

WARHAMMER

# ROIS DES TOMBES



WARHAMMER ARMÉES

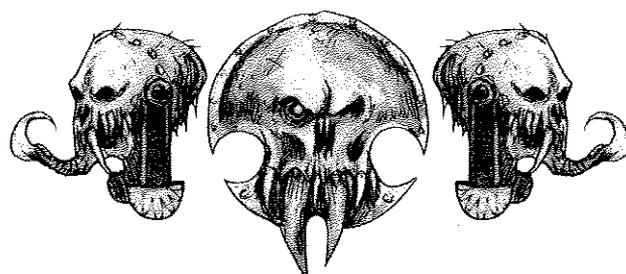


# ROIS DES TOMBES

Par Robin Cruddace

# SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	3	LES LÉGIONS DES ROIS DES TOMBES.....	<i>suite</i>
LES ROIS DES MORTS.....	4	Rôdeurs Sépulcraux.....	45
Les Rois des Tombes.....	6	Ushabti.....	46
L'Avènement de Settra.....	8	Scorpions des Tombes.....	47
Le Culte Mortuaire.....	10	Sphinx de Guerre de Khemri.....	48
La Trahison de Nagash.....	13	Nécrosphinx.....	50
L'Éveil des Rois des Tombes.....	16	Colosses de Nécrolithe.....	51
La Terre des Morts.....	17	Hiérotitans.....	52
Le Royaume des Morts.....	19	Settra l'Impérissable.....	53
Chronologie – Le Temps des Rois.....	20	Nékaph l'Émissaire.....	54
Les Légions à la Guerre.....	22	Grande Reine Khalida.....	55
LES LÉGIONS DES ROIS DES TOMBES.....	26	Haut Hiérophante Khatep.....	56
Règles Spéciales de l'Armée.....	28	Arkhan le Noir.....	57
Rois des Tombes.....	30	Prince Apophas.....	58
Prêtres Liches.....	31	Ramhotep le Visionnaire.....	59
Hérauts des Tombes.....	32	LE DOMAINE DE NEHEKHARA.....	61
Nécrotectes.....	33	LES TRÉSORS DES NÉCROPOLES.....	62
Guerriers Squelettes.....	34	LES MORTS SE LÈVENT.....	64
Archers Squelettes.....	35	LISTE D'ARMÉE DES ROIS DES TOMBES.....	82
Cavaliers Squelettes.....	36	Seigneurs.....	86
Éclaireurs Squelettes.....	37	Héros.....	88
Chars Squelettes.....	38	Unités de Base.....	90
Gardes des Tombes.....	39	Unités Spéciales.....	92
Arches des Âmes Damnées.....	40	Unités Rares.....	94
Catapultes à Crânes Hurlants.....	41	RÉFÉRENCES.....	96
Charognards.....	42		
Nuées des Tombes.....	43		
Chevaliers des Nécropoles.....	44		



**Illustrations:** John Blanche, Alex Boyd, Kevin Chin, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinsella, Adrian Smith. **Conception:** Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor. **Heavy Metal:** Neil Green, David Heathfield, Mark Holmes, Kornel Kozak, Darren Latham, Keith Robertson, Joe Timaszewski, Anja Wettergren. **Concepteurs de Jeu:** Robin Criddle, Matthew Holday, Jervis Johnson, Phil Kelly, Mark Latham, Jeremy Vetsch, Sarah Wallen, Matthew Ward. **Modélisme:** Dave Andrews, Nick Rayson, Mark Jones, Chad Mierzwka, Chris Peach, Duncan Rhodes. **Sculpture des Figurines:** Mike Anderson, Giorgio Bassani, Jishi Carden, Juan Diaz, Martin Fozzitt, Mike Fore, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedström, Matt Holland, Neil Langdon, Aly Morrison, Brian Nelson, Oliver Norman, Seb Perbet, Alan Perry, Michael Perry, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walden. **Photographie:** Glenn More. **Production & Reprographie:** Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Zaff Haydn-Davies, Kris Juggers, John Michélsch, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Kris Shield, Markus Treuker. **Éditions Précédentes des Rois des Tombes:** Alessio Cavatore, Jervis Johnson, Bill King, Graham McNeill, Space McQuirk, Anthony Reynolds, Gar Thorpe. **Remerciements:** Stu Black, Ben Curry, Adam Hall, Ben Johnson, Andrew Kenick, Alan Merrett, Rick Priestley, Chris Taylor. **Version Française:** Gil Charpenet, Sébastien Delmas, Nicolas Fournel et Vincent Jacuszo.

© Copyright Games Workshop Limited 2010. 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 cornette 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 2000-2010, 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 sous 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 aérosols. Respectez les précautions d'emploi.

**Royaume-Uni**  
Games Workshop Ltd.,  
Willow Rd, Lenton,  
Nottingham, NG7 2WS

**France**  
Games Workshop EU RL,  
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

[www.games-workshop.com](http://www.games-workshop.com)

# INTRODUCTION

**Bienvenue dans *Warhammer : Rois des Tombes*, l'ouvrage de référence traitant du peuple ancien et courroucé de la Terre des Morts. Ce livre contient toutes les informations requises pour collectionner et jouer une armée des Rois des Tombes dans vos parties de Warhammer.**

## POURQUOI JOUER DES ROIS DES TOMBES ?

Les Rois des Tombes sont les monarques des morts-vivants. Ils étaient à la tête d'une civilisation prospère alors que les autres humains n'étaient encore que des peuples barbares. Des millénaires après leur trépas, leur long sommeil a été interrompu, et ils émergent à présent de leurs sarcophages avec la même soif de conquête que celle qu'ils connaissaient durant leur existence mortelle. Ils revendiquent leur légitime suprématie sur les royaumes des vivants, et malheur à quiconque se dressera sur leur passage.

Une armée des Rois des Tombes déployée sur le champ de bataille est un spectacle saisissant. Les rangs innombrables de soldats squelettes avancent implacablement aux côtés de régiments de chars et de cavalerie morts-vivants, commandés par des héros momifiés et leurs rois immortels, le tout surplombé par des statues guerrières qui marchent tels des golems personnifiant des monstres mythiques et d'anciens dieux. Les Rois des Tombes sont sans merci et ne s'arrêtent que lorsque toute opposition a été réduite à néant.

## CONTENU DE CE LIVRE

Les Livres d'Armée Warhammer se divisent en plusieurs sections, chacune traitant d'un aspect particulier.

*Warhammer : Rois des Tombes* comprend :

- **Les Rois des Morts :** Cette section détaille l'histoire des Rois des Tombes, l'ascension de Nehekharu, l'obsession de ses monarques pour l'immortalité, et la trahison qui plongea leur royaume dans les affres de la non-vie. Elle inclut une carte de la Terre des Morts et les batailles sanglantes livrées par les légions des nécropoles pour restaurer leur grandeur.

- **Les Légions des Rois des Tombes :** Chaque unité des Rois des Tombes est ici passée en revue, à l'aide d'une description poussée, du détail des règles spéciales qui lui sont propres et des options qui lui sont accessibles. Cette section contient également les sorts du domaine de Nehekharu et des Trésors des Nécropoles - des artefacts magiques exclusifs aux Rois des Tombes - ainsi que leurs règles pour les utiliser dans vos batailles.
- **Les Morts se Lèvent :** Vous trouverez ici une galerie de la gamme de figurines Citadel disponible pour l'armée des Rois des Tombes, peintes par 'Eavy Metal, l'équipe renommée des peintres chevronnés de Games Workshop.
- **Liste d'Armée des Rois des Tombes :** La liste d'armée reprend tous les personnages, les guerriers, les monstres et les machines de guerre présentés dans la section des Légions des Rois des Tombes, et vous permet de confectionner une armée pour Warhammer. Les unités y sont classées en personnages (Seigneur ou Héros), unités de Base, unités Spéciales et unités Rares, et leur disponibilité sera fonction du budget en points de chaque bataille à livrer.

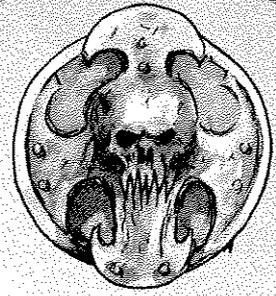
## POUR EN SAVOIR PLUS

Bien que *Warhammer : Rois des Tombes* contienne tout le nécessaire pour jouer avec cette faction, il y aura toujours plus de tactiques à employer, de batailles à livrer ou de techniques de peinture à explorer. Le mensuel *White Dwarf* couvre tous les aspects du hobby Warhammer, et vous trouverez d'autres articles traitant des Rois des Tombes sur le site internet :

[www.games-workshop.com](http://www.games-workshop.com)







## LES ROIS DES MORTS

Dans les déserts de Nehekhara, des légions de guerriers squelettes s'extirpent du sable brûlant pour s'attaquer à ceux qui osent pénétrer sur leurs terres. Cet endroit dénué de vie voit régulièrement ses dunes rougir du sang des barbares et des sauvages. C'est la Terre des Morts, une région où des rois momifiés sont condamnés à régner pour une éternité de non-vie. Mais il n'en fut pas toujours ainsi.

Il y a bien longtemps, le royaume de Nehekhara était le joyau des civilisations humaines. Au cours de cet âge d'or, ses cités resplendissaient, ses armées conquéraient des nations entières et ses rois étaient vénérés tels des dieux. Mais tout prit fin il y a de cela des millénaires, lorsque la trahison et la sorcellerie détruisirent Nehekhara. Sa population périt en un instant, et les morts se levèrent de leurs tombes. Voici l'histoire de cette tragédie...



# LES ROIS DES TOMBES

Loïn au sud du Vieux Monde s'étend un désert balayé par le simoun. Aucun être vivant n'y a élu domicile, mais cet endroit est pourtant loïn d'être inhabité. On l'appelle Nehekharà, la Terre des Morts, le domaine maudit des rois des tombes.

Nehekharà était autrefois un royaume à l'architecture florissante et aux dynasties empreintes de noblesse. Ses rois-guerriers menaient des armées aux armures d'or contre les tribus barbares et les hordes de peaux-vertes qui menaçaient leur prospérité. Leurs troupes étaient composées de phalanges de lanciers qui s'étiraient aussi loïn que l'horizon, de régiments d'archers dont les traits noircissaient le ciel, et de bataillons de chars aux charges foudroyantes. Les Nehekhariens écrasèrent un à un leurs adversaires grâce à leur génie tactique, si bien que leurs domaines s'étendirent jusqu'aux Terres du Sud infestées de créatures reptiliennes, et jusqu'aux forêts grouillantes de monstres au nord. Leur gloire était telle que les rois de Nehekharà finirent par refuser que la mort vienne les priver de ce qu'ils avaient accompli. Ils commencèrent à être momifiés après leur trépas au cours d'une cérémonie complexe, avant d'être inhumés au cœur d'immenses pyramides afin d'attendre le Jour de l'Éveil, lorsqu'ils reviendraient habiter un paradis doré, entourés de leurs sujets et de leurs possessions. Ces derniers étaient donc sacrifiés aux côtés de leur maître lorsque celui-ci mourait, afin qu'il puisse régner sur eux pour l'éternité. Au fil du temps, les nécropoles de Nehekharà dépassèrent en taille les cités des vivants, tandis que le nombre de cadavres qu'elles abritaient dépassait largement celui des vifs. Malheureusement, à Nehekharà comme ailleurs, les morts ne trouvent pas facilement le repos...



## LES SEIGNEURS DES MORTS

En effet, toute la population de Nehekharà fut maudite et condamnée à la non-vie à cause de magies nécromantiques blasphématoires. Le sorcier corrompu Nagash déclencha une catastrophe qui tua tous les êtres vivants du royaume et dans le même temps, éveilla les morts des nécropoles. C'est ainsi que les rois des tombes revinrent prématurément à la vie, bien qu'ils en devinssent par-là même immortels et dotés de pouvoirs terrifiants. Les seigneurs d'autrefois n'étaient que des parodies d'êtres vivants. Ils s'éveillèrent du sommeil de la tombe et découvrirent avec horreur qu'ils étaient des morts-vivants, des cadavres ambulants dont les sublimes royaumes n'étaient plus que des champs de ruines.

Nehekharà était envahie pas des hordes d'intrus, ses cités et ses statues avaient été mises à bas au cours de siècles ininterrompus de guerres, et ses richesses avaient été dérobées par des pilliers de tombes. Les rois des tombes entreprirent alors de restaurer leur empire, et de reprendre leurs domaines des mains des vivants.

Les conseillers les plus proches des rois des tombes étaient leurs prêtres lichés, des sorciers immensément puissants dont la seule et unique mission était de préparer le mausolée de leur roi, et son après-vie immortelle. Lorsqu'un roi des tombes mourait, ses prêtres lichés embaumaient son corps au cours d'un rituel funéraire élaboré, et consacraient sa dépouille dans l'attente du Jour de l'Éveil. Désormais, les prêtres lichés au corps affaibli et desséché par le passage des siècles sont les gardiens de Nehekharà, et sont chargés de ressusciter les armées des rois des tombes.

## LA MALÉDICTION DE LA NON-VIE

Les rois des tombes règnent aujourd'hui sur leurs nécropoles comme ils le faisaient auparavant, en reproduisant la vie qu'ils menaient alors. Beaucoup se comportent comme s'il n'y avait rien d'étrange à cela, et vivent comme s'ils étaient encore de chair et de sang. Peut-être certains d'entre eux sont-ils réellement dans l'ignorance de leur condition, tandis que d'autres refusent de voir la vérité en face, ou ont été rendus fous par celle-ci. Il arrive qu'un roi des tombes demande une coupe de dattes fraîches et un gobelet de vin, sans penser que cette nourriture ressortirait par les replis de sa chair desséchée s'il venait à l'avaler. Lorsque le repas demandé lui est apporté, il se contente de l'observer curieusement, en se demandant de quoi il s'agit, jusqu'à ce que les fruits pourrissent ou que de lointains souvenirs reviennent en sa mémoire. Lorsque cela arrive, il se rappelle son ancienne gloire, et réalise la déchéance qui est la sienne. Il comprend qu'il ne pourra plus jamais faire bonne chère, désaltérer sa soif ou profiter des plaisirs de la vie, et plonge dans des accès de rage terrifiants. Il ne lui reste plus que sa soif de pouvoir et sa colère, ses désirs de conquête et de vengeance. C'est pour cette raison que les rois des tombes sont aussi implacables dans les guerres qu'ils mènent contre ceux qui ont l'impudence de vivre alors qu'eux-mêmes doivent endurer les tourments de la non-vie.

## LES LÉGIONS IMMORTElLES

Dans l'ancienne Nehekharà, la puissance d'un roi était jugée à l'aune de ses légions. Les monarques entretenaient donc de vastes armées et célébraient leurs victoires afin d'intimider leurs rivaux. C'est ainsi que le nom de certains régiments est entré dans la postérité. Par exemple, la Légion Scorpion du Roi Nekhesh repoussa plusieurs invasions barbares avec ses lances dont les pointes étaient fabriquées avec les pinces de scorpions géants. Pareillement, les Hérauts de la Mort du Prince Sekhef étaient redoutés pour leur étendard horrible duquel pendaient les crânes d'une dizaine de rois ennemis, maudits par les prêtres lichés de Numas afin qu'ils hurlent perpétuellement de douleur. Ces légions, ainsi que des milliers d'autres, sont revenues d'entre les morts pour répandre de nouveau la terreur dans le cœur de leurs ennemis.

Tout soldat devait servir son roi non seulement dans la vie, mais aussi dans la mort. Des milliers d'entre eux étaient ensevelis vivants dans des fosses autour de la pyramide de leur roi lorsque celui-ci trépassait. Ils étaient enterrés comme à la parade, avec leurs lances, leurs kopesh, leurs boucliers et leurs armures, afin de protéger leur seigneur dans l'au-delà.

De nombreux archers connaissaient le même sort, et étaient ensevelis aux côtés de vastes stocks de flèches ensorcelées. Même les cavaliers et les chars n'étaient pas épargnés. Ils étaient condamnés à attendre la résurrection de leur roi pour guerroyer de nouveaux contre ses rivaux.

Quand les rois des tombes partent en guerre, ils prennent la tête d'immenses légions, qui forment un ensemble éblouissant de guerriers squelettiques aux atours de bronze et d'or. Ces combattants traversent imperturbablement le désert et les tempêtes de sable pour intercepter l'ennemi. De grandes phalanges de soldats s'avancent avec une synchronisation parfaite vers l'ennemi, et l'affrontent en faisant preuve d'une discipline surnaturelle qu'aucun être vivant ne peut égaler. Lentement mais sûrement, les légions de la non-vie guidées par la volonté implacable du roi des tombes repoussent la ligne de bataille adverse.

Certains sorts de nécromancie réaniment les corps de personnes mortes depuis longtemps pour en faire des automates dénués de raison. Ce n'est pas le cas des soldats des rois des tombes, car chacun d'eux abrite l'âme d'un ancien guerrier de Nehekhar. Grâce aux incantations des prêtres lichés, les esprits de ses soldats loyaux sont extirpés du Royaume des Âmes et liés à une enveloppe squelettique. Ces combattants ne sont donc pas les esclaves du bon vouloir d'un sorcier maléfique, mais des guerriers fidèles qui obéissent à leur roi aussi aveuglément que de leur vivant. Cependant, comme ils n'ont pas bénéficié des techniques de momification sophistiquées et des protections magiques de la noblesse, ils perçoivent le monde différemment des êtres vivants. En effet, ils ne retiennent de leurs vies antérieures que ses aspects les plus concrets : les années d'entraînement et la discipline de fer, les talents martiaux affinés lors d'innombrables batailles et, plus important encore, la loyauté indéfectible dont ils faisaient preuve envers leur roi. La personnalité et l'ambition n'ont pour eux plus aucune signification, quant à leur nom, la plupart l'ont oublié ou ne se le rappellent qu'à travers de lointains souvenirs.

## LES STATUES MORTUAIRES

Les humains de Nehekhar sculptaient de magnifiques statues pour veiller pour l'éternité sur les dépouilles de leurs rois. Ces sculptures monolithiques à l'image de dieux, de monarques ou de créatures mythiques, étaient disposées à la périphérie des nécropoles. Des guerriers titanesques taillés à flanc de falaise, des bêtes géantes chrysléphantines ou de l'obsidienne la plus sombre montaient la garde de part et d'autre de toutes les entrées. Des rangées d'ushabti, des statues sculptées à l'effigie des dieux du panthéon de Nehekhar, s'alignaient le long

"Car voici que le dieu-roi Settra s'éveille de son sommeil béni. Ses légions, enfouies sous les sables depuis des éons, se lèvent à son appel et attendent ses ordres. C'est alors qu'il ne prononce qu'un mot, et que la terre entière tremble en réalisant que la guerre est sur le point de l'engloutir..."

— Le Grand Hiérophant Khatep



des couloirs des pyramides. Des sphinx monstrueux jetaient leur ombre sur les mausolées des rois des tombes, et d'innombrables statues aux formes toutes plus inquiétantes les unes que les autres gisaient ensevelies sous les sables.

Les prêtres lichés avaient appris depuis bien longtemps que les mêmes incantations que celles utilisées pour invoquer des guerriers-esprits pouvaient être adaptées pour animer les statues colossales de Nehekhar. Depuis, lorsque les rois des tombes partent en guerre, ils sont accompagnés par des régiments de golems de granit qui ravagent les rangs de l'ennemi. Ces créations imposantes écrasent leurs adversaires en ignorant les coups que ces derniers leur infligent.

## LA RECONQUÊTE D'UN EMPIRE

Depuis leur résurrection, les rois des tombes ne décollèrent pas à la vue de leurs anciens domaines aujourd'hui ravagés et de leurs fières armées désormais réduites à l'état de légions de squelettes. Nehekhar était autrefois la plus puissante des nations humaines, et ses ennemis tremblaient devant ses rois et l'omnipotence de ses osts. Ses frontières ne cessaient de s'étendre, et tandis que les richesses affluaient, des monuments magnifiques étaient érigés à la gloire de ses souverains et de ses dieux. Les rois des tombes ont juré de restaurer leur gloire d'antan. Ils ne faibliront pas tant que leurs cités n'aient pas été reconstruites, et leurs terres ainsi que leurs biens repris aux mains de leurs ennemis.

Car ce qui était doit être rebâti pour durer à jamais.

# L'AVÈNEMENT DE SETTRA

L'ancien royaume de Nehekhara était à son apogée lorsque les autres peuples humains n'étaient encore que des tribus primitives, c'est-à-dire environ deux mille cinq cents ans avant la naissance du héros barbare Sigmar Heldenhammer.

Au bout de plusieurs siècles d'évolution, Nehekhara, que son peuple nommait simplement la Grande Terre, était devenue une civilisation raffinée aux villes de granit blanc et de marbre poli. Ses ouvriers avaient construit des flottes marchandes et un vaste réseau de routes afin que les cités puissent commercer. Des rois omnipotents régnaient sur leur peuple. Des armées de soldats disciplinés étaient recrutées et entraînées pour servir leur souverain et massacrer ceux qui avaient l'impudence de s'attaquer à ses domaines. La plus grande de ces cités était Khemri – la Cité des Rois – et par tradition, celui qui la gouvernait était considéré comme le plus puissant seigneur de Nehekhara. Les autres villes étaient dirigées par leur propre monarque, mais toutes devaient prêter allégeance et payer un tribut à Khemri. Ensemble, ces souverains soumièrent les tribus environnantes, repoussèrent les hordes de peaux-vertes qui infestaient les terres et établirent une confédération qui s'étendait des Déserts d'Arabie à l'ouest jusqu'à la Mer de l'Effroi à l'est. Au sommet de sa puissance, Nehekhara englobait au nord les terres qu'on nomme aujourd'hui l'Empire, les jungles des Terres du Sud et même une partie des Terres Sombres à l'est. Ses armées écrasaient toute opposition et ses flottes de guerre régnaient sur le Grand Océan.

## L'ÈRE PRÉ-HUMAINE

*Selon les mythes et les légendes de Nehekhara, les dieux arpentaient les terres des mortels avant l'avènement des hommes. Les Nehekhariens croyaient que lorsque les dieux du désert arrièrent sur la Grande Terre, ils combattirent les armées des démons et des esprits maléfiques qui y habitaient au cours d'une guerre qui dura de nombreux siècles.*

*D'innombrables inscriptions gravées sur les tombes et les monuments des anciennes cités décrivent comment Ptah, dieu du soleil et roi du panthéon Nehekharien, mena l'ultime bataille contre les forces des ténèbres. À bord d'un char d'or resplendissant, il repoussa ses ennemis, car même les démons les plus puissants ne pouvaient rien face à sa lumière divine. Ptah et les autres dieux du désert furent victorieux et les démons furent forcés de s'enfuir vers le nord pour échapper à la mort.*

*La légende raconte que les dieux du désert transformèrent alors les terres en un royaume verdoyant et y régnèrent pendant des milliers d'années avant la venue de l'homme. On dit que les dieux bénirent les humains et que Ptah leur offrit les terres qui allaient devenir plus tard Nehekhara. En échange de leurs prières, ils promirent aux hommes de les protéger. Suite à ce pacte, les dieux prirent soin des peuples nomades et leur apprirent à lire, à écrire et à bâtir de fabuleuses cités.*

*C'est ainsi que naquit la civilisation de Nehekhara.*

## LA GUERRE DANS LA GRANDE TERRE

Même si Nehekhara prospérait et que ses cités grandissaient et gagnaient en influence et en opulence, les rois avaient toujours soif de plus de pouvoir. Ils se lancèrent alors dans des guerres fratricides. Au fil des années, la Couronne de Nehekhara, le symbole suprême de la domination sur toute la Grande Terre, passa d'un conquérant à un autre. Tant de rois furent couronnés puis déchus au cours de cette époque que nul ne se souvient de leur nombre exact, car aucun d'eux n'avait la puissance nécessaire pour rester sur son trône plus de quelques années.

Alors que les cités-états de Nehekhara s'entre-déchiraient, la Grande Terre devint une proie facile pour les envahisseurs. Lybaras fut presque entièrement détruite par les créatures à peau écaillées qui vivaient dans les jungles méridionales. De nombreuses tribus de barbares humains descendirent du nord et ravagèrent une grande partie de Nehekhara. Au cours de cette époque, la Grande Terre fut également frappée par des sécheresses et des épidémies. Aucune cité ne pouvait espérer résister seule à ses ennemis, car elles étaient toutes épuisées par la guerre civile, les disettes et les maladies. Malgré tout, leurs rois étaient si arrogants qu'ils refusaient de conclure une trêve ou une alliance, pas plus qu'ils n'acceptaient de prêter allégeance à un autre monarque. La première grande civilisation humaine était au bord de la destruction : si ses habitants ne parvenaient pas à s'unir, ils allaient finir par périr jusqu'au dernier.

## LE COURONNEMENT DE SETTRA

Le clergé de Nehekhara voyait dans cette guerre un signe du courroux des dieux, mais ses protestations et ses avertissements étaient ignorés par les rois. Cela changea suite au couronnement de Settra.

Aucun des souverains de Nehekhara ne pouvait égaler la grandeur, mais aussi la cruauté et l'ambition de Settra, le nouveau roi de Khemri. Settra était un homme égoïste et égocentrique qui demandait non seulement l'obéissance, mais également l'adoration de la part de ses sujets. Cependant, il n'était pas insensé, et comprit que les prêtres avaient raison ; seul un chef s'assurant la confiance des dieux pouvait par-là même gagner l'adulation de son peuple. Fait unique parmi les monarques de Nehekhara, Settra choisit de rendre hommage aux dieux. Dès le début de son règne, il ordonna la restauration des temples et l'érection de magnifiques statues en leur honneur.

Lors du premier anniversaire de son couronnement, Settra pria les dieux que Khemri retrouve sa puissance passée, et qu'ils lui donnent la force de vaincre ses rivaux. Il sacrifia ses propres enfants lors d'un grand rituel destiné à prouver sa ferveur et sa dévotion. Le lendemain, le Fleuve Vitae connut sa première crue depuis des décennies. Les eaux croupies furent emportées et les terres lavées des maladies. Pour la première fois depuis des générations, la récolte fut suffisante pour nourrir toute la population. Les prêtres et la population y virent là un signe prouvant que les dieux avaient répondu aux prières de Settra. Celui-ci devint le premier Prêtre Roi de Khemri, un souverain élu des dieux qui inspirait à son peuple et à ses armées une loyauté indéfectible.

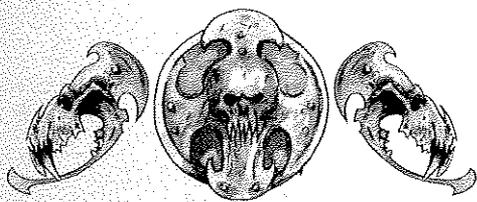
Avant même de monter sur le trône, Settra était déjà un puissant guerrier, qui avait combattu de nombreuses années au sein des légions de son père. Il devint un seigneur de guerre implacable dont les talents de stratège n'étaient égalés que par son courage et son adresse aux armes. Une à une, les cités de Nehekhara tombèrent sous sa coupe, car il mena personnellement ses armées dans une guerre de conquête qui lui permit d'étancher sa soif de combat et de gloire. Numas fut la première à tomber, puis Zandri, jusqu'à ce que d'autres villes choisissent de se soumettre d'elles-mêmes. En quelques années, Settra se trouva à la tête de l'armée la plus grande et la plus fidèle que Nehekhara ait jamais connue. Des légions de soldats vétérans lui obéissaient au doigt et à l'œil. Aucune pitié n'était accordée à ceux qui leur résistaient.

Sous le commandement éclairé de Settra, tous les rois de Nehekhara furent vaincus et forcés de jurer allégeance, de payer un lourd tribut et de reconnaître Khemri comme étant la plus puissante de toutes les cités de la Grande Terre. C'est ainsi que grâce à des conquêtes sanglantes, Settra mit un terme à la guerre civile qui ravageait son pays natal.

### LA PROSPÉRITÉ DE NEHEKHARA

Quelques rivaux tentèrent de se libérer du joug de Khemri, mais ils furent écrasés soit par Settra lui-même, soit par Nekaph, son héraut personnel. Ses agents débusquaient et éliminaient les dissidents, et veillaient à éteindre le feu de la rébellion lorsqu'il menaçait de se propager. Finalement, nul n'osa plus contester l'autorité suprême du roi de Khemri. Pendant des décennies, Settra régna d'une main de fer non seulement sur sa cité, mais également sur toutes les terres de Nehekhara.

Bien que Settra fût tyrannique et sanguinaire, son royaume bénéficia d'une période de prospérité inégalée sous son règne. Les cités ravagées par la guerre furent rebâties, et de grands monuments furent érigés non seulement en l'honneur des dieux, mais également en celui de Settra. Des légions furent créées pour défendre les frontières sans cesse grandissantes de Nehekhara. Elles repoussèrent les monstres et les tribus de barbares qui s'étaient emparés des terres au cours de la guerre civile.



Cependant, Settra ne voulait pas se contenter de simplement restaurer le royaume de ses ancêtres. Les armées de Nehekhara étaient éparpillées aux quatre coins de la Grande Terre, occupées à conquérir les régions voisines et à réduire leurs peuples en esclavage. Ses flottes de guerre portaient le fer à des nations au-delà des mers et suscitaient dans leur cœur la peur du prêtre roi de Khemri. Des cités étrangères aussi lointaines que celles de Lustrie étaient pillées et leurs richesses étaient ramenées à Nehekhara. La Grande Terre connut l'apogée de son pouvoir lors du règne de Settra. Son nom était synonyme de terreur dans tout le Monde Connu.



### UN RÊVE IMPOSSIBLE

Rien ne pouvait satisfaire la soif de guerres et de conquêtes de Settra. Pendant des années, ses armées se rendirent aux quatre coins du monde. Son empire était le plus vaste du globe, mais malgré toutes ses victoires et ses réussites, le prêtre roi n'était pas comblé. On raconte qu'à la quarantième année de son règne, lorsque son corps commença à ressentir la lassitude de l'âge, il escalada un pic des Montagnes Noires situé aux confins de son empire afin d'embrasser du regard tous ses domaines. Il se tourna alors et observa les terres qui s'étendaient de l'autre côté des montagnes, et hurla de frustration, car il réalisa que même s'il vivait centenaire, il n'aurait jamais le temps de toutes les conquérir.

Settra bouillonnait de rage, car il comprit qu'un jour il allait être vaincu, non pas par un être vivant ou par une armée supérieure – il n'envisageait pas que cela puisse exister – mais par le passage du temps et par sa propre mortalité. Il savait que ses rêves de conquête ne pouvaient être assouvis en une seule vie, car même si le feu de l'ambition continuait de brûler dans son cœur, son corps l'abandonnerait avant qu'il ne puisse l'éteindre. Pire encore, il s'aperçut que la mort risquait de le priver de son œuvre : ses domaines, ses serviteurs et son pouvoir. Au cours des mois qui suivirent, son obsession ne fit que grandir. Il fit venir à lui les prêtres et les érudits les plus sages de son empire pour qu'ils l'aident à transcender sa propre mortalité. Dans son arrogance, Settra jura qu'il ne mourrait jamais, et fut ainsi à l'origine d'une suite d'événements qui allaient changer Nehekhara pour toujours, et de la plus horrible des façons.

# LE CULTE MORTUAIRE

Settra devint obsédé à l'idée de découvrir le secret de l'immortalité afin de régner pour l'éternité sur Nehekhara. Au cours de cette quête, il fonda le Culte Mortuaire et ordonna que les prêtres les plus sages et les plus dévots consacrent tous leurs efforts à déjouer sa mort. Ces derniers s'exécutèrent et pendant des années, ils testèrent des potions, récitèrent des incantations et voyagèrent dans des terres inconnues à la recherche d'indices qui leur permettraient d'atteindre leur but.

Au cours de leurs expérimentations, ils firent des progrès notables et réussirent à rallonger la vie de Settra de plusieurs décennies. Cependant, ils ne purent vaincre définitivement le cours du temps, car le corps de leur maître s'affaiblissait inéluctablement; mais la terreur que Settra leur inspirait les empêchait de lui avouer leur impuissance à le rendre immortel. Ils continuèrent donc leurs recherches, même s'ils savaient qu'ils n'atteindraient jamais leur but ultime.

Ces prêtres parcoururent le monde pendant des années. Ils étudièrent tous les aspects de la mort, et apprirent énormément au fil des décennies. Grâce à ce savoir, ils allongèrent leur propre espérance de vie alors même qu'ils continuaient d'œuvrer à leur mission. Ils mirent au point des techniques de momification afin de préserver un corps de la décomposition, jusqu'à en faire un art à part entière. Au fil des ans, les hiérophants du Culte Mortuaire commencèrent à manipuler les Vents de Magie, c'est-à-dire le pouvoir des dieux en personne.

Malgré toutes leurs découvertes, l'immortalité leur restait hors d'atteinte. Lorsqu'il finit par l'apprendre, Settra entra dans une rage noire, car même si la magie des prêtres avait prolongé sa vie bien au-delà de l'imaginable, elle ne pouvait empêcher sa mort. Toutefois, le Culte Mortuaire avait mis au point un vaste répertoire d'incantations et de rituels qui,

selon les prêtres, permettait de franchir la frontière qui séparait le monde des mortels et le Royaume des Âmes. Ils pensaient qu'avec une préparation suffisamment méticuleuse, il était possible pour les morts de réintégrer un corps immortel. Malheureusement, ils estimaient qu'il leur faudrait encore des siècles pour mettre au point une telle technique. Settra n'avait pas le choix. Il ordonna la construction d'un immense mausolée afin que son corps y repose jusqu'à ce que le Culte Mortuaire lui permette de revenir à la vie.

## LA PYRAMIDE DE SETTRA

Alors que Settra agonisait sur son lit de mort en maudissant ses subalternes pour leur échec, ces derniers lui promirent qu'il reviendrait un jour pour régner pour des millions d'années sur un paradis doré. Cela ne suffit pas à calmer sa colère, qui l'habita jusqu'à ce qu'il expire. De puissantes incantations furent entonnées autour de son cadavre avant de l'embaumer. Ainsi préservé de la décomposition, le corps de Settra fut inhumé dans un grand sarcophage au cœur d'une pyramide faite d'un granit si blanc qu'il reflétait la lumière et aveuglait ceux qui le contemplaient. Le monument était si immense qu'il surplombait les plus hauts temples de Khemri. C'était le plus grand et le plus magnifique de Nehekhara, car un simple mastaba n'aurait jamais été assez majestueux pour accueillir un roi aussi puissant que Settra. Tous ses trésors, ainsi que ses serviteurs et ses gardes du corps les plus loyaux, furent également enterrés dans sa pyramide. Quant à ses légions, celles-là mêmes qui avaient conquis le monde en son nom, elles furent alignées au fond de fosses communes. Fidèles jusqu'à la mort, les soldats furent enterrés vivants en préparation du Jour de l'Éveil, lorsque Settra se relèverait pour le mener de nouveau au combat. Nekaph, le héraut personnel de Settra, menait la procession de guerriers, et reçut l'honneur d'être momifié et inhumé aux côtés de son roi afin de le servir dans l'après-vie.

