vampires les plus belliqueux vont au combat sur le dos de monstruosité ailées. Certaines sont des créatures du Chaos capturées dans les montagnes, des hybrides de bêtes et de rapaces. D'autres sont des créations cauchemardesques de magie noire, des choses de peur et d'ombre dont le corps a été assemblé à partir de sang caillé et de chair nécrosée. Ces créatures ailées sont communément appelées terreurs des abîmes.

Les terreurs des abîmes sont invariablement dotées d'ailes, pour permettre à leurs maîtres de frapper au cœur de l'armée adverse. Les derniers von Carstein, pour leur part, préférèrent chevaucher des monstres à tête de loup et aux terribles mâchoires, portés par des ailes de cuir. Leur colonne vertébrale exposée ainsi que leur queue décharnée suintent un poison paralysant qui prive ses victimes de toute chaleur, et chacune de leurs serres est terminée par une lame dentelée.

La création de ces amalgames abjects tient plus de la maîtrise des arts sombres que n'importe quel autre procédé du genre. Les vampires les plus doués en la matière, comme la coterie des nécroarques, se délectent de donner naissance à des créatures aussi blasphématoires. Ainsi emploient-ils des éléments issus d'une grande variété de monstres, fusionnant les os avec des muscles et des tendons en lambeaux. Leur horrible création se voit enfin implanter un esprit animal lorsque Morrslieb est pleine. Une parcelle du pouvoir de l'immense lune investit la bête tandis que celle-ci est agitée de spasmes en se dressant maladroitement sur ses pattes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Terreurs des Abîmes	6	4	0	5	5	4	2	3	4

TYPE DE TROUPE: Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES: Grande Cible, Mort-vivant, Terreur, Vol.

AMÉLIORATIONS:

Queue Venimeuse: Les terreurs des abîmes ont souvent une longue queue terminée par des excroissances osseuses suintant de venin. Ce poison est capable de paralyser un homme en quelques secondes.

Les Attaques portées par une terreur des abîmes dotée de cette amélioration sont *Empoisonnées*. Notez que le *Piétinement Furieux* du monstre n'est pas concerné.

Serres Effilées: Certaines terreurs des abîmes voient leur anatomie déjà redoutable augmentée par des serres acérées, que les nécromants allongent encore en y fusionnant des lames d'épées.

Les Attaques d'une terreur des abîmes dotée de cette amélioration sont *Perforantes*. Notez que le *Piétinement Furieux* du monstre n'est pas concerné.

TRÔNES DE SABBAT

Trouver le réconfort dans le luxe et la splendeur en contrepartie d'une existence maudite est courant parmi l'élite des vampires. Un prince ou une princesse de la non-vie refusera de patauger au combat dans la boue comme un vulgaire paysan, ou de se contenter de la dignité douteuse de chevaucher une bête non-morte décrépite. Les monarques de la nuit préfèrent se rendre à la bataille sur des palanquins dorés appelés trônes de sabbat. Ces châssis faits d'os sont maintenus en l'air par les esprits des défunts tombés sous le charme de leurs propriétaires, et qui ne reçoivent en échange qu'une mort violente. Les mortels frissonnent d'une admiration incrédule face à la beauté exotique des courtisanes se prélassant sur les trônes de sabbat, hypnotisés par un regard enchanteur, un baiser porté par la brise ou un geste de la main les invitant à une servitude éternelle.

La légende des vampires prend naissance dans le royaume désertique de Lahmia, et ce sont justement ces habitants qui utilisent le plus souvent les trônes de sabbat. Ils se considèrent au sommet de l'aristocratie de la nuit, car leur sinistre cité fut le berceau des premiers vampires. Tous descendent de Neferata, la Reine des Mystères, dont le mépris des hommes est légendaire. Ainsi, à de rares exceptions, cette lignée ne comporte que des femmes. En effet, les courtisanes les plus ravissantes sont choisies parmi les familles nobles de Bretonnie et de l'Empire, et reçoivent le baiser de sang. Elles parviennent ensuite à contrôler habilement leur entourage, car les lahmianes prennent une part active dans les affaires humaines. Personne n' imagine combien de femmes nobles, de veuves ou dames de haute naissance sont en

réalité membres de la communauté de la non-vie. Les lahmianes sont des êtres hédonistes complaisants qui prennent grand soin de leur apparence en toutes circonstances. Ainsi les trônes de sabbat véhiculant les sororités de lahmianes sont-ils ornés d'artefacts et jonchés de coussins et autres parures de soie. Au fil des siècles, les lahmianes ont affiné leurs compétences dans les arts de la divination afin d'avoir toujours une longueur d'avance sur ceux qui les traquent. Les trônes de sabbat transportent des coupelles enchantées remplies de sang de vierge frais dans lesquelles les courtisanes vampires scrutent le futur. Cependant, le but final poursuivi par les lahmianes demeure un mystère.

En dépit de leur aspect ostentatoire, ces palanquins n'en sont pas moins de puissantes armes sur le champ de bataille. Les gestes des vampires sont imperceptibles pour les mortels, et leur unité fait leur force. Une sororité de vampires se battant de la sorte est aussi redoutable qu'un dragon ou qu'un démon majeur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Trône de Sabbat	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Courtisane	-	5	3	5	-	-	5	2	7
Horde d'Esprits	8	3	0	3	-	-	1	2D6*	-

TYPE DE TROUPE: Char (sauvegarde d'armure 5+).

RÈGLES SPÉCIALES: *Attaques Aléatoires (2D6) (horde d'esprits), **Coursiers Spectraux** (voir page 51), **Frappe Toujours en Premier** (courtisanes), **Grande Cible**, **Mort-vivant**, **Sauvegarde Invulnérable (4+)**, **Vampirique**.

Duel de Volonté: Juste avant que la première figurine d'une unité ennemie effectue ses jets pour toucher le trône de sabbat ou un personnage monté dessus (au tir ou au corps à corps), l'adversaire doit lancer 1D6 et ajouter le Commandement de son unité (les attaques ne nécessitant pas de jet pour toucher ne sont pas affectées), puis soustraire ce total à la valeur de Commandement du trône de Sabbat augmentée d'1D6. Le résultat obtenu est alors utilisé pour connaître les effets du *Duel de Volonté*, lesquels perdurent jusqu'à la fin du tour.

Résultat	Effet
0 ou -	Arrière, démons ! Aucun Effet.
1-2	Je dois... résister... L'ennemi souffre de -1 en CC et en CT.
3-5	Ensorcelé: L'ennemi relance ses jets pour toucher réussis.
6+	Emprise Totale: Les ennemis se retournent les uns contre les autres. Chaque figurine de l'unité attaquante porte une seule attaque de corps à corps contre son unité. Les machines de guerre subissent une touche de Force 3 par servant restant, résolues contre l'Endurance des servants. Par ailleurs, les unités affectées ne peuvent pas tirer ou attaquer à ce tour.

Bassin de Divination: Objet de Sort (niveau de puissance 3) Si le sort est lancé avec succès, tous les constituants du trône de sabbat, y compris son équipage et le personnage qui le monte, relancent leurs jets pour toucher ou pour blesser (au choix du joueur qui les contrôle) ratés pour le reste du tour.



MACHINES MORTIS

De nombreux nécromanciens et seigneurs lichés se sont hissés au rang de monarque parmi les morts-vivants, leur corps saturé de puissance impie irradiant de magie. Certains vampires cherchent activement les anciennes citadelles de ces souverains afin de s'emparer de leurs reliques et les utiliser contre les vivants.

Un simple cercueil ou corbillard ne saurait contenir les vestiges de ces seigneurs de la nuit. Ainsi sont-ils conservés dans une machine mortis, une cage d'os suturés, magnifiquement ouvragée, et tirée au combat par un ost d'esprits liés à l'engin infernal. Bien qu'un simple crâne ou une unique phalange soit souvent les seuls restes de leur souverain maléfique, ces essences sont contraintes et forcées de les protéger pour l'éternité. L'âme damnée se cramponnant à ces reliques impies attire l'attention des banshees, qui hurlent en ondulant au-dessus du grotesque attelage. Les machines mortis sont dirigées par des cochers immortels appelés croque-mort, des serviteurs dévoués des comtes vampires qui semblent immunisés aux énergies mystiques émanant des restes abjects qu'elles abritent.

Lorsque le croque-mort retire les scellés et ouvre le reliquaire, l'artefact qu'il contient, et auquel il est lié, peut s'élever dans les airs, d'où il draine la force vitale des mortels pour la transmettre aux morts-vivants alentour. Plus la bataille est longue, plus la quantité d'énergie absorbée est grande et plus la relique gagne en puissance. On trouve généralement les machines mortis au cœur des plus âpres combats, dérivant au-dessus de la ligne de bataille là où leur pouvoir est davantage sollicité. Toutefois, leurs reliques sont si saturées de magie noire qu'ouvrir le reliquaire n'est pas sans risque. En effet, il arrive qu'elles fassent voler en éclat tout l'attelage, et qu'une déferlante de pure magie noire se répande sur le champ de bataille, foudroyant quiconque se trouve dans les parages, qu'il fasse partie des créatures de la non-vie, ou qu'il s'apprête à grossir leurs rangs.

Par ailleurs, certains reliquaires abritent des grimoires blasphématoires, ou des rouleaux de parchemins calligraphiés dit-on par Nagash en personne. Les vents de magie s'emballent fréquemment lorsque de tels ouvrages sont à proximité. Chargés de magie maléfique, enluminés si précieusement que les âmes de ses artisans ont imprégné la peau humaine dont sont faites leurs pages, ces écrits sont prisés par les nécromants, bien qu'ils soient également le fléau des sorciers les plus imprudents.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Machine Mortis	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Croque-mort	-	3	0	3	-	-	2	1	5
Nuée de Banshees	-	3	0	3	-	-	3	3	-
Horde d'Esprits	8	3	0	3	-	-	1	2D6*	-

TYPE DE TROUPE: Char (sauvegarde d'armure 5+).

RÈGLES SPÉCIALES: **Attaques Aléatoires (2D6)** (horde d'esprits), **Coursiers Spectraux** (voir page 51), **Grande Cible**, **Mort-vivant**, **Régénération**, **Terreur**.

Nuée de Banshees: La machine mortis peut effectuer une attaque de *Cri Funèbre* (voir page 31).



Reliquaire: Au début de chacun de vos tours, lancez 2D6 et ajoutez-y le chiffre du tour en cours. Cela représente la portée en ps de l'aura funeste du reliquaire pour ce tour. Toutes les unités ennemies à portée de cette aura funeste subissent immédiatement 1D6 touches d'une Force égale au chiffre du tour en cours, réparties comme des tirs. Par ailleurs, placez un marqueur à côté des unités de *Morts-vivants* amies à portée de l'aura funeste au début du tour. Ces unités améliorent leurs sauvegardes de *Régénération* de +1 jusqu'au début de leur prochain tour, jusqu'à un maximum de 4+. Si elles n'en disposaient pas, elles bénéficient de la règle *Régénération* (6+). Enfin, si les 2D6 donnent un double, les énergies impies sont trop puissantes, et en plus des effets précités, la machine mortis subit une blessure sans sauvegarde d'aucune sorte. Lorsque la machine mortis perd son dernier PV, toutes les unités dans un rayon de 12 ps plus le chiffre du tour en cours, amies ou ennemies, subissent 2D6 touches de Force égale au chiffre du tour en cours, réparties comme des tirs.

AMÉLIORATIONS

Grimoire Blasphématoire: Les sorciers (amis ou ennemis) à 12ps ou moins d'un ou plusieurs figurines dotées d'un Grimoire Blasphématoire gagnent +2 à tous leurs lancements de sorts des Arcanes Vampiriques. Si un fiasco a lieu à 12ps ou moins d'une figurine dotée d'un Grimoire Blasphématoire, effectuez deux jets sur le Tableau des Fiascos et l'adversaire choisit quel résultat appliquer.

VLAD VON CARSTEIN

Vlad von Carstein était le premier et le plus puissant des comtes vampires de Sylvanie. Fine lame, général accompli et extrêmement doué dans les arts magiques, il corrompit l'aristocratie humaine de la province avec la malédiction de la non-vie, créant un royaume mort-vivant au cœur de l'Empire.

Vlad avait une stature imposante, une crinière de cheveux noirs et des yeux perçants. Ceux qui le rencontrèrent le décrivirent comme un être au charme sauvage, très intelligent, mais doté d'un caractère impulsif qui pouvait le plonger dans des colères noires quand il était contrarié. On dit que dans ces instants, seule sa femme Isabella pouvait le calmer sans que le sang couât.

Aucun texte n'existe sur l'histoire de Vlad avant son arrivée en Sylvanie. Même les vampires qu'il engendra ne savent rien de ce que fut sa vie avant cette nuit funeste où il frappa à la porte de Drakenhof, et il est peu probable que Vlad ait un jour rédigé son autobiographie. Il connaissait très bien les rouages politiques de l'Empire, et le contexte dans lequel se trouvait le pays à cette époque, ce qui prouve qu'il était familier de l'environnement des hommes depuis de nombreuses années.

Il est donc possible que Vlad fût un noble de l'Empire dépossédé de ses terres avant de recevoir le baiser de sang. D'aucuns disent même qu'il faisait partie de la famille de l'un des prétendants au trône (voire qu'il était un de leurs ancêtres !) Quoi qu'il en soit, tout ceci restera à jamais un mystère.