Au cours des milliers d'années qui suivirent, les prêtres de Khemri entretenirent les flammes funéraires à l'entrée de la tombe scellée, et nourrirent l'esprit immortel de Settra de sacrifices et d'incantations en prévision du Jour de l'Éveil. Jamais auparavant ni après la mort de Settra une tombe n'avait bénéficié de hiéroglyphes protecteurs et d'incantations aussi élaborés. Au cours des siècles qui suivirent, les prêtres du Culte Mortuaire continuèrent de développer leur compréhension de la magie, dans l'espoir de découvrir le secret de l'immortalité et de ressusciter Settra.

## LE TEMPS DES ROIS

Suite à la mort de Settra, les dynasties se succédèrent, mais sans la poigne de fer du premier prêtre roi, aucun monarque ne fut en mesure de contrôler tout Nehekhara. Les cités étaient en compétition les unes avec les autres pour s'emparer des richesses et prendre l'ascendant sur leurs rivales. Même si Nehekhara ne replongea jamais totalement dans la guerre civile, les affrontements entre deux villes étaient courants. Au cours de cette période nommée le Temps des Rois et qui dura plusieurs siècles, les frontières de Nehekhara étaient aussi changeantes qu'une mer de dunes. La puissance d'une cité et son territoire dépendaient de la réussite de ses armées, tout comme l'influence d'un roi. Ces derniers levaient donc sans cesse de nouvelles légions.

*"Gloire au puissant Gardien des Tombes qui se dresse devant moi, car tu vas veiller sur moi pour l'éternité. Car moi, Settra, Seigneur et Premier Prêtre Roi de Khemri, me relèverai pour te commander dans le paradis qui nous attend. Gloire aux ushabti et aux sphinx qui veillent sur mon mausolée. Gloire aux commandants de mes armées, qui dirigent les légions qui me rejoindront dans l'éternité. Gloire à mes soldats, préparez-vous à lever de nouveau vos armes et à chanter mes louanges. Vos étendards sont une offrande à mes yeux et à ceux des dieux. Voyez comme la lumière de Ptra brille sur eux. Souvenez-vous de leur magnificence au moment de pénétrer dans l'obscurité de la tombe. N'ayez crainte, car nous sommes la gloire de Khemri, et nous reviendrons pour accomplir notre destinée en ce monde. De grandes choses doivent encore être accomplies. Il reste des ennemis à vaincre, des plaisirs dont se délecter. Car la prophétie est telle qu'elle est écrite. Moi, Settra, je vous le promets solennellement : nul n'osera s'opposer à ma volonté."*

*— Inscription de la Grande Obélisque de Khemri.*

Même si les conquêtes de la Grande Terre n'étaient pas aussi vastes qu'à l'époque de Settra, il arrivait qu'un roi étende ses domaines en écrasant ses voisins ou en pacifiant une partie des terres sauvages qui entouraient Nehekharu. Des armées de guerriers disciplinés et de chars guerroyaient contre leurs ennemis. À l'ouest, les nomades du désert furent soumis et leur peuple bénéficia en grande partie des avancées technologiques de la civilisation de Nehekharu. Au nord et au sud, les prêtres rois menèrent des campagnes contre les peaux-vertes, les barbares humains et des créatures reptiliennes. Ces guerres rapportèrent un immense butin à Nehekharu, ainsi que des milliers d'esclaves qui servaient à construire les nécropoles. L'or fut dérobé au nez et à la barbe des habitants trapus des montagnes et des bijoux précieux furent volés dans les temples-cités des hommes-crocodiles. Les forces de Nehekharu s'aventurèrent aussi loin que Cathay, à la recherche de pierres semi-précieuses, et se rendaient régulièrement dans les terres qu'on nomme aujourd'hui l'Empire pour asservir des tribus entières. La presque totalité de ces trésors servait à payer la solde des armées et à construire des tombeaux toujours plus grandioses.

### L'ASCENSION DU CULTE MORTUAIRE

Tous les prêtres rois de Nehekharu partageaient la même soif de gloire et étaient désireux de tromper indéfiniment la mort. Cependant, tout comme Settra avant eux, aucun n'y parvint, si bien que le Culte Mortuaire continua de prendre soin de leurs dépouilles pour assurer un jour leur retour. Au cours de cette époque, le pouvoir et l'influence du culte grandirent. Les premiers prêtres, dont les talents étaient encore rudimentaires, parvinrent tout de même à rallonger considérablement leur espérance de vie avant de mourir. Ils transmièrent leur savoir à la génération suivante, qui développa ces compétences. C'est ainsi que les connaissances du Culte Mortuaire grandirent jusqu'à ce que les prêtres de la cinquième génération découvrent le secret leur permettant de lier à jamais leur âme à leur corps, et ainsi de déjouer la mort. Après d'innombrables années de recherches et d'expérimentations, ils avaient enfin réussi à trouver la clé ouvrant à la vie éternelle. Il ne leur restait plus qu'à mettre au point les dernières incantations qui leur permettraient de réveiller les rois de leur sommeil.

Cependant, les prêtres, qui se nommaient désormais eux-mêmes les prêtres liches, prenaient soin de conserver le secret à propos de leur découverte. Ils jouissaient en effet d'un pouvoir unique qui n'était dépassé que par celui de leur roi en personne. Ils étaient donc méfiants à l'idée de partager leur savoir. Ils savaient que tant que les prêtres rois auraient besoin d'eux pour les ressusciter, les choses resteraient ainsi, et ils pourraient officier jusqu'à la fin des temps. Les prêtres liches continuèrent à développer leurs talents magiques en observant les dynasties passer puis s'éteindre, tandis qu'eux-mêmes étaient immortels. Malheureusement, ils ne tardèrent pas à découvrir que vie éternelle et jeunesse éternelle étaient deux choses très différentes...

### LES NÉCROPOLES

Nehekharu devint une société obsédée par la mort et l'immortalité. Des divinités telles que Djaf, le dieu des morts, ou Usirian, le dieu de l'Outre-monde, devinrent aussi vénérés que Ptah, le roi des dieux. Les crânes et autres icônes macabres devinrent des symboles d'immortalité, et furent emblasonnés sur les boucliers, les bannières et les chars des



armées des prêtres rois. Les héros furent récompensés non pas par des richesses, mais par la promesse d'une momification et de la possibilité de partager un jour la vie éternelle de leur roi. Au fur et à mesure que le Culte Mortuaire prenait de l'importance, toute la société de Nehekharu subissait une mutation profonde. Les gens devinrent obsédés par la mort, ce qui se refléta dans l'architecture de tout le pays.

Chaque prêtre roi demandait que sa pyramide soit encore plus haute que celle de ses prédécesseurs afin de prouver sa puissance. Cependant, aucun d'entre eux n'avait les richesses nécessaires pour dépasser la Grande Pyramide de Settra, même si des monuments extraordinaires furent érigés pendant cette époque. Des statues titanesques furent taillées pour veiller sur les dépouilles des monarques pour l'éternité. Peu à peu, tous les efforts de la population gravitèrent autour de la construction et de l'entretien des nécropoles. Des nécrotectes dirigeaient les ouvriers pendant que les prêtres liches s'occupaient des rituels sur les cadavres des prêtres rois. Rapidement, tous les nobles du royaume payèrent afin d'être momifiés et d'être inhumés dans leur propre mausolée, à côté de la pyramide royale. Au fil des siècles, des centaines de lignées et leurs armées furent enterrées, et les nécropoles dépassèrent en superficie les cités des vivants réduites à des quartiers misérables. Aucune dépense n'était trop dispendieuse lorsqu'il s'agissait de s'assurer une vie éternelle.

Nul n'imaginait alors que Nehekharu serait un jour détruit par l'ambition d'un seul homme...



# LA TRAHISON DE NAGASH

La chute de Nehekharra et l'anéantissement de son peuple furent provoqués par l'ambition d'un prêtre retors nommé Nagash. Il était le fils aîné du Roi Khetep de Khemri, et intégra donc le Culte Mortuaire tandis que son frère cadet Thutep était destiné à monter sur le trône à la mort de son père. Nagash était un élève exceptionnellement doué, et son talent aussi bien que sa lignée lui permirent de devenir rapidement un des hauts prêtres de Khemri. Cependant, ce statut était loin de satisfaire sa soif de pouvoir. Bouffi de fierté et d'ambition, il convoitait le trône de son frère et échafauda un plan visant à s'en emparer. Il commença à modifier subtilement les incantations du Culte Mortuaire et rassembla autour de lui une dizaine d'acolytes, parmi lesquels le désormais tristement célèbre Arkhan. Une nuit, alors que la lune était voilée de nuages, Nagash assassina les gardes du corps de Thutep et fit inhumer vivant le jeune roi dans la pyramide de son père. Le matin suivant, il se proclama roi de Khemri. Nul n'osa s'opposer à lui malgré le sang qui souillait ses mains.

## L'ARCHI-NÉCROMANT

Sous le règne de Nagash, le peuple de Nehekharra vécut dans la terreur. L'usurpateur usa de sombres magies pour asseoir son pouvoir, au risque qu'un tel blasphème provoque l'ire des dieux. Nagash avait en effet appris la magie noire auprès d'elfes de Naggaroth qui avaient été capturés suite à leur naufrage, et emprisonnés dans la pyramide de Khetep la veille de son inhumation. Nagash les tortura jusqu'à ce qu'ils lui dévoilent les secrets de leurs arts mystiques. Il était si doué qu'il n'eut aucune difficulté à les maîtriser. Au bout de quelques années à peine, Nagash réussit à surpasser les pouvoirs de ses tuteurs. Il finit d'ailleurs par les tuer au cours d'un duel magique alors qu'ils tentaient de s'échapper.

Nagash commença à expérimenter la nécromancie en combinant la magie noire avec le savoir du Culte Mortuaire. Il compila ses découvertes dans neuf grimoires maudits, les tristement célèbres Livres de Nagash, qui sont encore aujourd'hui les sources de connaissances nécromantiques les plus exhaustives du monde. L'un de ses plus grands succès fut l'élaboration de l'Élixir de Vie. Grâce à lui, Nagash réussit à percer le secret de la jeunesse éternelle. Il permit à son vizir Arkhan et à ses autres lieutenants de le boire. Cela leur accorda l'immortalité et une force surnaturelles, mais comme ils étaient incapables de réaliser eux-mêmes cette potion, ils restaient dépendants de Nagash pour se la procurer.

## LA PYRAMIDE NOIRE

Afin d'accroître sa puissance et sa domination sur les terres, Nagash ordonna la construction d'une immense pyramide noire. La population de Khemri pensait qu'il s'agissait d'un simple tombeau mais en fait, cette structure avait pour rôle de canaliser les vents de magie selon le bon vouloir de Nagash.

La pyramide devint son obsession, et sa construction ne tarda pas à monopoliser l'essentiel des ressources de Khemri. Le nécromancien fut forcé de livrer des guerres afin de s'emparer des ressources nécessaires à son édification et de remplacer les esclaves qui mouraient au labeur. Il demanda des tributs exorbitants en or et en esclaves aux autres cités. Celles qui refusaient étaient attaquées et pillées. Du marbre

noir fut importé de terres lointaines, et des millions d'esclaves trimèrent nuit et jour pendant cinquante ans, jusqu'à ce que la pyramide soit achevée. Elle dépassait en hauteur tous les autres édifices de Nehekharra. L'orgueil de Nagash était tel que son mausolée surplombait même la Grande Pyramide de Settra. Le mortier de ses fondations était les corps brisés de milliers d'esclaves, tandis que ses flancs étaient gravés de puissants symboles de pouvoir. Même sous le soleil de midi, la pierre de la pyramide restait froide au toucher, et la lueur des étoiles ne parvenait pas à se refléter sur sa surface saturée de magie. À partir du jour de son achèvement, les vents de magie se mirent à souffler puissamment sur la Grande Terre, ce qui décupla les pouvoirs magiques du nécromancien. Cependant, le prix payé par Khemri était tel que la cité était en ruine, et ravagée par la pauvreté. Les autres prêtres rois profitèrent de la faiblesse de la cité pour se rebeller. Ils refusèrent de continuer à payer un tribut à Nagash, et commencèrent à comploter pour sa chute.

## LA GUERRE DES MORTS

Nagash usa de ses pouvoirs nécromantiques pour soumettre les prêtres rois, et invoqua une légion de squelettes afin de guerroyer contre eux. C'était la première fois au cours de l'histoire que les morts marchaient sous les ordres d'un maître, et l'horreur qu'ils inspiraient poussa de nombreux soldats à fuir lorsqu'ils les aperçurent. Les villes tombèrent les unes après les autres sous la coupe de Nagash, car même lorsque les hommes osaient se battre, les victimes venaient grossir les rangs des armées de morts-vivants. Le nécromancien était persuadé que les prêtres rois finiraient tôt ou tard par implorer sa pitié, mais son arrogance causa sa perte, car il sous-estima la fierté et le courage de ses adversaires. Au bout de longues années de conflit, les sept prêtres rois qui résistaient toujours formèrent une vaste alliance et jetèrent toutes leurs forces dans la bataille.

Khemri ne fut pas seulement assiégée par des hommes, car les armées des prêtres rois comptaient au sein de leurs rangs d'immenses statues vivantes. En effet, craignant le sort que Nagash leur réservait, les prêtres du Culte Mortuaire avaient finalement accepté de mettre leur savoir au service des prêtres rois. Au cours d'un grand rituel, ils avaient réussi à invoquer les esprits de grands héros depuis le Royaume des Âmes et à les lier aux statues qui se tenaient immobiles le long des rues des nécropoles. C'est ainsi que des ushabti, des colosses de nérolithe et des sphinx de guerre accompagnaient les humains au combat et les galvanisaient. Les armées des prêtres rois affrontèrent les forces de Nagash avec une fureur dévastatrice.

Au terme d'une bataille épique, les ostes de morts-vivants furent défaits et Khemri fut assiégée puis pillée. Les lieutenants de Nagash, qui s'étaient réfugiés dans la Pyramide Noire, furent tirés un à un de leurs sarcophages, traînés à la lueur du soleil et exécutés. Néanmoins, Nagash parvint à s'enfuir grâce au vaillant sacrifice d'Arkhan, qui retarda ses assaillants le temps qu'il prenne la fuite. Maudissant les prêtres rois, Nagash jura qu'il transformerait la terre entière en un royaume de la non-vie et partit vers le nord pour ruminer sa revanche.

## ALCADIZAAR LE CONQUÉRANT

Pendant des centaines d'années, les prêtres rois continuèrent de régner sur Nehekhara, mais la corruption répandue par Nagash était telle que la Grande Terre ne s'en remit jamais complètement. Les populations des cités avaient été décimées par la guerre et devaient désormais faire face à des famines, à des guerres civiles et aux raids de tribus barbares étrangères. La trahison de Nagash avait également terni le prestige des lignées royales, et il fallut attendre des siècles avant qu'un roi réellement charismatique parvienne à s'imposer. Il se nommait Alcadizaar et monta sur le trône de Khemri. Nehekhara n'avait pas connu de tel monarque depuis l'époque de Settra. Sous son commandement sage et éclairé, il réunit en un seul royaume les différentes cités, et grâce à lui, Nehekhara connut de nouveau la prospérité.

## LA MALÉDICTION DE LAHMIA

Depuis la trahison de Nagash, le Culte Mortuaire était surveillé de près. Les prêtres lichés n'avaient pas le droit de déviter des incantations affinées au fil des millénaires. Malgré cela, les seigneurs de la cité de Lahmia virent en la sorcellerie de Nagash un moyen d'asservir leurs rivaux, de dominer Nehekhara et d'accéder à la vie éternelle en se passant du savoir sur Culte Mortuaire. Ils avaient réussi à

dérober un des Livres de Nagash dans la Pyramide Noire, et au fil des siècles, ils devinrent de puissants nécromanciens. Neferata, la Reine de Lahmia, apprit à contrôler cette magie maléfique et s'en servit pour pactiser avec des entités démoniaques. Elle mit au point sa propre version de l'élixir de Nagash et accéda à la vie éternelle, mais ce faisant, elle devint la proie d'une terrible malédiction. En effet, elle ne possédait pas le talent et les connaissances de Nagash ; son élixir n'était pas aussi efficace, et il entraînait chez tous ceux qui le buvaient une soif de sang intarissable. Lahmia fut ainsi le lieu de naissance des premiers vampires, des créatures horribles dotées de pouvoirs surnaturels.

Craignant que l'usage de la nécromancie déclenche la colère des dieux, Alcadizaar attaqua le royaume de Neferata. Il mena une coalition de toutes les autres cités de Nehekhara contre Lahmia. Des milliers de chars précédaient des légions d'archers, de vastes phalanges de lanciers et des bataillons entiers de statues de guerre. Contre une telle armée, même les vampires ne pouvaient l'emporter, et Lahmia fut brutalement vaincue. La reine et sa coterie de créatures de la nuit s'enfuirent vers le nord pour échapper à la mort.

## LE RETOUR DES MORTS

Sans le savoir, les vampires avaient été guidés par l'implacable volonté de Nagash depuis leur création. Celui-ci résidait désormais dans la forteresse de Nagashizzar, au milieu des montagnes, au nord-est de Nehekhara. Il savait que les vampires étaient les rejetons de ses maléfices, et fut ravi de voir la corruption se répandre à Lahmia. Il voyait en eux des champions idéaux, leur damnation étant le tribut payé à son génie malfaisant. C'est ainsi que Nagash guida les vampires jusqu'à lui et qu'ils devinrent ses capitaines. Le nécromancien lança alors une nouvelle offensive contre Nehekhara. De nombreuses batailles eurent lieu, chaque victoire des armées de Nagash le rapprochant un peu plus de son but ultime.

Les vampires menaient des hordes de morts-vivants : des squelettes tirés des tombes et des cairns des terres du nord par la sorcellerie de Nagash. Ce dernier ressuscita Arkhan le Noir, son plus fidèle serviteur, qui avait gagné en son nom d'innombrables batailles. La guerre ravagea Nehekhara pendant des années et mit la plupart des royaumes à genoux. Malgré tout, Alcadizaar était le plus grand général de son temps, et il mena avec brio les forces de la Grande Terre contre les troupes du nécromancien. Jamais ses légions ne faiblirent sous son commandement, jusqu'au jour où elles réussirent à repousser les morts-vivants une bonne fois pour toutes lors de la Bataille du Crâne Doré. Les vampires s'enfuirent aux quatre coins du monde pour échapper à la destruction et à la colère de leur maître. Privées de leur magie, les hordes de squelettes tombèrent en poussière : Nagash avait été vaincu, et même s'il n'avait pas été définitivement détruit, de grandes célébrations furent organisées à Nehekhara pour fêter la victoire.

## LA VENGEANCE DE NAGASH

Nagash était si amer qu'il décida de rayer toute vie de la surface de Nehekhara plutôt que de voir quelqu'un d'autre y régner à sa place. Il pollua le fleuve Vitae à l'aide de poisons, si bien que les eaux devinrent noires et poisseuses et contaminèrent les terres de la région. Le cours d'eau fut alors rebaptisé le fleuve Mortis. Des épidémies se

## LE ROYAUME DES ÂMES

*Le Royaume des Âmes, qu'on nommait également l'Outre-monde ou le Royaume Éthéré, était le lieu de l'après-vie des anciens habitants de Nehekhara, qui croyaient qu'après la mort, l'esprit du défunt s'y rendait. C'est là que les Rois de Nehekhara vivaient dans de magnifiques palais en attendant que le paradis doré sur lequel ils étaient destinés à régner pour l'éternité fut achevé. Celui-ci devait accueillir leurs serviteurs, leurs soldats et leurs possessions terrestres, c'est pourquoi tous ces objets et ces êtres vivants devaient être enterrés à leurs côtés lorsqu'ils mouraient.*

*Cependant, tous les habitants du Royaume des Âmes ne jouissaient pas d'un tel destin. En effet, les niveaux inférieurs de ce lieu étaient la prison des âmes maudites, qui y subissaient les mille et un tourments de la damnation pour leurs péchés. Seuls les pauvres, les infirmes et les traîtres de la société de Nehekhara étaient condamnés de la sorte. Il était impensable qu'un noble subisse un tel sort.*

*Les prêtres lichés du Culte Mortuaire pensent que leurs pouvoirs magiques proviennent du Royaume des Âmes.*

*Grâce aux incantations adaptées, ils sont capables d'invoker les esprits des guerriers défunts pour les lier à des enveloppes charnelles, afin qu'ils combattent de nouveau pour Nehekhara.*



répandirent sur la Grande Terre. En quelques semaines, les cadavres des victimes dépassèrent en nombre les vivants. Les rues des villes étaient jonchées de corps, car la population de Nehekharu fut décimée. Alcadizaar ne pouvait qu'assister à la mort de son peuple et à la destruction de son royaume : malgré son courage et son intelligence, il était impuissant face à un tel fléau. C'est alors que les forces de Nagash marchèrent de nouveau sur Khemri. Elles vainquirent facilement les soldats affaiblis par la maladie et pénétrèrent dans la ville sans rencontrer de résistance. Les guerriers squelettes investirent le palais et capturèrent Alcadizaar avant de le jeter dans un cachot. Pour la première fois depuis des siècles, Nagash put s'asseoir sur le trône de Khemri.

Toutefois, Nagash ne resta pas longtemps à Khemri. Revigoré et inspiré par cette victoire, il retourna à Nagashizzar et entama le sort le plus puissant jamais lancé. Il souhaitait achever le Grand Rituel, un enchantement si puissant qu'il était capable de ramener à la vie tous les cadavres de Nehekharu pour les lier à son lanceur. Avec une telle armée sous ses ordres, Nagash serait littéralement capable de conquérir le monde. Afin de jeter ce sort, il consumma d'énormes quantités de malepierre et invoqua toutes les énergies magiques stockées dans la Pyramide Noire. Alors que Nagash entonnait ses incantations, d'immenses nuages plus noirs que la nuit s'accumulèrent au-dessus de Nagashizzar et le sol fut secoué par des tremblements de terre. Au moment où sa voix monta crescendo, une vague de pouvoir jaillit de son corps et

submergea Nehekharu en tuant tout ce qu'elle balayait. Les plantes se recroquevillèrent, les animaux périrent et les derniers hommes tombèrent au sol, pris de convulsions tandis que leur peau se desséchait comme s'ils vieillissaient de plusieurs siècles en quelques secondes.

En quelques minutes, il ne resta plus un seul être vivant dans tout Nehekharu. Nagash haïssait tant Alcadizaar qu'il l'avait gardé en vie pour le forcer à assister au destin horrible de son ancien royaume.

### LA MORT DE NAGASH

Au moment où le Grand Rituel ravageait la Grande Terre, des créatures se faufilaient discrètement sous les entrailles de Nagashizzar. Nagash était occupé à canaliser le pouvoir de son sort. Il était saturé de magie et perdu dans ses rêves de triomphe et pendant ce temps, Alcadizaar croupissait dans sa geôle. C'est alors qu'il fut libéré par un groupe de créatures étranges. Elles étaient voûtées et vêtues de grandes robes, mais on pouvait deviner des museaux frémissants sous les lourdes capuches. Elles offrirent à Alcadizaar une lame faite de malepierre pure, et le guidèrent jusqu'à la salle du trône tandis que Nagash avait presque achevé son rituel. Le prêtre roi trouva la force de lever sa lame et d'abattre son ennemi juré. La mort de Nagash mit prématurément un terme à son sort, et les énergies maléfiqes hors de contrôle se répandirent sur les terres. Nul ne sait exactement ce qu'il advint d'Alcadizaar : rendu fou par la lame et ce dont il avait été le témoin, il disparut mystérieusement.

# L'ÉVEIL DES ROIS DES TOMBES

Lorsque la puissante magie de Nagash se répandit à travers tout Nehekhar, d'innombrables cadavres se relevèrent, animés par la seule volonté du nécromancien. Toutefois, lorsqu'il fut défait, l'énergie qui les parcourait s'évanouit et ils s'écroulèrent comme des marionnettes dont on aurait coupé les fils. Les tombes des rois furent aussi touchées par la magie de Nagash, qui se propagea dans les fosses communes des nécropoles. Toutefois, en raison des protections conférées par les incantations dont leurs pyramides avaient fait l'objet, la magie du nécromancien affecta les seigneurs de Nehekhar et leurs légions ensevelies d'une manière bien différente.

Après des siècles passés à reposer dans leurs tombes, les corps embaumés des monarches et de leurs nobles se réveillèrent. Les rois momifiés sortirent de leurs tombeaux tandis que des légions de guerriers squelettes jaillirent des sables de leurs fosses, prêtes à suivre les ordres de leurs seigneurs. Grâce aux incantations de préservation prononcées à leur embaumement, les rois des tombes s'éveillèrent de leur long voyage dans le Royaume des Âmes avec toutes leurs facultés et leur mémoire. Cependant ce réveil les plongea dans l'horreur, car en dépit de la vie éternelle et du paradis doré qui leur avaient été promis, ils découvrirent leurs corps desséchés et leurs vêtements en lambeaux, à l'image des terres désolées et des royaumes dévastés qui firent jadis la splendeur de Nehekhar, et qui se résumaient désormais à quelques ruines ensevelies sous les dunes.

## LA GUERRE DES ROIS

La longue histoire de Nehekhar connut d'innombrables souverains. L'ambition et l'orgueil qui aveuglaient jadis ces rois habitaient encore leurs corps séculaires et ils se mirent aussitôt en devoir de reconquérir leur empire. Toutefois, ceux qui furent grands et puissants de leur vivant se retrouvèrent noyés parmi des centaines de prétendants, tous revendiquant la légitimité de gouverner sans partage. Des dynasties bâties sur la grandeur de plusieurs monarches affrontèrent leurs propres fondateurs, et les nécropoles devinrent le théâtre de combats interminables entre les souverains successifs de Nehekhar. Des légions de morts-vivants se dressèrent les unes contre les autres et des milliers de soldats squelettes furent détruits dans cette lutte intestine pour la suprématie de leurs seigneurs. De toutes les pyramides et les tombes de Nehekhar, seule la Grande Pyramide de Settra demeura silencieuse et fut épargnée par les combats. Les enchantements dont l'édifice millénaire était recouvert avaient protégé le corps momifié de Settra de la magie maudite de Nagash, et les occupants de la pyramide sommeillaient toujours, étrangers au tumulte des batailles qui faisaient rage à l'extérieur de ses murs.

Les prêtres lichés assistaient impuissants au carnage. Leurs corps, ayant dépassé de loin leur espérance de vie, n'avaient pas été affectés par la sorcellerie de Nagash. Toutefois, s'ils avaient survécu aux méfaits du nécromancien, dont ils ne pouvaient égaler la puissance, la guerre que se livraient à présent les rois des tombes risquait de détruire à jamais tout ce qui subsistait de Nehekhar. Représentant la plus haute autorité du Culte Mortuaire, le Haut Hiérophante Khatép, le plus sage et le plus révérend des prêtres lichés, entreprit de restaurer l'ordre. Il alla briser les sceaux de la pyramide de Settra, puis commença à réciter les incantations de l'éveil.

## LE RETOUR DE SETTRA

À Khemri, les batailles opposant les rois sévissaient depuis plusieurs jours avant que ne s'ouvre enfin la tombe de Settra. Le plus puissant de tous les monarches de Nehekhar sortit alors de sa pyramide à la tête de milliers de guerriers d'élite.

Comme de son vivant, Settra ne pouvait tolérer de rival dans la non-vie, et il se lança dans l'asservissement de tous les rois des tombes. Settra fit irruption sur la scène, son héraut, Nékaph, se tenant comme toujours à ses côtés. Ensemble, ils menèrent ses redoutables gardiens des tombes et se frayèrent un chemin fracassant à travers les légions squelettes rivales. Settra terrassa la pléthore de rois des tombes inférieurs qui se dressait face à lui, les réduisant en poussière grâce à sa lame enchantée. Même Arkhan le Noir et sa sinistre magie ne pouvaient s'opposer à la puissance militaire déployée par Settra et il fut contraint de quitter Khemri. Tous les rois des tombes finirent par s'incliner devant Settra l'Impérissable et le reconnaître comme souverain incontestable de tout Nehekhar.



## LE RÈGNE IMMORTEL

Settra reprit place sur son trône et ordonna aux prêtres lichés de lui rendre des comptes au sujet de son réveil, qui avait eu lieu bien trop tôt et dans des conditions désastreuses. Settra était dans une rage noire. Ses cités étaient en ruines, ses trésors pillés, et la plupart des terres de son royaume avaient été envahies. Le paradis doré qui lui avait été promis s'avérait n'être qu'un mensonge, et pire que tout, il semblait que les anciens dieux avaient abandonné Nehekhar. Le Haut Hiérophante Khatép se prosterna devant le roi courroucé et lui raconta l'histoire de la Grande Terre pendant les millénaires qui suivirent son trépas. Du mieux qu'il put, Khatép expliqua comment Nagash le fou avait damné Nehekhar à jamais.

Settra écouta en luttant pour contenir la colère qui bouillonnait en lui. Lorsque Khatép lui eût appris tout ce qu'il voulait savoir, il ordonna que les rois des tombes retournent à leur sommeil éternel. Les prêtres lichés reçurent la mission de veiller sur leurs tombes et de ne les réveiller que lorsque le besoin se ferait sentir. Settra fit vœu de rester vigilant et de ne plus jamais laisser son royaume tomber en ruine. Il s'instruirait des affaires du monde et mènerait ses guerres comme jadis.

Il se lança sans tarder à la reconquête de son ancien empire tout en se méfiant du détesté Nagash qui l'avait condamné à cette existence, car il savait que le nécromancien referait sûrement parler de lui et que sa sorcellerie était encore capable de menacer son immortalité.

Ainsi Nehekhar devint la Terre des Morts, et Settra l'Impérissable fut de nouveau à la tête de son domaine. Ainsi débuta le Règne Immortel.

# LA TERRE DES MORTS

Alors que ses terres furent autrefois fertiles, peuplées et prospères, Nehekhara est à présent un royaume dévasté et stérile. Aux siècles de guerres et de négligence se sont ajoutés les maléfices du Grand Rituel de Nagash et la Terre des Morts est désormais un royaume hanté où rôdent d'innombrables esprits à proximité de tombes sinistres et de monuments mortuaires. Leurs cris sont portés par le vent du désert tandis qu'ils traversent les vastes étendues de Nehekhara, à l'affût de ceux assez fous pour pénétrer sur ces terres maudites, en quête d'aventure ou de trésors.

Nehekhara est une terre hostile où la chaleur brûlante du soleil est bien le cadet des soucis des voyageurs qui la traversent. Le poison qui coule dans les eaux couleur sang du Grand Fleuve Mortis est un piège mortel pour ceux qui ont soif. Certaines régions sont infestées de vers des sables voraces et de sables mouvants capables d'avaler des régiments entiers. Des tourbillons de poussière, de crânes ou d'insectes affamés écumant les plaines sablonneuses et des nuées de scarabées mangeurs d'hommes serpentent dans le désert, dévorant tout sur leur passage. On y trouve de vastes plaines d'os et de crânes revenant à la vie sans prévenir. Des mains squelettiques surgissent du sable pour attirer dans leur tombe souterraine tout ce qui arpeute la surface. S'il y a bien quelques oasis disséminées parmi les dunes, elles sont toutes maudites, et contiennent du sang bouillonnant en lieu et place d'eau fraîche. La plupart sont le repère de monstres, les autres étant parsemées d'arbres maléfiques qui étranglent leur victimes avant d'aspirer toute l'eau de leur corps.

Nehekhara est constamment balayée par les vents et sa topographie est en perpétuel changement. Elle présente des cascades de sable qui s'écoulent à contre-courant. Certaines dunes sont suffisamment importantes pour abriter des armées entières, et de nombreuses légions des rois des tombes reposent sous leur surface dans l'attente d'être ramenées à la non-vie par les incantations magiques des prêtres lichés. Une tempête de sable met parfois à jour une antique statue, voire toute une cité ensevelie, pour que celle-ci disparaisse à nouveau sous les sables quelques jours plus tard. Il y aurait parmi ces édifices la mystérieuse Cité de Bronze, dont on dit des glyphes qui la recouvrent qu'ils auraient été gravés par des êtres plus anciens que ceux qui peuplaient jadis Nehekhara.

En plus des étendues de sable à perte de vue, Nehekhara comporte de vastes nécropoles et d'innombrables lieux où se déplacer est difficile en raison de la quantité de statues et de sculptures qui s'y trouvent, chacune couverte d'images funestes. Ces monuments sont plus hauts et plus vastes que tout ce que le Vieux Monde peut offrir. Par ailleurs, ils sont surplombés par des statues immenses à l'effigie des grands rois et des dieux de Nehekhara, qui peuvent s'animer pour écraser les intrus qui foulent leur domaine.

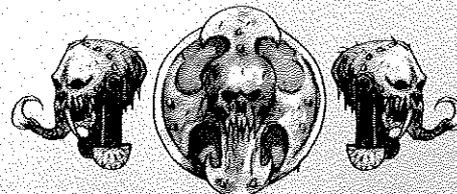
Lorsque s'éveillent les rois des tombes, ils ordonnent à leurs serviteurs morts-vivants de reconstruire leurs cités. On y trouve ainsi des marchés, des marchandises, des bateaux, et tout ce dont ils se souviennent de leur existence mortelle. Comme peu d'arbres poussent dans la Terre des Morts, la plupart sont faits de pierre taillée, d'or ou d'assemblages d'ossements.

Des squelettes arpentent les terres en réalisant des tâches aussi inutiles que rechercher de l'eau, moissonner des récoltes depuis longtemps flétries, ou ramer sur des barques traversant le Grand Fleuve Mortis. Les armées de soldats squelettiques patrouillent aux frontières de leurs terres comme de leur vivant, traquant sans relâche ennemis et intrus.

De nombreuses créatures revenantes hantent le profond désert, qu'il s'agisse de nuées de scorpions mortels ou de scolopendres grands comme des sphinx. Des vols de charognards décrivent des cercles en altitude et des bancs de requins des sables nagent sous la surface des dunes. Durant les siècles qui suivirent le Grand Rituel de Nagash, des milliers de monstres furent attirés par la magie qui irradie du royaume maudit, comme des manticores, des basilics et même des dragons. Des pillards nomades passent leur vie à piller les tombes des anciens rois, et des tribus orques arpentent les frontières de la Terre des Morts en quête de combats et de butin. Les terres de Nehekhara sont peut-être stériles, mais ces étendues sont loin d'être désertes ou inhabitées.

## LES LÉGIONS LÉGENDAIRES

*Plusieurs légions se sont distinguées tout au long du règne des dynasties de Nehekhara. Leurs noms et leurs faits d'armes sont inscrits sur les murs des nécropoles à côté de ceux de leur souverain. La plupart d'entre elles étaient facilement reconnaissables. Les guerriers de sang noble de la Cohorte Crocodile de Rasetra étaient de grands combattants qui décoraient leurs chars avec les peaux et les dents des créatures exotiques qu'ils avaient tuées. La Garde Khepra portait des boucliers d'ébène rehaussés de scarabées de bronze. Les guerriers de l'Ost d'Or de Mahrak, dont les épées étaient confectionnées avec des métaux précieux, ont personnalisé leur nom dans la non-vie par un bain d'or fondu qui leur a doré les os. Il existe encore d'innombrables régiments, comme la Légion Sphinx de Numas ou les Boucliers Noirs de Zandri, toutefois, les plus redoutés de tous sont les Légions Faucons de Settra. Dans la non-vie, ces fidèles soldats sont toujours des adversaires redoutables. Régulièrement envoyés loin de Khemri à la conquête d'autres territoires, ils reviennent toujours victorieux, leurs boucliers turquoises maculés du sang de leurs victimes.*





# LE ROYAUME DES MORTS

Les monuments recouverts de sculptures qui composent les nécropoles tentaculaires des rois des tombes sont si colossaux qu'ils découpent la ligne d'horizon de Nehekhar. Ils abritent des générations de rois des tombes, regroupant plusieurs dynasties. Cependant, il est rare qu'une cité soit dirigée par plus d'un roi des tombes à la fois. Quand l'un d'eux tombe au combat, les prêtres lichés en réveillent un autre pour prendre sa place. Il peut même arriver qu'un prince accède au trône ou que les restes du roi tombé soient replacés dans son sarcophage pour que son corps brisé se restaure de lui-même en quelques décennies. Bien qu'ils soient immortels et capables de régner des siècles durant, tous les rois des tombes doivent tôt ou tard se reposer au sein de leur pyramide. Seul Settra l'Impérissable possède assez de volonté pour rester éveillé en permanence, et ainsi régner depuis la cité de Khemri pour l'éternité.

## KHEMRI, LA CITÉ DES ROIS

En tant que plus ancienne, plus vaste et plus puissante cité de tout le royaume, Khemri est le joyau de Nehekhar. Les édifices composant sa grande nécropole sont les plus somptueux que l'on puisse contempler, et furent l'œuvre des plus talentueux nécrotectes. De majestueuses représentations de dieux et de monstres surplombent chaque toit et de splendides statues marquent les angles de toutes ses rues poussiéreuses. Les plus grands rois de Nehekhar furent ceux de Khemri, quiconque prenant place sur le trône de la cité des rois recevant l'allégeance de tous les autres souverains régissant sur la Grande Terre.

Au cœur de Khemri s'élève le palais royal dans lequel Settra l'Impérissable règne, assis sur un trône fait d'or, de diamants et d'autres pierres précieuses dépassant les richesses d'une douzaine de souverains inférieurs. À côté du palais se profile la plus extraordinaire construction jamais bâtie par la race humaine : la Grande Pyramide de Settra. Cet édifice couleur ivoire abrite les redoutables légions de Nehekhar, prêtes à répondre aux ordres de leur seigneur et à marcher à la guerre pour détruire ses ennemis. Toutefois, même ce monument dépassant cent hommes en hauteur est éclipsé par la titanesque Pyramide Noire de Nagash. Situé à la périphérie de Khemri, l'édifice émerveille autant qu'il effraie ceux qui le contemplant, et son ombre personnifie la menace voilée qui plane toujours sur la Cité des Rois.

## ZANDRI, LE PORT DE LA TERREUR

Le domaine des rois des tombes ne se limite pas aux sables du désert, car les monarques desséchés répandent aussi leur amertume sur les mers. La côte qui borde le delta Mortis est ainsi le cimetière d'innombrables vaisseaux pirates dont les équipages avides de richesses furent assez fous pour attaquer Zandri. À l'embouchure du Grand Fleuve Mortis, dans les ports de la cité, flottent d'anciennes trirèmes manœuvrées par des squelettes enchaînés, qui rament au rythme des tambours et des coups de fouets de leurs chefs. Que ce soit sur les eaux du fleuve ou celles du Grand Océan au nord, les flottes des tombes apportent aux royaumes distants la terreur de Nehekhar. Ces armadas débarquent des légions de squelettes menées par leurs seigneurs avides de conquêtes, puis ramènent au royaume ces guerriers chargés des trésors qui leur furent jadis volés, leurs armes souillées par le sang des pillards.

## LYBARAS, LA NÉCROPOLE D'ASAPH

Bien que plus petite que les villes de Nehekhar, Lybaras n'en est pas moins une vision de splendeur passée. Ses temples s'étirent jusqu'au ciel et ses pyramides sont recouvertes d'or. Lybaras est le lieu où repose la Grande Reine Khalida réputée autant pour sa beauté et ses compétences martiales que pour sa haine des vampires, la race abjecte engendrée par Nagash. Depuis le meurtre tragique de Khalida, Asaph, déesse de la vengeance, est devenue la divinité la plus révéérée de la cité, et ses monuments funéraires sont ainsi recouverts de sculptures d'aspics. Ces serpents ondulent constamment sur la pierre et sifflent lorsqu'un intrus ose s'aventurer dans les rues désertes de Lybaras. De toutes les cités de Nehekhar, Lybaras est la plus indépendante vis-à-vis de Khemri, en raison de la distance qui la sépare de la cour de Settra. La cité est en effet encaissée sur trois côtés : par la chaîne de montagnes appelée l'Échine du diable à l'ouest, par la Jungle Maudite au sud, et par les eaux sulfureuses du Golfe de la Peur à l'est. La seule voie praticable jusqu'à Lybaras passe par la cité maudite de Lahmia, où rôdent des esprits damnés se repaissant de tous ceux qui y pénètrent.

## LA VALLÉE CHARNELLE

Il y a longtemps de cela, la Vallée Charnelle fut connue comme la Vallée des Rois. Elle est délimitée par le palais de Quatar d'un côté, et de l'autre par la nécropole de Mahrak, la cité de la déchéance. Les parois rocheuses hautes de plus de cinq cents mètres qui bordent la Vallée Charnelle sont gravées sur toute leur longueur de sculptures monumentales représentant des dieux et de puissants rois. Rares sont les vivants à oser s'aventurer dans la Vallée Charnelle car personne n'en est jamais revenu. En effet, ses immenses statues sont animées par une puissante magie et patrouillent sans cesse à la recherche d'intrus, fracassant sous leurs pas l'épais tapis d'ossements qui repose au fond de la vallée. On dit que les plus illustres nécrotectes de Nehekhar résident dans la Vallée Charnelle, et travaillent inlassablement à resculpter les visages de ses sentinelles de pierre, érodés pendant des siècles par les sables et les guerres incessantes.

## LA TOUR NOIRE D'ARKHAN

Cette tour maudite fut construite par le fidèle vizir de Nagash à l'apogée de son règne de terreur. Isolée profondément au cœur de la Terre Brisée, la Tour Noire offrit à Arkhan un refuge où il put développer sa maîtrise de la magie noire. Construite en même temps que la tristement célèbre Pyramide Noire, la spire infernale d'Arkhan, ainsi que les terres qui l'entourent, sont saturées de magie, et de nombreuses créatures de cauchemar sont tapies dans son ombre. Après la défaite de Nagash face à l'Armée des Sept Rois et le trépas d'Arkhan, la Tour Noire fut abandonnée, et demeura un lieu hanté, fuit de tous hormis des mauvais esprits qui se terrent dans ses catacombes. Lorsqu'Arkhan revint à Nehekhar, il leva une armée de squelettes contre les rois des tombes et créa son propre royaume, qu'il domine depuis la Tour Noire. Arkhan maintient une trêve délicate avec les monarques de Nehekhar grâce au pouvoir de sa magie noire. Cependant, quelles que soient ses réelles motivations, Arkhan le Noir est un puissant allié pour qui est prêt à en payer le prix...

# LE TEMPS DES ROIS

environ -2500

*L'Ascension de Nehekharu* – Cette période connaît beaucoup de rois, dont les noms furent oubliés à l'exception de Néhok, qui fonda la cité de Khemri. D'autres cités furent érigées, mais les rois se livrèrent des guerres, et les terres étaient le théâtre de conflits incessants.

-2500

*Settra est le premier prêtre roi à être couronné, et conquiert tous les royaumes de Nehekharu. Sa venue marque la prépondérance de Khemri, et Nehekharu entre dans une période de prospérité et d'expansion sans précédent.*

environ -2460

*Après sa victoire sur les orques de la tribu du Croc de Sang, Settra ne peut accepter la vieillesse et la mort. Il fonde alors le Culte Mortuaire et ordonne à ses prêtres de découvrir le secret de l'immortalité.*

-2390

*Settra fait de Nekaph son champion personnel. Celui-ci assure la reddition inconditionnelle de plus d'une douzaine de villes étrangères durant les décennies suivantes, et en détruit davantage refusant de se soumettre à Settra.*

-2383

*Le roi de Bhagar se révolte contre Settra. L'ordre est promptement restauré lorsque son héritier Nekaph atteint la cité et exécute le roi rebelle.*

-2350

*Settra meurt et sa dépouille est enterrée au cœur d'une magnifique pyramide en attendant qu'il puisse être réveillé et connaître son Règne Immortel.*

de -2350 à -1950

*L'Âge des Rois* – D'innombrables rois se succèdent après le trépas de Settra. À leur mort, ils sont embaumés et enterrés avec leurs légions dans des pyramides toujours plus élaborées.

-2000

*Naissance de Nagash.*

-1968

*Une flûte d'os noirs prise dans une tempête s'échoue à Nehekharu. Nagash les capture et emprisonne ces étrangers à la peau pâle pour leur soutirer toutes leurs connaissances sur la Magic Noire.*

de -1950 à -1600

*Le Règne de Terreur* – Nagash assassine son frère et s'empare du trône de Khemri. Il crée l'Élixir de Vie pour prolonger sa jeunesse et dirige son royaume par la peur. Durant cette période, Nagash développe sa maîtrise de la sorcellerie et supervise la construction de la Pyramide Noire.

*Une fois le monument achevé, Nagash et son vizir Arkhan lèvent des armées de squelettes pour entrer en guerre contre les prêtres rois.*

-1600

*Nagash est défait par l'armée des Sept Rois. Khemri est assiégée et pillée. Arkhan est tué en couvrant la retraite de son maître. Nagash fuit alors au nord pour mûrir sa revanche.*

de -1600 à -1200

*Des dynasties naissent et disparaissent, chacune tentant de rebâtir ses terres après la trahison de Nagash. Nehekharu régresse à un état féodal.*

-1563

*La lignée royale de Numas est assassinée par le Prince Apophas. Le peuple s'insurge et exécute Apophas, dont le crâne est maudit et jeté dans le désert.*

-1520

*Neferata, reine de Lahmia, recrée l'Élixir de Vie et donne naissance à la race des vampires. Sa cousine Khalida, reine de Lybaras, soupçonne la cour de Lahmia mais elle est tuée avant de découvrir ses sombres secrets.*

environ -1200

*Alcadizaar le Conquérant est couronné Roi de Khemri. Il unifie toutes les terres de Nehekharu sous son règne charismatique et reprend l'antique cité de Ka-Sabar aux tribus du désert. Nehekharu entre dans un nouveau âge de prospérité.*

environ -1185

*Ranhotep, le plus grand nécrotec de Nehekharu, achève la construction du Sépulcre des Cieux de Quatar. En récompense, le maître artisan est embaumé vivant et enterré au sein de son œuvre monumentale.*

-1170

*La nature vampirique de Lahmia est découverte. La cité entière est réduite en cendre par les forces d'Alcadizaar et les vampires sont forcés de fuir au nord jusqu'à Nagashizzar.*

-1163

*Le retour de Nagash. Il ressuscite Arkhan le Noir, qui se joint aux vampires à la tête d'une vaste armée contre les prêtres rois. Mais menés par Alcadizaar, les vivants triomphent.*

-1152

*La peste ravage Nehekharu. Nagash revient une nouvelle fois à la charge et cette fois les prêtres rois sont incapables de l'arrêter. Alcadizaar est emprisonné et Nagash siège sur le trône de Khemri.*

-1151

*Le Grand Rituel* – Après avoir absorbé une grande quantité de malepierre, Nagash lance le sort et plonge à jamais les terres de Nehekharu dans les affres de la non-vie. Avant la fin du rituel,

*Nagash est tué par Alcadizaar, mystérieusement libéré de sa cellule. Le sortilège devient hors de contrôle et tire les rois des tombes de leur sommeil. Alcadizaar disparaît, et la lignée des rois vivants de Khemri s'éteint avec lui.*

environ -1151

*La Guerre des Rois* – D'après combats ravagés Nehekharu alors que les rois des tombes s'affrontent pour dominer sans partage. Khatep ouvre la Grande Pyramide de Khemri et réveille Settra, qui défait ses rivaux et assoit sa suprématie sur Nehekharu. Ainsi débute le Règne Immortel.

-1149

*Arkhan le Noir, repoussé de Khemri par Settra, attaque la cité de Bel-Atiad, ce qui marque le début de ce que les historiens arabes nomment plus tard les Guerres des Morts. Arkhan lance des raids sur toutes les terres des vivants pendant le millénaire suivant.*

-975

*Apophas renaît en tant que Seigneur Scarabée Maudit et parcourt le monde en quête de celui dont l'âme le libérera de la damnation éternelle.*

-917

*Nehekharu est envahie par les hommes-lézards, qui viennent des Terres du Sud à la recherche des plaques perdues volées dans leurs temples dans un lointain passé. Les os de reptiles se heurtent aux armées de squelettes aussi bien à Ka-Sabar qu'à Bhagar tandis qu'ils progressent plus profondément dans la Terre des Morts. Ils sont enfin défaites à Khemri lorsque les prêtres riches concentrent les rayons du soleil au travers des pyramides d'or de la Cité.*

-642

*La tribu ogre de la Gueule Noire s'abat sur la cité de Quatar avec l'intention de faire un festin des os des anciens rois qui jonchent son sol. Plusieurs tombes sont détruites et des milliers de guerriers squelettes sont mis en pièces par la horde d'ogres. Finalement une armée de statues venues de la Vallée Charnelle réduit les envahisseurs à néant.*

466

Le roi Qu'a de Zandri et le roi Rapesh de Numas forment une alliance pour tenter de renverser Settra. Le roi de Khemri est soustrait de justesse à la lame magique d'un assassin par son garde du corps Nekaph. Les rois rebelles affrontent les légions de Khemri pendant sept jours et sept nuits, mais Settra finit par l'emporter et les rois vaincus rejoignent leur tombe. Settra fait alors abattre leurs pyramides et ordonne à ses gardiens des tombes qu'ils tirent de leur sarcophage les corps momifiés des sécessionnistes pour les brûler avant de récupérer leurs ossements calcinés afin de les réduire en miettes sous les roues de son char doré.

de -236 à -241

La Guerre des Chars - Le roi Behedesh de Zandri éradique les gobelins de la tribu des Loups Noirs et les orques du Cro' Ki Mor' au cours d'une campagne sans merci qui se conclut au cœur des Terres Arides par une bataille épique où plus de sept mille chars sont employés.

de -40 à 15

Nagash renaît exactement 1111 ans après sa destruction. Il tente de soumettre les rois des tombes, mais sous les ordres de Settra, ceux-ci le forcent à battre en retraite à Nagashizzar. Durant les années qui suivent, Nagash rebâtit son royaume mort-vivant et s'en prend aux hommes barbares qui constitueront plus tard l'Empire, jusqu'à ce qu'il soit vaincu en duel par l'Empereur Signar.

101

Les Flottes à la Guerre - Settra cherche à restaurer sa suprématie sur les mers comme sur les terres, et ordonne que soient levées ses flottes et qu'elles reprennent la mer.

111

Arkhan le Noir retourne à Nehekhara. Il reprend la Tour Noire et constitue son propre royaume. Il établit une trêve fragile avec les autres rois des tombes.

environ de 120 à 170

Le Roi Setep de Bhagar envahit les Principautés Frontalières et reconquiert davantage de territoires perdus.

depuis 210

La Guerre du Marteau - Un puissant throng de nains marche sur la cité de Mahrak pour retrouver une relique révérencée, le Marteau d'Algrim. Durant l'attaque, le tueur de dragons Drong Cogne-dur est changé en sable lorsqu'il se rue sur un trio de rôdeurs sépulcraux. Courroucés par cette mort indigne d'un nain, un millier de tueurs enrégimés se bandent les yeux avant de retourner à Mahrak pour venger la mort de Drong. Le Marteau d'Algrim est retrouvé au milieu du carnage et les nains rentrent à Karak Azul, considérant que l'incident est clos. Cependant, le Marteau d'Algrim arbore un unique disque de bronze appartenant au roi Alkharad, et ses légions squelettes sont immédiatement envoyées récupérer l'objet. Au cours des siècles, le marteau change de main plus d'une douzaine de fois.

483

La légion du roi Lakhashar est détruite inexplicablement alors qu'elle rentre après sa victoire contre les gobelins de la Lune Cruchue. Les restes du roi sont découverts par Nekaph, qui trouve un nécrosphinx immobile assis sur un gigantesque tapis d'os brisés et de crânes fracassés.

666

Un ost de démons envahit Nehekhara, et l'armée de Settra peine à contenir son avancée. Une armée de hauts elfes menés par Althran l'Impétueux arrive alors et propose une alliance. Les guerriers de l'Ost Étincelante et de l'Armée Dorée se battent côte à côte, et les démons sont finalement bannis devant la Pyramide Noire de Nagash.

875

Rasetra est attaquée par des araignées gigantesques venant du Mont Arachnos, et n'est sauvée que par l'intervention magique d'un mystérieux étranger.

depuis l'an 1000 environ

Le Comte Schwalz d'Averland a vent des trésors qui seraient cachés dans les antiques tombes de Nehekhara, et rassemble une armée de mercenaires pour se rendre sur la Terre des Morts. L'expédition de Schwalz est prise en embuscade lors de son retour vers l'Empire par des légions de squelettes qui surgissent du sable. Seul un soldat maillé survit et parvient à rentrer. Son récit déconu de morts-vivants est assimilé à la folie du désert, mais ses délirés de reliques dorées font long feu. Ainsi commence des siècles de pillages, où d'innombrables armées, aventuriers et voleurs de tombes viennent du monde entier jusqu'à Nehekhara pour chercher ses trésors.

1167

Zandri est attaquée par une arche noire de Naggaroth. Les nombreuses hydres de guerre déployées par les elfes noirs ne sont enfin tuées que lorsque les colosses de nérolithe les noient au fond des eaux empoisonnées du fleuve Mortis.

1248

La splendide collection d'antiquités du Comte Otto von Luitpold est sortie des coffres et exposée au musée Altdorf, y compris l'estimable Masque Mortuaire de Kharnut. La présence de l'artefact provoque le réveil d'une douzaine de rois des tombes qui s'allient et mènent leurs armées combinées jusqu'au cœur de l'Empire pour récupérer le masque doré.

1321

Kalandrithir, le Grand Dragon Doré, se réveille de son hibernation longue de plusieurs millénaires dans les Montagnes du Bord du Monde. Pour des raisons inconnues, l'immense dragon gagne la Terre des Morts et détruit plusieurs pyramides de Quatar, anéantissant les dynasties de rois des tombes qui y sommeillaient. Kalandrithir poursuit la destruction de la nécropole jusqu'à ce qu'un colosse de nérolithe ne perce son cœur d'une flèche tirée par un gigantesque arc d'or.

environ 1452

Le Duc Choldric de Brionne est assassiné par le Prince Apophis lorsque les Bretonniens rentrent après leur victoire contre le Sultan Jaffar d'Arabie, précipitant un siècle de croisades contre Nehekhara.

2141

Ramhotep le Visionnaire achève la construction du Grand Mur de Terre Cuite, mais l'ouvrage est détruit lors de la bataille de la Flamme d'Acier par les tanks à vapeur de l'Empire. Ramhotep jure de reconstruire le mur en utilisant les os de ses ennemis.

environ 2150

La Grande Reine Khalida de Lybaras s'éveille lorsque Manfred von Carstein retourne à Lahmia à la recherche d'une relique magique de grande puissance. La horde vampirique est fauchée par des volées de flèches empoisonnées tandis que Khalida défie le Comte Manfred en combat singulier, le blessant et le forçant à s'enfuir.

2225

Menée par le Graf Heimholtz, Grand Maître de l'Ordre des Chevaliers du Soleil, une armée de l'Empire marche sur Numas. Bien que le roi Pharakh ne soit défait en affrontant le Grand Maître, le Graf est à son tour terrassé lorsqu'Apophas le maudit apparaît et réclame son âme.

2350

Arkhan le Noir s'allie temporairement avec la Grande Reine Khalida, et ils se rendent ensemble jusqu'en Sykvaam. Tandis que Khalida tue le seigneur Mandragon, Arkhan récupère le Bâton de Nagash, que détenait le vampire.

depuis 2522

Settra l'Impérisable entame un nouvel âge de conquête pour repousser les frontières de son royaume jusqu'à englober le monde entier. Les armées de Nehekhara se massent derrière lui et la grande expansion commence.

# LES LÉGIONS À LA GUERRE

Les rois des tombes ont livré tant de guerres qu'un millier de scribes s'échinant pendant un millier d'années ne parviendraient pas toutes les énumérer. En voici deux parmi les plus épiques.

## LA GUERRE DANS LE SABLE ET LA NEIGE

Settra l'Impérissable régnait sur la Terre des Morts depuis déjà un millénaire lorsqu'une armée de maraudeurs du nord accosta sur les rivages torrides de Nehekhara. Les guerriers barbares pillèrent plusieurs sépultures avant que les légions de guerriers squelettes de Settra ne jaillissent des sables pour les priver de toute échappatoire, et alors qu'ils s'apprêtaient à les combattre, les cieux s'obscurcirent. Les maraudeurs levèrent les yeux et un instant plus tard s'abattit un nuage de flèches fauchant des centaines de guerriers. Dans le sillage meurtrier de ces traits, plusieurs vols de charognards fondirent sur les blessés et les mourants, leurs becs tranchant les gorges et éparpillant les viscères. Valgar le Boucher, le chef de la tribu, contre-attaqua en lâchant des meutes de chiens affamés sur les rapaces, qui furent dévorés dans une frénésie de claquements de mâchoires. Ensuite, Valgar reforma les rangs avec ses guerriers survivants et se prépara au contact imminent avec les légions squelettes.

Haches et lances s'entrechoquèrent lorsque les deux forces se percutèrent. Valgar moissonnait les squelettes de sa hache ou broyait leurs os sous les sabots de sa monture démoniaque. Cependant, en dépit de ses prouesses, ses forces étaient en large infériorité numérique et ses guerriers se fatiguaient très vite sous la morsure cuisante du soleil du désert. Au loin, il aperçut une silhouette se détacher de la brume de chaleur, un guerrier majestueux monté sur un char doré. Valgar brandit alors sa hache couverte de runes et défia ce nouvel arrivant en combat singulier. La réponse fut immédiate et prit la forme d'un grondement de tonnerre.

L'aurige mystérieux n'était autre que Settra l'Impérissable. Le prêtre roi percuta les barbares avec la colère des anciens dieux et se tailla un chemin sanglant jusqu'à Valgar. Lorsque les deux généraux se rencontrèrent, Settra décapita le destrier démoniaque de Valgar d'un coup de sa lame enchantée. Alors que la monture s'écroulait, la hache du chef maraudeur brilla soudain d'une lueur magique et s'enflamma. Valgar enfonça alors profondément son arme dans la cage thoracique de Settra, qui prit aussitôt feu. Le chef barbare n'eut cependant pas le temps de savourer sa victoire, car le corps de Settra explosa en un essaim de scarabées voraces qui dévorèrent sa chair. Ils s'envolèrent ensuite jusqu'à la Grande Pyramide de Khemri afin que se régénère le corps immortel du prêtre roi. Au beau milieu du carnage, Khagul Poing de Sang, le second de Valgar, ramassa la couronne de Settra avant de rallier ses guerriers survivants et de se frayer une voie de retraite jusqu'à la côte à travers les rangs compacts des squelettes. Seule une douzaine de maraudeurs parvinrent à s'échapper et à revenir dans leur royaume glacé, plus riches qu'ils ne l'avaient jamais rêvé.

## LA REVANCHE DE SETTRA

Il fallut une dizaine d'années à Settra pour émerger de son sarcophage. Son corps était restauré, cependant son cœur était ivre de vengeance. Les hommes du nord n'avaient pas seulement osé pénétrer sur ses terres et souiller le désert de

leurs pieds barbares, ils avaient eu l'audace de lui faire face au combat, et même de le terrasser. Toutefois, le pire acte qu'ils avaient commis avait été de poser leurs mains sur la Couronne de Nehekhara, un crime puni de mort. Pour leur insolence, Settra l'Impérissable irait jusque dans les terres du nord pour teinter de leur propre sang les contrées enneigées de ces barbares.

Le roi de Nehekhara ordonna à ses prêtres lichés de sortir ses vaisseaux de leur sommeil millénaire, afin de combattre à ses côtés à la tête de toutes les armées de Khemri. Les flottes de guerre de Settra mirent le cap sur les désolations gelées du nord, la cale de chaque vaisseau chargée de guerriers squelettes et d'amalgames morts-vivants. Le prêtre roi jura de ne retourner à Khemri qu'une fois sa dernière pièce d'or retrouvée et tous les barbares ayant échappé à son courroux dix ans auparavant occis.

Grâce aux richesses qu'ils avaient ramenées de la Terre des Morts, chacun des maraudeurs survivants était devenu le puissant chef de sa propre tribu. Plusieurs avaient même été élevés au rang de champion du Chaos, et commandaient à présent à des armées de monstres et de guerriers sans pitié.

L'ost de guerre de Settra affronta les rangs d'acier des guerriers du Chaos sur toute l'étendue de leurs désolations enneigées. Des statues immenses avançaient implacablement à travers le blizzard, tandis que des régiments de chars squelettes labouraient sans relâche les terres gelées. Les hommes périrent par milliers sous les lames des légions de Settra au et des tribus entières furent annihilées. Des dragons-ogres furent occis par de puissants ushabti, des trolls furent changés en sable par des rôdeurs sépulcraux et des géants grotesques périrent sous les griffes des féroces nécrosphinx. Guidées par la volonté inflexible de Settra, les légions de Nehekhara s'avèrent impossibles à arrêter. En seulement cinq ans, un seul des douze maraudeurs était encore en vie, et seule la Couronne de Nehekhara manquait aux trésors de Settra. Sa vengeance était presque accomplie.

## LES MORTS ET LES DAMNÉS

Après un long voyage à travers le Glacier des Wyrms Infernaux, les légions de Settra rencontrèrent enfin l'ost de Khagul Poing de Sang, le dernier et le plus puissant des douze maraudeurs, qui avait volé la couronne de Settra des années auparavant. Dans l'intervalle, les victoires de Khagul l'avaient élevé au rang de Champion Exalté du Chaos saturé du pouvoir des dieux sombres. Il commandait une vaste horde du Chaos, car sa renommée lui avait valu d'être rejoint par de nombreuses tribus et bandes de guerre. Mais les dieux du Chaos n'étaient pas les seuls à avoir remarqué Khagul, car Apophas, le Seigneur Scarabée Maudit, vit en lui une âme potentiellement égale à la sienne, un esprit avec lequel il pourrait racheter sa liberté et se soustraire aux tortures du Monde des Ténèbres de Nehekhara. Le Prince Apophas tendit donc une embuscade au champion du Chaos pendant que Settra affrontait les rangs serrés des tribus rassemblées sous sa bannière.

Khagul venait juste de démembrer un Scorpion des Tombes lorsqu'il fut soudain enveloppé par un essaim de scarabées noirs qui obscurcirent sa vue avant de former la silhouette



d'un homme. Celui-ci serrait une dague dans sa main tandis que son crâne semblait ne fixer que l'âme de Khagul. Sans hésiter, les gardes du champion exalté se jetèrent sur l'assassin, mais celui-ci vomit un flot d'insectes de sa bouche, et ils furent noyés sous les corps de chitine. Apophas se rapprocha de sa proie et Khagul apprêta sa hache. Il porta vainement plusieurs coups furieux à la forme devant lui, mais un flot de scarabées jaillissait de chaque blessure pour la refermer. Il leva alors son arme pour fracasser le crâne de l'assassin, mais celui-ci lui enfonça sa dague dans la gorge avant qu'il n'ait pu abattre sa hache. Le sang jaillit de la blessure et Khagul tomba à genoux. Apophas extirpa alors l'âme du guerrier de son corps mortel avant de la ramener dans le Monde des Ténèbres afin qu'elle y demeure prisonnière pour l'éternité.

suite à la mort de leur chef, la cohésion des tribus guerrières du Chaos s'effondra. Leur nature barbare retrouva ses droits et ils devinrent faciles à abattre pour les troupes disciplinées de Settra. Le roi de tout Nehekharu faucha les rangs des mortels, ne laissant que mort et destruction dans son sillage. Face à son assaut impitoyable, le cœur des hommes flancha et ils tournèrent les talons pour s'enfuir, mais ils furent facilement annihilés par les régiments de cavalerie squelette que Settra avait positionnés dans ce but. Seuls les guerriers du Chaos, revêtus de leur épaisse armure, tinrent fermement leurs positions et affrontèrent les statues guerrières de Khemri dans un fracas de métal et de pierre. Ils furent toutefois massacrés lorsque les légions de chars de Settra

percutèrent leurs flancs. Il ne fallut ainsi que deux jours de plus aux armées de Settra pour réduire à néant les lambeaux de la horde du Chaos, cette campagne sanglante ne trouvant sa conclusion que lorsque le prêtre roi lui-même chargea à travers la grêle pour trucher un Shaggoth. Les plaines enneigées étaient alors recouvertes de cadavres, et parmi eux Settra retrouva la Couronne de Nehekharu. Son trésor était mort entre ses mains et ceux qui l'avaient courroucé gisaient morts à ses pieds. Tel est le châtement réservé à ceux qui s'opposent à Settra l'Impérissable.

## LE COURROUX DU ROI PHAR

Lorsque ses prêtres liches le réveillèrent, le Roi Phar de Numas se leva grandement courroucé de son sarcophage. Toutefois, lorsqu'ils lui apprirent que des voleurs de tombes avaient dérobé ses trésors, sa colère se porta sur les profanateurs, et il invoqua sur le champ ses légions pour se lancer à leur poursuite. Phar pouvait sentir que ses trésors avaient été emmenés dans des terres lointaines, et la découverte de plusieurs cadavres de gobelins dans la salle du trésor confirma ses soupçons. Sans plus attendre, le roi se précipita vers les Terres Arides à la tête de ses légions.

Sans le savoir, le Roi Phar venait d'être manipulé par le diabolique Thanquol, l'un des plus malfaisants prophètes gris. Le sorcier skaven cherchait depuis longtemps un moyen de se débarrasser de la retoutable tribu de la Griffre

Noire des orques et des gobelins qui vivaient dans les Monts du Dos du Dragon. En dépit de plusieurs attaques d'envergure, Thanquol avait été incapable de déloger les peaux-vertes de leur tanière-forteresse pour s'emparer de la météorite de malepierre qui, selon la rumeur, s'était écrasée l'année précédente dans la montagne. Au lieu de risquer sa propre vie dans un nouvel assaut, Thanquol échafauda un plan pour que les peaux-vertes soient défaits par un tiers, en l'occurrence les terrifiantes légions des rois des tombes. Pour cela, le prophète gris devait attirer les morts-vivants jusqu'aux Monts du Dos du Dragon. Ainsi, il engagea des agents du clan Eshin qui infiltrèrent une de leurs pyramides mortuaires pour y dérober de nombreux talismans précieux, avant de laisser sur place des membres défunts de la tribu de la Griffes Noire et d'enterrer les trésors volés sur leur territoire.

### L'ASSAUT SUR LES TERRES ARIDES

Les légions du roi Phar se tenaient prêtes au pied des Monts du Dos du Dragon, les guerriers squelettes disposés en rangs parfaits et attendant les ordres de leur seigneur. Émergeant de cette marée d'os, luisaient dans la lumière du soleil des bannières dorées tandis que des rouleaux de papyrus flottaient, portés par l'air saturé d'énergie magique. Le Roi Phar était immobile sur son char de guerre ouvragé. Il pouvait entendre à distance le martèlement sourd des tambours alertant les peaux-vertes de l'approche de ses légions. Il connaissait bien ce son pour l'avoir entendu des siècles plus tôt, lorsque le sang coulait encore dans ses veines, et que montait alors en lui l'excitation d'un combat imminent. À présent il ne ressentait plus que du mépris pour les misérables créatures qu'il s'appropriait à effacer de la surface du globe.

Les peaux-vertes se ruèrent hors de leur forteresse délabrée. Ils semblaient n'être à première vue qu'une horde hétéroclite et indisciplinée, mais Phar savait que leur instinct guerrier ne devait jamais être sous-estimé. En quelques minutes, un épais mur d'orques et de gobelins se dressa face à ses légions et avança à leur contact. Le roi des tombes tourna son crâne couronné vers ses archers. Il brandit sa lame dorée, leur ordonnant de tirer une volée haut dans le ciel, et avant même que le premier nuage de flèche ne s'abatte sur les peaux-vertes, un second gagnait déjà les cieux. Phar contemplait les flèches voler au-dessus de la ligne de front pour atteindre le cœur des formations ennemies. Des centaines d'orques et de gobelins furent fauchés par la première volée et davantage par la seconde. Le ciel s'embrasa soudain lorsque les crânes hurlants des catapultes du roi le traversèrent. Ces projectiles maudits s'écrasèrent sur la horde sauvage avec des effets si effrayants que même les puissants trolls en furent affectés. Il ne fallut que quelques minutes pour que le colossal mur de peaux-vertes s'effondre et qu'ils s'enfuient dans leur repaire. Il semblait que la victoire était acquise.