Vlad n'était pas le premier vampire rencontré par l'Empire, mais avant son arrivée, les seigneurs de la non-vie étaient toujours des prédateurs solitaires. Rares étaient ceux à être accompagnés ne serait-ce que d'une coterie de serviteurs et à posséder un domaine reculé, mais c'est l'accession de Vlad au trône de Sylvanie qui marqua le début d'une nouvelle ère pour ces créatures. En tant que premier comte vampire de Sylvanie, l'ambition de Vlad était non seulement de créer un royaume de la non-vie, mais aussi d'affirmer sa présence sur les vivants. Il mena sa guerre dans le but de devenir empereur, car il croyait fermement être un prétendant légitime au trône. Avec la puissance militaire de l'Empire et Isabella à son côté, il serait devenu l'un des monarques les plus puissants du monde connu. Nul ne peut dire jusqu'où il aurait pu pousser ses conquêtes s'il y était parvenu. Il fut près de réussir, mais cela ne servit pas de leçon aux comtes électeurs, qui retournèrent à leurs querelles sitôt qu'il fut détruit, et laissèrent ses descendants continuer de poser une menace pour l'Empire jusqu'à nos jours.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vlad von Carstein	6	7	5	5	5	3	7	5	10

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage spécial, seigneur vampire).

MAGIE : Vlad est un Sorcier de niveau 3 qui utilise les Arcanes Vampiriques (voir page 60).

POUVOIRS VAMPIRIQUES (voir page 61): **Aura de Sombre Majesté, Horreur Surnaturelle, Séduction.**

RÈGLES SPÉCIALES : **Mort-vivant, Vampirique, Soif Rouge** (voir page 27).

Jusqu'à la Mort : Si Vlad et Isabella von Carstein se trouvent dans la même unité, ils bénéficient tous deux de la règle spéciale *Frappe Toujours en Premier*. En outre, Vlad devient sujet à la *Frénésie* et à la *Haine* si Isabella est tuée, et vice versa.

OBJETS MAGIQUES :

Lame Vampire : Lorsque cette épée goûte au sang, la force vitale de sa victime est drainée pour revigorer son porteur.

Arme Magique. Les attaques au corps à corps portées avec la Lame Vampire bénéficient de +1 en Force. De plus, tant que Vlad manie cette épée, Vlad récupère ses Points de Vie perdus sur un résultat de 4+ en vertu de la règle spéciale *Soif Rouge*.

L'Anneau des Carstein : Cet ancien héritage de la maison von Carstein rend quasi invulnérable le vampire qui le porte.

Talisman. L'Anneau des Carstein octroie une sauvegarde invulnérable de 4+ à Vlad. En outre, la première fois qu'il est retiré comme perte, jetez 1D6 à la fin de la phase. Sur 2+, il retourne immédiatement à la "vie" avec un seul PV. Vlad doit alors être placé au premier rang d'une unité amie (même engagée au corps à corps) à moins de 12ps de l'endroit où il fut vaincu. S'il ne se trouve aucune unité éligible, Vlad est définitivement retiré comme perte.

ISABELLA VON CARSTEIN

De son vivant, la fille du comte fou Otto von Drak était comme la plupart des jeunes nobles : vaniteuse, amoral et égoïste. Elle ne s'intéressait qu'à ce qui pouvait améliorer son confort matériel et son statut, et bien qu'elle fût intelligente, son éducation ne lui avait inculqué aucune notion du moindre sens pratique. Beaucoup de gens trouvaient étrange son attirance pour des activités typiquement masculines comme la chasse et la fauconnerie, plutôt que pour celles d'une jeune fille de bonne famille telles que la broderie et la musique. En fait, hormis la Sylvanie, la seule chose qui rendait Isabella désirable en tant qu'épouse était sa froide beauté. Mais cela n'était pas suffisant pour décider des prétendants à hériter du trône de la province, et Otto refusait obstinément d'accorder la main de sa fille à l'un de ses rivaux directs.

Lorsque Vlad arriva la nuit de la mort d'Otto, Isabella fut satisfaite que son oncle Léopold fût dépossédé de l'héritage des von Drak. Elle était cependant moins enthousiaste à l'idée de se marier avec ce sinistre étranger. Mais au fil des mois, cette union de convenance donna naissance à une relation bien plus intime. Le charme vampirique de Vlad était irrésistible, et la dévotion d'Isabella envers lui devint si forte que rapidement, les deux époux furent inséparables. Vlad résista longtemps à la requête d'Isabella qui demandait à le rejoindre dans la non-vie, mais lorsqu'elle se trouva au seuil de la mort, frappée par la maladie, Vlad réalisa qu'il ne pouvait plus se passer d'elle, et il lui donna le baiser de sang. Une fois devenue vampire, la comtesse Isabella resta à tout instant aux côtés de Vlad, lui apprenant l'étiquette des cours sylvanienne et impériale. Elle fut sa seule confidente et la seule personne en qui il avait confiance.

"Je vous en prie, joignez-vous à moi pour dîner. Je devine à votre tenue que vous êtes un homme... d'un goût exquis."

- Isabella von Carstein

Lorsque Vlad partit en guerre pour conquérir le trône impérial, Isabella l'accompagna dans sa campagne. Elle portait une relique des von Drak, un calice fabriqué à l'intention de son arrière-grand-mère, la comtesse Bathori. L'objet avait été corrompu par la magie noire et il était régulièrement rempli de sang frais, et Isabella y portait souvent ses lèvres, même au cours des combats. Ceux qui osaient l'affronter voyaient avec horreurs ses blessures se refermer en un instant. Comme si le temps inversait sa course, le sang de la comtesse remontait le long de ses plaies, et ses chairs meurtries se suturent sans laisser la moindre trace. Leur hésitation coûtait cher aux inconscients, car le temps qu'ils aient recouvré leurs esprits, leur gorge était tranchée ou bien leur poitrine transpercée par la lame d'une épée.

La légende raconte que lorsque Vlad fut détruit, Isabella se battait sur une des tours qui encadraient les portes d'Altdorf avec la garde de Drakenhof contre l'empereur autoproclamé Ludwig et ses joueurs d'épée. Voyant les revenants s'écrouler subitement autour d'elle, Isabella comprit que son amant avait finalement été vaincu. Elle fut si désespérée qu'elle se jeta du haut des remparts et alla s'empaler sur les pieux qui bordaient les douves, puis son corps tomba en poussière.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Isabella von Carstein	6	6	4	5	4	2	6	4	7

TYPE DE TROUPE: Infanterie (perso. spécial, vampire).

MAGIE: Isabella von Carstein est un sorcier de niveau 1 qui utilise les Arcanes Vampiriques (voir page 60).

POUVOIRS VAMPIRIQUES (voir page 61): **Séduction.**

RÈGLES SPÉCIALES: Mort-vivant, Vampirique, Soif Rouge (voir page 27).

Jusqu'à la Mort: Voir l'entrée de Vlad ci-contre.

OBJETS MAGIQUES:

Calice de Sang des Bathori: *Innombrables sont les âmes innocentes dont l'essence vitale a été siphonnée par cette coupe maudite.*

Objet Enchanté. Isabella, ou un autre personnage Vampirique présent dans la même unité, peut boire au Calice au début de chaque phase de Magie. La figurine en question regagne alors 1PV perdu précédemment.



MANNFRED VON CARSTEIN

Alors que Vlad von Carstein était physiquement le plus fort des comtes vampires, Mannfred était sans doute le plus rusé. Quand Vlad fut détruit, Mannfred ne se mêla pas aux luttes intestines desquelles Konrad émergea vainqueur. Au lieu de cela, il voyagea dans le but d'approfondir ses connaissances nécromantiques. Il viola les anciennes tombes de Nehekhar et de l'antique cité de Lahmia, où il découvrit les mystères des prêtres lichés inscrits sur des papyrus et des parchemins en peau humaine.

Mannfred étudia également les sorts du premier Livre des Morts, puis son voyage le conduisit jusqu'à Nagashizzar. Nul ne sait quel pacte obscur il signa avec ces habitants en échange de leur savoir. Lorsqu'il retourna enfin en Sylvanie, Mannfred prit la tête des légions de morts-vivants qui s'étaient éparpillées suite à la mort de Konrad.

Mannfred était presque aussi talentueux que Vlad dans sa capacité à dissimuler sa véritable nature. Lorsqu'il cherchait des alliés, il voyageait sous l'aspect d'un prince impérial. L'homme était toujours courtois et noble dans ses gestes, comme il seyait à une personne de son rang. Mais quand Mannfred révélait sa véritable apparence au sommet de sa puissance, il devenait quelque chose d'horrible à contempler. Sous l'effet de sa magie, son visage se tordait et sa peau devenait cadavérique. Mais ses nouveaux pouvoirs ne furent pas suffisants. Finalement, Mannfred fut défait et son armée détruite à la bataille de Hel Fenn.



Les ragots des tavernes rapportent toutefois que Mannfred n'a pas été éliminé, et qu'il a été aperçu sortant de Drakenhof à la tête d'une armée de morts-vivants pour affronter le Chaos lorsqu'il envahit l'Empire. S'il a véritablement survécu, Mannfred ne tardera pas à revendiquer le trône impérial.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Le Comte Mannfred	6	7	5	5	5	3(5)	7	5	10

TYPE DE TROUPE: Infanterie (personnage spécial, seigneur vampire).

MAGIE: Mannfred est un sorcier de niveau 4 qui utilise le domaine de la Mort et les Arcanes Vampiriques (voir page 60).

POUVOIRS VAMPIRIQUES (voir page 61): **Acolyte Noir, Invokeur des Enfants de la Nuit, Maître des Arts Noirs.**

RÈGLES SPÉCIALES: **Maître du Savoir (Domaine de la Mort et Arcanes Vampiriques), Mort-vivant, Soif Rouge** (voir page 27), **Vampirique.**

OBJETS MAGIQUES:

Épée de Pouvoir Impie: *À chaque fois que cette lame goûte le sang, son porteur semble capable de dompter les vents de magie.*

Arme Magique. Pour chaque blessure non sauvegardée causée par son épée, Mannfred gagne un dé supplémentaire au début de la phase de Magie suivante (un dé de pouvoir lors de sa phase, un dé de dissipation lors de la phase adverse).

Armure de Templehof: *Produit d'une magie ancienne et interdite, cette cuirasse fusionne avec son porteur, lui accordant une résistance inimaginable.*

Armure Magique. L'armure de Templehof confère une sauvegarde d'armure de 5+, et son porteur gagne +2 PV.

MANNFRED L'ACOLYTE

Voici Mannfred tel qu'il était sous le règne de Vlad. Il n'a encore atteint le sommet de son art nécromantique, mais c'est tout de même un sorcier accompli et prometteur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mannfred l'Acolyte	6	6	4	5	4	2	6	4	

TYPE DE TROUPE: Infanterie (perso. spécial, vampire).

MAGIE & OBJET MAGIQUE: Sorcier de niveau 2 utilisant les Arcanes Vampiriques et portant l'*Épée de Pouvoir Impie*.

POUVOIRS VAMPIRIQUES (voir page 61): **Acolyte Noir.**

RÈGLES SPÉCIALES: **Soif Rouge** (voir page 27), **Maître du Savoir (Arcanes Vampiriques), Mort-vivant, Vampirique.**

KONRAD VON CARSTEIN

Peu de choses sont plus dangereuses qu'un lunatique violent, mais l'une d'elles est un lunatique violent ayant la force d'un vampire. Se retrouver affligé d'une soif de sang au sens littéral ne fit rien pour améliorer la santé mentale déjà vacillante de Konrad. Le premier des von Carstein y avait vu un avantage potentiel, et Konrad fut l'un des derniers à être intégré à la lignée.

Peut-être son absence de scrupules et son comportement imprévisible amusaient-ils Vlad. A posteriori cependant, il eut été préférable pour sa dynastie de simplement trancher la tête de Konrad lorsque l'occasion se présenta, car sa dépravation causa plus de tort qu'elle ne fut bénéfique. Une fois devenu seigneur de la non-vie, Konrad ne fit rien pour camoufler sa nouvelle nature et se nourrit ouvertement de ses amis et de ses sujets (ainsi que de rats, de chats, de vaches, d'indigents et de tout ce qui passait à portée et qui avait une carotide palpitante). Konrad s'assigna le rôle de héraut sanguinaire de Vlad. Il exécutait tous ceux qui déplaisaient au comte, ce qui incluait au passage ceux qui lui déplaisaient aussi. Ses victimes furent innombrables : des généraux, des prêtres de tout bord, ceux qui le regardaient de travers et plusieurs nécromanciens suffisamment peu avisés pour se moquer de sa médiocrité dans le domaine de la magie.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Konrad von Carstein	6	7	4	5	4	2	6	4	6

Lorsque Konrad usurpa le pouvoir après la destruction de Vlad, il se força à considérer autrement ces derniers, et les encouragea à le rejoindre. Il les récompensait avec largesse car même s'il était fou à lier, il n'était pas idiot et savait qu'il avait besoin de nécromanciens pour lever ses armées. Tant qu'ils le servaient avec loyauté, ils étaient en sécurité.

Au combat, Konrad laissait libre cours à sa sauvagerie. Escrimeur accompli, il se complaisait dans les bains de sang qu'il provoquait. Il était animé d'une rage indicible et agissait plus comme un berserk ivre de meurtre que comme le général d'une armée. Lorsqu'il était dans cet état, sa soif rouge était immense et il s'arrêtait parfois au beau milieu du combat pour lécher avidement son armure et sa lame ou pour sucer le sang de ses victimes. C'est lors d'un de ces moments d'égarement qu'il fut tué par le thane Grufbad et le comte électeur Helmar.

"On peut démasquer les servants du mal à leurs signes distinctifs. Aussi anormal qu'on puisse naître, le sang de la non-vie ne peut couler dans les veines de quelqu'un sans que son corps ne se révolte. On peut les reconnaître ainsi : des crocs de prédateurs ; une soif de sang et de chair semblable à celle d'une bête horrible ; une peau de porcelaine, froide au toucher et d'aspect dérangeant ; une lueur dans le regard, trahissant la faim dévorante qui les habite.

Ce sont là les signes du mal le plus noir. La marque des vampires."