Jaillissant en furie des portes de la forteresse, apparut alors un puissant chef de guerre orque monté sur un énorme sanglier, et engoncé dans une armure grossière. Il beugla sur les peaux-vertes pris de panique et ceux-ci retournèrent à l'assaut de l'armée du roi des tombes. Phar fit à nouveau signe à ses troupes et ses régiments de guerriers squelettes se reformèrent en de parfaits blocs défensifs, les rayons du soleil miroitant sur les milliers de pointes de lances.

Obéissant aux ordres de leur roi, les phalanges de Phar avancèrent à l'unisson à la rencontre de la horde braillarde.

Les orques percutèrent avec sauvagerie le mur de boucliers des guerriers squelettes, mais les soldats morts-vivants ne reculèrent pas d'un pouce. À l'aide de leurs incantations, les prêtres liches relevaient au fur et à mesure les guerriers tombés, et les légions de Nehekharra clairsemaient petit à petit les effectifs considérables de la horde. De colossaux ushabti réduisaient les peaux-vertes en bouillie par vingtaine, mais les nobles statues furent bientôt mises en pièces par les projectiles magiques d'un chaman orque. Maudissant ce dernier, le Roi Phar fut satisfait de voir le sol s'écrouler sous les pieds du sorcier pour révéler un terrifiant scorpion des tombes. Ses pinces massives tranchèrent le chaman orque en deux avant de piquer de son énorme dard un troupeau de sorciers gobelins qui s'écroulèrent tous au sol, pris de convulsions atroces tandis que le venin faisait effet.

Sans même un signe visible du roi Phar, le sol explosa comme un geyser de sable sur le flanc droit et une douzaine de chevaliers des nécropoles en jaillirent avant de charger les peaux-vertes abasourdis avec une efficacité impitoyable. À l'instant même où la cavalerie serpentine apparut, la ligne de bataille des squelettes se divisa, et le roi Phar dirigea lui-même ses légions de chars sur l'ennemi dans un crissement de roues et un martèlement de sabots qui emplit tout le champ de bataille. Les rangs des peaux-vertes furent fracassés par des centaines d'attelages aux roues bardées de fer. Les fuyards finissant empalés sur les lances des auriges. Le char de Phar avait déjà aplati de nombreux peaux-vertes avant de percuter les orques sur sanglier escortant le chef de guerre, pris au dépourvu par la puissance de sa charge. Phar se dirigea droit sur le chef orque et le coupa en deux de sa lame dans un geste ample. En voyant leur chef vaincu, les peaux-vertes perdirent le peu de courage qu'il leur restait et partirent se réfugier dans les montagnes.

Tandis que ses guerriers récupéraient les talismans dorés qui lui avaient été dérobés, le Roi Phar regardait les cadavres autour de lui et se rappela avoir épuré de son vivant la majeure partie de ces montagnes des tribus orques qui y pullulaient. Le temps viendrait où il conquerrait ces terres de nouveau, mais pour l'heure, il souhaitait seulement rentrer à Numas pour remettre ses trésors dans leurs alcôves.

### L'EMBUSCADE DES PLAINES DE SEL

Les légions du roi Phar ne sortirent pas indemnes de la bataille, et Thanquol, qui n'avait pas perdu une miette de l'affrontement, vit là une occasion rêvée de s'en prendre aux squelettes, car il ne voyait pas pourquoi il leur abandonnerait les richesses que ses agents avaient volées. Il prendrait donc les forces du roi Phar en embuscade pendant leur retour à Numas. Les skavens se cachèrent ainsi parmi les nombreux temples qui s'élevaient des plaines de sel au nord de Numas, pour déchaîner leur arsenal infernal sur les légions du roi dès qu'elles furent à portée.

Des éclairs de malefoudre vaporisèrent des douzaines de chars, tandis que des régiments entiers de gardiens des tombes furent pris dans des flammes éthériques et s'embrasèrent comme de la paille. Des roues infernales broyèrent les rangs de squelettes, réduisant des régiments entiers de morts-vivants en poudre d'os, tandis que la ligne de front du roi des tombes était enfoncée par des centaines de monstres mutants. Toute autre armée de mortels aurait été mise en déroute par

cette attaque aussi dévastatrice qu'imprévisible, mais les soldats des légions du roi Phar avaient depuis longtemps oublié tout sentiment de désespoir et reformèrent leurs rangs en silence pour faire face. Toutefois, les machines de guerre se révélèrent n'être qu'un prélude au gros des forces de Thanquol, et des dizaines de milliers de guerriers skavens surgirent de l'ombre, tels une marée noire de pelages galeux et de lames rouillées. Depuis son point de vue dominant, le Roi Phar ne pouvait que reconnaître combien les rangs impeccables de ses légions n'étaient pas de taille face à la horde grouillante, tandis que sur le toit d'un temple, le prophète gris dirigeait ses forces en restant à l'abri et se frottait déjà les griffes à l'idée de voir ses ennemis détruits.

Perdu dans ses pensées, Thanquol ne remarqua pas que le ciel commençait à s'obscurcir à cause d'un nuage de poussière qui se profilait à l'horizon. Ce n'est que lorsque l'ombre noire d'un charognard lui passa au-dessus de la tête et que les cris des esprits vengeurs furent portés à ses oreilles par le vent qu'il prit la peine de regarder derrière lui. En dépit de la chaleur étouffante du soleil du désert son sang se glaça en un instant. Une seconde armée de squelettes s'était levée de Numas, et les incantations des prêtres lichés la faisait avancer à une vitesse surnaturelle. Des phalanges complètes de guerriers squelettes se pressaient en avant aussi rapidement que le vent du désert. Cependant, ce qui horrifiait particulièrement Thanquol était les statues qui progressaient dans leur sillage. Une douzaine de sphinx de guerre de Khemri avançaient à travers le nuage de poussière, et au centre de cette force redoutable, monté sur le plus richement orné des amalgames, se tenait le Prince Lamhirakh, fils du roi Phar, venu refermer le piège tendu par son père.

Le Roi Phar était aussi sage que vénérable, et bien que grande fût sa colère de voir ses trésors dérobés, elle ne l'avait pas aveuglée pour autant. Il réalisa rapidement que les peaux-vertes ne pouvaient être les auteurs du pillage, car il ne leur connaissait pas d'intérêt pour les talismans dorés, surtout lorsqu'ils pouvaient voler à la place des lames effilées et de lourds fléaux. Les skavens s'étant découverts, les véritables voleurs allaient connaître son châtime.

### LE PIÈGE SE REFERME

Les hommes-rats ayant été suffisamment longtemps distraits, Phar fit signe à son héraut, qui se tenait toujours à ses côtés, et celui-ci brandit une bannière ouvragée ornée de crânes d'or sertis de rubis rouge sang, avant de frapper le sol de sa hampe. Une lumière magique brilla au point d'impact et le tonnerre gronda. L'espace d'un instant, tout fut obscurci par un tourbillon de sable, mais lorsque la poussière retomba, d'innombrables squelettes s'étaient frayés un chemin parmi les dunes depuis leur tombe, répondant une fois encore à l'appel aux armes de leur roi. Ses effectifs renouvelés, Phar s'élança dans le tumulte du combat, taillant de sa lame enchantée toute chose vivante en travers de sa route.

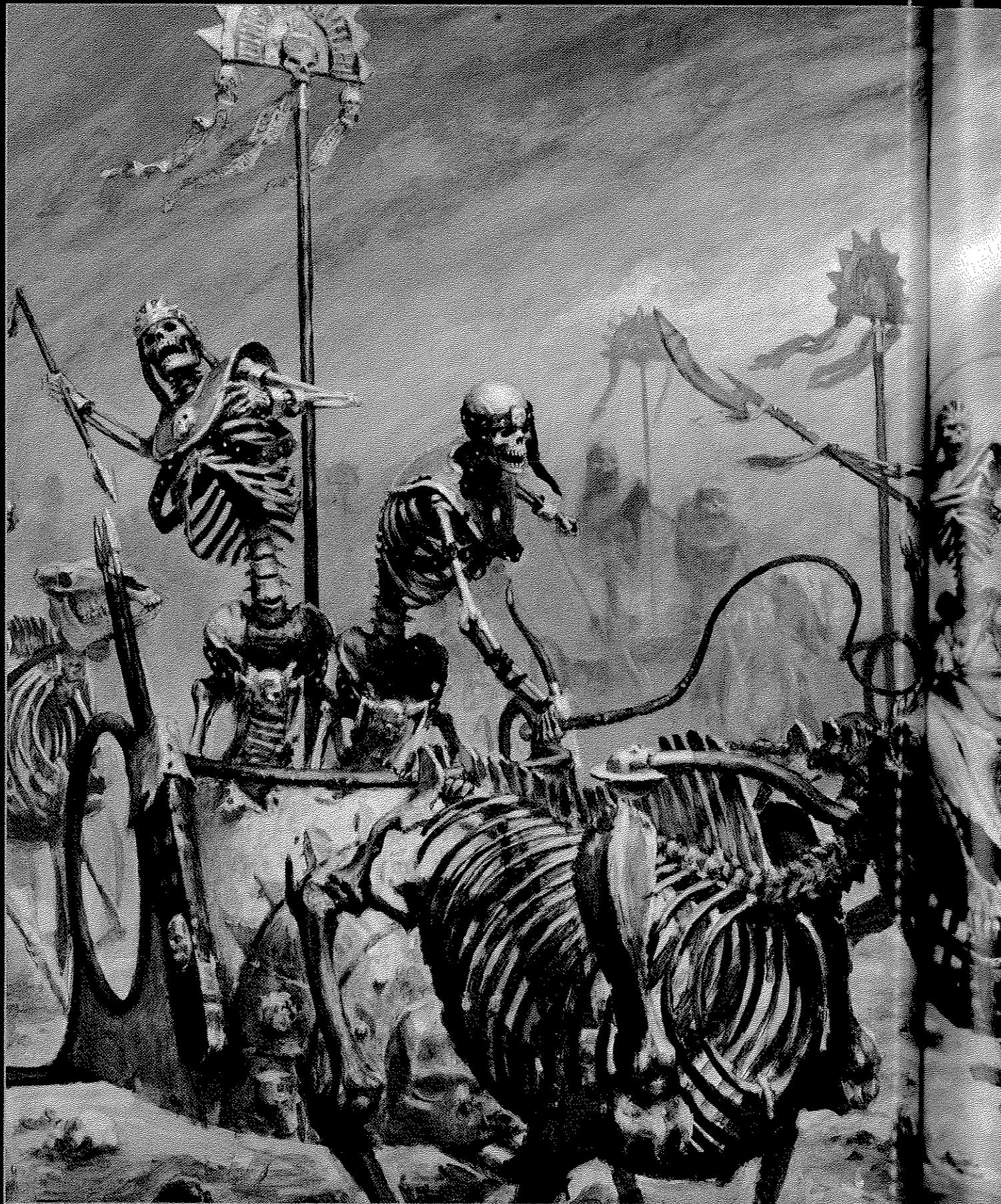
Le musc de la peur se faisait lourdement sentir parmi les skavens alors qu'ils étaient pris en tenaille entre deux armées inexorables de squelettes. Les forces du roi Phar rabattaient la horde grouillante sur les sphinx de guerre de Khemri, et les hommes-rats se fracassaient sur les statues de pierre comme une mer noire sur des falaises, périssant par centaines à chaque assaut. Une roue infernale fonça à

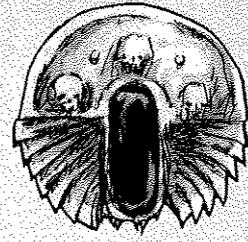
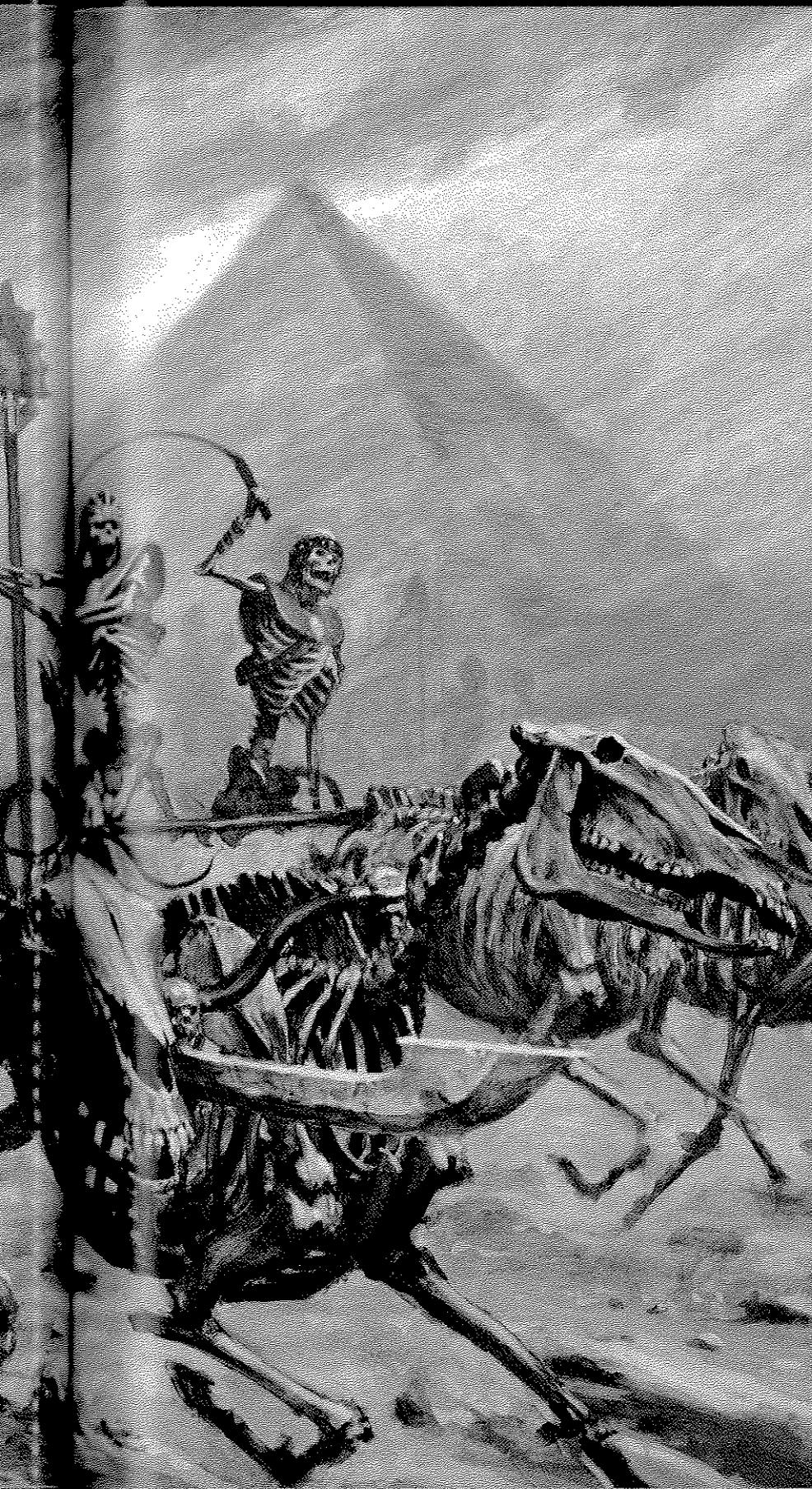


toute allure et chargea le premier amalgame, mais elle fut réduite en copeaux par ses griffes de pierre. Des centaines de skavens furent brûlés vifs lorsque les statues rugirent en projetant des cônes de flammes, et le sang des hommes-rats recouvra les Plaines de Sel lorsque les gardiens des tombes montés sur les sculptures animées les fauchèrent. Pris entre deux puissantes armées, les skavens se faisaient massacrer.

Paniqué et désespéré, Thanquol abattit alors sa dernière carte. Alors que la horde était piétinée par les sphinx, un unique skaven vêtu de noir surgit de la marée et grimpa sur les flancs du monstre doré à la tête de la formation. Prenant tous le monde de court, il planta une dague empoisonnée à la malepierre dans la gorge du prince Lamhirakh. À peine le fils de Phar s'effondrait-il que son assassin se tordit de douleur sous l'effet d'une malédiction qui changea son sang en sable. Cependant, si la perte du prince des tombes ne ralentit que très peu l'avance des régiments squelettes, elle donna assez de temps à Thanquol pour échapper au piège et s'enfuir. Malheureusement pour eux, ses sous-fifres partagèrent un tout autre destin.

Lentement mais inexorablement, les deux mâchoires des légions du roi de Numas se refermèrent. Ses prêtres lichés en appelèrent aux pouvoirs des anciens dieux, et une lueur magique brilla dans les orbites des guerriers squelettes lorsqu'ils réduisirent en charpie les derniers hommes-rats avec une vigueur surnaturelle. Le roi Phar retourna ainsi à Numas avec la satisfaction que les skavens y réfléchiraient à deux fois avant d'interrompre à nouveau son sommeil.

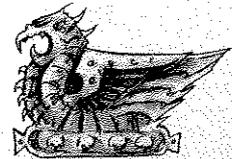




## LES LÉGIONS DES ROIS DES TOMBES

Les antiques armées des Rois des Tombes sont si pléthoriques qu'on ne peut compter leurs soldats. Loyales jusque dans la mort, les légions de fantassins squelettes, de cavaliers et de chars marchent aux côtés de leurs maîtres momifiés, tandis que de gigantesques statues de pierre sillonnent le champ de bataille pour réduire en miettes leurs ennemis. Avec de telles forces, les rois des tombes écrasent tout ce qui se dresse sur la voie de la reconquête de leur ancien empire.

Dans cette section, vous trouverez les descriptions, les illustrations, les profils de caractéristiques et toutes les règles spéciales des troupes, des héros, des monstres et des machines de guerre qui composent une armée de rois des tombes, depuis les unités de base jusqu'aux personnages spéciaux, sans oublier les objets magiques et l'inquiétant domaine de magie de Nehekhara.



# RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Ce chapitre détaille toutes les différentes unités auxquelles une armée de rois des tombes peut avoir recours, ainsi que les règles nécessaires pour les utiliser lors de vos parties de Warhammer. Lorsqu'une unité suit des règles spéciales décrites dans le livre de règles, seul leur nom est mentionné dans ce livre. Si elle suit une règle spéciale qui lui est propre, celle-ci est intégrée dans la description de l'unité. Enfin, il existe certaines règles spéciales communément répandues au sein de l'armée des rois des tombes, que nous avons regroupées ici pour plus de facilité.

## MORTS-VIVANTS DE NEHEKHARA

Les morts-vivants au service des rois des tombes ne sont plus des êtres de chair, mais des squelettes blanchis par le soleil et animés par magie. L'avancée inexorable de ces troupes dépourvues de toute peur est un spectacle à glacer le sang.

Toutes les unités dotées de la règle spéciale *Morts-vivants de Nehekharra* sont *Indémoralisables*, *Instables* et provoquent la *Peur*, comme décrit dans le livre de règles de Warhammer. De plus, les unités de *Morts-vivants de Nehekharra* ne peuvent **jamais** effectuer de *marche forcée* et lorsqu'elles sont chargées, elles peuvent uniquement *tenir leur position*.

## LE HIÉROPHANTE

"Hiérophante" est le titre donné au Prêtre Liche de l'armée ayant le plus haut rang. C'est lui qui est en charge de Péveil des légions des rois des tombes. Sans lui, il serait impossible d'attirer les esprits des guerriers hors du Royaume des Âmes.

Votre force doit inclure au moins un sorcier Mort-vivant de Nehekharra qui sera le hiérophante de l'armée. Si vous avez recruté plusieurs sorciers, le hiérophante sera celui doté du plus haut Niveau de Sorcellerie. Si plusieurs sorciers sont à égalité, choisissez lequel sera le hiérophante. Vous devez l'annoncer à votre adversaire au début de chaque partie. Le hiérophante doit utiliser le domaine de Nehekharra (page 61).

Le hiérophante use de ses pouvoirs pour lier les esprits des morts et ranimer les corps des guerriers tombés au combat. Le hiérophante, ainsi que toutes les figurines de l'unité qu'il rejoint, bénéficie de la règle spéciale *Régénération* (6+).

Si le hiérophante est détruit, l'armée se trouve privée de sa vigueur surnaturelle. À la fin de la phase au cours de laquelle le hiérophante a été retiré comme perte, et au début de chaque tour suivant du joueur rois des tombes, toutes les unités amies de *Morts-vivants de Nehekharra* présentes sur le champ de bataille doivent effectuer un test de Commandement. Si le test est raté, l'unité perd immédiatement un nombre de Points de Vie égal à la marge d'échec du test, sans aucune sauvegarde d'aucune sorte.

*Exemple : Le hiérophante est tué lors de la phase de Tir ennemie. À la fin de la phase, une unité de Guerriers Squelettes (Cd 5) effectue un test de Cd et obtient 7. Elle perd donc deux PV. Au début du tour suivant du joueur qui la contrôle, elle effectue un nouveau test et obtient cette fois un 6, ce qui entraîne la perte d'un autre PV.*

## GRANDE BANNIÈRE

La bannière personnelle d'un roi des tombes est couverte d'incantations qui concentrent la magie animant l'armée.

En plus des règles normales de la grande bannière, les unités de *Morts-vivants de Nehekharra* situées dans un rayon de 12 ps autour de celle-ci perdent un Point de Vie de moins lorsqu'on résout les effets de la règle *Instable*, ou ceux liés à la mort du hiérophante de l'armée.

## AMALGAME MORT-VIVANT

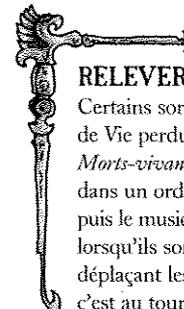
Aux côtés des légions de squelettes marchent des statues animées par les plus puissantes incantations des prêtres lichés.

Toutes les unités dotées de la règle *Amalgame Mort-vivant* ont une sauvegarde d'armure de 5+. De plus, ces unités perdent un Point de Vie de moins lorsqu'on résout les effets de la règle *Instable*, ou ceux liés à la mort du hiérophante. Ainsi, une unité dotée de la règle *Amalgame Mort-vivant* située dans un rayon de 12 ps du porteur de la grande bannière perd deux Points de Vie de moins lorsqu'on résout les effets précités.

## FLÈCHES ASPIC

Ces flèches ont reçu la bénédiction de la Déesse Aspic et traquent leur proie avec une précision infallible.

Les unités avec la règle spéciale *Flèches Aspic* n'appliquent aucun malus ni aucun bonus lorsqu'elles tirent, peu importe l'origine du modificateur.



## RELEVER 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 de Nehekharra*. 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. Ensuite, c'est au tour des figurines ordinaires dotées de plusieurs PV (y compris les figurines d'état-major) d'être ramenées à leur valeur de PV d'origine. Enfin, ce sont les figurines ordinaires qui sont ressuscitées. Dans le cas des figurines ordinaires avec plusieurs PV, chacune doit être ramenée à son nombre de PV d'origine avant de passer à la suivante. Ces figurines sont ajoutées au premier rang jusqu'à ce qu'il en compte cinq (ou trois s'il s'agit d'infanterie monstrueuse, de bêtes monstrueuses, de cavalerie monstrueuse ou de chars), puis elles peuvent être ajoutées au premier rang ou en former un nouveau. Si l'unité compte déjà plusieurs rangs, elles ne peuvent être ajoutées qu'au rang arrière. Une unité ne peut pas être portée au-delà de ses effectifs de départ. À moins que le contraire ne soit précisé, un sort ou un objet qui restaure les PV perdus ne peut pas soigner un personnage ou sa monture. Si un personnage rejoint une unité, seule l'unité récupère ses PV perdus.



## ENFOUIS SOUS LES SABLES

D'innombrables squelettes et statues reposent sous les sables brûlants de Nehekharu, attendant le signal pour jaillir à la surface du désert et prendre l'ennemi par surprise.

Une unité avec cette capacité suit la règle spéciale *Embuscade*, mais avec les exceptions suivantes. Lorsqu'elle entre en jeu lors de la sous-phase des autres mouvements, elle ne le fait pas comme des *renforts* normaux. Placez un marqueur (une pièce de monnaie par exemple) n'importe où sur le champ de bataille, mais en dehors des terrains infranchissables et à plus d'1 ps de toute autre unité. Lancez un dé dispersion et un dé d'artillerie. Si vous obtenez un hit sur le dé de dispersion, le marqueur reste en place. Si vous obtenez une flèche, déplacez le marqueur dans la même direction, d'une distance en ps égale au chiffre indiqué sur le dé d'artillerie. Si le marqueur chevauche une unité (amie ou ennemie), un bâtiment ou un terrain infranchissable, placez-le à 1 ps du bord le plus proche de l'unité ou du terrain. Une fois déterminée la position finale du marqueur, placez l'unité qui jaillit du sol en contact avec celui-ci, dans n'importe quelle direction et dans une formation légale. Si le dé d'artillerie indique un incident, ou si pour n'importe quelle raison, toutes les figurines de l'unité ne peuvent pas être déployées, alors l'unité ne peut pas apparaître. Retirez le marqueur et effectuez un jet sur le tableau ci-contre. Si l'unité surgit, elle peut agir normalement (mais ne peut pas déclarer de charge avant son prochain tour). Seuls les personnages avec la règle *enfouis sous les sables* peuvent être déployés dans de telles unités. S'il y a plusieurs unités *enfouies sous les sables*, répétez cette procédure pour chaque unité.

## TABLEAU D'INCIDENT D'ENFOUIS SOUS LES SABLES

### 1-2 Avalés par le Désert

*Les esprits animant les morts-vivants sont aspirés par le Royaume des Âmes avant qu'ils n'aient pu se frayer un chemin jusqu'à la surface.*

L'unité est intégralement détruite et retirée comme perte.

### 3-4 Claquemurés

*Les guerriers sont enterrés bien plus profondément que prévu et ne parviennent pas à surgir au moment opportun.*

L'unité est retardée. Vous pourrez de nouveau tenter de la faire entrer en jeu lors de votre prochain tour.

### 5-6 Emportés par les Sables

*Les guerriers inhumés jadis émergent du sol, mais les sables changeants de Nehekharu les ont emportés loin de leur position initiale.*

L'unité entre en jeu depuis n'importe quel point d'un bord de table déterminé aléatoirement, et se déplace en suivant les règles des *renforts*.

# ROIS DES TOMBES

Les rois des tombes sont les anciens dirigeants de Nehekhara. Leurs corps embaumés il y a des milliers d'années ont été réveillés par d'antiques incantations, et sont maintenant habités par leurs esprits avides de vengeance. Les rois des tombes ne sont que des simulacres de vie, transformés en cadavres ambulants dont les royaumes ont été pillés et perdus. La rage de ces despotes amers et corrompus alimente leur soif de conquêtes. Ils sont les monarques des morts, et ils reviennent réclamer l'empire qui leur revient de droit.

Lors de leur premier trépas, les rois des tombes furent embaumés selon un cérémonial très complexe. Leurs corps furent enveloppés dans des bandages imprégnés de colophane et recouverts d'inscriptions ésotériques, destinés à préserver leur corps pour l'éternité. Malgré le talent des prêtres lichés, les rois des tombes ressemblent aujourd'hui à des écorces desséchées. Toutefois, ces enveloppes décaties possèdent une force incroyable et peuvent encaisser des blessures qui tueraient un mortel sur le champ. La seule méthode avérée pour détruire définitivement une telle créature est d'incinérer ses ossements.

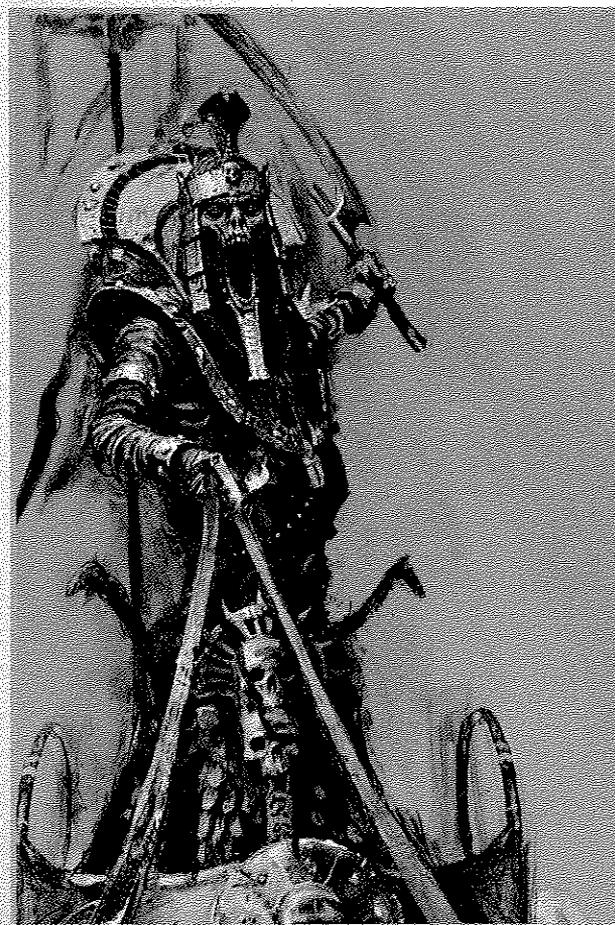
Revigoré par les rituels des prêtres lichés, un roi des tombes émerge du sommeil éternel avec la même ambition dévorante que de son vivant. Chaque roi des tombes souhaite récupérer ses trésors volés et rétablir son ancienne gloire. Si cela signifie l'asservissement ou la destruction de royaumes étrangers,

l'armée du roi des tombes, fidèle jusque dans la mort, renaît de ses cendres pour accomplir la volonté de son maître. Même si c'est la magie des prêtres lichés qui l'anime, c'est par la volonté de fer du roi des tombes qu'elle se meut et qu'elle combat. Chacun d'eux est un insatiable conquérant, capable d'insuffler à ses guerriers la même énergie implacable.

Une terrible malédiction entoure la noblesse momifiée de Nehekhara, s'abattant sur quiconque lui veut du mal. Les légendes abondent, évoquant des pilliers de sépultures qui tombent raide morts après que leur sang s'est transformé en sable, ou qui sont dévorés vivants par une nuée carnassière de sauterelles du désert. Les destins les plus horribles sont réservés à ceux qui osent abattre les rois des tombes au combat : ceux qui commettent volontairement - et sottement - un tel sacrilège sont littéralement maudits.

## PRINCES DES TOMBES

Les princes des tombes sont les fils des rois des tombes. Les anciens rois de Nehekhara eurent de nombreux héritiers, conséquence logique de leurs vastes harems, mais un seul pouvait monter sur le trône de son père. C'était généralement le fils cadet du roi, car le premier-né était offert au Culte Mortuaire. Les benjamins servaient en tant que généraux et lieutenants dans l'armée de leur père et imposaient sa volonté parmi ses sujets. Enterrés à côté de la chambre funéraire du souverain, comme un conseil de guerre éternel, ils attendent de prendre le commandement des légions de morts-vivants.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Roi des Tombes	4	6	3	5	5	4	3	4	10
Prince des Tombes	4	5	3	4	5	3	3	3	9

**TYPE DE TROUPE :** Infanterie (*Personnage*).

**RÈGLES SPÉCIALES :** Inflammable, Morts-vivants de Nehekhara.

**La Malédiction :** Lorsqu'une figurine dotée de cette règle est retirée comme perte, l'unité ennemie responsable (celle qui lui a fait perdre son dernier PV, par exemple) subit immédiatement 1D6 touches de Force 5 si c'était un Roi des Tombes, ou 1D6 touches de Force 4 pour un Prince des Tombes. Les blessures sont allouées comme s'il s'agissait de tirs. Au corps à corps, les pertes infligées de la sorte comptent dans le résultat de combat. Si plusieurs unités ennemies sont "responsables" (suite à un corps à corps multiple et à cause de la règle *Instable*, par exemple), chacune est affectée. Si le personnage est tué lors d'un *défi*, seul son adversaire est affecté.

**Que ma Volonté soit Faite :** Toute unité de *Morts-vivants de Nehekhara* rejointe par une figurine dotée de cette règle utilise sa Capacité de Combat au lieu de la sienne (utilisez la CC la plus élevée si l'unité comprend plusieurs personnages avec cette règle). Si tous les personnages avec cette règle et faisant partie de l'unité sont tués, celle-ci reprend tout de suite sa propre valeur de CC. Cette règle n'a aucun effet sur les montures ou sur les autres personnages : ils utilisent toujours leur propre CC.

# PRÊTRES LICHES

Les prêtres lichés sont les représentants immortels du Culte Mortuaire de Nehekharā et sont les détenteurs des secrets de la non-vie. Ils connaissent les rituels permettant d'extirper les esprits hors du Royaume des Âmes et de les lier de nouveau à la matière. Ce sont les prêtres lichés qui tirent les rois des tombes et leurs courtisans de leur profond sommeil, et qui relèvent leurs soldats pour la guerre. Les prêtres lichés sont également les gardiens du savoir de Nehekharā. Grâce à leurs incantations, ils invoquent le pouvoir des anciens dieux et le transmettent aux guerriers des rois des tombes, insufflant une nouvelle énergie à leurs os décharnés. De même, les prêtres lichés peuvent lancer de terribles malédictions sur leurs ennemis, convoquant les esprits vengeurs du désert à un festin d'âmes damnées.

Le Culte Mortuaire fut fondé pour étudier les arts de la momification et de la communion avec les dieux. Au fil des siècles, les prêtres apprirent progressivement à préserver un cadavre de la décomposition, allant jusqu'à inventer des techniques complexes d'embaumement. Le clergé conçut également un vaste éventail d'incantations et de rituels magiques destinés à lier les âmes des rois défunts à leurs enveloppes charnelles. Puisque les rois dépendaient de la compétence et de la loyauté du Culte Mortuaire pour continuer de vivre après leur mort, les prêtres lichés avaient acquis un grand pouvoir dans l'antique Nehekharā. En fait, les prêtres lichés étaient les seuls sujets qu'on ne pouvait pas faire exécuter. Ils étaient devenus les vizirs des rois de Nehekharā, et seules les familles dirigeantes avaient un rang plus élevé que le leur.

Le cœur de chaque nécropole est occupé par un temple dédié au Culte Mortuaire, situé au pied des pyramides funéraires des rois des tombes et dans lequel les prêtres lichés accomplissent leur office. En plus des rituels d'invocation, les prêtres lichés doivent s'acquitter de nombreuses tâches dans la nécropole, y compris le renouvellement des sceaux qui ferment les caveaux, qui entretiennent les incantations de préservation et qui déterminent le moment de l'éveil du roi des tombes. La mort naturelle ne peut atteindre les prêtres lichés et ils remplissent ces obligations depuis des siècles, asservis pour l'éternité par leur propre désir d'immortalité.

Autrefois, les prêtres lichés usèrent de leurs connaissances pour emprisonner leurs âmes à l'intérieur de leur corps, et étendirent ainsi leur durée de vie bien au-delà de celle des autres humains. Cependant, si leurs esprits ne les quittèrent jamais pour le Royaume des Âmes, leurs corps se sont flétris au fil des siècles, et leurs formes ne sont animées que par leur seule volonté. Sans s'en rendre compte, c'est tout le clergé qui s'est lui-même condamné, non pas à la vie éternelle, mais à la non-vie éternelle. Les enveloppes charnelles des prêtres lichés ne sont aujourd'hui guère plus que des cadavres desséchés, bossus et malingres. Leur peau ratatinée est tendue comme un vieux parchemin sur leur squelette aussi cassant que le verre. Chacun d'eux porte une coiffe sophistiquée, un couteau rituel et un sceptre gravé de runes, ce dernier étant à la fois leur soutien et la marque de leur office.

Les prêtres lichés croient que les vents de magie sont le souffle de leurs dieux qui relie le monde des mortels aux



royaumes au-delà. Les prêtres lichés de Nehekharā ont eu plusieurs millénaires pour peaufiner leurs incantations. Le libellé de chaque incantation est rigoureusement noté sur des rouleaux de papyrus recouverts des mystérieux hiéroglyphes qui composent l'antique alphabet de Nehekharā. Les prêtres lichés doivent respecter scrupuleusement des rituels longs et monotones lorsqu'ils psalmodient leurs incantations, car la plus petite erreur peut déclencher la colère des dieux. Il n'est pas rare qu'une divinité courroucée punisse le prêtre sacrilège en lui brisant les os, en réduisant son enveloppe en cendres ou en lacérant son âme. Tels sont les risques encourus lorsqu'on sollicite le pouvoir des dieux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grand Prêtre Liche	4	3	3	3	4	3	2	1	8
Prêtre Liche	4	3	3	3	3	2	2	1	7

**TYPE DE TROUPE:** Infanterie (*Personnage*).

**MAGIE:** Les prêtres lichés sont des sorciers, et utilisent les sorts d'un des domaines suivants : domaine de Nehekharā (page 61), de la Lumière ou de la Mort.

**RÈGLE SPÉCIALE:** Morts-vivants de Nehekharā.

# HÉRAUTS DES TOMBES

Les hérauts des tombes sont les champions et les gardes du corps des rois des tombes. Ces guerriers momifiés d'une loyauté indéfectible abattent les ennemis de leur seigneur sans montrer la moindre hésitation, tranchant la chair comme les os jusqu'à ce que tous leurs adversaires agonisent à leurs pieds.

Issus de l'élite des gardiens des tombes, ces soldats dévots ont parfait leurs compétences martiales au cours d'innombrables campagnes. Chaque candidat au titre de héraut des tombes devait d'abord subir une série d'épreuves afin de prouver sa bravoure et son dévouement.

Quiconque veut s'en prendre à un roi des tombes doit d'abord passer sur le corps de son héraut des tombes, un garde du corps ayant prêté serment qui n'hésite pas à faire rempart de sa personne contre tout coup mortel dirigé contre son maître. Un héraut des tombes ne devait pas protéger uniquement le corps de son roi, mais également son âme : à la mort de son souverain, il devait se trancher la gorge pour continuer son office dans le Royaume des Âmes. Le héraut des tombes était ensuite embaumé et enterré à la droite de son seigneur, afin de veiller sur l'esprit du roi pour l'éternité. L'armure d'or du héraut des tombes était disposée sur son suaire et sa lame enchantée placée dans sa main. Ainsi, lorsque le roi s'extrait hors de son sarcophage, son plus fidèle serviteur se tient déjà à ses côtés, prêt à décapiter les ennemis de son suzerain.



Les devoirs d'un héraut des tombes ne se limitaient pas à la protection du souverain. Les querelles entre rois des tombes de différentes cités étaient résolues par un combat rituel entre deux champions, un rôle souvent dévolu aux hérauts des tombes. Ces duels étaient souvent livrés au premier sang, mais leur maîtrise dans l'art de délivrer la mort était telle que le premier coup qui atteignait son but était généralement fatal. Les hérauts des tombes étaient également les émissaires des rois des tombes. C'est d'ailleurs uniquement dans le cadre de ces missions consulaires qu'ils s'éloignaient de leur maître, mais lorsqu'ils le faisaient, ils parlaient alors avec la voix de leur roi. Ainsi, désobéir au héraut des tombes était un acte de haute trahison et le champion administrait immédiatement un châtiment expéditif et impitoyable.

L'enseigne personnelle du roi est portée à la bataille par son champion. Un tel honneur n'échoit qu'au guerrier le plus loyal, car chaque icône est un héritage sans prix. Ces étendards incrustés de bois précieux et de bijoux étincelants, d'or et de lazulites, sont les œuvres de maîtres artisans. Ils arborent des motifs colorés évoquant la mort et l'immortalité, ainsi que des fanions représentant les conquêtes du roi. Le passage des siècles n'a pas réussi à ternir la magnificence de ces icônes que les hérauts portent aussi haut que dans les temps anciens, annonçant avec fierté l'arrivée de leurs majestés morbides et de leurs armées immortelles. Toutefois, l'enseigne personnelle d'un roi des tombes n'est pas que le symbole de sa richesse et de son empire, c'est également une relique imprégnée de la magie de puissantes incantations destinées à préserver ses légions dans leur seconde vie. On raconte même qu'elle est bénie par le souffle des dieux de Nehekhara eux-mêmes, lui conférant ainsi une partie de leur pouvoir. C'était donc le plus fidèle serviteur du roi qui protégeait cet artefact, car la croyance voulait que s'il tombait à la bataille, les dieux maudiraient le roi pour l'éternité.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Héraut des Tombes	4	4	3	4	4	2	3	3	8

**TYPE DE TROUPE :** Infanterie (*Personnage*).

**RÈGLES SPÉCIALES :** Inflammable, Coup Fatal, Morts-vivants de Nehekhara.

**Serment de Sacrifice :** Si votre armée compte plusieurs rois ou princes des tombes, vous devez choisir au début de la partie celui à qui le héraut des tombes a prêté serment. Un même personnage ne peut pas être protégé par plusieurs hérauts des tombes. Chaque fois que le personnage bénéficiant de cette protection rapprochée subit une blessure et qu'il se trouve dans la même unité que son héraut des tombes, lancez 1D6 avant d'effectuer les sauvages. Sur un 1, la blessure est résolue normalement, mais sur un 2+, le coup est intercepté et la blessure ré-allouée au héraut des tombes. Une seule blessure par phase peut être ré-allouée de la sorte (si plusieurs blessures sont infligées simultanément, déterminez au hasard laquelle le Héraut tente d'intercepter si nécessaire). Les blessures subies par un roi ou un prince des tombes lors d'un duel ne peuvent pas être ré-allouées - c'est une question d'honneur et le héraut des tombes ne peut pas interférer.

# NÉCROTECTES

Les nécrotectes étaient les artisans de l'ancienne Nehekhar. Ce n'étaient pas des ouvriers ordinaires, mais des architectes extraordinairement talentueux dont les ambitions dépassaient de loin ce qu'un être mortel pouvait accomplir. Les nécrotectes conservent dans la mort leur frénésie constructrice. Ils sont animés par un besoin compulsif de raser les vulgaires cités des autres civilisations et de les supplanter par de gigantesques monuments de leur invention.

Les talents d'un nécrotecte étaient très demandés, car chaque roi désirait bâtir des monuments dédiés à sa gloire, ainsi qu'un vaste tombeau qui abriterait ses restes après sa mort. En fait, les nécrotectes étaient tenus en si haute estime qu'après avoir achevé leur œuvre, on les récompensait par une exécution rituelle suivie d'une complexe cérémonie d'embaumement. De nombreux nécrotectes furent enterrés dans ces mêmes pyramides qu'ils avaient construites, inhumés avec les outils de leur profession et un masque de mort finement sculpté de leurs propres mains. Deux raisons expliquaient leur sacrifice. Tout d'abord, leur roi aurait certainement besoin d'artisans pour lui bâtir des palais d'or dans sa seconde vie. Ensuite, leur mort garantissait qu'aucun autre roi ne pourrait avoir recours à leurs services pour commander une sépulture plus élaborée. La plupart des nécrotectes acceptaient leur sort, peut-être par amour pour leur souverain, ou parce qu'ils savaient qu'aucune autre de leurs œuvres ne pourrait surpasser le tombeau de leur roi. Ceux qui refusaient leur sort pou continuer à assouvir leur créativité bouillonnante, avaient tendance à subir des accidents malencontreux, comme chuter au travers d'un échafaudage vermoulu, glisser sur une marche d'escalier, ou boire du vin empoisonné.

Les nécrotectes étaient des maîtres d'œuvre sévères qui supervisaient des dizaines de milliers d'ouvriers de Nehekhar trimant sous un soleil de plomb. Ils commandaient à une armée de maçons qui taillaient des effigies dans d'énormes blocs de pierre, et à d'innombrables colonnes d'esclaves charriant les gravats dans le désert. Les nécrotectes étaient réputés pour leur mauvais caractère et leur propension à dispenser un châtiment sommaire à la moindre provocation. De leur vivant, quiconque menaçait leur art suscitait leur haine. Or, la majeure partie de leurs travaux a depuis été saccagée par les pilliers de tombes ou les armées d'invasion. Les nécrotectes ont donc sombré dans une rage aveugle à la vue des déprédations infligées à leurs chefs-d'œuvre, et ont juré de se venger. Au combat, ils mènent les régiments des rois des tombes comme leurs anciens ouvriers. Ils exhalent la même aura de haine que de leur vivant, et leur seule présence pousse les soldats morts-vivants de Nehekhar dans un état de fureur surnaturelle. Dorénavant, les nécrotectes réservent leur fouet non pas à leurs serviteurs, mais à ceux qui ont profané leur art, en leur assénant des coups assez forts pour ouvrir leur dos et mettre leurs vertèbres à vif.

Les nécrotectes veillaient personnellement aux détails les plus précis de la construction, car eux seuls possédaient le talent nécessaire pour graver les complexes hiéroglyphes sur les bas-reliefs et conférer l'apparence des dieux à leurs effigies. Leur fonction n'était pas uniquement ornementale, car les prêtres lichés enseignaient aux nécrotectes la fabrication de puissants sceaux de préservation. Les nécrotectes consacrent

une bonne part de leur non-vie à restaurer leur travail, car nombre de hiéroglyphes se sont érodés avec le temps. Lorsqu'un roi des tombes se relève, ils redoublent d'efforts pour achever leur œuvre, ils réparent sans relâche les grandes statues de guerre qui marchent aux côtés des légions squelettes des rois des tombes et renouvellent les hiéroglyphes de protection. Au combat, tandis qu'ils chantent leurs sinistres mélodies, ces inscriptions se mettent à luire, et la pierre fendue de ces statues vivantes se referme d'elle-même.

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

**TYPE DE TROUPE:** Infanterie (*Personnage*).

**RÈGLES SPÉCIALES:** Inflammable, Haine, Morts-vivants de Nehekhar.

**Colère du Créateur:** Le nécrotecte confère la règle spéciale *Haine* à l'unité qu'il rejoint. S'il la quitte ou s'il est tué, l'unité perd immédiatement cette règle spéciale.

**Tailleur de Pierre:** Toute unité d'Amalgames Morts-vivants située dans un rayon de 12 ps du personnage gagne la règle spéciale *Régénération* (6+).



# GUERRIERS SQUELETTES

Tandis que le soleil de midi embrase le désert, les sables commencent à remuer : des milliers de crânes blanchis émergent des étendues stériles et infinies, des filets de grains de sable s'écoulant de leurs orbites vides. Les légions éternelles des rois des tombes surgissent des dunes antiques, des rangs innombrables de guerriers squelettes de nouveau prêts à tuer au nom de leurs souverains immortels. Armés de lances effilées et de kopeshis, ils sortent de leur long sommeil pour former de vastes régiments dont la discipline surnaturelle n'a guère d'égal chez les guerriers mortels.



Les puissantes armées de Nehekbara, constituées de régiments de vaillants soldats, jurèrent devant les dieux de servir leurs monarques dans la vie puis dans la mort. Ainsi, les ossements de ceux qui avaient péri au combat étaient collectés sur les champs de bataille et enterrés par les prêtres lichés dans les grandes fosses communes de la nécropole de leur roi.



Lorsque leur seigneur mourait, les soldats qui lui avaient survécu se mettaient en marche et défilaient vers la nécropole, comme lors d'un triomphe, le jour des funérailles du roi. Ils pénétraient dans des galeries et des cours intérieures, leur Maître d'Armes à leur tête. Leurs régiments se tenaient là avec tout leur attirail de guerre afin de servir dans l'armée éternelle du roi. Disposées en rangs, emblèmes tenus bien haut, les légions étaient enterrées vivantes. Aucun soldat ne flanchait lorsque les mégalithes étaient mis en place, occultant la lumière du soleil. Courageusement, ces guerriers se tenaient au garde à vous tandis que du sable était déversé par les puits du tombeau jusqu'à ce que le sommet des hampes de bannière soit recouvert. Ils restaient là jusqu'à ce que les prêtres lichés les invoquent pour accomplir à nouveau la volonté de leur roi.

Les guerriers squelettes de Nehekbara ne sont pas des automates sans âme soumis à la volonté d'un nécromancien maléfique. Leur corps est animé par leur ancien esprit. Les incantations des prêtres lichés convoquent les soldats morts depuis longtemps et dont les esprits attendent dans le Royaume des Âmes, et les lient à ce qui reste de leur ancienne enveloppe charnelle. Toutefois, sans les rituels d'embaumement prodigués à leurs seigneurs et aux plus méritants, les esprits de ces guerriers ne retiennent pas tous les souvenirs de leur ancienne vie. Après avoir été tirés de leur torpeur mortuaire, les seules choses dont ces soldats morts-vivants se souviennent avec clarté sont leur indéfectible loyauté envers leur souverain et les voies de la guerre apprises de leur vivant. Ainsi, les régiments de squelettes de Nehekbara obéissent aux ordres d'un roi des tombes sans aucune hésitation : ils le servent dans la mort comme ils le servaient dans la vie.

Les guerriers squelettes forment la colonne vertébrale des armées des rois des tombes. À l'ombre d'enseignes serties d'or, de gigantesques phalanges de squelettes marchent à l'unisson sur l'ennemi, leurs armes polies réfléchissant l'éclat du soleil du désert. Les guerriers squelettes manœuvrent comme un seul homme, levant leurs boucliers et présentant à l'ennemi une haie de lances acérées. Les morts-vivants avancent en suivant des ordres inaudibles, massacrant sans un mot et sans aucune pitié tous ceux qui se dressent sur leur chemin. Ils ignorent la peur et la fatigue. Seul un mortel au cœur vaillant et au bras ferme peut espérer abattre ces implacables créatures de cauchemar.

À l'issue de la bataille, les guerriers squelettes se retirent au côté de leur roi, vers leur fosse commune. Les seuls à rompre les rangs sont ceux qui ramassent les restes éparpillés de leurs camarades, transportant leurs os brisés comme les vivants le feraient avec le corps d'un de leur héros. Une fois de retour, les guerriers squelettes sont de nouveau enterrés, jusqu'à ce que leur maître ait besoin d'eux une fois de plus.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5
Maître d'Armes	4	2	2	3	3	1	2	2	5

**TYPE DE TROUPE :** Infanterie.

**RÈGLE SPÉCIALE :** Morts-vivants de Nehekbara.

# ARCHERS SQUELETTES

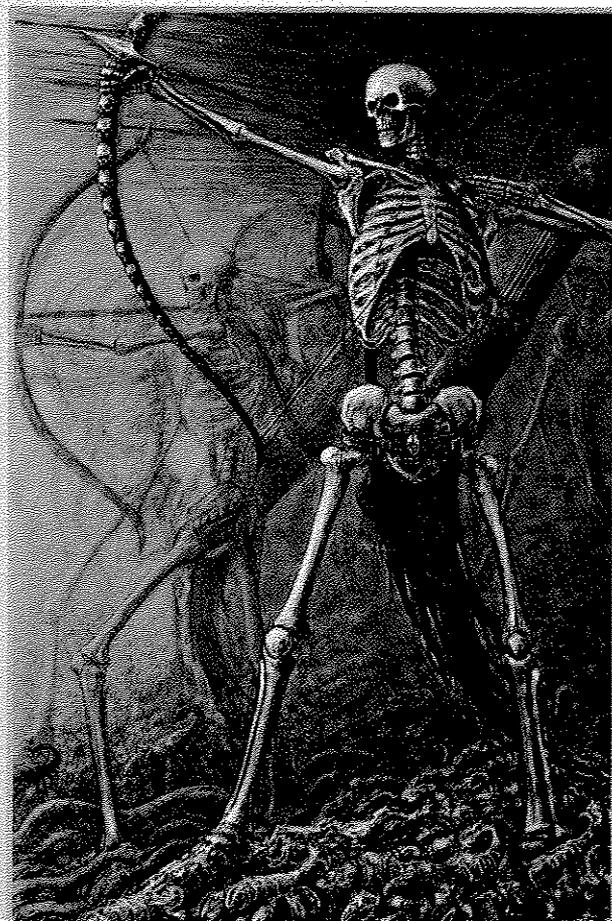
Les archers squelettes de Nehekharra tirent volée sur volée tout en avançant sur leur ennemi sans jamais ralentir le pas. Levant leurs arcs à l'unisson, les archers décochent leur flèche et en attrapent une autre dans leur carquois avant même que la première salve ait atteint le zénith de sa trajectoire. Ces archers morts-vivants libèrent des nuages de traits qui assombrissent le ciel avant de s'abattre sur les rangs ennemis. Les cavaliers sont jetés à bas de leurs montures et des régiments entiers d'infanterie s'écroulent comme les flèches de bronze pleuvent sur eux en transperçant leurs corps.

Les rois de l'ancienne Nehekharra avaient parfaitement compris l'intérêt de délivrer la mort depuis une position éloignée, et tous entretenaient des légions d'archers hautement disciplinés. Les archers squelettes, à la loyauté éternelle, usent des mêmes compétences martiales que de leur vivant. Tiré de la fosse commune de la nécropole royale par les incantations des prêtres lichés, chaque archer squelette se relève avec son arc dans une main et son carquois dans l'autre.

L'ancienne Nehekharra avait développé une très forte tradition d'archerie, et la chasse était un sport très apprécié des jeunes princes. Cependant, on attendait d'un prince adulte qu'il laisse de côté ce genre de passe-temps pour se consacrer à son règne. Ainsi naquit la coutume du roi nouvellement couronné honorant le meilleur archer de ses légions en lui

offrant l'arc royal. Ce guerrier élu se voyait accorder le titre de Maître Archer, une position très prestigieuse enviée par le gros de la soldatesque. Toutefois, on raconte que si le Maître Archer ratait sa cible la première fois qu'il tirait avec l'arc royal, sa vie lui était confisquée sur le champ. Tel était le prix à payer pour avoir trahi la confiance du roi.

Les archers squelettes ne s'encomrent pas des lourds pavois utilisés par les autres légions des rois des tombes, pour ne pas entraver leur capacité à bander leurs arcs incurvés. Ils sont sans protection contre les épées et les haches ennemies, mais quiconque souhaite s'en prendre à eux doit d'abord traverser une zone de mort, et essuyer une grêle de flèches à chacun de ses pas. Seuls les guerriers les plus lourdement protégés peuvent résister à des salves aussi cinglantes. Les cibles à l'armure moins épaisse peuvent tourner les talons et s'enfuir, mais une fois qu'un ennemi a croisé la ligne de mire des archers squelettes, les morts-vivants les cribleront jusqu'à ce que plus rien ne bouge. Les archers squelettes poursuivent leurs adversaires sans relâche, sur des dizaines de lieues si nécessaire, libérant une volée de flèches chaque fois l'ennemi se retrouve à portée. Alors que ce dernier est de plus en plus las, les morts-vivants ignorent la fatigue et ne s'arrêtent que lorsque la dernière de leurs proies gît inerte au sol. Entourés des cadavres percés de flèches de leurs ennemis, les archers squelettes se tiennent parfaitement immobiles, attendant les ordres de leur roi. Si aucune instruction ne leur parvient, ils restent figés sous la lumière éblouissante du soleil, jusqu'à ce qu'ils soient enfouis par les sables mouvants du désert.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Archer Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5
Maître Archer	4	2	3	3	3	1	2	1	5

**TYPE DE TROUPE:** Infanterie.

**RÈGLES SPÉCIALES:**

**Flèches Aspic, Morts-vivants de Nehekharra.**

## FLÈCHES BÉNIES

Chaque flèche des archers squelettes de Nehekharra a été bénie par la Déesse Aspic, divinité de la vengeance et de la magie, pour qu'elle traque sa proie avec une précision infaillible. Une fois décochées, ces flèches s'écartent de leur trajectoire et fondent sur leurs cibles telles des serpents sur leurs proies. Le rituel de bénédiction des flèches est fastidieux. Des incantations sont gravées sur leurs hampes de bois à l'aide de pinces de scorpions des dunes et leurs empennages sont fabriqués avec des plumes noires de vautours du désert. La partie la plus importante du rituel est accomplie par des acolytes au cœur des temples sacrés de la Déesse Aspic, où les pointes de bronze sont forgées et refroidies dans le sang de centaines de serpents sacrifiés.

# CAVALIERS SQUELETTES

Les régiments de cavaliers squelettes traversent les plaines sablonneuses de Nehekharu sur le dos de montures décharnées qui furent autrefois de fiers destriers. Abaisant leurs lances à l'unisson tandis qu'ils fondent sur l'ennemi, les cavaliers squelettes percutent les rangs adverses dans un bruit d'os grinçants, et des gerbes de sang jaillissent tandis qu'ils perforent les torses des ennemis. Ceux qui ne meurent pas empalés sur leurs lances acérées finissent piétinés par les sabots de leurs montures squelettiques.

Les montures squelettes obéissent d'instinct à leurs cavaliers et font preuve de la même discipline surnaturelle que celle affichée par tous les combattants de l'armée des rois des tombes. Elles s'ébrouent en de rares occasions, et seul ce geste trahit leur vie depuis longtemps révolue. Toutefois, leur force n'a pas subi la même altération que leur chair, et une ruade d'une de ces montures fracassera sans peine le crâne épais d'un orque.

Les légions de cavaliers squelettes ne s'encombrent pas de barda ou d'armures lourdes, et maintiennent une allure soutenue tandis qu'elles arpentent les étendues désertiques de Nehekharu. Les cavaliers squelettes constituent généralement le fer de lance des armées des rois des tombes. Ces guerriers d'avant-garde n'ont pas l'impact de chevaliers lourdement protégés, mais ils ne connaissent pas la peur, et peuvent lancer leurs assauts fulgurants là où l'ennemi est vulnérable. Celui-ci

se voit forcé d'étirer sa ligne de front, puis les cavaliers squelettes se replient avant de charger de nouveau. Leur protection n'est toutefois pas inexistante car ils portent un large bouclier pour dévier les coups portés par leurs adversaires pris de panique.

La cavalerie fut un ajout assez tardif aux armées de l'ancienne Nehekharu, car les chevaux avaient besoin de beaucoup d'eau pour supporter la chaleur du désert. Les montures valaient ainsi bien plus que ceux qui les chevauchaient, et seuls des soldats ayant déjà occis une douzaine d'ennemis se voyaient offrir le privilège de rejoindre les rangs des cavaliers du roi. Ces guerriers passaient le reste de leur vie à combattre en selle, menés par un des maîtres cavaliers du roi, un vétéran portant les stigmates de maintes campagnes sanglantes. De leur vivant, ils faisaient souvent partie du conseil de guerre, du fait de leur expérience inégalable dans le domaine du combat monté.

Quand les prêtres lichés appellent les armées de morts-vivants à quitter leurs tombes de sable, des colonnes entières de cavaliers squelettes précèdent les légions de soldats à pied qui émergent des pyramides. Lorsque l'ennemi est en vue, les musiciens des régiments de cavalerie sonnent la charge. Un son strident traverse alors le désert, sa puissance soulevant la poussière accumulée sur les statues ancestrales, et une peur sans nom envahit le champ de bataille. Les montures squelettes galopent à l'unisson en direction de leurs proies, tandis que les cavaliers squelettes brandissent leur bouclier et abaissent la pointe de leur lance dans une parfaite coordination. Seuls les braves et ceux qui sont paralysés par la peur tiennent leur position face à ces cavaliers que même la mort n'a pas vaincus.



	M	CC	CF	F	B	PV	I	A	Cd
Cavalier Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5
Maître Cavalier	4	2	2	3	3	1	2	2	5
Monture Squelette	8	2	0	3	3	1	2	1	5

**TYPE DE TROUPE:** Cavalerie.

**RÈGLES SPÉCIALES:**

Morts-vivants de Nehekharu, Avant-garde.

## AMANHOTEP L'INTOLÉRANT

*Pendant la Croisade du Désert de Sang, un régiment de chevaliers bretoniens revint de Nehekharu avec ce qu'ils pensaient être les restes du Duc Cheldric, un héros dont la quête audacieuse dans la Terre des Morts était entrée dans la légende. Il s'avéra toutefois que les chevaliers étaient rentrés chez eux avec la dépouille momifiée du roi Amanhotep l'Intolérant, qui se réveilla après avoir paradé à son insu à travers toute la Bretagne, ayant même été porté au combat à maintes reprises par des pèlerins zélés.*

*Le Courroux d'Amanhotep fut terrible. Il massacra à lui seul les habitants de douzaines de villes avant de regagner enfin son sarcophage qui reposait toujours à Zandri.*

# ÉCLAIREURS SQUELETTES

Les éclaireurs squelettes de Nehekharas sont semblables au vent cinglant du désert, qui apparaît soudainement et ne laisse que morts et mourants dans son sillage. Ces archers à cheval traversent implacablement le champ de bataille en tirant des volées de flèches magiques avant de s'éloigner pour échapper à toutes représailles. Lorsqu'ils changent de direction, le nuage de poussière soulevé par leurs montures squelettes les dissimule, et avant que leurs cibles ne recouvrent une visibilité suffisante, les éclaireurs surgissent de nouveau pour libérer une autre volée meurtrière.

Les éclaireurs de l'ancienne Nehekharas se sont toujours distingués de toutes les autres troupes de l'armée du roi, car il ne s'agissait pas de soldats élevés et entraînés dans ses cités, mais de membres des tribus nomades qui vivaient dans le désert. De tels guerriers connaissaient les chemins traversant les plaines desséchées mieux que n'importe quel natif des cités, et ils pouvaient s'aventurer à travers les dunes sans craindre de s'y perdre. Leurs talents de cavalier étaient tels qu'on les disait être nés sur une selle et leur adresse au tir faisait leur renommée dans tout Nehekharas. Les rois avaient grand besoin de tels guerriers et de tels guides, et ils n'hésitaient pas à payer le prix fort pour louer leurs services en tant que mercenaires. Ce ne fut que sous le règne de Rakaph III, de la seconde dynastie, que les éclaireurs devinrent un corps d'armée à part entière au sein des forces de Nehekharas. Rakaph offrit aux tribus nomades la liberté du désert, la protection de ses vastes armées et autant d'or que leurs chefs pouvaient en porter, en échange d'une dîme annuelle de guerriers qui prêtaient un serment de loyauté et d'obéissance indéfectible au roi. Depuis lors, tous les rois de l'ancienne Nehekharas maintinrent d'importants contingents d'éclaireurs dans leurs armées.

Les éclaireurs squelettes jouent au sein de l'armée des rois des tombes le même rôle que de leur vivant, mais alors que les chevaux avaient besoin d'eau et de repos, les montures squelettes sont capables de parcourir les étendues désertiques sans jamais faire halte. Même morts-vivants, ces cavaliers font preuve de la même capacité à traquer et chasser leurs proies parmi les dunes, et aucune tempête de sable ne saurait les ralentir. En tant qu'éclaireurs, ils entravent les mouvements de l'ennemi et harcèlent ses flancs. Leurs actions clouent l'adversaire sur place et permettent aux rois des tombes de mettre en position leurs propres guerriers, afin de sceller le destin de l'ennemi.

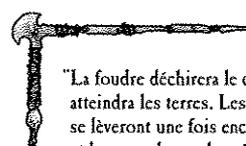
Lorsqu'ils attaquent, les éclaireurs frappent sans pitié et sans le moindre avertissement. L'ennemi ne perçoit le danger que lorsqu'une première flèche noire vient se planter dans la gorge d'un soldat à côté de lui, son cri de douleur étouffé n'étant qu'un prélude au massacre à venir. Un instant plus tard, un autre homme s'écroule d'une flèche en plein cœur et son sang irrigue le sable. Chaque seconde qui passe voit plus de flèches trouver leurs cibles, et s'abattre telles une pluie fatale. Ce n'est que lorsque les éclaireurs se sont suffisamment rapprochés que leurs ennemis les voient pour la première fois. Émergeant de la brume de chaleur, ils apparaissent tel un mirage terrifiant, leurs crânes grimaçants tournés vers l'ennemi. D'un ordre muet, les éclaireurs squelettes lancent leurs coursiers morts-vivants sur des

survivants pris d'une panique indescriptible. Leurs orbites vides fixées sur leurs cibles, ils bandent de nouveau leurs arcs, et alors que les mortels fuient pour sauver leurs vies, la dernière chose qu'ils ressentent est la morsure d'une flèche aspic dans leur dos.

	M	CC	CF	F	E	PV	I	A	Cd
Éclaireur Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5
Maître Éclaireur	4	2	3	3	3	1	2	1	5
Monture Squelette	8	2	0	3	3	1	2	1	5

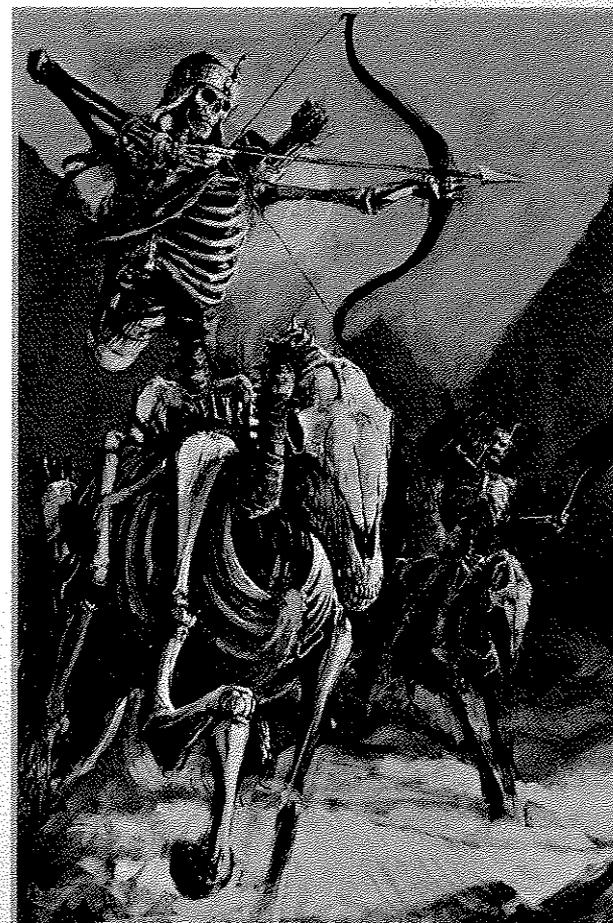
**TYPE DE TROUPE:** Cavalerie.

**RÈGLES SPÉCIALES:** Flèches Aspic, Cavalerie Légère, Morts-vivants de Nehekharas, Éclaireurs.



"La foudre déchirera le ciel, du sang coulera des rivières et la guerre atteindra les terres. Les légions des rois depuis longtemps défunts se lèveront une fois encore pour leur éternelle conquête du monde, et la mort chevauchera à leurs côtés."

— Settra, Le Roi Éternel de Nehekharas.



# CHARS SQUEULETTES

Les légions de chars font la fierté des rois des tombes. Leur arrivée est annoncée par le nuage de poussière qu'elles créent en traversant les étendues sablonneuses, mais il est déjà trop tard. Rapidement se détache au sommet d'une dune la silhouette menaçante d'une des machines, et l'assaut est déjà donné. Les légions percutent les rangs ennemis avec une puissance dévastatrice, les vagues successives de chars écrasant les corps sous leurs roues bardées de fer.

Nehekhara fut la première grande civilisation humaine et ses hommes furent les premiers à utiliser des chevaux et des chars à la guerre. Ce fut une grande réussite, car les chevaux n'étaient élevés à des fins guerrières que depuis peu, et il était jugé indigne pour les nobles de monter sur le dos de ces créatures inférieures. L'invention du char permit ainsi aux classes dominantes de Nehekhara de prendre part à la bataille avec la vitesse d'un étalon, aussi ses anciennes armées inclurent de vastes forces de chars rapides, chacun transportant un arsenal guerrier. Combattre depuis ces plateformes protégées était considéré comme l'apanage d'un art guerrier supérieur, et seuls les nobles et les membres de la famille royale pouvaient prétendre au rang d'aurige. Pour attester de leur statut, ils portaient des armures rehaussées de métaux précieux et serties de bijoux. Leurs chars étaient l'œuvre d'artisans réputés et souvent couverts d'or et de symboles du Culte Mortuaire, comme des os ou des crânes.



Les compétences martiales des auriges du roi étaient le reflet de son pouvoir et de ses propres prouesses martiales. Le roi confiait ainsi l'entraînement de ces régiments d'élite à un maître aurige. Ces guerriers balafrés étaient liés par le sang à la famille royale - il s'agissait typiquement de cousins - et leur lignage venait donc appuyer leurs années d'expérience au combat. Le maître aurige commandait sa légion d'une poignée de fer et sous sa tutelle experte, les auriges de sang noble se haïssaient au rang de guerriers d'élite pour combattre au nom de leur souverain. Ils se rendaient fièrement au combat, l'étendard de la légion brandi bien haut tandis qu'ils écrasaient l'ennemi sous leurs roues.