- Réyurgateur von Ingheim

TYPE DE TROUPE : Infanterie (perso. spécial, vampire).

POUVOIRS VAMPIRIQUES (voir page 61) : **Furie Rouge.**

RÈGLES SPÉCIALES : **Haine, Mort-vivant, Soif Rouge** (voir page 27), **Vampirique.**

Une Chauve-souris au plafond : Au début de chaque tour de Konrad, il faut déterminer son état de folie. Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, Konrad est soumis aux règles de *Stupidité* jusqu'au début de son prochain tour. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, Konrad est sujet à la *Frénésie* jusqu'au début de son prochain tour. Notez que Konrad peut devenir *Frénétique* même s'il a précédemment perdu un round de combat.

OBJETS MAGIQUES :

Épée de Waldenhof : L'héritage des seigneurs du château de Waldenhof n'a jamais été aussi bien manié qu'entre les mains de Konrad von Carstein. Cette épée est possédée par un esprit assoiffé et lacère profondément les chairs à chacun de ses coups.

Arme Magique. L'Épée de Waldenhof suit la règle spéciale *Blessures Multiples* (2). De plus, l'Épée de Waldenhof et l'arme de base de Konrad comptent comme une *Paire d'Armes*.

HEINRICH KEMMLER

Le Lichemeister

Heinrich Kemmler est un être consumé par son avidité. Il prit très tôt conscience des limites de la mortalité, et consacra sa vie à s'en soustraire. Il plongea dans l'étude de la nécromancie étant encore un jeune homme, et alors qu'il atteignait à peine sa quarantième année, il était déjà capable de ranimer des cimetières entiers de cadavres, et de les plier à sa volonté.

Kemmler devint un nécromancien puissant et redouté, pillant chaque tour de sorcier ou temple ancien en quête de savoirs occultes. Pendant plusieurs décennies son pouvoir grandit, jusqu'à ce que ses rivaux les plus ambitieux parviennent à le surclasser. En effet, alors que Kemmler les avait vaincus individuellement, leur puissance combinée se révéla supérieure à celle pourtant considérable du Lichemeister. Lors de la Bataille des Dix Mille Crânes, ses détracteurs le mirent à genoux, et bien que Kemmler parvînt finalement à les disperser grâce à un sort de confusion désespéré, ce combat laissa son corps et son esprit brisés.

Pendant plusieurs années, Heinrich erra tel un mendiant dans les Montagnes Grises et les Principautés Frontalières. Par un coup du destin, il découvrit la sépulture de Krell, un champion du Chaos mort il y a fort longtemps, et dont le tertre atteignait une hauteur prodigieuse. Kemmler scella en ce lieu un pacte avec les dieux. En échange de sa puissance passée, il jura

de tuer et de détruire en leurs noms. Ainsi le Lichemeister répandit de nouveau la terreur sur les terres des mortels.

Sous ses robes, le corps de Kemmler est couvert de cicatrices et de brûlures datant du temps de sa déchéance. Il est vêtu d'une longue et sombre cape permettant à son porteur de franchir la barrière entre les mondes. Au combat, le Lichemeister manie la *Lame Sépulcrale du Chaos* ainsi que le *Bâton du Crâne*, un puissant artefact jacassant en permanence.

À son insu, Kemmler vagabonda dans les montagnes guidé subtilement par l'esprit de Nagash, suivant un plan maléfique visant à libérer Krell et à le faire rejoindre les forces de la non-vie. Son entreprise subit un revers mineur avec les pertes causées aux armées du Lichemeister à la Bataille de l'Abbaye de Maisontaal, mais Nagash demeure certain qu'il suffit de laisser le temps porter ses fruits.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Heinrich Kemmler	4	4	3	4	4	3	4	1	8

TYPE DE TROUPE: Infanterie (personnage spécial, maître nécromant).

MAGIE: Kemmler est un sorcier de niveau 4 qui utilise les Arcanes Vampiriques (voir page 60).

RÈGLES SPÉCIALES: Maître des Morts (voir page 28), Maître du Savoir (Arcanes Vampiriques), Mort-vivant.

OBJETS MAGIQUES:

Lame Sépulcrale du Chaos: Cette arme maléfique insufflé à son porteur une énergie impie et piège les âmes de ceux qu'elle fauche, condamnant leurs dépouilles décharnées à la servitude.

Arme Magique. La *Lame Sépulcrale du Chaos* confère +2 Attaques. De plus, si Kemmler se trouve dans une unité de guerriers squelettes ou de gardes des cryptes, pour chaque figurine qu'il tue en corps à corps, une figurine est ajoutée à son unité en suivant la règle *Ressusciter les Guerriers Tombés*. Les figurines sont équipées de la même façon que le reste de l'unité.

Cape d'Ombre et de Brume: Kemmler est rattaché à une cape sombre qui ondule comme animée d'une vie propre.

Objet Enchanté. Au début de chaque tour de Kemmler, choisissez la règle spéciale *Vol* ou *Éthéré*. Kemmler bénéficie de cette règle jusqu'au début de son prochain tour.

Bâton du Crâne: Les mâchoires du crâne du bâton grincent, avertissant Kemmler de toute présence magique alentour.

Objet Cabalistique. Au début de la phase de Magie, le joueur adverse doit indiquer tous les objets magiques à 12ps ou moins de Kemmler, et désigner les figurines qui les portent. De plus, Kemmler reçoit un bonus de +1 à toutes ses tentatives de dissipation.



KRELL

Le Seigneur de la Mort

À l'époque précédant la naissance de Sigmar, Krell était un puissant champion du Chaos, le chef d'une tribu barbare corrompue par Khorne, le dieu du sang. Il se forgea un empire parmi les barbares du nord, puis s'en prit aux nains situés plus au sud. Krell s'allia avec les gobelins de la nuit qui avaient envahi les forteresses naines de Karak Ungor et de Karak Varn, et son nom est reporté à plusieurs reprises dans le Grand Livre des Rancunes, bien qu'il fût finalement occis par le héros nain Grimbul Heaume de Fer lors de l'attaque de Karak Kadrin.

Les suivants de Krell transportèrent sa dépouille et l'ensevelirent sous un tertre. Presque 1500 ans plus tard, tandis qu'il recherchait sa Couronne de Sorcellerie, Nagash se rendit sur cette tombe. Il comprit sans peine les inscriptions runiques sur ses murs et réalisa que le tertre abritait les restes d'un puissant champion. Ravi de cette découverte, Nagash réanima sans tarder le précieux héros pour qu'il rejoigne ses armées.

Krell se trouva à la tête de l'une des légions de morts-vivants de Nagash lorsqu'il affronta Sigmar à la Bataille du Reik. À la pointe des combats, les forces de Krell s'en prirent aux alliés nains de l'Empire. La bataille faisait rage, les nains refusant obstinément de céder face aux rangs interminables des troupes de la non-vie. Mais au moment où la ligne naine était sur le point de s'effondrer, Nagash fut terrassé par Sigmar. En quelques instants, la horde de morts-vivants retomba en poussière. Seul Krell et son unité de gardes des cryptes furent épargnés. À la tête de ses troupes, le revenant parvint à se frayer un chemin à travers les lignes naines et à s'échapper. Éreintées, les forces de Sigmar ne le prirent pas en chasse, ce qui se révéla une grave erreur. Avançant nuit et jour, Krell utilisa ce qui restait de ses effectifs pour ravager les terres, ne laissant que ruines dans son sillage. Des communautés entières furent massacrées, des villes saccagées et des châteaux rasés. Depuis ce jour se répandent à travers tout l'Empire les récits des déprédations de Krell et de sa légion maudite.

Krell fut finalement acculé par Sigmar et vaincu à la bataille du Lac Gelé, puis son corps fut emprisonné dans une tombe scellée par une puissante magie. Des siècles plus tard, Heinrich Kemmler, le Lichemeister, se rendit sur le site et libéra le vénérable revenant. Kemmler pense que Krell est soumis à sa seule volonté, mais la vérité est que les vassaux de Nagash ne peuvent être asservis si facilement...

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Krell	4	5	0	4	5	4	5	3	9

TYPE DE TROUPE: Infanterie (personnage spécial, roi revenant).

RÈGLES SPÉCIALES: Coup Fatal, Mort-vivant, Terreur.

Champion des Morts: Krell doit toujours initier ou relever un défi à chaque fois que c'est possible. En outre, s'il combat en défi tandis qu'il se trouve dans la même unité qu'Heinrich Kemmler, il suit la règle spéciale *Coup Fatal Héroïque*.

OBJETS MAGIQUES:

Armure des Tertres: *Plutôt que de la ronger, le passage des âges a renforcé cette armure du Chaos, dont l'aura est capable de ruiner en un instant les pouvoirs magiques des armes ennemies.*

Armure Magique. L'Armure des Tertres confère une sauvegarde d'armure de 4+. Si un ennemi avec une arme magique blesse Krell en corps à corps et qu'il réussit sa sauvegarde d'armure, les capacités magiques de l'arme sont annulées, et elle est traitée comme une arme normale de son type jusqu'à la fin de la partie. Si la description de l'arme ne précise pas son type, traitez-la comme une arme de base.

La Hache Noire de Krell: *Lorsqu'elle mord la chair, la Hache Noire de Krell y laisse des échardes barbelées qui se frayent un chemin jusqu'au cœur de la victime.*

Arme Magique. Arme à deux mains. La Hache Noire de Krell confère un bonus de +2 en Force au corps à corps. Elle suit les règles spéciales *Frappe Toujours en Premier* et *Blessures Multiples (1D3)*. De plus, toute figurine perdant un ou plusieurs PV sans être tuée par cette arme doit lancer 1D6 au début de chacun de ses tours suivants. Si le résultat est supérieur aux PV qui lui restent, la figurine subit une nouvelle blessure n'autorisant pas les sauvegardes d'armure.



Arcanes Vampiriques

MALÉDICTION DE LA NON-VIE (Attribut de Domaine)

Les énergies magiques libérées par la nécromancie animent et revigorent les morts-vivants.

Lorsqu'un sort des Arcanes Vampiriques est lancé avec succès, le sorcier (ou toute figurine amie dans un rayon de 12ps) regagne immédiatement un PV précédemment perdu dans la bataille.

INVOCATION DE NEHEK (Sort Primaire)

6+ pour lancer

Le lanceur en appelle à la sorcellerie de Nagash lui-même pour insuffler un semblant de vie aux cadavres.

Sort d'**Amélioration** visant toutes les unités amies de *Morts-vivants* dans un rayon de 6ps. Une unité affectée regagne immédiatement un certain nombre de PV : l'infanterie gagne 1D6 PV plus le niveau de magie du sorcier (effectuez un jet séparé pour chaque unité). Les autres types de troupes gagnent 1PV plus le niveau de magie du sorcier. Les figurines qui suivent la règle *Vampire, Éthérée* et/ou *Grande Cible* ne gagnent qu'un seul PV. Les PV gagnés sont attribués selon l'encadré *Ressusciter les Guerriers Tombés* (page 26). Le sorcier peut décider d'affecter toutes les unités de *Morts-vivants* amies dans un rayon de 12ps (dans ce cas, la valeur de lancement passe à 12+) ou dans un rayon de 18ps pour invoquer une véritable horde de morts-vivants (dans ce cas, la valeur de lancement passe à 18+).

1 DANSE MACABRE DE VANHEL 6+ pour lancer

Les morts-vivants sont emplis d'une énergie magique qui leur permet de se mouvoir à une vitesse prodigieuse.

Sort d'**Amélioration** qui affecte une unité de *Morts-vivants* amie dans un rayon de 12ps. L'unité relance ses jets pour toucher ratés au corps à corps jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du sorcier. De plus, si l'unité n'est pas au corps à corps, elle peut immédiatement effectuer un mouvement de jusqu'à 8ps, comme si elle le réalisait pendant la phase des Autres Mouvements. Le sorcier peut décider d'affecter toutes les unités de *Morts-vivants* amies dans un rayon de 12ps, dans ce cas, la valeur de lancement passe à 12+.

2 VIGUEUR INFERNALE 8+ pour lancer

Le sorcier revigore les créatures sous son contrôle afin qu'elles attaquent avec une féroce décuplée.

Sort d'**Amélioration** qui affecte une unité de *Morts-vivants* amie dans un rayon de 12ps. L'unité relance ses jets pour blesser ratés au corps à corps jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du sorcier. Le sorcier peut affecter toutes les unités de *Morts-vivants* amies dans un rayon de 12ps (la valeur de lancement passe à 16+).

3 REGARD DE NAGASH 9+ pour lancer

Des éclairs de magie noire jaillissent des yeux du vampire pour arracher et brûler la chair de l'ennemi.

Projectile magique d'une portée de 24ps infligeant 2D6 touches de Force 4. Le sorcier peut allonger la portée à 48ps, dans ce cas, la valeur de lancement passe à 12+.

4 RÉSURRECTION

9+ pour lancer

Un nécromancien peut animer les dépouilles des morts afin qu'elles le servent pour l'éternité.

Il s'agit d'un sort d'un type particulier et d'une portée de 18ps qui fait apparaître une nouvelle unité de zombies. Choisissez un point du champ de bataille (même hors de l'arc et de la ligne de vue du sorcier) puis lancez 2D6+3. Le résultat indique le nombre de figurines composant la nouvelle unité. Le sorcier peut choisir d'invoquer à la place 2D6+3 guerriers squelettes, dans ce cas, la valeur de lancement passe à 14+.

L'unité doit être entièrement placée à portée du sort et à au moins 1ps de toute unité, bâtiment et terrain infranchissable. Elle peut être orientée dans n'importe quelle direction et dans une formation légale, tant que le premier rang contient au moins 5 figurines. Cette unité n'a aucune amélioration ou figurine d'état-major. Une unité invoquée de cette façon ne peut pas être dissipée, et ne rapporte jamais aucun point de victoire. Si l'unité ne peut pas être placée dans sa totalité pour une raison ou pour une autre, elle n'apparaît pas du tout, bien que l'attribut de domaine fonctionne tout de même.