Depuis leur invention, les chars furent le moyen de transport de prédilection des monarques de Nehekhara, et après leur réveil parmi les morts, les rois des tombes continuèrent de mener leurs armées montées sur leurs antiques attelages. Un char n'offre pas seulement la protection de sa nacelle pour permettre au roi de massacrer l'ennemi de sa lame enchantée en toute impunité, il procure également au monarque un point de vue surélevé sur le champ de bataille. Un roi des tombes sur char peut donc observer avec davantage d'acuité les mouvements des formations adverses et ainsi diriger ses propres troupes de la façon la plus efficace.

Des régiments de chars furent ensevelis à proximité des pyramides des rois des tombes de Nehekhara, prêts à servir leur seigneur à leur réveil et à écraser leurs ennemis comme du temps de son règne parmi les vivants. La simple vue de chars squelettes parés pour la guerre et avançant au combat suffit à glacer le sang de quiconque se trouve sur leur route. Et quand les attelages s'élancent pour gagner de la vitesse jusqu'à enfin charger leurs ennemis pétrifiés, la peur laisse place à la panique. L'élite de Nehekhara enfonce alors la ligne ennemie et il s'ensuit un massacre indicible.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Gd
Char Squelette	-	-	-	4	4	3	-	-	-
Aurige Squelette	-	3	2	3	-	-	2	2	7
Maître Aurige	-	3	2	3	-	-	2	3	7
Monture Squelette	8	2	-	3	-	-	2	1	-

**TYPE DE TROUPE:** Char (*Sauvegarde d'Armure 5+*).

## RÈGLES SPÉCIALES:

**Flèches Aspic, Morts-vivants de Nehekhara.**

**Légions de Chars:** Un rang de chars squelettes n'a besoin que de trois figurines pour apporter un bonus de rangs. En outre, les chars squelettes ajoutent leur bonus de rangs à la Forcé de toute *Touche d'Impact* qu'ils infligent.

**Aurige Roi des Tombes:** Les personnages d'une armée des rois des tombes qui sont montés sur un char (y compris le Char des Dieux de Settra l'Impérissable) peuvent rejoindre une unité de chars squelettes. Ils peuvent alors rester dans l'unité même si leur monture est détruite, mais s'ils la quittent par la suite alors qu'ils sont à pied, ils ne pourront plus la rejoindre, ni rejoindre une autre unité de chars squelettes.

# GARDIENS DES TOMBES

Les gardiens des tombes sont les dépouilles partiellement momifiées de la garde rapprochée du roi. Ce sont des guerriers d'exception qui ont conservé toute la discipline et les capacités martiales qu'ils possédaient de leur vivant. Au combat, les gardiens des tombes forment des rangs inébranlables de guerriers en armure. Ils ont répandu le sang de leurs ennemis durant des siècles, et nombreuses sont les armées à s'être heurtées à leur inflexible mur de boucliers.

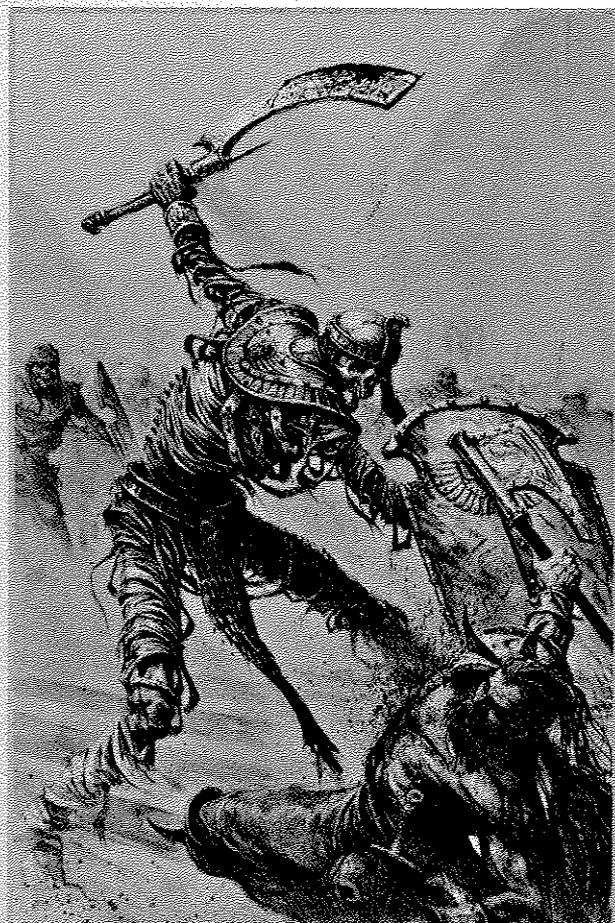
La garde rapprochée des anciens rois de Nehekharu ne comptait que les meilleurs et les plus braves soldats, et seule l'accession au rang de gardien des tombes permettait à un roturier de servir au palais royal. Les gardiens des tombes bénéficiaient d'un luxe relatif. Chacun avait une douzaine d'esclaves chargés d'entretenir son équipement afin qu'il se concentre sur la tâche sacrée qui lui incombeait – protéger la vie et le pouvoir du roi. Toutefois, le confort matériel n'était que la moindre des récompenses offerte à ces guerriers, car en vertu de leur position, ils avaient le privilège de partager l'immortalité de leur seigneur. En effet, à leur trépas ou à celui de leur roi, ils étaient embaumés par les prêtres lichés et enterrés à proximité de son sarcophage. S'ils gardaient le palais de leur vivant, dans la mort ils assurent la garde du sanctuaire de sa nécropole. La perspective de partager la beauté éternelle et l'immortalité de leur roi, ainsi que de le servir à jamais, inspirait à ces soldats les plus hauts faits.

Ils préféraient mourir plutôt que de se replier et chargeaient sans hésiter des ennemis qu'ils ne pouvaient vaincre, au mépris de leurs propres vies. Cet héroïsme exacerbé accorda plus d'une fois la victoire aux armées des rois, et une place de choix dans la pyramide à leurs valeureux gardes tombés au combat.

Les gardiens des tombes étaient enterrés avec armes et armure, et leurs corps étaient ornés de bracelets d'or, de coiffes et de broches en forme de scarabées servant à accrocher des parchemins décrivant leurs actes de bravoure. Les gardiens des tombes reposent dans leurs sarcophages de pierre disposés au-dessus de la chambre mortuaire du roi, où ils assument leur rôle de gardes du palais jusqu'à ce qu'on les tire de leur sommeil. Si des intrus violent la tombe, ils défendront implacablement leur seigneur endormi, et si leur roi s'éveille pour partir à la conquête des terres des vivants, ils se lèveront pour reformer sa garde d'honneur.

Bien que les gardiens des tombes fussent récompensés par une forme de momification, les rituels d'embaumement qui leur furent appliqués n'avaient rien des cérémonies élaborées dédiées aux princes et aux rois des tombes. Toutefois, les corps immortels dans lesquels ces guerriers d'élite furent ressuscités se révélèrent bien plus puissants et plus résistants que leurs précédentes enveloppes de chair et de sang. En outre, la personnalité des gardiens des tombes fut bien mieux préservée que celle de la masse des autres guerriers squelettes. Ils se réveillèrent avec leurs souvenirs d'actes héroïques, de victoires sanglantes et la volonté indéfectible de détruire les ennemis de leur roi. Mais par-dessus tout, c'est leur devoir de protéger leur seigneur qui accapare toujours leur esprit, et toute entrave à cette tâche sacrée est impitoyablement éradiquée.

Comme preuve de leur statut, les gardiens des tombes se virent offrir des armures de cuir ornées d'écailles de bronze et serties de bijoux et de métaux précieux. Ils portent des boucliers rehaussés de crânes, d'os et d'autres symboles mortuaires, et brandissent au combat des armes enchantées par des malédictions, qui confèrent à leur porteur la capacité de terrasser n'importe quel ennemi à chacun de ses coups.

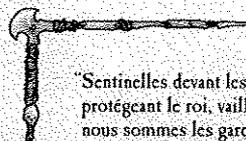


	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gardien des Tombes	4	3	3	4	4	1	3	1	8
Capitaine des Tombes	4	3	3	4	4	1	3	2	8

**TYPE DE TROUPE:** Infanterie.

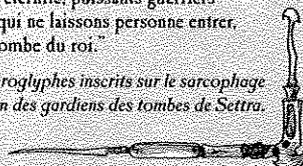
**RÈGLES SPÉCIALES:**

**Coup Fatal, Morts-vivants de Nehekharu.**



"Sentinelles devant les portes de l'éternité, puissants guerriers protégeant le roi, vaillants héros qui ne laissons personne entrer, nous sommes les gardiens de la tombe du roi."

*Traduction des hiéroglyphes inscrits sur le sarcophage d'un des gardiens des tombes de Settra.*



# ARCHES DES ÂMES DAMNÉES

Au cœur des sépultures des plus puissants rois des tombes se trouve un autel gravé de hiéroglyphes funestes, qui renferme les âmes de ceux qui les ont courroucés. Celles-ci ne peuvent quitter leur prison à cause des inscriptions arcaniques qui y sont inscrites, à moins d'être libérées lorsque l'arche des âmes damnées est ouverte.

Une arche des âmes damnées n'est pas transportée au combat, mais invoquée sur place par les incantations d'un prêtre de l'arche - un ministre du Culte Mortuaire dont la seule tâche consiste à veiller sur cet objet révérend. Lorsqu'un prêtre de l'arche entonne le chant approprié, une fontaine de crânes jaillit sous ses pieds pour former une pile qui finit par s'effondrer pour révéler l'arche. Reposant alors sur une estrade de crânes, l'autel baigne dans une aura d'énergie mystique qui virevolte autour de lui, et deux gardiens morts-vivants se tiennent à ses côtés. La puissance dégagée par l'arche est telle que les prêtres lichés peuvent s'en servir pour leurs incantations s'ils se tiennent à proximité.

Lorsqu'une arche des âmes damnées est ouverte, une lumière aveuglante se déverse sur le champ de bataille, tandis que les innombrables âmes qui y étaient enfermées hurlent leur souffrance. Ces esprits traversent les corps des ennemis des rois des tombes, infligeant une agonie sans pareille à ceux dont ils aspirent l'essence vitale. Mourir ainsi dépasse toutes les tortures physiques, car les victimes de l'arche se retrouvent également prises au piège par son pouvoir. Une arche des âmes damnées est une arme terrible, car tous ceux qui l'aperçoivent risquent l'emprisonnement et la damnation éternelle.

Seul le prêtre en charge de l'arche connaît les incantations permettant de l'ouvrir, et les âmes emprisonnées y retournent instantanément si son rituel est interrompu. Cependant, la destruction d'une arche verrait ses âmes torturées échapper à leur confinement et se repaître de tous les êtres à proximité pour tarir leur soif de vengeance.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arche des Âmes Damnées	-	-	-	-	10	3	-	-	-
Prêtre de l'Arche	4	3	3	3	3	1	3	2	8
Gardien de l'Arche	4	3	3	3	3	1	3	2	8

**TYPE DE TROUPE:** Machine de Guerre.

**Note:** L'arche des âmes damnées ne possédant pas de socle, son arc frontal est déterminé en utilisant la forme angulaire décrite par l'estrade d'os sur laquelle elle repose, comme s'il s'agissait d'un socle.

**RÈGLES SPÉCIALES:** Coup Fatal (Gardien de l'Arche), Morts-vivants de Nehekhara.

**La Lumière Morte:** Lorsque s'ouvre l'arche, sont libérés des esprits torturés qui ne laissent que la mort dans leur sillage.

Objet de sort (niveau de puissance 5). L'arche des âmes damnées peut utiliser ce sort tant qu'elle n'a pas effectué de mouvement à ce tour et que son prêtre de l'arche est en vie. *Lumière Morte* est un sort de **dommage direct** ayant une

portée de 48 ps. La cible de *Lumière Morte* doit effectuer un test de Commandement sur 3D6, en additionnant le résultat des trois dés, et subir un nombre de blessures égal à la marge de l'échec si elle le rate. Ces blessures sont distribuées comme des tirs, et n'autorisent aucune sauvegarde d'armure.

Une fois le test de Commandement résolu, jetez 1D6 sur 3+, choisissez une autre unité ennemie n'étant pas au corps à corps, située dans un rayon de 6 ps de la cible initiale, les âmes torturées se jettent sur elle, et l'unité subit aussi les effets du sort *Lumière Morte*. Poursuivez jusqu'à ce que le jet de dé échoue ou qu'il n'y ait plus de cible éligible, chaque victime devant être dans les 6 ps de la précédente. Une même unité ne peut subir les effets de *Lumière Morte* qu'une seule fois par phase de Magie.

**Concentration de Puissance:** Si vous disposez d'au moins une arche des âmes damnées sur la table au début de votre phase de Magie, ajoutez 1D3 dés de pouvoir à votre réserve.

**Libération des Âmes:** Lorsqu'une arche des âmes damnées est détruite, jetez 1D6 pour chaque unité (amie ou ennemie) dans un rayon de 12 ps de l'Arche avant de la retirer du jeu. Sur un 4+, l'unité subit immédiatement 1D6 touches de Force 6 distribuées comme des tirs. Ce sont des attaques magiques qui n'autorisent aucune sauvegarde d'armure. Retirez ensuite l'arche des âmes damnées du jeu.



# CATAPULTES À CRÂNES HURLANTS

Les catapultes de l'armée immortelle d'un roi des tombes sont similaires à celles des autres races, si ce n'est qu'elles projettent des crânes enflammés et non des rochers. Chaque crâne a reçu les pires malédictions des prêtres lichés, au point qu'ils hurlent lorsqu'ils sont lancés en l'air, ces cris stridents devenant assourdissants lorsqu'ils s'abattent sur leurs cibles. Ce sont en fait les hurlements de mort des êtres à qui appartenaient jadis ces crânes, ceux qui ont été massacrés sur le champ de bataille et dont les cris d'agonie ont été capturés avant d'être achevés. Nombreux sont les combattants aguerris à avoir perdu la raison au son abominable de ces projectiles maudits. Ces derniers brûlent d'un feu éthérique, dont les flammes décrivent des arcs verdâtres lorsqu'ils traversent le ciel. La plupart de ces crânes explosent à l'impact, projetant des éclats d'os tranchants dans toutes les directions et immergeant leurs victimes dans un feu surnaturel. D'autres percent leurs cibles avec une force inouïe, broyant armures et chairs tandis que des flammes infernales s'échappent toujours de leurs orbites.

Chaque catapulte à crânes hurlants est opérée par trois guerriers squelettes, qui arment leur machine et libèrent sa puissance sur l'ennemi sans émettre le moindre son, restant imperturbables aux cris de leurs projectiles maudits. Les artisans de l'ancienne Nehekharu ont façonné les catapultes à crânes hurlant pour personifier la destruction. Leurs bras ressemblent ainsi à des os tordus et leurs berceaux prennent la forme de larges griffes squelettiques appelées mains de mort. Les supports de ces machines ont été taillés pour rappeler les ossements de prédateurs du désert, tandis que leurs montants sont des tours de crânes. Ces derniers ont appartenu à des champions ennemis; ils sont cloués sur les catapultes comme trophées macabres et hurlent leur souffrance perpétuelle, jusqu'à être décrochés et projetés sur l'ennemi. Même les plus braves redoutent ce qui les attend s'ils succombent en affrontant les rois des tombes.

La paternité de la catapulte à crânes hurlants fut attribuée au Roi Behedesh de Zandri, qui ordonna qu'on en construise de nombreux exemplaires durant son règne, et les utilisa contre les Arabiens qui se rebellèrent contre lui. Ces traîtres refusèrent de se soumettre à la volonté de Behedesh, mais lorsque leurs armées furent bombardées par les crânes de leurs propres soldats, elles s'enfuirent et leurs cités furent incendiées. À la fin de chaque bataille, les servants des catapultes arpentaient le champ de guerre à la recherche des cadavres ennemis pour que leurs têtes une fois tranchées soient maudites par les prêtres lichés de Zandri. Toutefois, tel ne fut pas le destin des rois rebelles. Behedesh décréta que ces traîtres seraient embaumés vivants et attachés aux sommets de ses catapultes pour être aux premières loges de l'anéantissement de leurs cités. Les montants de certaines catapultes sont toujours affublés de cadavres desséchés, mais leurs origines, qu'il s'agisse des renégats qui s'opposèrent à Behedesh ou des dépouilles d'autres âmes torturées, se sont perdues dans les âges. Une plainte étouffée s'échappe parfois de leurs lèvres cadavériques, suppliant de mettre un terme à leurs souffrances, mais les servants squelettes n'en ont cure. Et quand bien même ce ne serait pas le cas, ils ne pourraient rien entendre à cause des hurlements incessants de leurs munitions ensorcelées.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Catapulte à Crânes Hurlants	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5

**TYPE DE TROUPE:** Machine de Guerre (*Catapulte*).

**RÈGLES SPÉCIALES:** Morts-vivants de Nehekharu.

**Crânes Hurlants:** Toutes les attaques de tir réalisées par une catapulte à crânes hurlants sont magiques et suivent la règle spéciale *Attaque Enflammée*.

De plus, toute unité subissant au moins une perte suite aux attaques de tir d'une catapulte à crânes hurlants doit effectuer un test de Panique comme si elle avait subi 25% de pertes.

**AMÉLIORATION:**

**Crânes de l'Ennemi:** Certaines catapultes à crânes hurlants utilisent les crânes des ennemis qu'elles affrontent comme projectiles, ce qui les rend plus terrifiants encore.

Cette amélioration ajoute un effet supplémentaire aux projectiles de la catapulte. Ainsi, toute unité devant effectuer un test de Panique suite aux pertes causées par les Crânes de l'Ennemi, le fera avec un malus de -1 à son Commandement.

# CHAROIGNARDS

Les charoignards sont de gigantesques rapaces morts-vivants qui se repaissent des carcasses des guerriers tombés au combat. Leurs larges ailes, couvertes de plumes noires comme la nuit, obscurcissent le ciel et étendent une ombre menaçante sur ceux qui traversent le désert. Capables de flairer le sang des lieues à la ronde, les charoignards se ruent sur les champs de bataille comme un papillon sur une flamme, apportant la mort avec eux.

S'ils ressemblent aux vautours des plaines de Nehekhar, les charoignards sont des créatures bien plus imposantes et bien plus dangereuses. D'une taille dépassant un homme, leur envergure est immense et leur aspect est répugnant. Le corps d'un charoignard est décrépit et bouffi, et on voit pendre les tendons de ses muscles putréfiés lorsqu'il vole en battant lentement de ses ailes en lambeaux. Les os de ces volatiles funestes pointent sous leur peau pourrie et les entailles de leur ventre laissent apparaître les restes squelettiques de leurs derniers repas. De leur vivant, les charoignards avaient déjà pour habitude de se servir de leurs têtes chauves pour extirper les viscères de leurs victimes en plongeant profondément leurs longs cous dans leurs corps. Les becs acérés de ces rapaces sont également capables de déchiquter les chairs comme de broyer les os afin d'en récolter la moelle, et leurs pattes sont dotées de serres si tranchantes qu'elles peuvent démembrer tout gibier avec une facilité effrayante.

Les charoignards vivaient principalement dans les montagnes situées à l'est de Nehekhar et dans les déserts de l'ouest, mais ils nichaient également en masse dans les hautes tours des nécropoles. Attirés par le carnage consécutif à une grande bataille, les innombrables charoignards obscurcissaient le ciel en gagnant les lieux du récent massacre. Si l'on en croit les hiéroglyphes, ces grands volatiles étaient les agents sacrés d'Ualalp, le dieu à tête de vautour, qui emmenait dans les cieux les esprits des guerriers tombés afin qu'ils prennent part au combat éternel contre les démons de l'obscurité. Cette croyance conduisit les adeptes du Culte Mortuaire à enterrer des cadavres de ces rapaces dans les nécropoles, et des milliers d'entre eux reposent dans les pyramides des rois des tombes. Grâce aux prêtres lichés, ces volatiles révéérés sont imbus d'une énergie mystique et emplissent de nouveau le ciel de Nehekhar de leurs formes repoussantes, instillant la peur à tous ceux qui se retrouvent pris dans leur ombre.

Une fois qu'ils sont réveillés d'entre les morts, les charoignards ne retournent jamais sous les voûtes des pyramides. Ils adoptent le même comportement que de leur vivant et traversent sans relâche les étendues désertiques de Nehekhar. Leur nature primitive les pousse à satisfaire leur insatiable appétit, et ils peuvent parcourir de grandes distances en quête de leur prochain repas. Ces créatures de cauchemar ont depuis longtemps appris que du choc de deux armées résulte un champ de cadavres, et il est ainsi courant de voir les ostes des rois des tombes accompagnés par un vol de charoignards affamés décrivant des cercles funestes au-dessus d'eux.

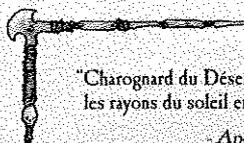
Les charoignards ne sont pas regardants sur la qualité de leur nourriture et se repaîtront de toute chair, qu'elle soit fraîche ou qu'il s'agisse de cadavres ayant faisandé des jours durant sous le soleil de plomb du désert. En raison de leur taille colossale, ces rapaces chassent aussi les êtres vivants, même s'ils privilégient dans ce cas les faibles et les blessés. En effet, les charoignards ont toujours été peureux et enclins à éviter le gibier pouvant se défendre. Ce n'est que lorsque leurs proies sont isolées et en position de faiblesse que leur appétit vorace parvient à dépasser leur nature pleutre. Ces prédateurs immondes fondent alors sur l'ennemi en poussant des cris stridents avant de l'éviscérer de la pire des manières avec leurs serres et leurs becs acérés.



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

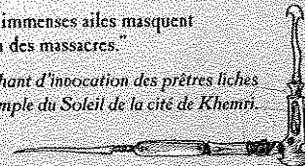
**TYPE DE TROUPE:** Bêtes de Guerre.

**RÈGLES SPÉCIALES:** Vol, Morts-vivants de Nehekhar.



"Charoignard du Désert, dont les immenses ailes masquent les rayons du soleil en prédiction des massacres."

- Apogée d'un chant d'invocation des prêtres lichés utilisé au Temple du Soleil de la cité de Khemri.



# NUÉES DES TOMBES

Les tombes et les pyramides des nécropoles sont infestées de carapaces de scorpions, de scarabées et d'innombrables autres créatures venimeuses du désert, que la simple présence des prêtres lichés et des rois des tombes suffit à emplir d'une vitalité mystique. Elles émergent alors de leurs cachettes situées autour des temples mortuaires et sous les sables brûlants. Les prêtres lichés ont depuis longtemps appris à contrôler cette multitude et à l'invoquer à volonté. Ainsi, lorsque les légions des rois des tombes marchent à la guerre, elles sont suivies par un essaim de carcasses rampantes qui progresse sur le sable comme une marée noire. Ceux qui auraient le malheur de se retrouver sur le passage de ces nuées des tombes se retrouveront engloutis sous une vague inexorable d'insectes morts-vivants, mordus et lacérés jusqu'à ce que l'essaim puisse pénétrer dans leur chair, à moins qu'il ne profite d'un cri de leur victime pour se déverser dans sa trachée et la dévorer de l'intérieur.

Les nuées des tombes ont beau être animées par la même magie que les soldats morts-vivants, elles sont dépourvues d'esprit et invariablement attirées par la volonté implacable des prêtres lichés et des rois des tombes. Livrées à elles-mêmes, leur comportement instinctif consistant à rôder sans relâche en fait de parfaits gardes pour les pyramides où reposent leurs puissants maîtres. Les profanateurs assez fous pour desceller l'entrée d'une de leurs sépultures se trouveront vite engloutis par une marée d'insectes grouillants attirés par la chaleur du sang des vivants et tentant de satisfaire un appétit que nulle chair ne peut apaiser. Ces victimes seront empoisonnées par d'innombrables piqûres et morsures, avant de finir dévorées jusqu'aux os par la multitude vorace.

Il est impossible d'échapper à une nuée des tombes car la taille de ces créatures leur permet de se faufiler sans peine dans le moindre trou et de traverser les étendues désertiques de Nehekhara sous les sables avant de surgir aux pieds de leurs proies. L'ennemi se retrouve ainsi submergé par une multitude d'insectes jaillissant sans prévenir de tous les interstices creusés dans le sol, telle une marée qui prendrait de court des badauds criant et se débattant, avant de les engloutir impitoyablement et sans laisser aucune trace.

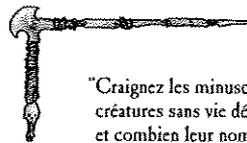
De toutes les créatures défuntes qui forment l'essentiel des nuées des tombes, seules deux ont une signification particulière dans la société de Nehekhara. Les scarabées mangeurs d'hommes de Khepra, à la carapace en forme de crâne, étaient réputés être les messagers d'Usirian, dieu du Monde des Ténèbres, qui pouvait ainsi surveiller le monde des vivants en regardant à travers les yeux de ses serviteurs innombrables. On murmurait que ceux qui déplaisaient à Usirian étaient punis de mort et se voyaient interdire l'entrée du paradis doré. Ainsi condamnés, ils devaient à jamais résider au plus profond des abysses du Monde des Ténèbres où une ruche de scarabées de Khepra se nichait dans leurs corps immortels et dévorait leurs entrailles pour l'éternité. La seconde créature d'importance parmi les nuées des tombes est le scorpion noir du désert. Le scorpion est la forme choisie par Sokth, dieu de la trahison et du meurtre. Ainsi les habitants de l'ancienne Nehekhara croyaient fermement qu'un scorpion ne piquerait jamais un meurtrier, servant de fait le dieu Sokth, et ceux qui étaient accusés

d'avoir tué quelqu'un étaient jetés dans une fosse pleine de scorpions. S'il parvenait à survivre et à sortir de la fosse, l'accusé était considéré comme favorisé par Sokth, et par conséquent coupable de meurtre et condamné à mourir dans une fosse infestée de serpents. En revanche, ceux qui périssaient dans une atroce agonie à cause du venin de scorpion étaient lavés de tout soupçon.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Gd
Nuée des Tombes	4	3	0	2	2	5	1	5	10

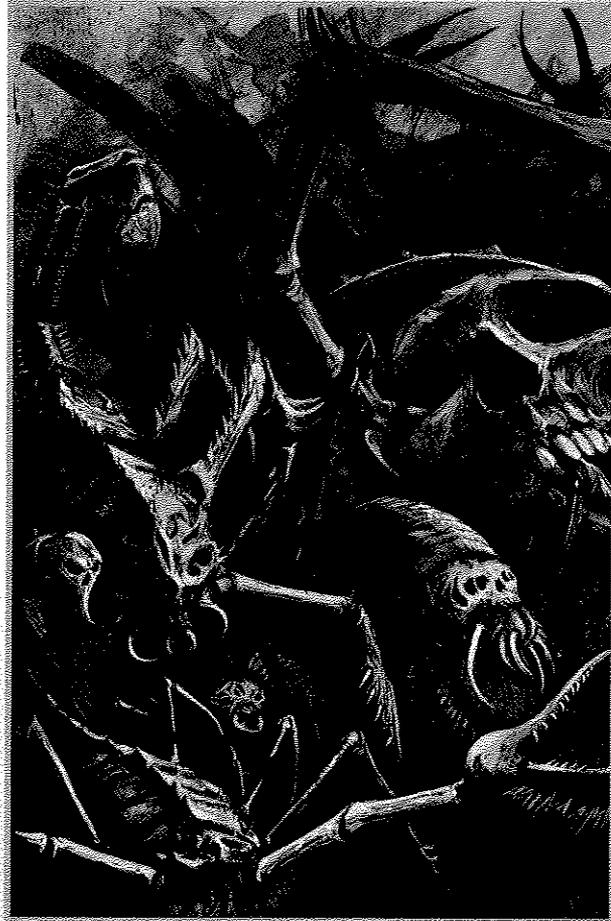
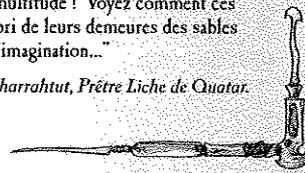
**TYPE DE TROUPE:** Nuée.

**RÈGLES SPÉCIALES:** Enfouis sous les Sables, Morts-vivants de Nehekhara, Attaques Empoisonnées.



" Craignez les minuscules de la multitude ! Voyez comment ces créatures sans vie délaissent l'abri de leurs demeures des sables et combien leur nombre défie l'imagination..."

-Kharrahtut, Prêtre Liche de Quatar.



# CHEVALIERS DES NÉCROPOLES

Les chevaliers des nécropoles sont des guerriers d'élite montés sur de gigantesques statues de serpent. D'un côté, leur main momifiée tient fermement le crochet pointu par lequel ils s'agrippent à leur monture, tandis qu'ils brandissent de l'autre une lame capable de couper un homme en deux. Chaque coup de queue de leur nécroserpent fait voler les os en éclats, et ses crochets démesurés sont plus meurtriers encore.

Les nécroserpents furent créés pour garder l'entrée des temples du Culte Mortuaire. Leur stature est colossale et ils mesurent plus de deux fois la taille d'un homme même lorsque leur queue est enroulée. Il arrive que les nécroserpents gardant certains temples mortuaires soient à l'effigie de vipères ou d'aspics, mais la majorité de ces statues sont à l'image d'un cobra royal de Khemri, qui correspond à la forme corporelle de Qu'aph, dieu des cobras de Nehekhara. Il est dit que Qu'aph chassait les dragons avant la venue des hommes sur les Grandes Terres. Le dieu cobra se tenait en embuscade sous les sables du désert avant de bondir sur ses proies et de leur planter ses immenses crochets dans la gorge. Le venin du cobra de Khemri est si puissant qu'une seule goutte suffit à foudroyer une douzaine de chevaux ou plusieurs dizaines d'hommes adultes. Sous son effet, les muscles se contractent jusqu'à ce que les os et même les dents se brisent, et les victimes meurent avec un horrible rictus. Mystérieusement, le même poison suinte des crochets des nécroserpents.



Chaque nécroserpent repose sur un piédestal à la base duquel se trouve une alcôve abritant le sarcophage d'un chevalier des nécropoles. De leur vivant, ces guerriers servaient dans les rangs des gardiens des tombes et tous étaient des vétérans endurcis, loyaux à leur roi. Cependant, le poids des années de massacres perpétuels finit par saturer leur esprit, et la soif de sang prit le pas sur leur discipline martiale. Des soldats en proie à cette folie pouvaient rompre les rangs sans prévenir pour se jeter sur l'adversaire et leur fiabilité à tenir le terrain était remise en cause tant qu'un ennemi vivant était en vue. De telles actions risquaient de mettre la vie du roi en péril et ne pouvaient être tolérées. Lorsque le déshonneur de l'exil leur fut infligé, certains lui préférèrent un suicide rituel et d'autres choisirent l'agonie pour avoir une chance de servir leur roi au sein de son armée immortelle. Ces braves incisaient leurs paumes avant de les poser ensanglantées contre le ventre d'un des gigantesques nécroserpents. Le venin s'écoulait des crochets de la statue atteignant alors le corps du guerrier et il était dit que Qu'aph jugeait son âme, accordant à ceux qui en étaient dignes de renaître dans la mort en tant que chevalier des nécropoles, des guerriers disposant des compétences et de la puissance des dieux. À leur trépas, les élus étaient embaumés et enterrés avec leur équipement guerrier sous la statue qu'ils avaient choisie pour se sacrifier.

Lorsque les chevaliers des nécropoles sont réveillés pour rejoindre les forces immortelles des rois des tombes, les nécroserpents enroulés au-dessus de leur sépulture s'animent par la force du même esprit guerrier, permettant au cavalier et à sa monture d'agir comme une seule entité et de former les rangs parfaits d'une terrifiante cavalerie. Les nécroserpents se déplacent sous la surface du désert à un rythme implacable, et lorsqu'ils surgissent des profondeurs, des cascades de sable ruissellent sur leurs corps massif, tandis que leurs cavaliers toisent le champ de bataille, leurs armes prêtes à occire l'ennemi. Lorsqu'ils ondulent sur le champ de bataille, les lames, les crochets et la queue des nécroserpents fouettent l'air dans toutes les directions et ne laissent que mort dans leur sillage. Rares sont les adversaires capables de résister à la charge des chevaliers des nécropoles, car si leur puissance n'a d'égale que leur résistance, le cavalier et sa monture partagent la même âme, et il faut terrasser les deux pour venir à bout de ces redoutables combattants.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier des Nécropoles	4	4	3	4	4	1	3	2	8
Capitaine des Nécropoles	4	4	3	4	4	1	3	3	8
Nécroserpent	7	3	0	5	4	3	3	3	8

**TYPE DE TROUPE:** Cavalerie Monstrueuse.

**RÈGLES SPÉCIALES:** Amalgame Mort-vivant, Coup Fatal (cavalier), Morts-vivants de Nehekhara, Attaques Empoisonnées (nécroserpent).

**Dur comme la Pierre:** Les chevaliers des nécropoles ont une sauvegarde d'armure combinée de 3+, qui tient compte de la règle spéciale Amalgame Mort-vivant de la monture, de l'armure du cavalier, ainsi que de sa position avantageuse.

# RÔDEURS SÉPULCRAUX

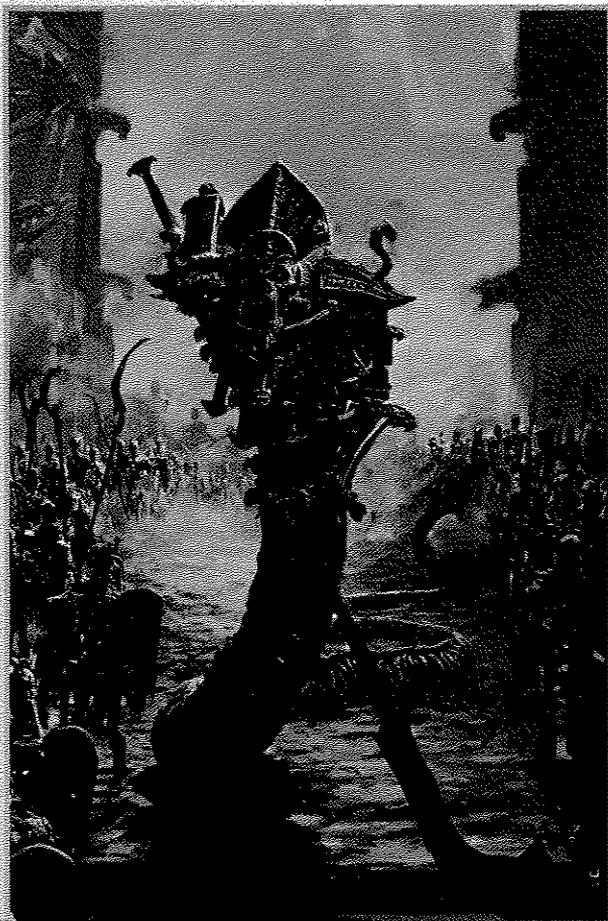
Les rôdeurs sépulcraux furent créés aux temps de l'ancienne Nehekhara pour garder les frontières de ses royaumes. Au fil des siècles, ils furent avalés par les dunes mouvantes du désert où ils se terrent encore aujourd'hui. Ce sont des statues au corps de serpent dont la moitié supérieure figure un torse humain squelettique aux proportions surnaturelles, tandis qu'au creux des orbites vides de leurs crânes monstrueux brille une lumière éthérique funeste. Tapis sous les sables, ces sentinelles attendent le passage d'intrus pour les prendre par surprise. Surgissent alors plusieurs formes serpentine horribles, encerclant leurs proies en un instant tandis que les rôdeurs sépulcraux referment leur piège, puis empalent leurs ennemis sur leurs lames ouvragées avant même que ceux-ci ne réalisent la situation. La fulgurance de leurs attaques n'est cependant pas à l'origine de leur réputation, car ceux qui croisent le regard de ces sentinelles impitoyables se transforment en statues de sable, dont l'existence éphémère s'achève au premier coup de vent dans le désert.

Réveiller un rôdeur sépulcral nécessite un rite incantatoire complexe. Un prêtre liche collecte tout d'abord les restes d'un guerrier de Nehekhara dont le squelette est trop endommagé pour espérer reprendre les armes. Les prêtres liches se rendent ensuite dans le désert à la pleine lune pour éparpiller sur le sol les ossements collectés et disperser de la poudre d'os aux quatre vents, tout en récitant leurs incantations. À la fin du

rituel, ils jettent sur le sol les yeux d'un basilic et laissent l'offrande disparaître sous le sable. L'esprit provenant des ossements dispersés est alors lié au corps de pierre de l'un des rôdeurs sépulcraux enfouis, et la statue s'éveille enfin, imbue d'énergie mystique. Le rôdeur sépulcral part alors sillonner les terres de Nehekhara, traquant ses envahisseurs pour l'éternité.

Les rôdeurs sépulcraux peuvent s'enfouir sous le sable aussi rapidement qu'ils se déplacent à sa surface et sont capables de percevoir les déplacements de leurs proies alors qu'ils sont sous terre. Ils prennent ainsi leurs cibles en embuscade sans révéler leur présence, ce qui en fait des chasseurs redoutables. Les fous osant affronter des rôdeurs sépulcraux sont changés en sable par la magie qu'ils irradient. Un coup d'œil furtif suffit pour que le spectateur voie son propre bras s'évanouir en une pluie de grains dorés (s'il a de la chance), alors qu'un regard à peine plus appuyé entraîne une mort certaine. On dit des rôdeurs sépulcraux qu'ils personnifient la vengeance du désert, et que leurs attaques sont aussi brèves qu'imprévisibles. Seul un miraculé peut prétendre avoir aperçu l'extrémité d'une queue disparaître sous les dunes, lorsque les rôdeurs sépulcraux s'enfouissent en quête d'une autre proie.

Les héros les plus téméraires se vantent parfois d'avoir renvoyé son propre regard à un rôdeur sépulcral. Même ces monstres ne sont pas immunisés aux effets de leur propre magie, ce qui donna naissance à des rumeurs voulant qu'un simple bouclier poli ou qu'une cuirasse lustrée suffise à les vaincre. Il semble toutefois plus sûr de grimper sur leur dos pour leur trancher le cou. Attention cependant, car même décapitée, la bête ne perd jamais sa lueur magique infernale.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Rôdeur Sépulcral	7	3	3	4	4	3	3	2	8

**TYPE DE TROUPE:** Bêtes Monstrueuses.

**RÈGLES SPÉCIALES:** Amalgame Mort-vivant, Enfouis sous les Sables, Morts-vivants de Nehekhara.

**Regard de Poussière:** Il s'agit d'une attaque de tir ayant le profil suivant:

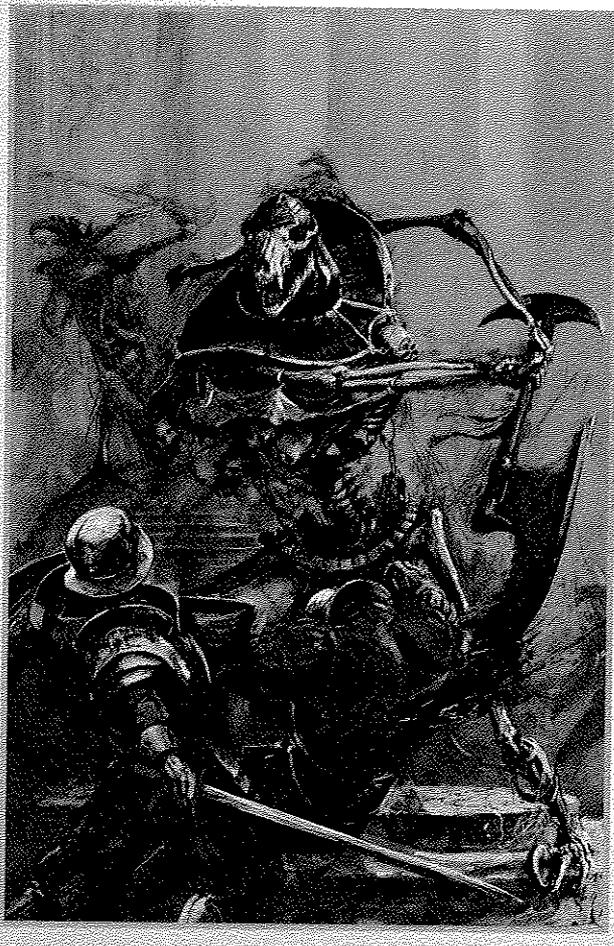
Portée	Force	Règles spéciales
8 ps	1	Voir ci-dessous.

*Regard de Poussière* est une attaque magique ne requérant pas de jet pour toucher. Lorsque l'unité tire, jetez un dé d'artillerie pour chaque rôdeur sépulcral dans l'unité et additionnez les résultats obtenus, la cible subissant un nombre de touches égal à ce total. Lors des jets pour blesser, utilisez la valeur d'Initiative de la cible plutôt que son Endurance. Si la cible possède plusieurs valeurs d'Initiative différentes, utilisez la plus haute. Les figurines dépourvues de valeur d'Initiative ne sont pas affectées par cette attaque. *Regard de Poussière* n'autorise aucune sauvegarde d'armure. Enfin, pour chaque Incident de Tir obtenu sur les dés d'artillerie, les rôdeurs subissent 1D3 blessures sans sauvegarde d'armure en raison du reflet de leur regard sur les lames et les boucliers ennemis.

# USHABTI

Sculptés à l'image des dieux et des déesses de Nehekhara, les ushabti sont les statues gardiennes des nécropoles et des voies d'accès aux pyramides des rois des tombes. Ils sont si imposants que leur ombre suffit à glacer le sang de ceux sur lesquelles elle se projette. En cas de nécessité, les prêtres liches tirent les ushabti de leur sommeil séculaire au moyen de puissantes incantations, et les vénérables statues descendent alors de leurs piédestaux dans un crissement, silencieuses et prêtes à combattre. Jadis, les guerriers vivants de Nehekhara étaient galvanisés par la présence des ushabti sur le champ de bataille. En effet, comment ne pas être inspiré lorsque les représentations de vos propres dieux marchent à vos côtés ?

Le peuple de l'ancienne Nehekhara croyait que ses dieux et ses déesses avaient vécu des milliers d'années sur les Grandes Terres avant la naissance des hommes. Leurs croyances disaient aussi qu'après cet âge d'or où les dieux marchaient comme les mortels, ils devinrent des esprits invisibles capables de prendre la forme qu'ils souhaitaient. Les dieux choisirent chacun un animal totem pour les représenter. Asaph, déesse de la vengeance et de la magie à la beauté fatale choisit l'aspic, tandis que les autres dieux préférèrent le crocodile, le lion, le vautour ou d'autres redoutables animaux du désert. La plupart des représentations des dieux de ce grand panthéon reprennent ces puissants totems pour leur visage et sont généralement sculptées pour en faire des ushabti, gardiens des nécropoles



de Nehekhara. Les ushabti les plus répandus sont à l'effigie de Gjaf, dieu de la guerre et de la mort à la tête de chacal, et de Phakth, dieu des cieux à la tête de faucon dont le regard perçant est réputé voir les fautes commises par les défunts. Sculptées dans la pierre, le marbre ou le jade, ces statues majestueuses sont serties d'or et de pierres précieuses.

Les rituels nécessaires pour animer ces statues colossales sont plus longs et plus délicats que ceux employés pour lever des légions de guerriers squelettes. En conséquence, les ushabti sont incomparablement plus résistants que ces derniers et une magie bien plus puissante les lie aux esprits des guerriers qui les animent.

Dans l'ancien langage de Nehekhara, la traduction littérale du nom ushabti est "élu des dieux", et en effet, les divinités n'accordent pas à toutes les âmes de s'incarner dans une statue à leur effigie. Seuls les esprits les plus puissants, ceux de guerriers les plus braves et des plus valeureux héros peuvent être jugés dignes d'animer la forme sculptée d'un ushabti. Ainsi, ces statues révérees arpentent le champ de bataille possédées par les plus grands combattants de Nehekhara, tels des avatars de la guerre investis de la puissance des divinités qu'ils représentent. Leur corps de pierre peut encaisser de terribles dommages, et leur force est titanesque. Un ushabti est ainsi capable de broyer le casque d'un ennemi, sans parler de la tête qu'il protège, avec une facilité méprisante.

Les ushabti manient des armes rituelles massives, qu'il s'agisse de larges lames que trois hommes parviendraient à peine à soulever, ou de grands arcs tirant des flèches de la taille d'une lance. Ces armes antiques sont aussi décorées et finement ouvragées que les ushabti qui les brandissent, leurs surfaces dorées ayant été ornées de motifs complexes et de hiéroglyphes gravés par une douzaine de sculpteurs. En dépit du poids considérable de leurs armes, les ushabti les manipulent sans peine et moissonnent les rangs adverses à chaque coup de lame, ou transpercent de leurs traits les soldats ennemis dans des explosions de sang et d'os.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ushabti	5	4	2	4	4	3	3	3	8
Démiurge Ushabti	5	4	2	4	4	3	3	4	8

**TYPE DE TROUPE:** Infanterie Monstrueuse.

**RÈGLES SPÉCIALES:** Amalgame Mort-vivant, Flèches Aspic, Morts-vivants de Nehekhara.

## ÉQUIPEMENT

**Arc Ushabti:** De la taille d'une lance, les flèches tirées par ces arcs peuvent aisément perforer l'armure d'un chevalier et infliger de sérieuses blessures aux ennemis les plus résistants.

Les Arcs d'Ushabti sont des armes de tir ayant le profil suivant:

<b>Portée</b>	<b>Force</b>	<b>Règles spéciales</b>
30 ps	6	Tir de Volée

# SCORPIONS DES TOMBES

Les scorpions des tombes sont de puissantes créations du Culte Mortuaire combinant le métal, la pierre, le bois laqué et les os suturés. Tapis sous les sables du désert, ils attaquent soudainement en se précipitant sur leurs proies dans une explosion de sable. Ce sont des adversaires particulièrement dangereux, car une piqûre de leur dard peut paralyser le plus massif des combattants et leurs pinces sectionneront un homme en deux. En outre, ils se meuvent sur huit pattes effilées capables de tout tailler en pièce sur leur passage.

Les scorpions des tombes sont façonnés à l'image des mythiques scorpions géants gardant l'entrée du Monde des Ténèbres de Nehekhar. Ces créatures légendaires protègent le Royaume des Âmes des démons de l'obscurité qui convoitent les esprits des rois des tombes.

Les scorpions des tombes servent également de sarcophages. Leur carapace est en effet construite autour de la dépouille mortelle d'un ancien prêtre liche, car bien qu'ils ne puissent mourir de cause naturelle, nombre d'entre eux ont péri au combat au fil des siècles. Ces prêtres sont alors embaumés et insérés dans un scorpion des tombes. Formant un motif symbolisant la mort, des vases contenant leurs organes vitaux, ou ce qui composait leurs restes, sont enchâssés dans le scorpion. Cependant, l'esprit du prêtre liche reste toujours au moins partiellement piégé dans son corps momifié. Ces fragments de volonté peuvent être ravivés au moyen d'incantations élaborées, afin d'emplir la carapace du scorpion des tombes d'une puissance magique à même de l'animer. Cette dernière est également source de protection contre les sorts ennemis, et les projectiles magiques s'évanouissent tandis que leur énergie est absorbée sans dommage par la carapace de l'amalgame mort-vivant.

Chacun de ces sarcophages est constellé de hiéroglyphes de préservation, et tous font l'objet d'une cérémonie de l'éveil présidée par un prêtre liche afin qu'ils puissent s'animer. Le scorpion des tombes ne sera parcouru par l'énergie résiduelle du cadavre qu'il abrite que si ce rituel est exécuté correctement, mais il est d'une complexité inouïe. Sa durée s'étend de l'apparition de la lune jusqu'à l'aube, et le moindre faux pas dans son exécution, comme une seule syllabe mal prononcée, peut avoir des conséquences désastreuses pour le prêtre liche qui officie. Il peut en effet se voir piqué à mort par une nuée de scorpions morts-vivants jaillissant du sol ou bien pris à parti par les esprits du désert qui retourneront ses entrailles avant de festoyer sur sa dépouille. Au mieux, une erreur fera échouer le rituel, qui devra être recommencé depuis le début. Il arrive parfois que certains scorpions des tombes très anciens ne répondent pas à la cérémonie de l'éveil en dépit d'incantations parfaites. Considérer ces amalgames comme définitivement éteints est cependant douteux, car une étincelle d'énergie mystique est toujours perceptible au cœur de leur carapace. Il est plus probable qu'en reliant leur âme au plan matériel, les prêtres lichés privèrent de son dû le dieu du Monde des Ténèbres, et que cette divinité jalouse est peu encline à abandonner son prix tant convoité pour laisser les esprits des prêtres lichés rejoindre le Royaume des Âmes.

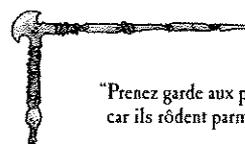
Lorsque leurs monarques momifiés vont à la guerre, les prêtres lichés lancent un appel mystique pour invoquer les

scorpions des tombes. Les créatures qui répondent à leurs incantations parcourent alors des lieues sous les sables avant de rejoindre la surface pour se jeter sur leurs ennemis. La forme monstrueuse d'un scorpion des tombes jaillissant des sables est une vision d'horreur qui est généralement la dernière chose que perçoivent leurs ennemis avant de périr.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Gd
Scorpion des Tombes	7	4	0	5	5	3	3	4	8

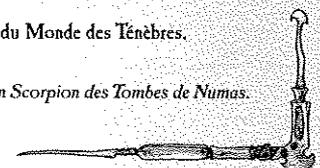
**TYPE DE TROUPE:** Bête Monstrueuse.

**RÈGLES SPÉCIALES:** Amalgame Mort-vivant, Enfouis sous les Sables, Coup Fatal, Résistance à la Magie (1), Morts-vivants de Nehekhar, Attaques Empoisonnées.



"Prenez garde aux protecteurs du Monde des Ténèbres, car ils rôdent parmi nous!"

— Inscriptio gravée sur un Scorpion des Tombes de Numas.



# SPHINX DE GUERRE DE KHEMRI

Les sphinx de guerre de Khemri sont des statues titanesques dont la silhouette de félin féroce fend les rangs ennemis en les écrasant sous leurs pattes comme de vulgaires insectes. Leur peau de pierre les protège contre les coups les plus puissants et les rend quasiment invulnérables. En effet, seul un boulet de canon a une chance de leur causer pire qu'une éraflure. Chaque sphinx de guerre porte sur son dos un howdah richement décoré pouvant accueillir des gardiens de tombes. Ces soldats d'élite dirigent les mouvements de leur monture comme s'il s'agissait d'une extension de leur propre corps momifié, et font pleuvoir les coups de lance sur les ennemis en dessous.

Les premiers sphinx de guerre furent construits à Khemri pour garder l'entrée de la sépulture du roi. Les dirigeants des autres cités ne tardèrent pas à exiger de disposer des mêmes gardiens, et on trouva bientôt une de ces terribles sentinelles dans chaque pyramide. Là, ils rôdaient dans les vastes antichambres et traquaient les intrus. Certains rois allèrent jusqu'à faire construire un sphinx pour qu'il veille sur leur propre sarcophage sacré. À son réveil, le roi des tombes montait sur son dos et guidait son armée hors des chambres funéraires dans la lumière aveuglante du jour.

Comme pour toutes les sculptures de Nehekharra, il n'existe pas deux sphinx de guerre identiques. Les nécrotectes

cherchaient toujours à créer des statues plus monumentales et plus impressionnantes que celles de leurs prédécesseurs. Certains sphinx ont une queue de scorpion secrétant un venin virulent, tandis que d'autres crachent le feu. De nos jours, on ne construit plus de sphinx, et ceux que l'on voit combattre au sein des armées des rois des tombes ont été sculptés il y a des milliers d'années. Lorsqu'un de ces amalgames colossaux est détruit à la bataille, ses restes sacrés sont récupérés par des équipes d'ouvriers squelettes et rapatriés dans les nécropoles de Nehekharra pour y être restaurés par les nécrotectes.

Affronter un sphinx de guerre de Khemri est une expérience dont très peu sont sortis vivants. Ceux qui ne furent pas broyés par des griffes de pierre ou déchiétés par des mâchoires hérissées de crocs. Cependant, il ne s'agit là que d'un échantillon de leur terrifiant potentiel de destruction. Quand un sphinx de guerre se cabre au-dessus de sa proie, tous ceux qui se trouvent dans son ombre sont perdus. Lorsque le lion de pierre retombe, il abat ses membres gros comme des troncs avec une force apocalyptique. L'onde de choc qui en résulte jette les ennemis au sol, réduit les organes en pulpe et les os en miettes. Ceux qui survivent à la secousse se retrouvent au milieu d'un cratère de corps brisés. Toutefois, il n'y a aucun espoir pour celui qui était sous le point d'impact. Tout ce qui reste du malheureux est une fine brume rouge qui se condense sur les visages hébétés de ses camarades.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sphinx de Guerre	6	4	0	5	8	5	1	4	8
Gardien des Tombes	-	3	3	4	-	-	3	1	8

**TYPE DE TROUPE:** Monstre.

**RÈGLES SPÉCIALES:** Amalgame Mort-vivant, Coup Fatal (équipage gardien des tombes uniquement), Grande Cible, Morts-vivants de Nehekhara, Terreur.

**Écrasement Furieux:** Après avoir résolu les attaques de l'équipage, un sphinx de guerre de Khemri peut échanger toutes ses Attaques contre une unique attaque d'*Écrasement Furieux* (notez qu'il peut toujours effectuer un *Piétinement Furieux*). Effectuez un jet pour toucher contre la plus haute CC parmi les figurines en contact socle à socle. S'il est réussi, placez le petit gabarit en contact avec n'importe quel bord du socle du sphinx de guerre. Toute figurine d'infanterie, de bête de guerre ou de nuée (amie ou ennemie!) recouverte par le gabarit subit une touche de F3. La figurine située sous le centre du gabarit subit à la place une touche de F9 qui suit la règle spéciale *Blessures Multiples* (1D3). Les autres types de troupes sont trop gros pour être écrasés et ne subissent aucune touche.

**Équipage du Howdah:** À moins de servir de monture à un personnage, un sphinx de guerre a un équipage constitué de quatre gardiens des tombes. Le monstre et l'équipage ont leur propre profil, mais sont traités comme une seule figurine.

Lorsqu'elle se déplace, la figurine utilise la caractéristique de Mouvement du monstre. L'équipage et le monstre utilisent leurs propres valeurs de CC, de F, d'I et d'A lorsqu'ils combattent. Ils peuvent attaquer n'importe quel adversaire en contact socle à socle avec la figurine.

Toutes les touches affectant le sphinx de guerre de Khemri sont résolues contre l'Endurance, les Points de Vie et la sauvegarde du monstre. Au corps à corps, les figurines ennemies attaquant le sphinx de guerre effectuent leurs jets pour toucher contre la CC du monstre.

Hormis ces exceptions, un sphinx de guerre est traité comme un monstre à tous égards, comme décrit dans le livre de règles de Warhammer. Un sphinx de guerre peut être pris comme monture par un roi ou un prince des tombes, celui-ci remplace alors tous les membres d'équipage. Dans ce cas, les attaques de tir affectent le monstre sur un résultat de 1-4 sur 1D6, et le personnage sur un résultat de 5+, comme à l'accoutumée.

#### AMÉLIORATIONS:

**Dard Venimeux:** Certaines statues ont un dard de scorpion injectant un poison qui fait bouillir le sang des victimes.

Toutes les Attaques effectuées par une figurine avec cette amélioration ont la règle spéciale *Attaques Empoisonnées*. Cela ne concerne pas les Attaques de l'équipage, du personnage monté, l'*Écrasement Furieux* ou le *Piétinement Furieux*.

**Rugissement Ardent:** Le rugissement d'un sphinx de guerre est aussi ardent qu'un millier de bûchers funéraires.

Un sphinx doté de cette amélioration possède une attaque de Souffle de Force 4 avec la règle spéciale *Attaques Enflammées*.

## LE ROI ÉCARLATE

*Imrathepis, le Roi Écarlate de Numas, était un général brillant et dominateur. Ses fidèles légions étaient aisément reconnaissables à leurs bannières et à leurs boucliers rouge sang, et Imrathepis lui-même se rendait à la bataille juché sur un magnifique sphinx de guerre peint dans un pourpre profond. De son vivant, Imrathepis combattait aux côtés d'Alcadizaar le Conquérant, et comptait parmi les premiers lieutenants de ce grand dirigeant. Le Roi Écarlate participa à plusieurs batailles cruciales, parmi lesquelles l'assujettissement de Ka-Sabar, la pacification de la tribu orque des Sangliers Noirs et le sac de Lahmia la maudite, au cours duquel Imrathepis triompha de plusieurs vampires en combat singulier.*

*Après sa mort, la soif de conquête d'Imrathepis n'était plus tempérée par la sagesse d'Alcadizaar. Lorsqu'il se hissa hors de son sarcophage, le Roi Écarlate se mit immédiatement en marche pour reconquérir les terres dont il s'était emparé au cours des siècles passés. Imrathepis et ses légions ratissèrent les Terres Arides comme un ouragan de sang. Du haut de la plateforme cuirassée de son sphinx de guerre, le Roi Écarlate massacrait les peaux-vertes par dizaines. Imrathepis se trouvait à la tête de tous les assauts, fauchant ses ennemis de sa lame courbe, tandis que son sphinx, dégoulinant du sang des victimes du roi des tombes, lammait implacablement les hordes d'orques. Le roi intrépide dirigea ensuite ses légions vers l'est, dans les Montagnes des Larmes, se frayant un passage dans les cols battus par les vents en quête d'adversaires.*

*L'arrogance du Roi Imrathepis finit par causer sa perte, et il fut finalement vaincu par les ogres de la tribu du Socque Grondant. Imrathepis avait cru à tort que les ogres ne valaient pas mieux que de simples brutes. Le Roi Écarlate fut donc totalement pris au dépourvu lorsque les ogres lui tendirent une embuscade en lâchant sur les morts-vivants un troupeau de rhinocéros enragés alors qu'ils s'engageaient dans l'étroite Vallée de la Dent-Poignard. Les légions de guerriers squelettes furent réduites en poudre par les bêtes déchaînées, et Imrathepis, juché sur son sphinx carmin, fut le seul à survivre. Sa monture fut ébranlée et son corps de pierre se craquelait, mais elle ne plia pas. Hélas, Imrathepis était encerclé par tous les ogres de la tribu. Hurlant sa malédiction, le Roi Écarlate et sa bête meurtrie s'élançèrent éperdument et abattirent une vingtaine d'ogres avant de succomber sous les coups de marteau des ventres-durs. Après la bataille, le tyran ogre, Folgut le Corpulent, arracha la jambe du cadavre du roi des tombes et s'en fit un cure-dent, puis il repartit dans son repaire dans la montagne.*

*Pourtant, la lignée royale d'Imrathepis ne s'éteignit pas avec lui, et dix ans plus tard, l'héritier du Roi Écarlate, le Prince Rakaph III, quitta Numas pour venger son père. Rakaph III n'emporta pas un, mais douze sphinx de guerre de Khemri dans les Montagnes des Larmes, afin d'exterminer les ogres du Socque Grondant. Les statues d'énormes félins gravirent les pentes du Mont Cragg, qui dominait la tanière des ogres, avant de marteler les flancs de la montagne, provoquant une avalanche cataclysmique qui ensevelit toute la tribu sous des milliers de tonnes de roche et de glace.*

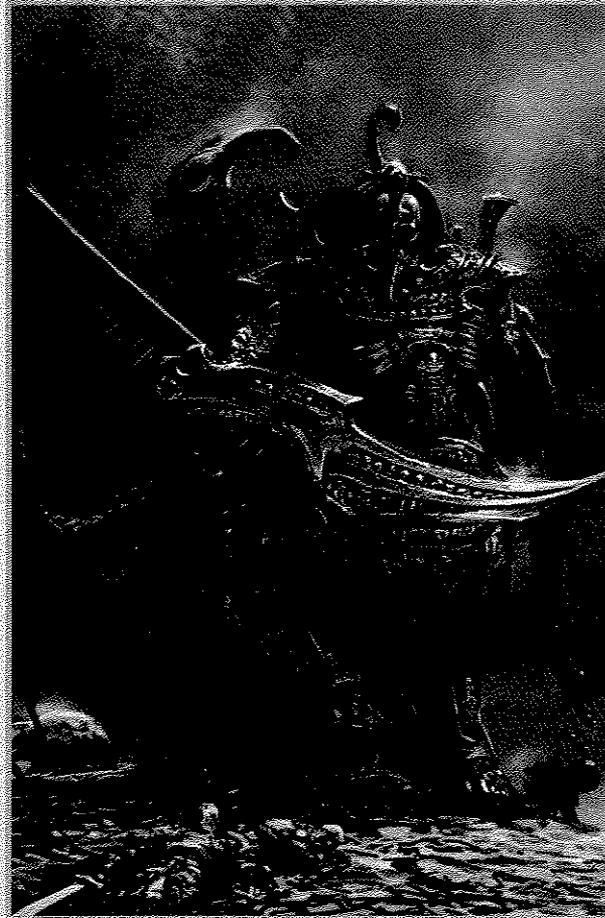
# NÉCROSPHINX

Les nécrosphinx sont des bêtes de cauchemar et de destruction, planant dans les airs avant de fondre sur leur proie terrifiée, fauchant les vivants comme du blé mur. Rien ne leur résiste, et ils ne s'arrêtent que lorsque tout ce qui se dressait devant eux a été haché menu.

Un nécrosphinx est une statue étrange et effroyable, un amalgame improbable des créatures mythiques qui résident dans les Enfers de Nehekhar et qui maintiennent l'ordre parmi les défunts. Cette bête possède un torse et un visage d'apparence humaine, et est armée de gigantesques lames de faux qui peuvent trancher le cou d'un dragon d'un seul revers. Certains spécimens sont dotés d'une queue de scorpion, afin d'en faire des sentinelles encore plus efficaces contre les déprédations du mal. Enfin, dans leur dos, pousse une paire d'ailes magnifiquement ornées, qui imitent celles des faucons volant en cercle au-dessus des Enfers et qui veillent à ce que les âmes damnées ne s'enfuient pas. Les anciens habitants de Nehekhar croyaient qu'en combinant toutes ces espèces, ils créeraient le guerrier ultime, celui dont la force suffirait à repousser tous leurs ennemis. Pourtant, certains prêtres lichés du Culte Mortuaire pensaient que ces sculptures étaient une abomination, dont la seule présence causerait la perte du royaume, car de telles bêtes n'avaient tout simplement pas le droit d'exister sur le plan des mortels. Après un siècle d'épidémies et de famines, les rois superstitieux de Nehekhar

convinrent que c'était la faute des nécrosphinx, mais aucun d'eux ne prit le risque de s'en prendre ces créatures, de peur d'offenser les dieux des Enfers. De profondes fosses furent creusées dans le désert, dans lesquelles on emmura les nécrosphinx et où on les oubliâ au fil du temps.

Aucun nécrosphinx ne vit la lumière du jour pendant un millénaire, jusqu'à ce qu'une puissante Waaagh! orque vienne ravager le royaume de Nehekhar. La horde peau-verte attaqua avec le soutien d'une vingtaine de vouivres, détruisant tout sur son passage. Tandis que la Waaagh! progressait vers Khemri, Settra lui-même ordonna au Culte Mortuaire de réveiller les antiques nécrosphinx. Craignant la colère de Settra plus que toute autre chose, les prêtres lichés obéirent et se lancèrent dans un cérémonial long de plus d'une semaine. Une fois le rituel accompli, un grondement sourd résonna dans tout le désert. Quelques instants plus tard, des geysers de sable jaillirent du sol tandis qu'une douzaine de nécrosphinx éventrait la surface. Les monstres de pierre se jetèrent immédiatement sur les peaux-vertes, massacrant les sauvages avec leurs immenses griffes. Rien ne pouvait ralentir leur entreprise de carnage, pas même les vouivres, car les statues prodigieuses sectionnaient d'un seul horizon leurs cous pourtant épais et écailleux. Depuis lors, tous les nécrosphinx ont été repris aux sables du désert pour marcher au grand jour. Ils constituent aujourd'hui un élément important des armées immortelles des rois des tombes, et répandent mort et destruction partout où ils vont.



Les prêtres lichés pensent que, contrairement aux autres statues de guerre qui marchent aux côtés des légions squelettes, les nécrosphinx ne sont pas animés par les esprits de vaillants héros, mais que ce sont les dieux maléfiques Pha'a et Usekph qui ont insufflé la vie à ces horribles créations. On raconte que ces divinités malveillantes ruminent leur sort dans de vastes tombeaux, enterrés là par les autres dieux à cause de leur folie destructrice. Si les prêtres lichés ont vu juste, cela signifie que ces dieux mystérieux ont finalement trouvé un moyen de déchaîner à nouveau leur fureur sur le monde. Il ne fait aucun doute que chaque nécrosphinx ne cherche qu'à détruire, et les incantations de servitude inscrites sur leurs corps sont les seules choses qui les empêchent de se retourner contre leurs créateurs et de dévaster Nehekhar.

Nécrosphinx

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

**TYPE DE TROUPE:** Monstre.

**RÈGLES SPÉCIALES:** Amalgame Mort-vivant, Coup Fatal, Grande Cible, Morts-vivants de Nehekhar, Terreur, Vol.

**Décapitation:** Avant d'effectuer les jets pour toucher, résolvez une des Attaques du nécrosphinx à part, avec la capacité *Décapitation*. Celle-ci est résolue avec une Force de 10 et avec la règle spéciale *Coup Fatal Héroïque*.

**AMÉLIORATIONS:**

Un nécrosphinx peut avoir un Dard Venimeux (page 49).

# COLOSSES DE NÉCROLITHE

Dominant les légions squelettes de toute leur hauteur, les statues des vénérables héros et des rois d'antan marchent au combat. Personne ne peut arrêter ces géants de pierre que l'on appelle colosses de nécrolithe.

Dans les temps anciens, avant l'ascension de Settra et la fondation du Culte Mortuaire, il existait de nombreuses légendes mentionnant des êtres immenses qui arpentaient la terre. Certaines antiques tablettes à demi-oubliées expliquent qu'ils furent créés par les dieux de Nehekharra pour protéger le royaume contre les démons. Certains pensent donc que les plus anciens colosses de nécrolithe furent sculptés par les dieux eux-mêmes. Toutefois, à l'époque de l'ancienne Nehekharra, on en construisit d'innombrables exemplaires. Leur forme était taillée dans d'énormes blocs de pierre pour être sculptée directement sur les façades des pyramides et des falaises. Chaque nécropole de Nehekharra est surveillée par au moins une de ces figures imposantes. À l'extérieur des cités antiques, les colosses de nécrolithe sont les gardiens immobiles défendant l'entrée des vallées contre les monstres et les bandes de guerre en maraude.

Façonnés pour ressembler aux plus grands héros d'antan, les colosses de nécrolithe sont des créatures nobles et fières. Leur corps est recouvert de crânes, d'ossements et d'ornements funéraires. En fait, l'obsession de Nehekharra pour la mort et

l'immortalité était telle que certains colosses furent sculptés à l'image de squelettes géants. Sur le corps de ces amalgames étaient fixés des plastrons, des brassards et parfois de grands heaumes à cimier, tous finement décorés.

Les talents du clergé grandissant, il se consacra à lier les âmes des plus grands guerriers de Nehekharra à ces statues gigantesques, car personne ne pouvait vaincre de telles créations. Les incantations requises étaient très longues et très complexes, et nécessitaient les pouvoirs combinés de vingt prêtres lichés. La quantité de magie instillée dans les colosses de nécrolithe était telle qu'une fois les esprits enfermés dans ces structures imposantes, ils n'auraient plus besoin des incantations des prêtres lichés pour être éveillés. Ainsi, les colosses de nécrolithe réagissent immédiatement à la présence des intrus. Le sable et la poussière accumulés pendant leur garde s'écoulent tandis qu'ils sortent de leur immobilité pour se lancer à la poursuite des indésirables.

Un colosse de nécrolithe porte une armure et des armes traditionnelles, certes, mais d'une taille impressionnante : des arcs géants et des épées plus hautes qu'un troll. Un colosse de nécrolithe est un adversaire si puissant que ses armes peuvent trancher un chevalier en armure et son destrier caparaçonné en un seul coup. Au combat, les colosses de nécrolithe offrent un spectacle terrifiant. Le désert lui-même tremble sous l'impact de leurs pas lourds, qui retentissent comme un tambour de guerre annonçant un destin funeste. Impossibles à arrêter, ils foncent sur leurs ennemis, les foulent au pied et envoient voler leurs corps désarticulés dans toutes les directions.