5 POIDS DES ÂGES

12+ pour lancer

Les ennemis des morts-vivants voient leurs cheveux blanchir et leur corps dépérir. Bientôt ils s'effondrent, terrassés par la vieillesse.

Reste en jeu. Sort de **Malédiction** d'une portée de 18ps. Lorsqu'il est jeté, lancez 1D6 par figurine de l'unité visée. Sur un résultat de 6, la figurine perd 1PV. À la fin de la phase de Magie suivante, relancez pour chaque figurine restante. Elle perdra 1PV sur un résultat de 5+, et ainsi de suite jusqu'à un maximum de 2+. Aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée contre ce sort.

6 SOUFFLE DE LA NON-VIE 15+ pour lancer

Le vampire appelle un vent spectral qui arrache les âmes de ses ennemis de leur corps.

Reste en jeu. Il s'agit d'un **Vortex magique** utilisant le grand gabarit circulaire. Une fois le gabarit en place, le sorcier choisit la direction vers laquelle il va se déplacer. Sa distance de déplacement en ps est déterminée en lançant un dé d'artillerie et en multipliant le résultat par 3. Toute unité sous, ou traversant le gabarit subit 1D6 touches de Force 3 par rang, sans sauvegarde d'armure. Si le dé d'artillerie obtient un incident de tir, c'est le gabarit sur le sorcier puis lancez 1D6 et le dé de dispersion. Le gabarit se déplace d'un nombre de ps égal au résultat du D6 dans la direction indiquée par la flèche du dé de dispersion. Si le dé d'artillerie obtient Hit!, utilisez la petite flèche du symbole. Dans tous les autres cas, lors des tours suivants, le gabarit se déplace d'un nombre de ps égal au résultat d'un dé d'artillerie, dans une direction déterminée par le dé de dispersion. Si un incident de tir est obtenu lors d'un tour ultérieur, le sort prend fin et le gabarit est retiré du jeu. Le sorcier peut décider d'investir plus de pouvoir dans le sort pour utiliser le grand gabarit circulaire et donner au sort une Force de 4 au lieu de 3. Dans ce cas, la valeur de lancement du *Souffle de la Non-vie* passe à 25+.

POUVOIRS VAMPIRIQUES

Bien qu'ils partagent tous la même malédiction, chaque vampire est unique et possède ses propres talents et compétences. Certains dédient leur non-vie au combat, d'autres explorent les arcanes ou créent des empires de morts-vivants par l'intrigue politique.

Cette page décrit des pouvoirs que vous pouvez acheter pour vos vampires. Vous ne pouvez pas acheter plusieurs fois le même pouvoir pour un même vampire, mais plusieurs vampires de votre armée peuvent avoir le même pouvoir.

MAÎTRE DES ARTS NOIRS 75 points

Quels secrets renferment les vents de magie pour l'être qui échappe au ressac du temps ?

Un joueur ayant un vampire doté du pouvoir Maître des Arts Noirs peut décider de relancer un dé lorsqu'il détermine les Vents de Magie.

MALÉDICTION DU REVENANT 55 points

Que ce soit grâce à la magie, à sa soif de sang ou à sa volonté hors du commun, ce vampire a réussi à survivre à travers les siècles.

Le vampire gagne +1 PV sur son profil.

FURIE ROUGE 50 points

Ce vampire est en proie à une soif de sang inextinguible, et n'arrête le combat que lorsque ses ennemis gisent morts à ses pieds.

Chaque fois que le vampire cause au corps à corps la perte d'un Point de Vie non sauvegardé, il peut immédiatement effectuer une Attaque supplémentaire qui ne bénéficie pas de la règle Furie Rouge. Une Attaque qui tue automatiquement un ennemi compte comme lui ayant fait perdre un nombre de PV égal au nombre de PV qu'il lui restait.

CRÉATURE AILÉE 30 points

Ce vampire est capable de s'élancer dans les cieux grâce à des ailes ou en se transformant en chauve-souris.

Vampire à pied uniquement. Il gagne la règle spéciale Vol.

RÉFLEXES PRODIGIEUX 30 points

Les bottes des meilleurs escrimeurs semblent maladroites face à la rapidité à couper le souffle du vampire.

Le vampire gagne la règle spéciale Frappe Toujours en Premier.

AURA DE SOMBRE MAJESTÉ 25 points

La prestance et la majesté des plus puissants vampires rappellent aux autres leur place insignifiante dans l'ordre des choses.

Toutes les unités ennemies dans un rayon de 6ps d'un ou plusieurs vampires dotés de ce pouvoir subissent une pénalité de -1 en Cd, cumulable avec d'autres modificateurs.

SOMBRE ACOLYTE 25 points

Tous les vampires sont imprégnés de magie noire. Les pouvoirs magiques de certains sont décuplés par l'étude et la pratique.

Le vampire ajoute 1D3 à son résultat lorsqu'il lance avec succès le sort Invocation de Nehek (quelle que soit la valeur de lancement choisie pour le sort).

SAVOIR INTERDIT 25 points

Longues sont les études des arts nécromantiques, mais il est des êtres pour qui le temps n'a guère d'importance...

Le vampire génère ses sorts dans n'importe lequel des domaines de magie du livre de règles (en dehors de la Vie !)

HORREUR SURNATURELLE 25 points

L'apparence du vampire reflète et magnifie encore sa nature impie et l'horreur de son existence. L'abandon total de son apparence et de ses dernières bribes d'âme humaine révolue les mortels.

Le vampire gagne la règle spéciale Terreur.

MORT INCARNÉE 20 points

La présence néfaste du vampire est si puissante que les mortels s'enfuient de terreur à sa vue. On raconte qu'il a déjà tué des milliers de héros, si bien que nul n'ose l'affronter.

Les tests de Peur causés par le vampire (ou son unité) qui ont été réussis doivent être relancés. Si un Porteur de la Grande Bannière confère la règle Tenez vos Rangs ! à l'unité, ces deux règles spéciales s'annulent.

SÉDUCTION 15 points

Paralysée par le regard hypnotique du vampire, sa victime est impuissante à contrer le coup de grâce.

Au début de la phase de Corps à Corps, une fois les défis lancés et acceptés ou refusés, choisissez une figurine en contact avec le vampire. Celle-ci doit effectuer un test de Cd avec un malus de -3. En cas d'échec, elle doit relancer tous ses jets pour toucher réussis lors de cette phase de Corps à Corps.

FRAPPE FATALE 15 points

Le vampire est si fort qu'un seul de ses coups peut terrasser les plus grosses créatures.

Le vampire peut échanger toutes ses Attaques contre une seule attaque suivant la règle Coup Fatal Héroïque.

CHEVALIER DES TÉNÈBRES 10 points

Il est dans tout le Vieux Monde des chevaliers vampires en armure qui poursuivent une quête de gloire martiale.

Le vampire gagne +2 en CC. De plus, à moins qu'il fasse partie d'un combat contenant Krell ou un personnage Vampirique doté d'un Cd plus élevé, il doit toujours lancer un défi s'il le peut, et doit relever tout défi lancé par l'ennemi.

INVOCATION DES ENFANTS DE LA NUIT 10 points

Loups et chauves-souris répondent à l'appel du vampire lorsque celui-ci hurle dans les ténèbres.

Le vampire peut utiliser l'Invocation de Nehek pour augmenter la taille des unités de loups funestes, chauves-souris géantes et nuées de chauves-souris au-delà de leurs effectifs initiaux.

OBJETS MAGIQUES DES VAMPIRES

Cette section vous présente les objets magiques réservés aux armées des Comtes Vampires, et qui peuvent être pris en plus de ceux du livre de règles de *Warhammer*.

SKABSCRATH Arme Magique

75 points

Il s'agit de l'arme légendaire du mercenaire mort-vivant Ennio Mordini. Sa lame est auréolée de flammes vert pâle et ne peut être dégainée que pour prendre une vie. Elle est si maléfique qu'elle pousse son porteur à des actes toujours plus horribles. Certains disent qu'elle est même encore plus vile qu'un vampire, et qu'elle trahira son maître à la première occasion si sa soif de sang n'est pas rassasiée. Lorsqu'elle sort de son fourreau, elle émet les hurlements perçants poussés par toutes ses victimes avant leur trépas, un son si atroce qu'il peut faire mourir de peur les adversaires de son porteur.

Le porteur gagne les règles *Charge Dévastatrice* et *Frénésie*, et toutes ses Attaques au corps à corps sont *Enflammées*.

De plus, le porteur de Skabscrath gagne la règle spéciale *Cri Mortel* (voir page 48).

Enfin, la soif de sang de Skabscrath est telle que si le porteur n'a tué aucune figurine ennemie à la fin de la partie, il est retiré comme perte.



SUAIRE DE NUIT

Armure Magique

(les nécromanciens peuvent la porter)

40 points

Ensorcelée dans les profondes ténèbres du château Drachenfels, le Suaire de Nuit appartient davantage à l'outre-monde qu'à l'univers des mortels. Créé à partir de la robe mortuaire du Roi Pharatohep, le Suaire de Nuit a été trempé dans le sang d'innombrables mages et sorcières. L'aura de ténèbres qui s'accroche à lui est si forte qu'elle se manifeste physiquement et lacère de ses vrilles fuligineuses ceux qui s'approchent de son porteur.

Le Suaire de Nuit ajoute +1 à la sauvegarde d'armure du porteur. De plus, les figurines ennemies à son contact perdent tous les bonus de Force conférés par les armes magiques et ordinaires, et suivent la règle *Frappe Toujours en Dernier*.

BANNIÈRE DES TERTRES

Étendard Magique

50 points

Le froid de cette bannière tissée de vent et de givre s'insinue dans le cœur de ceux qui la contemplent. Pire encore, elle exsude une aura de terreur qui se manifeste sous la forme de mains mortes et translucides qui se tendent vers l'ennemi. Bien des guerriers morts-vivants qui se battent sous la Bannière des Tertres défendaient déjà ses couleurs de leur vivant. Ils sont désormais liés à elle pour l'éternité, et ne peuvent échapper à cette insidieuse servitude.

Toutes les gardes des cryptes, chevaliers noirs et rois revenants dans la même unité que la Bannière des Tertres reçoivent un bonus de +1 pour toucher au corps à corps. Ce bonus s'applique aussi à Krell, le Seigneur de la Mort, s'il se trouve au sein de l'unité. Notez que ce bonus ne s'applique pas aux montures de l'unité.

BANNIÈRE HURLANTE

Étendard Magique

25 points

Les guerriers les plus intrépides frissonnent à l'idée d'affronter le régiment qui brandit cet étendard. Les gémissements émanant de ses lambeaux récitent les horreurs de la guerre et les lamentations des mourants et des estropiés. Ceux qui l'entendent reconnaissent les voix de leurs anciens camarades tombés au combat.

Une unité ennemie passant un test de *Peur* au corps à corps à cause de l'unité portant cette bannière doit lancer un dé supplémentaire et ignorer le résultat le plus bas.

Artefacts Blasphématoires

Tout comme l'âme de certains hommes maléfiques parvient à perdurer par-delà la mort grâce à leur cruauté, certains objets sont saturés par les énergies impies libérées par des actes atroces. Certains font partie du trésor de liches ou de vampires depuis des siècles, quelques-uns ayant même appartenu au Grand Nécromancien en son temps. Des guerres ont été livrées pour leur possession, car on raconte qu'ils permettent à leur maître de triompher de la mort.

PÉRIAPTE NOIR

Objet Cabalistique

55 points

N'importe quel pillleur de tombes vendrait sa mère pour s'approprier une gemme de la taille du périapte noir, mais la véritable valeur de cet artefact n'est révélée qu'en présence d'un sorcier.

Le Périapte Noir permet au porteur de conserver jusqu'à deux dés de pouvoir ou de dissipation inutilisés à la fin de la phase de Magie, et de les ajouter à la réserve de dés de pouvoir ou de dissipation au début de la phase de Magie suivante.

Exemple: À la fin de sa phase de Magie, le joueur conserve deux dés de pouvoir dans le Périapte Noir. Lors de la phase de Magie adverse suivante, il reçoit donc deux dés de dissipation supplémentaires. Au cours du même tour, il conserve un dé de dissipation pour sa prochaine phase de Magie (qui lui donnera un dé de pouvoir en plus).

BÂTON DE DAMNATION

Objet Cabalistique

40 points

Ce bâton de chêne noueux a été taillé dans le duramen de l'Arbre aux Pendus. Décoré avec les osselets de meurtriers et oint du sang du traître nécromant Ulbrecht le Trois-fois-maudit, le Bâton de Damnation contient un sort capable de revigorer les morts-vivants.

Objet de sort (niveau de puissance 4). Si ce sort d'Amélioration est lancé avec succès, toutes les unités de Morts-vivants amies (et leurs montures) dans un rayon de 6ps du porteur gagnent une Attaque supplémentaire jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du porteur.

GRIMOIRE MAUDIT

Objet Cabalistique

35 points

Ce grimoire fut écrit par le nécromancien dément Har'ak Iman, qu'on dit être l'homme le plus dépravé à avoir jamais vécu. Sa vilenie émane des pages du livre et sape l'énergie des mortels. Chaque page contient une puissante malédiction qui peut affaiblir les êtres vivants proches, mais une fois qu'elle est lue, elle s'efface et en réapparaît que sous la lueur blafarde de Morrslieb.

Au début de la phase de Magie du porteur, celui-ci peut décider de perdre 1D3 dés de pouvoir de sa réserve. Dans ce cas, lancez 1D6 dans le tableau suivant. Si une cible est éligible, le sort indiqué est automatiquement lancé avec sa valeur minimale sans nécessiter de dés de pouvoir. Une dissipation peut être tentée normalement. Si vous ne pouvez pas perdre le nombre de dés indiqués par le jet du D3, vous perdez tous vos dés de pouvoir sans aucun autre effet.

1D6	Sort Lancé
1	Miasmes Mystificateurs de Melkoth (Ombre)
2	Affaiblissement (Ombre)
3	Flétrissement (Ombre)
4	Buveur d'Esprit (Mort)
5	Fatalitas! (Mort)
6	Souffle de Minuit (Cieux)



LIVRE D'ARKHAN

Objet Cabalistique

25 points

Ce livre terrifiant appartenait à Arkhan le Noir, le plus puissant des disciples de Nagash. Au cours de ses longues années d'apprentissage, Arkhan prit des notes de ses expérimentations dans cet imposant tome. On raconte qu'il est d'ailleurs toujours à sa recherche. Lorsque les mots de ses pages moisies sont récités, les morts frissonnent d'une vigueur nouvelle.

Objet de sort (niveau de puissance 3). Cet objet lance le sort Danse Macabre de Vanhel (voir page 60).

BAGUETTE DE MORT ARDENTE

Objet Enchanté

40 points

Les orbites du crâne qui orne cette baguette luisent d'un feu intérieur et ses mâchoires cancanent constamment des mots de pouvoir. Le sort de destruction qu'il contient prend la forme d'une tête de mort hurlante qui traverse les rangs ennemis en laissant derrière elle une traînée de flammes. Lorsqu'elle finit par exploser, les gerbes de flammes engloutissent tous ceux qui se trouvent à portée.

Objet de sort (Niveau de Puissance 3). **Projectile magique** d'une portée de 18ps qui inflige 1D6 touches Enflammées de Force 4. Toute unité perdant un ou plusieurs PV à cause de ce sort doit passer un test de Panique. De plus, si l'unité bouge pour quelque raison que ce soit lors de son tour suivant, chaque figurine de l'unité subit une touche de Force 4, puis le sort prend fin. Si l'unité ne se déplace pas, le sort se termine au début de la prochaine phase de Magie du lanceur.





RESURRECTION DES MORTS

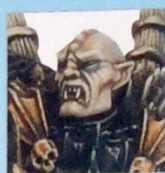
Les vampires et leurs légions de morts-vivants ont mené d'innombrables guerres au cours de l'histoire du monde de Warhammer, et ont à chaque fois répandu la terreur et le malheur dans les royaumes du Vieux Monde.

Rien n'est plus gratifiant que le spectacle d'une armée de Warhammer entièrement peinte. Les comtes vampires ont de quoi ravir leurs joueurs dans ce domaine. Les hordes de guerriers squelettes et de zombies titubent vers l'armée de l'adversaire sous l'impulsion de certains des personnages les plus puissants du monde de Warhammer. Ces régiments sont soutenus par d'énormes monstres, de la cavalerie de choc et des créatures éthérées terrifiantes.

Cette section vous présente une galerie des figurines Citadel de la gamme des comtes vampires, peintes par la célèbre équipe 'Easy Metal', ainsi qu'une sélection d'illustrations héraldiques afin de vous inspirer pour vos schémas de couleurs et vos emblèmes. Que vous soyez un peintre, un collectionneur, un joueur ou les trois à la fois, ces pages seront le point de départ d'une légion de la non-vie qui suscitera aussi bien la terreur que l'envie dans le cœur de vos adversaires !



Seigneur vampire



Manfred von Carstein



Vlad et Isabella von Carstein



Konrad von Carstein



Vampire





L'héraldique du Fort de Sang fait écho à l'ordre des Dragons de Sang qui l'occupait jadis.



Seigneur vampire sur dragon zombie

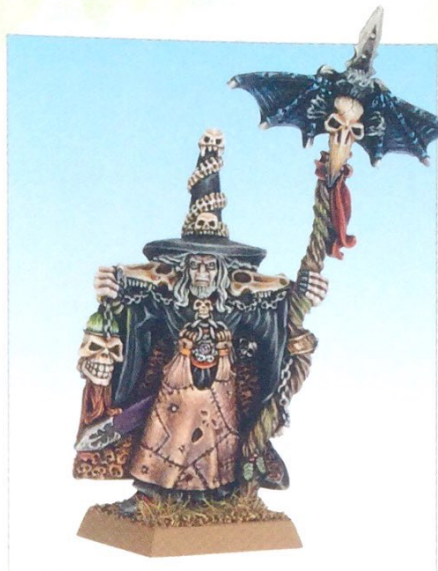




Une vampire et ses suivantes sur un trône de sabbat.



Maître nécromant



Heinrich Kemmler



Nécromancien



Des chevaliers de sang et un varghulf se précipitent sur les lignes des hauts elfes.



Chevalier infernal



Chevaliers noirs



Les chevaliers noirs manient des armes maudites et chevauchent des montures fantomatiques.



Krell, le Seigneur des Morts, à la tête d'une armée de revenants.



Roi revenant



Krell, le Seigneur de la Mort



Gardes des cryptes



Des guerriers squelettes inféodés à Heinrich Kemmler.



Des guerriers squelettes issus de diverses régions de Sylvanie.



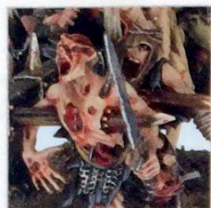


Guerriers squelettes



Des guerriers squelettes au service de la lignée des von Carstein.





Bourdon maudit.

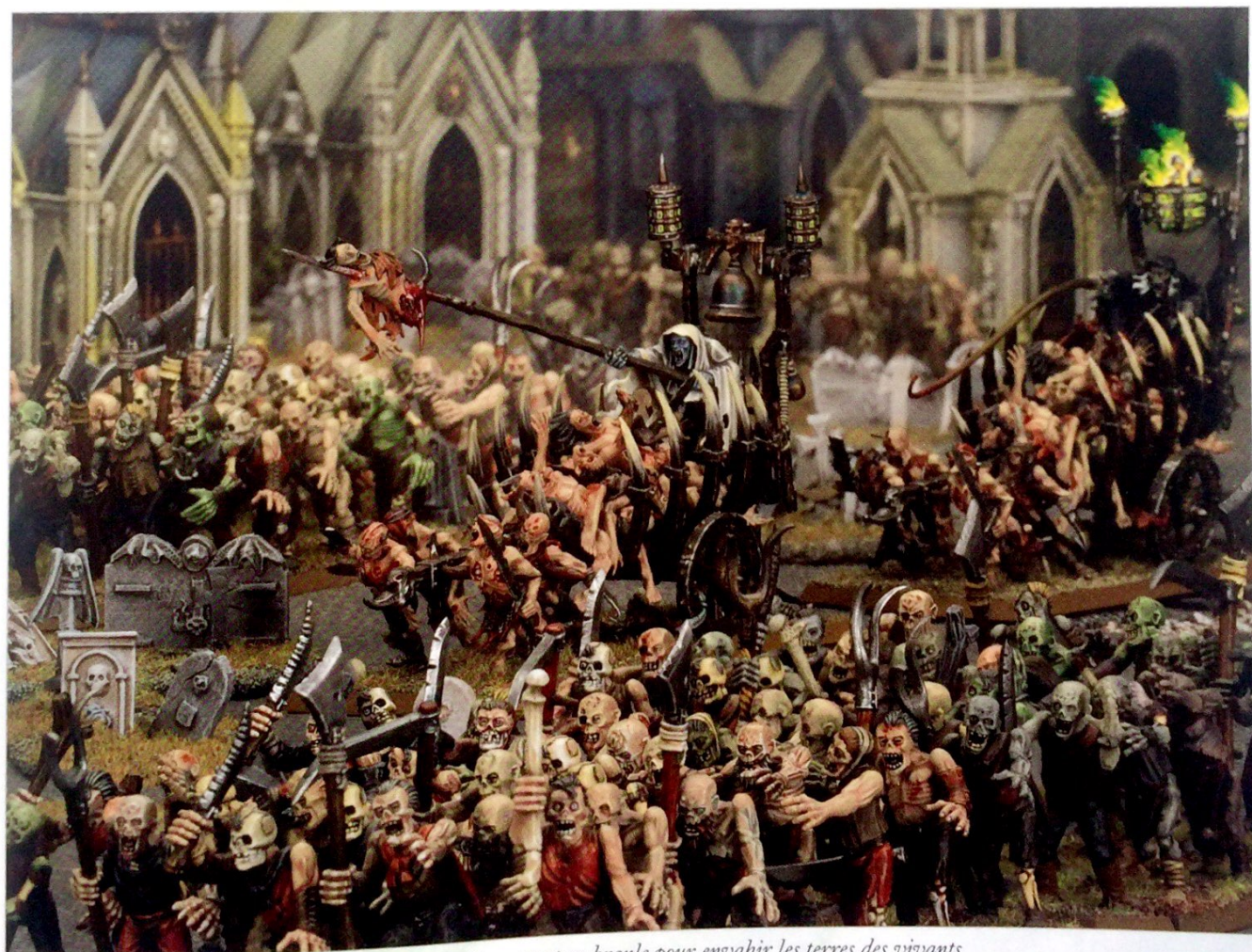
Charrette macabre dotée d'un brasero infernal.



Loups funestes



Zombies



Une horde de zombies se met en branle pour envahir les terres des vivants.



Roi goule de la lignée des Striges sur terreurgheist





Horreurs des cryptes

Hideur des cryptes



Une nuée de goules et d'horreurs des cryptes jaillit des mausolées.



Nécrophage



Goule





Émissaires d'outre-tombe



Les obstacles physiques ne protègent pas contre la charge des émissaires d'outre-tombe.



Les fantômes de Sylvanie affrontent les démons qui s'aventurent sur leurs domaines.



Varghulf



Spectre des cairns



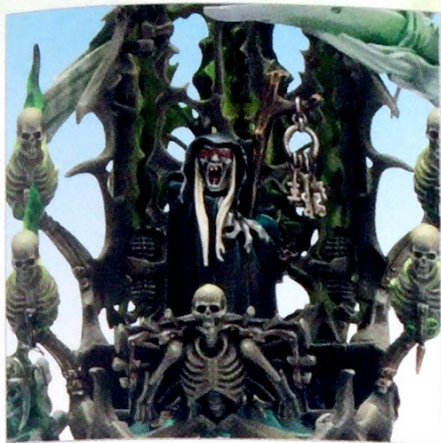
Banshee



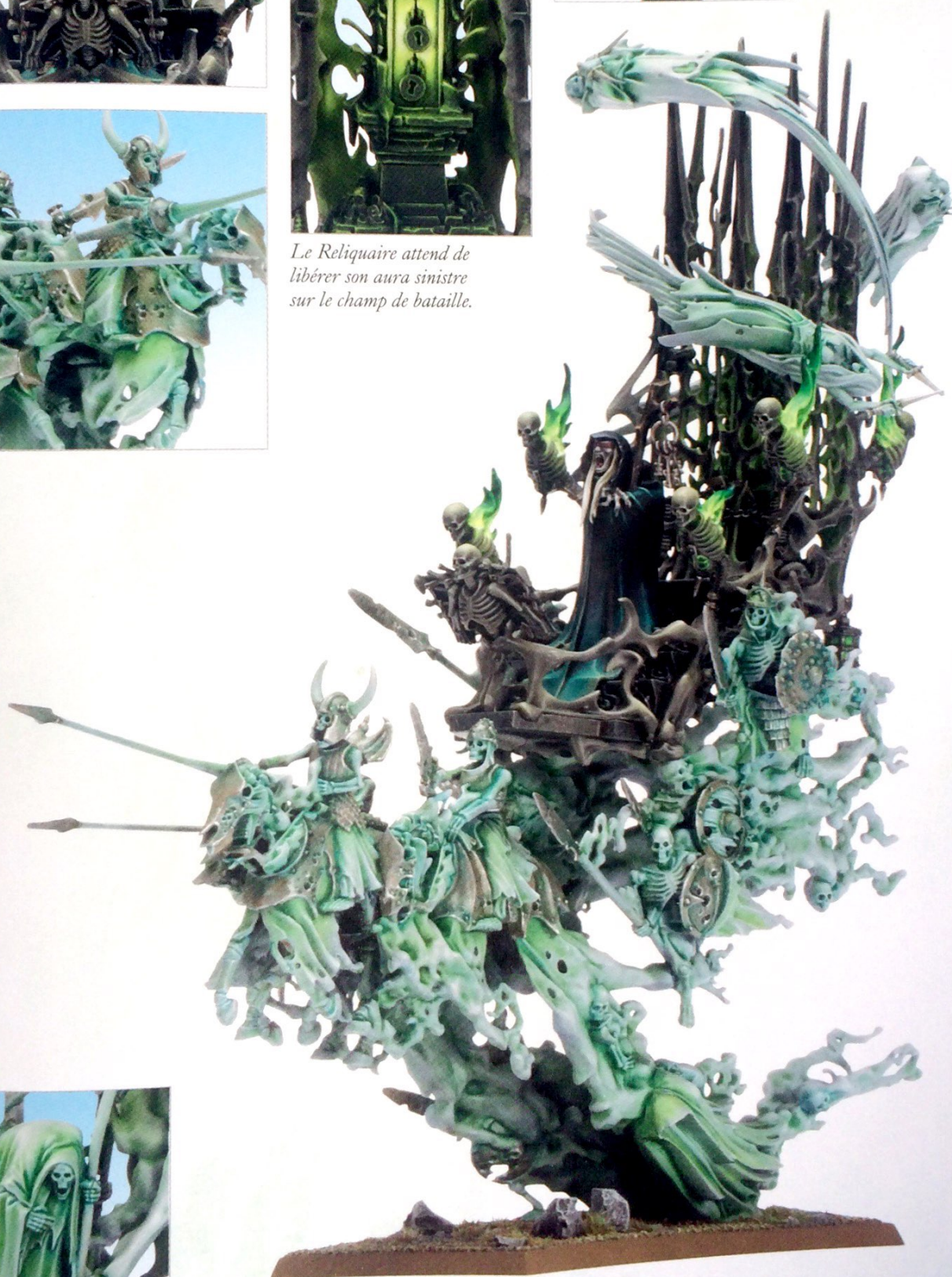
Vargheists



Ces fiers seigneurs des ténèbres d'antan sont aujourd'hui condamnés à une existence sordide en tant que vargheists.



Le Reliquaire attend de libérer son aura sinistre sur le champ de bataille.



Machine Mortis





LISTE D'ARMÉE DES COMTES VAMPIRES

Les comtes vampires forment l'aristocratie de la non-vie, l'aréopage des maîtres morts-vivants des arts sombres. Leur but est d'écraser les fières armées des vivants avec d'immenses hordes de cadavres à l'obéissance aveugle, tout en relevant les morts qui tombent alors sous leur contrôle. Des répugnants zombies au terrifiant varghulf, les créatures de la nuit sont liées par une unique fin : la conquête des royaumes des mortels.

Ce chapitre vous aidera à transformer votre collection de figurines Citadel de comtes vampires en une horde de soldats morts-vivants prête à livrer des batailles de Warhammer. Vous trouverez également en fin de section une page de références listant les profils de caractéristiques de chaque unité et la page du bestiaire qui la décrit, afin de faciliter vos recherches lors d'une partie.

UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

La liste d'armée fonctionne en conjonction avec la section *Choisir Votre Armée* du livre de règles de Warhammer et permet de sélectionner votre force pour la bataille. Les pages suivantes comprennent une entrée pour chaque figurine de votre armée. Ces entrées vous donnent toutes les indications nécessaires pour mettre en forme votre collection de figurines afin de rassembler les unités de votre force, ce qui inclut, entre autres, l'équipement de chaque figurine, les options dont elle peut bénéficier et son coût en points.

CATÉGORIES D'UNITÉS

Comme indiqué dans le livre de règles, les unités d'une armée se répartissent en cinq catégories : Seigneurs, Héros, Unités de Base, Unités Spéciales et Unités Rares.

ENTRÉES DE LISTE D'ARMÉE

Chaque entrée de la liste d'armée comporte toutes les informations nécessaires pour sélectionner et aligner une unité, et adopte le format suivant :

1 GARDES DES CRYPTES Profil Garde des Cryptes Sénéchal	2 M CC CT F E PV I A Cd 4 3 0 4 4 1 3 1 6 4 3 0 4 4 1 3 2 6	3 Type de Troupe Infanterie Infanterie	4 11 points par figurine
5 Taille d'unité: 10+ 6 Équipement: • Arme de base • Armure lourde • Bouclier	7 Règles Spéciales: • Coup Fatal • Mort-vivant	8 Options: • Promouvoir un garde des cryptes en sénéchal 10 points • Promouvoir un garde des cryptes en musicien 10 points • Promouvoir un garde des cryptes en porte-étendard 10 points – Peut choisir une bannière magique d'une valeur maximale de 50 points • L'unité entière peut remplacer ses boucliers par des armes lourdes... 1 point par figurine	

① Nom : Le nom permettant d'identifier l'unité ou le personnage.

② Profils : Les profils de caractéristiques des figurines de chaque unité sont rappelés dans chaque entrée. Les profils optionnels (par exemple, les champions d'unité) sont également indiqués dans le tableau des profils.

③ Type de Troupe : Chaque entrée précise le type de troupe des figurines (ex. "Infanterie", "Cavalerie", etc.).

④ Valeur en Points : Chaque figurine de la gamme Warhammer possède un coût en points qui reflète son efficacité sur le champ de bataille. Par exemple, un guerrier squelette coûte 5 points, tandis que l'invincible Vlad von Carstein vaut 495 points !

⑤ Taille d'Unité : Il s'agit de la taille minimum de l'unité, autrement dit le nombre minimal de figurines nécessaires pour former cette unité. Certaines entrées indiquent également une taille maximum.

⑥ Équipement : Il s'agit de la liste des armes et armures standards de l'unité. Le coût de ces objets est inclus dans la valeur de base.

⑦ Règles Spéciales : De nombreuses troupes suivent des règles spéciales, qui sont décrites dans le Bestiaire de ce livre ou dans le livre de règles de Warhammer. Chaque entrée liste les règles spéciales affectant l'unité.

⑧ Options : Liste des armes, armures, montures, objets magiques optionnels et autres améliorations de l'unité ou du personnage, ainsi que le coût en points pour chaque option. La plupart des unités ont l'option de promouvoir un de leurs membres en champion, porte-étendard ou musicien. Certaines peuvent porter une bannière magique ou sélectionner des objets magiques pour un coût supplémentaire en points.



Ce guerrier squelette coûte 5 points. Une unité de 10 de ces figurines coûterait donc 50 points.



Ce garde des cryptes est équipé d'un bouclier et d'une arme de base, et porte une armure lourde. Il vaut 11 points.



Ce garde des cryptes a échangé son bouclier contre une arme lourde, ce qui porte son coût total à 12 points.

SEIGNEURS

VLAD VON CARSTEIN

495 Points

Profil

Vlad von Carstein

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
6	7	5	5	5	3	7	5	10	Infanterie (personnage spécial, seigneur vampire)

Équipement :

- Armure lourde

Objets Magiques :

- Lame Vampire
- L'Anneau des Carstein

Magie :

Vlad est un sorcier de niveau 3. Il utilise les Arcanes Vampiriques.

Pouvoirs Vampiriques :

- Aura de Sombre
- Majesté
- Horreur Surnaturelle
- Séduction

Règles Spéciales :

- Jusqu'à la Mort
- Mort-vivant
- Soif Rouge
- Vampirique

LE COMTE MANNFRED

530 Points

Profil

Comte Mannfred

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
6	7	5	5	5	3(5)	7	5	10	Infanterie (personnage spécial, seigneur vampire)

Objets Magiques :

- Épée de Pouvoir Impie
- Armure de Templehof

Magie :

Mannfred est un sorcier de niveau 4. Il utilise les Arcanes Vampiriques et le domaine de la Mort.

Pouvoirs Vampiriques :

- Sombre Acolyte
- Maître des Arts Noirs
- Invokeur des Enfants de la Nuit

Règles Spéciales :

- Maître du Savoir (Arcanes Vampiriques et Domaine de la Mort)
- Mort-vivant
- Soif Rouge
- Vampirique

Options :

- Peut choisir une monture dans la liste suivante :
 - Cauchemar caparaçonné 24 points
 - Destrier infernal 30 points
 - Terreur des abîmes 120 points
- Peut recevoir une Queue Empoisonnée 15 points
- Peut recevoir des Griffes Perforantes 10 points

Note des Concepteurs : Cette entrée de liste d'armée permet d'aligner Mannfred à l'apogée de son pouvoir. Vous ne pouvez sélectionner qu'une seule version de Mannfred dans votre armée, soit le Comte Mannfred, soit Mannfred l'Acolyte.

HEINRICH KEMMLER

350 Points

Profil

Heinrich Kemmler

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
4	4	3	4	4	3	4	1	9	Infanterie (personnage spécial, Maître Nécromant)

Objets Magiques :

- Lame Sépulcrale du Chaos
- Cape d'Ombre et de Brume
- Bâton du Crâne

Magie :

Heinrich Kemmler est un sorcier de niveau 4. Il utilise les Arcanes Vampiriques.

Règles Spéciales :

- Maître des Morts
- Maître du Savoir (Arcanes Vampiriques)
- Mort-vivant

Note :

Si votre armée inclut Heinrich Kemmler, aucun autre nécromancien ni maître nécromant ne peut recevoir l'amélioration Maître des Morts.



SEIGNEURS

SEIGNEUR VAMPIRE

220 Points

Profil

Seigneur Vampire

M CC CT F E PV I A Cd
6 7 5 5 5 3 7 5 10

Type de Troupe

Infanterie (personnage)

Équipement :

- Arme de base

Magie :

Un seigneur vampire est un sorcier de niveau 1.

Il peut utiliser l'un des domaines suivants :

- les Arcanes Vampiriques
- la Mort
- l'Ombre

Règles Spéciales :

- Soif Rouge
- Mort-vivant
- Vampirique

Options :

- Peut gagner jusqu'à 3 niveaux de magie supplémentaires 35 points par niveau
 - Peut recevoir l'une des armes suivantes :
 - Arme de base additionnelle 4 points
 - Arme lourde 10 points
 - Lance de cavalerie (seulement s'il est monté) 10 points
 - Bouclier 3 points
 - Armure lourde 6 points
 - Peut avoir l'une des montures suivantes :
 - Cauchemar caparaçonné 24 points
 - Destrier infernal 30 points
 - Terreur des abîmes 120 points
 - Peut recevoir une Queue Empoisonnée 15 points
 - Peut recevoir des Griffes Perforantes 10 points
 - Dragon zombie 245 points
 - Trône de sabbat 230 points
- Voir page 89 pour le profil et les options.*
- Peut recevoir des objets magiques jusqu'à un montant total de 100 points
 - Peut posséder des pouvoirs vampiriques jusqu'à un montant total de . . . 100 points

MAÎTRE NÉCROMANT

165 Points

Profil

Maître Nécromant

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

Type de Troupe

Infanterie (personnage, nécromancien)

Équipement :

- Arme de base

Magie :

Un maître nécromant est un sorcier de niveau 3. Il peut utiliser l'un des domaines suivants :

- les Arcanes Vampiriques
- la Mort.

Règle Spéciale :

- Mort-vivant

Options :

- Peut devenir sorcier de niveau 4 35 points
 - Peut avoir l'une des montures suivantes :
 - Cauchemar caparaçonné 20 points
 - Destrier infernal 30 points
 - Charrette macabre 90 points
- Voir page 92 pour le profil et les options. Le maître nécromant remplace le croque-mort.*
- Terreur des abîmes 120 points
 - Peut recevoir une Queue Empoisonnée 15 points
 - Peut recevoir des Griffes Perforantes 10 points
 - Peut recevoir des objets magiques jusqu'à un montant total de 100 points
 - Un seul maître nécromant ou nécromancien de votre armée peut recevoir l'amélioration Maître des Morts 20 points

ROI GOULE

260 Points

Profil

Roi Goule

M CC CT F E PV I A Cd
6 6 3 5 5 3 8 5 9

Type de Troupe

Infanterie (personnage, vampire)

Équipement :

- Arme de base

Magie :

Un roi goule est un sorcier de niveau 1. Il utilise les Arcanes Vampiriques.

Règles Spéciales :

- Attaques Empoisonnées
- Haine Éternelle
- Mort-vivant
- Régénération (5+)
- Soif Rouge
- Vampirique

Options :

- Peut être monté sur un terreurgheist 225 points
- Voir page 95 pour le profil et les options.*
- Peut recevoir des objets magiques jusqu'à un montant total de 100 points
 - Peut posséder des pouvoirs vampiriques jusqu'à un montant total de . . . 100 points

Note des Concepteurs : Souvenez-vous qu'en vertu de la règle Interférence Magique (voir livre de règles), un roi goule ne peut pas avoir d'armure magique.

HÉROS

MANNFRED L'ACOLYTE

200 Points

Profil

Mannfred l'Acolyte

M CC CT F E PV I A Cd
6 6 4 5 4 2 6 4 7

Type de Troupe

Infanterie (personnage spécial, Vampire)

Équipement:

- Armure lourde

Objet Magique:

- Épée de Pouvoir Impie

Magie:

Mannfred l'Acolyte est un sorcier de niveau 2. Il utilise les Arcanes Vampiriques.

Règles Spéciales:

- Maître du Savoir (Arcanes Vampiriques)
- Mort-vivant
- Soif Rouge
- Vampirique

Options:

- Peut avoir l'une des montures suivantes :
 - Cauchemar caparaçonné16 points
 - Terreur des abîmes120 points
- Peut recevoir une Queue Empoisonnée15 points
- Peut recevoir des Griffes Perforantes10 points

Note des Concepteurs: Cette entrée de liste d'armée permet d'aligner Mannfred tel qu'il était sous le règne de Vlad. Vous ne pouvez sélectionner qu'une seule version de Mannfred dans votre armée, soit le Comte Mannfred, soit Mannfred l'Acolyte.

Pouvoir

Vampirique:

- Sombre Acolyte

KRELL, SEIGNEUR DE LA MORT

205 Points

Profil

Krell

M CC CT F E PV I A Cd
4 5 0 4 5 4 5 3 9

Type de Troupe

Infanterie (personnage spécial, roi revenant)

Objets Magiques:

- La Hache Noire de Krell
- Armure des Têtrés

Règles Spéciales:

- Champion des Morts
- Coup Fatal
- Mort-vivant
- Terreur

KONRAD VON CARSTEIN

160 Points

Profil

Konrad

M CC CT F E PV I A Cd
6 7 4 5 4 2 6 4 6

Type de Troupe

Infanterie (personnage spécial, vampire)

Équipement:

- Arme de base additionnelle
- Armure lourde

Objet Magique:

- Épée de Waldenhof

Pouvoir Vampirique:

- Furie Rouge

Règles Spéciales:

- Une Chauve-souris au Plafond
- Haine
- Mort-vivant
- Soif Rouge
- Vampirique

ISABELLA VON CARSTEIN

175 Points

Profil

Isabella von Carstein

M CC CT F E PV I A Cd
6 6 4 5 4 2 6 4 7

Type de Troupe

Infanterie (personnage spécial, vampire)

Équipement:

- Arme de base
- Armure lourde

Objet Magique:

- Calice de Sang des Bathori

Magie:

Isabella von Carstein est un sorcier de niveau 1. Elle utilise les Arcanes Vampiriques.

Pouvoir

Vampirique:

- Séduction

Règles Spéciales:

- Jusqu'à la Mort
- Mort-vivant
- Soif Rouge
- Vampirique

HÉROS

NÉCROMANCIEN

65 Points

Profil

Nécromancien

M CC CT F E PV I A Cd
4 3 3 3 3 2 3 1 7

Type de Troupe

Infanterie (personnage)

Équipement :

- Arme de base

Règle Spéciale :

- Mort-vivant

Options :

- Peut devenir sorcier de niveau 2 35 points
- Peut avoir l'une des montures suivantes :
 - Cauchemar 15 points
 - Charrette macabre 90 points
- Voir page 92 pour le profil et les options. Le nécromancien remplace le croque-mort.*
- Peut recevoir des objets magiques jusqu'à un montant total de 50 points
- Un seul maître nécromant ou nécromancien de votre armée peut recevoir l'amélioration Maître des Morts 20 points

Magie :

Un nécromancien est un sorcier de niveau 1.

Il utilise un des domaines suivants :

- les Arcanes Vampiriques
- la Mort

VAMPIRE

105 Points

Profil

Vampire

M CC CT F E PV I A Cd
6 6 4 5 4 2 6 4 7

Type de Troupe

Infanterie (personnage)

Équipement :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Mort-vivant
- Soif Rouge
- Vampirique

Options :

- Peut devenir sorcier de niveau 2 35 points
- Peut recevoir l'une des armes suivantes :
 - Arme de base additionnelle 3 points
 - Arme lourde 8 points
 - Lance de cavalerie (seulement s'il est monté) 8 points
- Bouclier 2 points
- Armure lourde 4 points
- Peut avoir l'une des montures suivantes :
 - Cauchemar caparaçonné 16 points
 - Destrier infernal 30 points
 - Trône de sabbat* 230 points
- *Voir ci-contre pour le profil et les options. Intégrez son coût dans celui de vos choix de Héros.*
- Peut recevoir des objets magiques jusqu'à un montant total de 50 points
- Peut posséder des pouvoirs vampiriques jusqu'à un montant total de 50 points

Magie :

Un vampire est un sorcier de niveau 1. Il utilise les sorts de l'un des domaines suivants :

- les Arcanes Vampiriques
- la Mort
- l'Ombre

ROI REVENANT

85 Points

Profil

Roi Revenant

M CC CT F E PV I A Cd
4 4 0 4 5 3 4 3 9

Type de Troupe

Infanterie (personnage)

Équipement :

- Arme de base
- Armure lourde

Règles Spéciales :

- Coup Fatal
- Mort-vivant

Options :

- Peut recevoir l'une des armes suivantes :
 - Arme de base additionnelle 3 points
 - Arme lourde 5 points
 - Lance de cavalerie (seulement s'il est monté) 5 points
- Bouclier 4 points
- Peut être monté sur un coursier squelette 12 points
 - Le coursier peut être caparaçonné 8 points
- Peut recevoir des objets magiques jusqu'à un montant total de 50 points

PORTEUR DE LA GRANDE BANNIÈRE

Un vampire ou un roi revenant de l'armée peut porter la Grande Bannière pour 25 points. Il peut porter un étendard magique (sans limite de points), mais dans ce cas, il ne peut pas avoir d'autres objets magiques. Un vampire peut avoir des pouvoirs vampiriques.

HÉROS

SPECTRE DES CAIRNS

60 points

Profil

Spectre des Cairns

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

Type de Troupe

Infanterie (personnage)

Équipement :

- Arme lourde

Règles Spéciales :

- Éthéré
- Mort-vivant
- Terreur
- Toucher Spectral

BANSHEE

95 points

Profil

Banshee

M CC CT F E PV I A Cd
6 3 0 3 3 2 3 1 5

Type de Troupe

Infanterie (personnage)

Équipement :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Cri Funèbre
- Éthéré
- Mort-vivant
- Terreur



MONTURES DE PERSONNAGE

Profil

Coursier Squelette

M CC CT F E PV I A Cd
8 2 0 3 3 1 2 1 3

Type de Troupe
Bête de Guerre

Règles Spéciales :

Coursiers Spectraux, Mort-vivant

Cauchemar

8 3 0 4 4 1 2 1 3

Bête de Guerre

Mort-vivant

Destrier Infernal

8 3 0 4 4 1 2 1 3

Bête de Guerre

Mort-vivant, Vol

Terreur des Abîmes

6 4 0 5 5 4 2 3 4

Monstre

Grande Cible, Mort-vivant, Terreur, Vol

Terreurgeist

6 3 0 5 6 6 3 4 4

Monstre

Cri Mortel, Grande Cible, Mort-vivant, Terreur, Vol, Régénération (6+)

Dragon Zombie

6 4 0 6 6 6 2 5 4

Monstre

Grande Cible, Mort-vivant, Nuage de Mouches, Peau Écaillée (5+), Souffle Pestilentiel, Terreur, Vol

TRÔNE DE SABBAT

Profil

Trône de Sabbat

Courtisane

Horde d'Esprits

M CC CT F E PV I A Cd
- - - 5 5 5 - - -
- 5 3 5 - - 5 2 7
8 3 0 3 - - 1 2D6* -

Type de Troupe

Char (sauvegarde d'armure 5+)

Équipage : 2 courtisanes

Tiré par : 1 horde d'esprits

Équipement :

- Armes de base

Règles Spéciales :

- *Attaques Aléatoires (2D6) (horde d'esprits uniquement)
- Bassin de Divination
- Coursier Spectraux
- Duel de Volonté

- Frappe Toujours en Premier (courtisanes uniquement)
- Grande Cible
- Mort-vivant
- Sauvegarde Invulnérable (4+)
- Vampirique

UNITÉS DE BASE

ZOMBIES

Profil
Zombie

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	1	0	3	3	1	1	1	2

Type de Troupe
Infanterie

3 points par figurine

Taille d'unité: 20+

Règles Spéciales:

- Cadavres Frais
- Frappe Toujours en Dernier
- Mort-vivant

Options:

- Promouvoir un zombie en musicien 5 points
- Promouvoir un zombie en porte-étendard 5 points



GUERRIERS SQUELETTES

Profil
Guerrier Squelette
Champion Squelette

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

Type de Troupe
Infanterie
Infanterie

5 points par figurine

Taille d'unité: 10+

Règle Spéciale:

- Mort-vivant

Équipement:

- Arme de base
- Armure légère
- Bouclier

Options:

- Promouvoir un squelette en champion. 10 points
- Promouvoir un squelette en musicien 10 points
- Promouvoir un squelette en porte-étendard. 10 points
 - Une seule unité de guerriers squelettes avec porte-étendard peut choisir une bannière magique d'une valeur maximale de 25 points
- L'unité entière peut être équipée de lances. gratuit



UNITÉS DE BASE

GOULES

10 points par figurine

Profil

Goule

Nécrophage

M CC CT F E PV I A Cd

4 3 0 3 4 1 3 2 5

4 3 0 3 4 1 3 3 5

Type de Troupe

Infanterie

Infanterie

Taille d'unité: 10+

Règles Spéciales:

- Attaques Empoisonnées
- Mort-vivant

Options:

- Promouvoir une goule en nécrophage 10 points

LOUPS FUNESTES

8 points par figurine

Profil

Loup Funeste

Loup de Sang

M CC CT F E PV I A Cd

9 3 0 3 3 1 3 1 3

9 3 0 3 3 1 3 2 3

Type de Troupe

Bête de Guerre

Bête de Guerre

Taille d'unité: 5-20

Règles Spéciales:

- Avant-garde
- Charge Écumante
- Mort-vivant

Options:

- Promouvoir un loup funeste en loup de sang 10 points



UNITÉS SPÉCIALES

CHARRETTE MACABRE

90 points

Profil

Charrette Macabre
Croque-mort
Cortège Inapaisé

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
-	-	-	4	4	4	-	-	-
-	3	0	3	-	-	2	1	5
4	1	-	3	-	-	1	2D6*	-

Type de Troupe

Char (sauvegarde d'armure 5+)

Taille d'unité: 1

Équipage:

1 croque-mort

Tiré par:

1 cortège inapaisé

Règles Spéciales:

- Attaques Aléatoires (2D6)*
(cortège inapaisé uniquement)
- Mort-vivant
- Régénération
- Vigor Mortis

Options:

- Le croque-mort peut être armé d'une lance. 1 point
- Peut recevoir l'une des améliorations suivantes :
 - Brasero infernal 15 points
 - Bourdon maudit. 30 points

GARDES DES CRYPTES

11 points par figurine

Profil

Garde des Cryptes
Sénéchal

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	0	4	4	1	3	1	6
4	3	0	4	4	1	3	2	6

Type de Troupe

Infanterie

Infanterie

Taille d'unité: 10+

Équipement:

- Arme de base
- Armure lourde
- Bouclier

Règles

Spéciales:

- Coup Fatal
- Mort-vivant

Options:

- Promouvoir un garde des cryptes en sénéchal 10 points
- Promouvoir un garde des cryptes en musicien 10 points
- Promouvoir un garde des cryptes en porte-étendard 10 points
 - Peut choisir une bannière magique d'une valeur maximale de 50 points
- L'unité entière peut remplacer ses boucliers par des armes lourdes . . . 1 point par figurine

CHEVALIERS NOIRS

21 points par figurine

Profil

Chevalier Noir
Chevalier Infernal
Coursier Squelette

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	0	4	4	1	3	1	6
4	3	0	4	4	1	3	2	6
8	2	0	3	3	1	2	1	3

Type de Troupe

Cavalerie

Cavalerie

Taille d'unité: 5+

Équipement:

- Arme de base
- Armure lourde
- Bouclier

Règles

Spéciales:

- Coup Fatal
(cavaliers uniquement)
- Coursiers Spectraux
- Mort-vivant

Options:

- Promouvoir un chevalier noir en chevalier infernal 10 points
- Promouvoir un chevalier noir en musicien 10 points
- Promouvoir un chevalier noir en porte-étendard 10 points
 - Peut choisir une bannière magique d'une valeur maximale de 50 points
- L'unité entière peut avoir des caparaçons 3 points par figurine
- L'unité entière peut avoir des lances de cavalerie 2 points par figurine

HORREURS DES CRYPTES

38 points par figurine

Profil

Horreur des Cryptes
Hideur des Cryptes

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

Type de Troupe

Infanterie Monstrueuse

Infanterie Monstrueuse

Taille d'unité: 3+

Équipement:

- Arme de base

Règles Spéciales:

- Attaques Empoisonnées
- Mort-vivant
- Régénération (5+)

Options:

- Promouvoir une horreur des cryptes en hideur des cryptes 10 points

UNITÉS SPÉCIALES

CHAUVES-SOURIS GÉANTES

16 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Chauve-souris Géante	1	3	0	3	3	2	3	2	3	Bête de Guerre

Taille d'unité: 2+

Règles Spéciales:

- Mort-vivant
- Vol

NUÉES DE CHAUVES-SOURIS

35 points par socle

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Nuée de Chauves-souris	1	3	0	2	2	5	4	5	3	Nuée

Taille d'unité: 2+

Règles Spéciales:

- Mort-vivant
- Nuage d'Horreur
- Planeur

NUÉES D'ESPRITS

45 points par socle

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Nuée d'Esprits	6	3	0	3	3	4	1	4	4	Nuée

Taille d'unité: 1-10

Règles Spéciales:

- Éthéré
- Mort-vivant

Équipement:

- Armes de base

ÉMISSAIRES D'OUTRE-TOMBE

30 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Émissaire d'Outre-tombe	6	3	0	3	3	1	2	1	5	Cavalerie
Émissaire Infernal	6	3	0	3	3	1	2	2	5	Cavalerie
Coursier Squelette	8	2	0	3	3	1	2	1	3	-

Taille d'unité: 5-10

Règles Spéciales:

- Arpenteurs Spirituels
- Cavalerie Légère
- Chasseurs Spectraux
- Éthéré
- Mort-vivant
- Terreur
- Voleurs d'Âmes

Équipement:

- Arme lourde

Options:

- Promouvoir un émissaire d'outre-tombe en émissaire infernal10 points

VARGHEISTS

46 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Vargheist	6	4	0	5	4	3	4	3	7	Infanterie Monstrueuse
Vargoyle	6	4	0	5	4	3	4	4	7	Infanterie Monstrueuse

Taille d'unité: 3+

Règles Spéciales:

- Frénésie
- Mort-vivant
- Vampirique
- Vol

Options:

- Promouvoir un vargheist en vargoyle10 points

UNITÉS RARES

VARGHULF

175 points

Profil
Varghulf

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	5	0	5	5	4	4	5	4

Type de Troupe
Monstre

Taille d'unité: 1

Règles Spéciales:

- Furie Bestiale
- Haine
- Mort-vivant
- Terreur
- Régénération
- Vampirique



CHEVALIERS DE SANG

50 points par figurine

Profil

Chevalier de Sang
Kasztellan
Cauchemar

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	5	3	5	4	1	5	2	7
4	5	3	5	4	1	5	3	7
8	3	0	4	4	1	2	1	3

Type de Troupe
Cavalerie
Cavalerie

Taille d'unité: 4+

- Bouclier

Équipement:

- Arme de base
- Lance de cavalerie
- Armure lourde
- Caparaçon

Règles Spéciales:

- Frénésie
- Honneur Martial
- Mort-vivant
- Vampirique

Options:

- Promouvoir un chevalier de sang en kasztellan15 points
– Le kasztellan peut choisir une arme magique d'une valeur maximale de 25 points
- Promouvoir un chevalier de sang en musicien.10 points
- Promouvoir un chevalier de sang en porte-étendard10 points
– Peut choisir une bannière magique d'une valeur maximale de50 points
– À défaut, une seule unité de chevaliers de sang
de l'armée peut brandir l'Oriflamme du Fort de Sang75 points



SPECTRES DES CAIRNS

50 points par figurine

Profil

Spectre des Cairns
Banshee

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	0	3	3	2	2	3	5
6	3	0	3	3	2	3	1	5

Type de Troupe
Infanterie
Infanterie

Taille d'unité: 3-10

Règles Spéciales:

- Éthéré
- Mort-vivant
- Terreur
- Toucher Spectral (Spectre des Cairns)
- Cri Funèbre (Banshee)

Équipement:

- Arme lourde (Spectre des Cairns)

Option:

- Remplacer un Spectre des Cairns par une Banshee.....25 points

Note du Concepteur: Seuls les Spectres des Cairns et les Banshees pris en choix de Héros comptent comme des Personnages. En tant qu'unité Rare, les Spectres sont des figurines ordinaires et la Banshee une championne d'unité.

UNITÉS RARES

CARROSSE NOIR

195 points

Profil

Carrosse Noir
Spectre des Cairns
Cauchemar

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
-	-	-	5	6	4	-	-	-
-	3	0	3	-	-	2	3	5
8	3	0	4	-	-	2	1	-

Type de Troupe

Char (sauvegarde d'armure 3+)

Taille d'unité: 1

Équipage:

1 spectre des cairns

Tiré par:

2 cauchemars

Équipement:

- Arme lourde (spectre des cairns)

Règles Spéciales:

- Invocation de la Mort
- Mort-vivant
- Sauvegarde Invulnérable (4+)
- Terreur
- Vampirique
- Toucher Spectral (Spectre des Cairns)



TERREURGHEIST

225 points

Profil

Terreurgeist

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

Type de Troupe

Monstre

Taille d'unité: 1

Règles Spéciales:

- Cri Mortel
- Grande Cible
- Mort-vivant
- Régénération (6+)
- Terreur
- Vol

Options:

- Le terreurgheist peut recevoir les améliorations suivantes:
 - Gueule pourrie..... 15 points
 - Infesté 10 points



MACHINE MORTIS

220 points

Profil

Machine Mortis
Croque-mort
Nuée de Banshees
Horde d'Esprits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
-	-	-	5	5	5	-	-	-
-	3	0	3	-	-	2	1	5
-	3	0	3	-	-	3	3	-
8	3	0	3	-	-	1	2D6*	-

Type de Troupe

Char (sauvegarde d'armure 5+)

Taille d'unité: 1

Équipage:

1 croque-mort et
1 nuée de banshees

Tiré par:

1 horde d'esprits

Équipement:

- Armes de base

Règles Spéciales:

- *Attaques Aléatoires (2D6) (horde d'esprits uniquement)
- Coursiers Spectraux
- Grande Cible
- Mort-vivant
- Nuée de Banshees
- Régénération
- Reliquaire
- Terreur

Options:

- La machine mortis peut recevoir l'amélioration suivante:
 - Grimoire Blasphématoire..... 20 points

RÉFÉRENCES

SEIGNEURS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Pg.
Comte Mannfred	6	7	5	5	5	3(5)	7	5	10	Inf(PS)	56
Heinrich Kemmler	4	4	3	4	4	3	4	1	8	Inf(PS)	58
Maître Nécromant	4	3	3	3	4	3	3	1	8	Inf	28
Roi Goule	6	6	3	5	5	3	8	5	9	Inf	32
Seigneur Vampire	6	7	5	5	5	3	7	5	10	Inf	27
Vlad von Carstein	6	7	5	5	5	3	7	5	10	Inf(PS)	54

HÉROS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Pg.
Banshee	6	3	0	3	3	2	3	1	5	Inf	31
Isabella von Carstein	6	6	4	5	4	2	6	4	7	Inf(PS)	55
Konrad von Carstein	6	7	4	5	4	2	6	4	6	Inf(PS)	57
Krell	4	5	0	4	5	4	5	3	9	Inf(PS)	59
Mannfred l'Acolyte	6	6	4	5	4	2	6	4	7	Inf(PS)	56
Nécromancien	4	3	3	3	3	2	3	1	7	Inf	28
Roi Revenant	4	4	0	4	5	3	4	3	9	Inf	29
Spectre des Cairns	6	3	0	3	3	2	2	3	5	Inf	30
Vampire	6	6	4	5	4	2	6	4	7	Inf	27

MONTURES

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Pg.
Cauchemar	8	3	0	4	4	1	2	1	3	BG	50
Coursier Squelette	8	2	0	3	3	1	2	1	3	BG	51
Destrier infernal	8	3	0	4	4	1	2	1	3	BG	50
Dragon Zombie	6	4	0	6	6	6	2	5	4	Mon	49
Terreur des Abîmes	6	4	0	5	5	4	2	3	4	Mon	51
Trône de sabbat	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Char	52
- Courtisane	-	5	3	5	-	-	5	2	7	-	-
- Horde d'Esprits	8	3	0	3	-	-	1	2D6	-	-	-
Terreurghéist	6	3	0	5	5	5	2	4	4	Mon	48

BASE

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Pg.
Goule	4	3	0	3	4	1	3	2	5	Inf	33
- Nécrophage	4	3	0	3	4	1	3	3	5	Inf	-
Guerrier Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	3	Inf	35
- Champion Squelette	4	2	2	3	3	1	2	2	3	Inf	-
Loup Funeste	9	3	0	3	3	1	3	1	3	BG	36
- Loup de Sang	9	3	0	3	3	1	3	2	3	BG	-
Zombie	4	1	0	3	3	1	1	1	2	Inf	34

SPÉCIALES

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Pg.
Charrette Macabre	-	-	-	4	4	4	-	-	-	Char	40
- Croque-mort	-	3	0	3	-	-	2	1	5	-	-
- Cortège Inapaisé	4	1	-	3	-	-	1	2D6	-	-	-
Chauve-souris Géante	1	3	0	3	3	2	3	2	3	BG	37
Chevalier Noir	4	3	0	4	4	1	3	1	6	Cav	39
- Chevalier Infernal	4	3	0	4	4	1	3	2	6	Cav	-
- Coursier Squelette	8	2	0	3	3	1	2	1	3	-	-
Émissaire d'Outre-t.	6	3	0	3	3	1	2	1	5	Cav	47
- Émissaire Infernal	6	3	0	3	3	1	2	2	5	Cav	-
- Coursier Squelette	8	2	0	3	3	1	2	1	3	-	-
Garde des Cryptes	4	3	0	4	4	1	3	1	6	Inf	38
- Sénéchal	4	3	0	4	4	1	3	2	6	Inf	-
Horreur des Cryptes	6	3	0	4	5	3	2	3	5	InfM	42
- Hideur des Cryptes	6	3	0	4	5	3	2	4	5	InfM	-
Nuée de Chauves-souris	1	3	0	2	2	5	4	5	3	Nuée	37
Nuée d'Esprits	6	3	0	3	3	4	1	4	4	Nuée	41
Vargheist	6	4	0	5	4	3	4	3	7	InfM	43
- Vargoyl	6	4	0	5	4	3	4	4	7	InfM	-

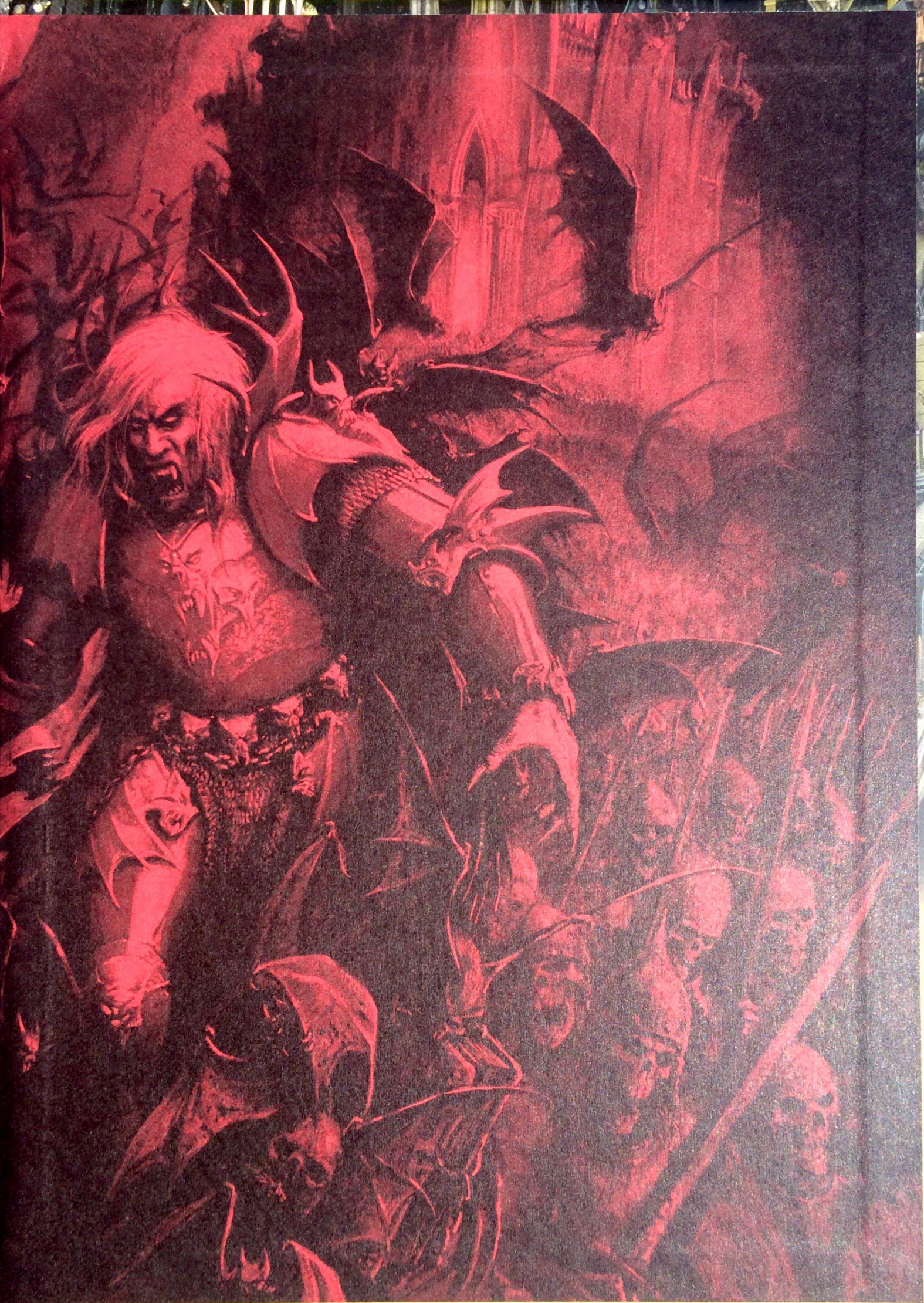
RARES

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Pg.
Carrosse Noir	-	-	-	5	6	4	-	-	-	Ch	46
- Spectre des Cairns	-	3	0	3	-	-	2	3	5	-	-
- Cauchemar	8	3	0	4	-	-	2	1	-	-	-
Chevalier de Sang	4	5	3	5	4	1	5	2	7	Cav	45
- Kasztellan	4	5	3	5	4	1	5	3	7	Cav	-
- Cauchemar caparaçon.	8	3	0	4	4	1	2	1	3	-	-
Machine Mortis	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Char	53
- Nuée de Banshees	-	3	0	3	-	-	3	3	-	-	-
- Croque-mort	-	3	0	3	-	-	2	1	5	-	-
- Horde d'Esprits	8	3	0	3	-	-	1	2D6	-	-	-
Spectre des Cairns	6	3	0	3	3	2	2	3	5	Inf	30
- Banshee	6	3	0	3	3	2	3	1	5	Inf	31
Terreurghéist	6	3	0	5	6	6	3	4	4	Mon	48
Varghulf	8	5	0	5	5	4	4	5	4	Mon	44

Légende Types de Troupe: Inf=Infanterie, BG=Bête de Guerre, Cav=Cavalerie, InfM=Infanterie Monstrueuse, BM=Bête Monstrueuse, CavM=Cavalerie Monstrueuse, PS=personnage spécial, Mon=Monstre, Char=Char, Nuée=Nuée, Un=Unique, MG=Machine de Guerre.









COMTES VAMPIRES

Les comtes vampires de Sylvania sont une menace constante pour tous les royaumes du Vieux Monde. Ces seigneurs de la non-vie et des nécromanciens surgissent de leurs repaires pour asservir les vivants. Des rangs pantelants de zombies, des squelettes aux armures rouillées et des goules anthropophages forment des armées aux ordres de leurs maîtres vampires. Des vols de chauves-souris avides de sang et des cadavres d'immenses dragons agitent leurs ailes lépreuses dans le ciel nocturne tandis que des chevaliers de jadis lancent des charges dévastatrices.

Ce livre contient :

- Le bestiaire, qui décrit les monstres, héros, unités et machines de guerre de l'armée.
- Une liste d'armée permettant de rassembler votre ost à partir de vos figurines Citadel.
- Une galerie de figurines de la gamme des comtes vampires peintes de main de maître.

Warhammer: Comtes Vampires est un supplément pour Warhammer. Chacun de ces livres décrit en détail une armée, et narre son histoire ainsi que celle de ses héros les plus célèbres.

ISBN 978-1907964282



9 781907 964282



FRENCH/FRANÇAIS
IMPRIMÉ EN CHINE

CODE PRODUIT
01 03 02 07 006

Un supplément pour

WARHAMMER®
Le Jeu des Batailles Fantastiques™

Un exemplaire de Warhammer est nécessaire
pour pouvoir utiliser ce supplément.



CITADEL



**GAMES
WORKSHOP™**

games-workshop.com