## LA STATUAIRE DE GUERRE DE NEHEKHARA

*Les soldats d'élite des légions de Nehekharra n'étaient pas les seuls à être auréolés de gloire dans l'ancien temps. Les noms d'innombrables statues de guerre sont gravés sur les parois des tombeaux et des sarcophages.*

*Parmi ces créations de légende, on trouve les Géants d'Os de Bhagar, de magnifiques colosses de nécrolithe sculptés dans un marbre si pur qu'on ne pouvait le distinguer de l'ivoire. Lorsque les Géants d'Os prenaient part à une bataille, personne ne pouvait soutenir le choc de leur charge, pas même les plus grands héros. L'Armée d'Albatre de Qatar était encore plus crainte, car des bataillons entiers disparaissaient écrasés sous leurs rangs ivoirins. Ces ushabti combattaient avec autant de férocité que les dieux qu'ils représentaient et après la bataille, ils retournaient se placer dans les alcôves du Palais d'Opale, leurs bras encore poisseux du sang de leurs victimes.*

*D'autres amalgames étaient très célèbres eux aussi : les Sentinelles d'Émeraude de Lybaros, Le Sphinx d'Or du Roi Anubekh, le Crâne Gardien de la Vallée des Charniers, et la liste continue. Toutefois, toutes ces statues légendaires sont éclipsées par la taille et la majesté du Hiérosorpion de Khemri, taillé dans l'obsidienne la plus pure et forgé dans un bronze refroidi dans le sang. Cette création titanesque rôde dans le désert et traque tous ceux qui osent s'aventurer dans la Terre des Morts.*

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Colosse de Nécrolithe	6	3	2	6	6	5	1	4	8

**TYPE DE TROUPE :** Monstre.

**RÈGLES SPÉCIALES :** Amalgame Mort-vivant, Terreur, Flèches Aspique, Grande Cible, Morts-vivants de Nehekharra.

**Assaut Implacable :** Lorsqu'il charge, un colosse de nécrolithe peut effectuer une Attaque additionnelle pour chaque blessure non sauvegardée qu'il inflige. Notez que ces Attaques additionnelles bénéficient également de la règle *Assaut Implacable*, mais pas les attaques de *Piétinement Furieux*.

### ÉQUIPEMENT :

**Arc du Désert :** Seuls les colosses de nécrolithe peuvent porter ces arcs gigantesques tirant d'immenses traits qui déchirent les rangs ennemis.

Un arc du désert est une *baliste* avec le profil ci-dessous. L'attaque de tir peut être effectuée même si le colosse de nécrolithe s'est déplacé pendant le tour.

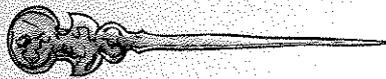
<b>Portée</b>	<b>Force</b>	<b>Règles Spéciales</b>
48 ps	6	<i>Blessures Multiples (1D3)</i>

Aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée contre les blessures causées par un arc du désert.

# HIÉROTITANS

Un hiérotitan est une immense statue animée dont le visage a été sculpté à l'image de l'un des dieux de la mort du panthéon de Nehekharra. Ces idoles irradient d'une sinistre aura de magie et certains prétendent avoir entendu le rire cruel des dieux alors qu'ils se tenaient près de l'une d'entre elles.

Les hiérotitans étaient construits pour être exposés dans les plus hautes chambres des pyramides des rois des tombes. Ils devaient agir comme des guides pour l'esprit des rois défunts, conduisant l'âme éternelle des monarques du monde mortel au Royaume des Âmes.



On ne reculait devant aucune dépense pour fabriquer ces gigantesques effigies incrustées d'or et de gemmes. Un hiérotitan porte dans une main un sceptre arborant le hiéroglyphe du dieu du soleil et éclairant le chemin du géant tandis qu'il traverse l'abysse qui sépare le monde réel et les Enfers. Cette lumière repousse les mauvais esprits qui se tapissent dans l'ombre et qui se nourrissent des âmes errant dans les limbes. L'autre main du hiérotitan tient une balance. La légende veut qu'elle serve à peser l'âme du roi, sous les yeux du dieu des Enfers, pour juger si le monarque est digne d'entrer dans le royaume des honorables défunts, ou s'il doit être jeté dans les puits de lave du Monde des Ténèbres. Ces deux artefacts sont gravés de puissantes incantations, car le destin de l'âme immortelle du roi repose sur eux. Au combat, le sceptre du hiérotitan peut irradier de la lumière du dieu du soleil, incinérant quiconque croise les rayons éblouissants. De même, le hiérotitan peut déchaîner le pouvoir contenu dans la balance, déchirant les âmes de ses ennemis et les arrachant hors de leurs corps.

La poitrine d'un hiérotitan renferme le corps momifié d'un ancien grand prêtre du Culte Mortuaire, passé de vie à trépas en tant que mortel, c'est-à-dire avant que leurs connaissances leur permettent d'arpenter éternellement les terres du sud. De leur vivant, ces prêtres étudiaient l'art de la communion avec les dieux. Ainsi, leur âme pouvait continuer de servir leur roi dans la mort comme ils l'avaient fait dans la vie. C'est l'esprit réceptif à la magie du prêtre défunt qui permet au hiérotitan de marcher dans deux mondes à la fois, agissant comme une passerelle entre les royaumes.

Le monde apparaît comme un rêve pour le hiérotitan. Leur seule présence sur le champ de bataille crée un lien direct entre le monde réel et le Royaume des Âmes, transportant les incantations des prêtres lichés jusqu'aux oreilles des dieux. Lorsqu'un hiérotitan approche, les rituels du Culte Mortuaire gagnent en puissance. Des régiments entiers de soldats ennemis sont aspirés par les sables grâce aux plus simples incantations, et une seule syllabe suffit à invoquer une invasion de criquets qui enveloppent et dévorent leurs victimes dans un froissement répugnant d'ailes et de mandibules.

	M	CG	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hiérotitan	6	3	0	6	6	5	1	3	8

**TYPE DE TROUPE:** Monstre.

**RÈGLES SPÉCIALES:** Amalgame Mort-vivant, Grande Cible, Morts-vivants de Nehekharra, Terreur.

**Siphon Mystique:** Les hiérotitans agissent comme des réservoirs magiques pour les prêtres lichés. Tout sorcier Mort-vivant de Nehekharra ami dans un rayon de 12 ps d'un ou plusieurs hiérotitans ajoute +1D3 au total de lancement de chaque sort qu'il essaie de lancer (jetez le dé à chaque fois).

**ÉQUIPEMENT:**

**Icône de Pra:** Une Icône de Pra éclaire la voie menant au Royaume des Âmes avec la lumière du dieu soleil lui-même.

Objet de Sort (niveau de puissance 3). Contient le sort *Regard Embrassé de Shem* (domaine de la Lumière).

**Balance d'Usirian:** Le dieu des Enfers juge les âmes de ceux qui posent les yeux sur sa balance.

Objet de Sort (niveau de puissance 4). Contient le sort *Buveur d'Esprit* (domaine de la Mort).

## LE CRATÈRE DE LA RÉSURRECTION

*La rivalité entre les Rois Imanotep de Mahrak et Ushtep de Rasetra était telle qu'ils menèrent leurs légions de morts-vivants dans le désert pour mettre un point final à un conflit que la mort elle-même n'était pas parvenue à solder.*

*Les deux armées s'affrontèrent dans un immense cratère creusé entre les deux cités, et les deux dirigeants se battirent en duel à l'ombre d'un hiérotitan à demi enterré. Les rois des tombes combattirent pendant des heures, leurs corps immortels ne pouvant pas se fatiguer, et le frisson de la bataille fit bientôt place à l'amertume. Les deux monarques belligérants exprimèrent leur frustration en blâmant et en insultant les dieux pour leur avoir infligé cette existence inepte. Or, le hiérotitan était un lien entre le plan mortel et le Royaume des Âmes. Ainsi, les dieux entendirent ces blasphèmes aussi clairement que s'ils avaient été prononcés devant eux, et grande fut leur colère.*

*Ils condamnèrent les rois des tombes rivaux à se livrer une guerre éternelle. Des milliers de guerriers squelettes continuent de se battre dans le vaste cratère, les chars se percutent et les ennemis sont jetés dans la poussière. Mais le volcan endormi n'en est pas moins saturé d'énergie magique, et à l'instant où un squelette est abattu, ses os brisés se réparent d'eux-mêmes et le guerrier se redresse, prêt à continuer le combat. Cette bataille fait rage depuis plus de trois mille ans et au centre du cratère, les deux rois sont emprisonnés dans un duel sans fin. On raconte qu'une centaine de hiérotitans sont venus encercler la caldera, et que les dieux observent le spectacle au travers des yeux des statues.*

# SETTRA L'IMPÉRISSE

## SEIGNEUR DE NEHEKHARA

Settra l'Impérissable, Roi des rois des tombes, est un chef impitoyable dont la soif de conquête n'a pas de limite. Le pouvoir de Settra dépasse de loin celui de n'importe quel autre roi des tombes, et sa volonté est si inflexible qu'il n'a pas besoin de retourner à son sarcophage pour se reposer. Au lieu de cela, il a choisi d'être le maître éveillé d'un empire mort. Il a atteint l'immortalité à laquelle il aspirait de son vivant, et les civilisations qui ont prospéré pendant son absence ressentent maintenant sa colère.

Settra va au combat sur son char magique, le Pschent de Nehekharra ceint majestueusement autour de sa tête et symbolisant son pouvoir. Settra est un guerrier talentueux et assoiffé de sang, fauchant sans merci les rangs des mortels qui se dressent devant lui de sa lame bénie.

Settra est le seul roi des tombes à connaître les secrets des prêtres lichés. Il comprend leur langage, mais n'est jamais parvenu à maîtriser totalement leurs arts magiques, à son grand-dam. Même s'il n'a jamais pardonné leurs mensonges aux membres du Culte Mortuaire, il a toujours besoin d'eux pour invoquer ses vassaux et entretenir son royaume. Toutefois, seul un prêtre liche stupide songerait à usurper le pouvoir du Roi de Khemri, car quiconque provoque la colère de Settra, prêtre liche ou autre, finit écartelé.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Gd
Settra l'Impérissable	4	7	3	6	5	4	3	5	10
Char des Dieux	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Monture Squelette	8	2	-	3	-	-	2	1	-

**TYPE DE TROUPE:** Infanterie (*Personnage Spécial; Roi des Tombes & Prêtre Liche*).

**MAGIE:** Settra l'Impérissable est un sorcier de Niveau 1. Il utilise les sorts du domaine de Nehekharra.

**RÈGLES SPÉCIALES:** **La Malédiction** (page 30), **Que ma Volonté soit Faite** (page 30), **Inflammable**, **Morts-vivants de Nehekharra**.

**Settra le Grand:** Si vous sélectionnez Settra l'Impérissable, il doit être le général de votre armée. La Présence Charismatique de Settra a une portée de 18 ps.

### OBJETS MAGIQUES:

**Pschent de Nehekharra:** Cette coiffe intègre plusieurs couronnes en une et permet à Settra de transmettre sa volonté d'airain à tous ceux qui l'entourent.

Objet Enchanté. La règle spéciale *Que ma Volonté soit Faite* de Settra l'Impérissable affecte toutes les unités amies de *Morts-vivants de Nehekharra* dans un rayon de 6 ps autour de lui, pas seulement celle qu'il a rejointe.

**Char des Dieux:** Les roues de cet élégant char béni des dieux de Nehekharra laissent derrière elles un sillon de flammes mystiques.

Objet Enchanté. Settra est monté sur un char doté de faux et tiré par quatre montures squelettes, dont le profil est noté ci-dessus. Les *Touches d'Impact* du Char des Dieux sont des attaques magiques avec la règle spéciale *Attaques Enflammées*. Le Char des Dieux a une sauvegarde d'armure de 4+.

**Scarabée d'Usirian:** Taillé à l'image d'un scarabée de Khepra, avec sa carapace en tête de mort, ce talisman entoure le porteur des énergies protectrices d'Usirian, le dieu des Enfers.

Talisman. Le Scarabée d'Usirian octroie à Settra l'Impérissable et au Char des Dieux une sauvegarde invulnérable de 4+ et la règle spéciale *Résistance à la Magie* (1).

**Lame Sacrée de Ptrra:** Cette arme vénérée fut bénie par Ptrra, le dieu du soleil. La lame chauffée à blanc, aussi ardente que le soleil du désert, enflamme l'air lui-même et flamboie avec un tel éclat que les ennemis de Settra sont éblouis.

Arme Magique. Les touches réalisées avec la Lame Sacrée de Ptrra ont la règle spéciale *Attaques Enflammées*. Aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée contre les blessures causées par cette arme. De plus, un personnage ou un monstre ayant perdu un PV ou plus à cause de cette arme subit une pénalité de -1 sur ses jets pour toucher (au tir comme au corps à corps) jusqu'à la fin de la partie.

# NÉKAPH L'ÉMISSAIRE

## HÉRAUT DE SETTRA

Nékaph est le champion élu de Settra, son héraut personnel et son serviteur le plus fidèle, loyal jusque dans la mort et au-delà. Lorsque Settra quitta le monde mortel, Nékaph fut le premier à se suicider, et sa dépouille fut enterrée à côté de celle de son seigneur. Et quand Settra l'Impérissable s'éveilla de son sommeil séculaire, le corps momifié de Nékaph se tenait déjà debout, prêt à accomplir la volonté de son roi et à punir ses ennemis.

Nékaph l'Émissaire n'est pas de sang noble. On murmure qu'il n'est même pas du sang de Nehekhar, et que ses parents appartenaient aux tribus barbares vivant au nord de la Grande Terre. Ainsi, lorsque Nékaph devint adulte et rejoignit les légions de Khemri, il n'était guère mieux considéré qu'une brute mal dégrossie. Malgré cet héritage, la force de Nékaph, ses faits d'armes et sa loyauté indéfectible demeuraient inégalés. Nékaph se distingua au combat à maintes reprises, et il fut intégré dans les rangs prestigieux des gardiens des tombes avant sa dix-huitième année. En l'espace de deux ans, Nékaph avait pris le commandement de la garde royale de Settra, qui ne tarda pas à le choisir en tant que héraut personnel, car il n'y avait pas de guerrier plus incorruptible dans tout Nehekhar. Settra afficha la confiance qu'il avait en son champion en lui offrant le Fléau de Crânes, un symbole incontestable du pouvoir de Settra, et une arme que le souverain de Khemri lui-même emporta à la bataille.



Réputé pour son physique puissant et son sens inébranlable du devoir, Nékaph était un guerrier si redoutable que même désarmé, il restait capable de briser le crâne de son adversaire. Bien que Nékaph l'Émissaire fût responsable de l'exécution de nombreux ennemis sur ordre de Settra, c'est lorsqu'il livrait des duels au nom de son roi qu'il exprimait tout son potentiel guerrier, car il combattait d'autant plus adroitement que l'honneur de son maître était en jeu – un enjeu bien plus important que sa propre vie. Nékaph détournait les coups de ses adversaires avec style avant de leur asséner le coup final. Il était non seulement un puissant guerrier, mais était également doté d'une grande intelligence. Cette qualité est essentielle pour tout héraut des tombes, car il doit pouvoir se rappeler de chacun des titres alambiqués de son seigneur. Et dans le cas de Settra, réciter la liste complète de ses qualités demandait à Nékaph environ deux heures.

De nos jours, Nékaph chevauche de cité en cité à la tête d'une des légions éternelles de Settra, comme il le faisait de son vivant. Une fois arrivé devant les portes de la cité ennemie, Nékaph fait halte et exige une audience auprès du souverain. Lorsque le roi renégat s'avance, l'Émissaire

de Settra s'adresse à lui et lui offre une dernière chance de se rendre. Bien que sa mâchoire décharnée ne s'ouvre pas, et qu'aucun son discernable ne sorte de sa bouche, l'ennemi apeuré de Nékaph perçoit une voix caverneuse résonner dans sa tête. C'est généralement à ce moment précis qu'il réalise quel destin funeste l'attend. S'il refuse de s'agenouiller devant la puissance de Settra, ou si encore plus stupidement, il choisit de s'en prendre directement à Nékaph et à sa légion, il doit alors affronter toute la colère de Khemri. En pointe de l'assaut, Nékaph réduit en miettes tous ceux qui passent à portée du Fléau de Crânes. Tandis que les cadavres ennemis s'entassent et que les légions de morts-vivants poursuivent leur avance implacable, les défenseurs comprennent la futilité de leur résistance, mais le Héraut de Settra ne montre aucune pitié. En effet, le temps des pourparlers et de la reddition est passé depuis longtemps, et la sédition ne mérite que la mort. À l'issue de la bataille, c'est un autre crâne de roi qui viendra orner le fléau magique de Nékaph.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nékaph l'Émissaire	4	5	3	4	4	2	3	3	8

**TYPE DE TROUPE:** Infanterie (*Personnage Spécial; Héraut des Tombes*).

**RÈGLES SPÉCIALES:** Serment de Sacrifice (page 32), Morts-vivants de Nehekhar, Coup Fatal, Inflammable.

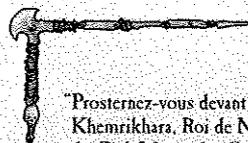
**Champion de Settra:** S'il le peut, Nékaph doit toujours lancer et accepter un défi. Lorsqu'il livre un défi, Nékaph gagne une sauvegarde invulnérable de 5+, et sa règle *Coup Fatal* prend effet sur un jet pour blesser de 5+.

**Héraut du Désespoir:** Les unités ennemies en contact socle à socle avec Nékaph lancent un dé de plus lorsqu'elles effectuent un test de *Peur* et ignorent le résultat le plus bas.

### OBJET MAGIQUE:

**Fléau de Crânes:** *Ce fléau a été assemblé à partir des crânes des rois vaincus, qui continuent de mordre leurs victimes.*

Arme Magique à deux mains. Les attaques effectuées avec le Fléau de Crânes sont résolues avec un bonus de +2 en Force lors du premier round de corps à corps. De plus, le Fléau de Crânes suit la règle spéciale *Blessures Multiples* (2).



"Prosternez-vous devant la puissance de Settra l'Impérissable, le Khemrikhar, Roi de Nehekhar, Seigneur de la Terre, Monarque du Ciel, Maître des Quatre Horizons, Puissant Lion du Désert Infini, Grand Aigle du Firmament, Empereur Majestueux des Sables Mouvants, Souverain Éternel des Légions de Khemri..."

*- Extrait du discours de Nékaph exigeant la reddition inconditionnelle de son ennemi.*

# GRANDE REINE KHALIDA

## ÉLUE DE LA DÉESSE ASPIC

Khalida Neferher, la Reine-Guerrière de Lybaras, était hautement respectée dans les royaumes de Nehekhara. Son intelligence et son courage étaient aussi légendaires que son sens aigu de l'honneur et de la justice. Pourtant, son règne connut une fin prématurée, lorsqu'elle fut fauchée à son apogée, et tout Nehekhara pleura son trépas.

Khalida fut tuée par sa cousine Neferata, Reine de Lahmia, lors d'une grande célébration, au cours d'un combat rituel. Neferata voulait la mort de Khalida, car la Reine-Guerrière nourrissait des soupçons de plus en plus inquiétants vis-à-vis de sa cousine. Khalida avait raison de s'inquiéter. Neferata avait tenté de recréer l'Élixir de Vie, et ce faisant, était devenue la première créature que le monde allait connaître sous le nom de vampires. Si Khalida n'était pas réduite au silence, le secret de la lahmiane allait être découvert. C'est ainsi que Neferata porta une accusation fallacieuse de trahison contre Khalida, et la Reine-Guerrière choisit de laver son honneur elle-même. Les deux femmes se combattirent sous les yeux effarés de la noblesse, leurs lames tournoyant dans une danse élégante et mortelle. Bien que Khalida fût une guerrière talentueuse, elle ne pouvait pas égaler la vitesse surnaturelle et la force impie de Neferata, et finit par recevoir un coup fatal. Comme Khalida agonisait, Neferata se mordit la langue et plaça sa bouche au-dessus de celle de sa cousine, laissant le sang vampirique couler dans la gorge de la Reine-Guerrière. Alors que la vie quittait son corps, Khalida savait que ce sang maudit se répandait dans ses veines. Désespérée, elle implora les dieux d'empêcher qu'elle subisse le même destin que Neferata. Asaph, la Déesse Aspic, entendit sa supplique et la purifia de la souillure vampirique, ce qui lui fit aussi rendre son dernier souffle. Ses suivants accablés de tristesse portèrent sa dépouille à Lybaras.

Khalida fut embaumée, son visage recouvert d'un magnifique masque mortuaire épousant parfaitement ses traits, et son corps inhumé dans un reliquaire spécialement conçu pour qu'il y repose en position assise. En temps de besoin, sa momie imprégnée du pouvoir d'Asaph se relève. Sa chair retrouve sa beauté d'antan, devenant aussi pâle et aussi dure que du marbre d'un blanc immaculé. Des mouvements gracieux la portent du trône aux lourdes portes du temple, qui s'ouvrent sur son ordre silencieux. Ses célèbres légions d'archers, ensevelies dans les fosses creusées sous le tombeau, se réveillent et marchent à nouveau aux côtés de leur Reine-Guerrière, apportant la mort à tous les intrus.

La Grande Reine Khalida est l'incarnation de la Déesse Aspic. Du venin coule dans ses veines et ses mouvements sont aussi rapides que ceux d'une vipère. Ce n'est que lorsque tous ses ennemis sont étendus morts à ses pieds qu'elle retourne à Lybaras et se rassied sur son trône. Toutefois, le sommeil de Khalida est troublé. Le cœur de la reine brûle d'une haine infinie pour ceux qui reçurent le don de Nagash, et n'aura de repos que lorsque le dernier vampire aura été détruit.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grande Reine Khalida	6	6	3	4	5	3	9	5	10

**TYPE DE TROUPE:** Infanterie (personnage spécial; *Roi des Tombes*).

**RÈGLES SPÉCIALES:** **Frappe Toujours en Premier**, **Haine** (Comtes Vampires), **La Malédiction** (page 30), **Morts-vivants de Nehekhara**, **Inflammable**, **Attaques Empoisonnées**.

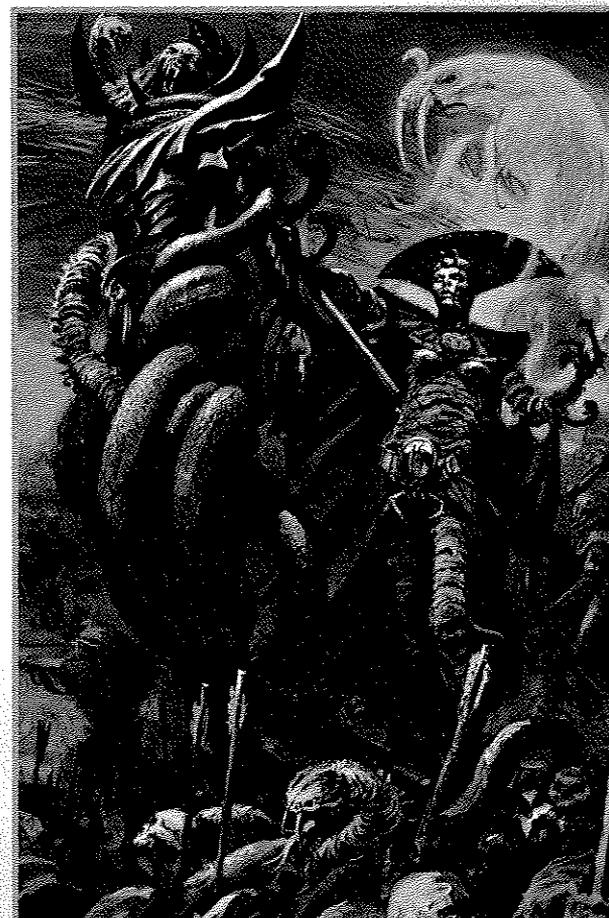
**Incarnation de la Déesse Aspic:** Le pouvoir de la déesse coule dans les veines de Khalida. Les *Attaques Empoisonnées* ne peuvent pas la blesser automatiquement et effectuent toujours normalement leurs jets pour blesser.

**Bénédiction du Serpent:** La Déesse Aspic favorise Khalida et ses suivants. Toute unité d'archers squelettes rejointe par Khalida remplace sa Capacité de Tir par celle de la Grande Reine. De plus, toutes les attaques de tirs effectuées par l'unité ont la règle spéciale *Attaques Empoisonnées*.

### OBJETS MAGIQUES:

**Sceptre Venin:** *La vipère qui orne le sceptre de Khalida se tortille et crache du venin comme si elle était vivante.*

Objet Cabalistique. Objet de Sort (niveau de puissance 5). Contient un **projectile magique** d'une portée de 24 ps. S'il est lancé avec succès, la cible subit 2D6 touches de Force 4.



# HAUT HIÉROPHANTE KHATEP

## SEIGNEUR LICHE DE KHEMRI

Khatép est le Haut Hiérophante de Khemri, le chef du conseil hiératique du Culte Mortuaire, et lui seul en connaît tous les secrets. Khatép est le plus âgé et le plus sage de tous les prêtres lichés, et fut le premier à s'affranchir de l'étreinte de la mort, sinon des ravages du temps. Aussi vieux que Nehekhará elle-même, il traîne sa silhouette voûtée comme s'il portait le poids des âges sur ses épaules.

Suite au déclenchement du Grand Rituel de Nagash, la guerre civile menaçait de détruire Nehekhará. Khatép prit sur lui de ramener l'ordre. Il brisa les sceaux de la Grande Pyramide de Khemri et réveilla le plus grand des rois des tombes, Settra. À la fin de la puissante incantation, Settra se releva et châtia quiconque se dressait face à lui. Tous s'agenouillèrent bientôt devant Settra, et même s'il pouvait s'asseoir à nouveau sur le trône de Khemri, grande était sa colère. Settra était surtout mécontent du Culte Mortuaire, persuadé que ses membres avaient fait courir de fausses rumeurs à propos de l'étendue de leur pouvoir. Dans sa fureur, il condamna Khatép à l'exil et lui interdit de poser le pied dans aucune des grandes cités, jusqu'à ce qu'il ait trouvé le moyen de tenir la promesse du Culte Mortuaire en ramenant l'âge d'or de Nehekhará. Ainsi, Khatép erre dans les déserts à la recherche des parchemins et des reliques qui lui permettront de rendre sa gloire d'antan à son cher royaume.

Khatép continue de parcourir la Terre des Morts, offrant son aide aux rois des tombes quand il le peut. Lorsque le Roi Dhekesh de Mahrak dut affronter les hommes-lézards, ses légions ne suffirent pas à dompter leur férocité. Les soldats reptiliens balayaient les rangs des squelettes et des statues de guerre, et Mahrak était sur le point d'être détruite. C'est alors qu'apparut dans un nuage de sables tourbillonnants une silhouette qui ne prononça qu'une seule syllabe, imposant le silence à tous les sorciers ennemis. L'être bossu leva ensuite son sceptre de cuivre, et les os brisés de milliers de guerriers squelettes tombés au combat furent réassemblés. Les hommes-lézards se retrouvèrent encerclés et en sous-nombre, et les sables furent bientôt recouverts de leur sang. Avant que le Roi Dhekesh puisse remercier son mystérieux bienfaiteur, il avait déjà disparu au milieu de la tempête de sable. Ce sauvetage, ainsi qu'une centaine d'autres légendes, est attribué au Haut Hiérophante Khatép, le Seigneur Liche de Khemri.



### OBJETS MAGIQUES:

**Sceptre Liche:** *Les noms des dieux et déesses de Nehekhará sont gravés sur cet antique bâton, conférant à Khatép la maîtrise de leurs pouvoirs magiques.*

Objet Cabalistique. Khatép peut déclarer qu'il utilise le Sceptre Liche immédiatement après avoir jeté les dés pour lancer un sort et relancer tous les dés de pouvoir utilisés, même si le résultat indique un pouvoir irrésistible. Khatép peut utiliser le Sceptre Liche une fois par tour.

**Parchemin de Malédiction:** *Ce parchemin maudit les sorciers maléfiques, en remplissant leur bouche de bousiers ou en remplaçant l'air dans leurs poumons par du sable brûlant.*

Objet Cabalistique. Une seule utilisation. Khatép peut lire ce parchemin au lieu de tenter de dissiper un sort ennemi qui vient d'être lancé. Celui-ci est lancé normalement, mais le lanceur doit effectuer immédiatement un test d'Endurance. Si le test est réussi, rien ne se passe. Si le test est raté, des insectes écœurants envahissent sa bouche et il ne peut lancer aucun sort jusqu'à la fin du tour. Sur un résultat de 6, le sorcier ennemi perd également 1D3 Points de Vie, sans aucune sauvegarde d'aucune sorte.

M CC CT F E PV I A Cd

Haut Hiérophante Khatép 4 3 3 3 4 3 2 1 9

### TYPE DE TROUPE:

Infanterie (*Personnage Spécial; Grand Prêtre Liche*).

**MAGIE:** Le Haut Hiérophante Khatép est un sorcier de Niveau 4. Il utilise les sorts du domaine de Nehekhará.

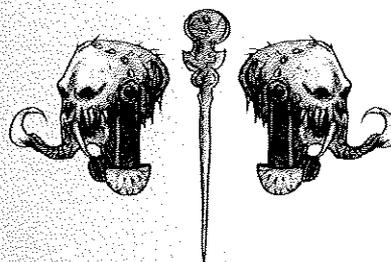
**RÈGLES SPÉCIALES: Morts-vivants de Nehekhará, Maître du Savoir** (domaine de Nehekhará).

**Haut Hiérophante de Khemri:** Si vous sélectionnez Khatép, il doit être le hiérophante de votre armée.

# ARKHAN LE NOIR

## LE ROI LICHE

Arkhan le Noir était le plus fidèle des serviteurs maléfiques de Nagash. Il aida à fomenter le coup d'état du grand nécromancien et fut le premier, après son maître, à boire l'Élixir de Vie. Il était l'étudiant en magie en noire le plus compétent parmi les élèves de Nagash, et il devint son vizir et son principal lieutenant. Arkhan mena les armées de Nagash contre ses ennemis et ne fut jamais vaincu. Toutefois, après une longue guerre, le nombre apparemment infini de soldats au service des rois des tombes força Nagash à battre en retraite. Arkhan mena alors une attaque suicide afin de couvrir la fuite de son seigneur. Pendant plus d'une heure, il parvint à retenir l'Armée des Sept Rois, multipliant les exploits martiaux et magiques. Le séide de Nagash finit par tomber, non pas sous les coups d'épée d'un héros, mais à cause de l'humble lance d'un soldat anonyme. Arkhan vit avec horreur la hampe jaillir de sa poitrine, sentant qu'elle lui avait transpercé le cœur. Son dernier souffle lui servit à lancer une terrible malédiction contre quiconque toucherait son cadavre, puis il s'effondra. En quelques secondes, des flammes de ténèbres consumèrent sa chair pour ne laisser qu'un squelette noirci. Tandis que les autres serviteurs de Nagash étaient décapités et leurs corps jetés dans un immense bûcher, personne ne se risqua à profaner la dépouille calcinée d'Arkhan, et l'on préféra la recouvrir soigneusement d'un tas de pierres.



Nagash n'oublia pas son lieutenant le plus capable, et lorsqu'il déclencha sa vengeance contre Nehekharu, Arkhan fut ressuscité en tant que Roi Liche, le premier des neuf Seigneurs Noirs de Nagash. Ces êtres corrompus étaient les capitaines de Nagash, apportant désespoir et destruction à ses ennemis. Même si Nagash finit par être tué, Arkhan le Noir, son loyal serviteur, survécut. Pendant d'innombrables générations, il déversa sa colère sur les terres des vivants, massacrant les habitants du monde, depuis les royaumes d'Arabie à l'ouest, à l'Empire naissant au nord. Toutefois, à l'instar de Nagash, Arkhan le Noir conservait par-dessus tout le même désir irrésistible de dominer Nehekharu, et il s'en retourna finalement sur la Terre des Morts. Depuis sa sinistre Tour Noire, il s'est taillé un puissant royaume. Les autres rois des tombes le tolèrent, car il peut parfois se révéler un allié au pouvoir très appréciable.

De tous les souverains de la Terre des Morts, le plus grand rival d'Arkhan reste Settra l'Impérissable. Les deux rois se sont affrontés une bonne dizaine de fois, et bien que l'armée d'Arkhan ne puisse rivaliser avec la puissance militaire de Settra, le Roi de Nehekharu n'a jamais pu passer outre les sorts de magie noire du Roi Liche. Leurs batailles s'achèvent

généralement sur une impasse, et Settra repart à Khemri après qu'Arkhan se soit incliné et lui ait juré loyauté. Celui-ci a toujours feint la servitude et comploté sans relâche pour précipiter le retour de Nagash. À cette fin, il a ratissé le globe en quête des objets magiques ayant appartenu au grand nécromancien, car ils contiennent toujours une fraction de son pouvoir. Arkhan le Noir porte le Sceptre de Nagash, qu'il a arraché aux griffes du vampire Mandregan, et plie grâce à lui les vents de magie à ses caprices. Cependant, son bien le plus précieux est le Liber Mortis, l'un des neuf Livres de Nagash, qui contient les secrets de la magie nécromantique. Arkhan le Noir finira bien un jour par ressusciter son sinistre maître, et ce jour-là, les rois des tombes seront détruits, et le monde se noiera dans un océan de cadavres et de mort.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Gd
Arkhan le Noir	4	4	3	5	5	3	3	3	9

### TYPE DE TROUPE: Infanterie

(Personnage Spécial; Grand Prêtre Liche & Roi des Tombes).

**MAGIE:** Arkhan est un sorcier de Niveau 4. Il utilise les sorts du domaine de la Mort, même s'il est le hiérophante de l'armée.

**RÈGLES SPÉCIALES:** La Malédiction (page 30), Morts-vivants de Nehekharu, Inflammable.

### OBJETS MAGIQUES:

**Lame Sépulchrale d'Arkhan:** La chair des victimes de cette lame maudite est réduite en cendres, ne laissant qu'un squelette décharné, soumis à la volonté d'Arkhan pour l'éternité.

Arme Magique. Chaque Point de Vie perdu au corps à corps par une unité ennemie à cause de cette arme permet à l'unité d'Arkhan de regagner un PV, comme décrit dans l'encart *Relever les Guerriers Tombés* (page 28).

**Sceptre de Nagash:** Ce sceptre fut créé par Nagash le Grand Nécromancien, afin de puiser dans les réserves de magie absorbées par la Pyramide Noire.

Objet Cabalistique. À la fin de la phase de Magie adverse, vous pouvez stocker jusqu'à trois dés de dissipation de votre réserve dans le Sceptre de Nagash. Au début de votre prochaine phase de Magie, ajoutez-les à votre réserve de dés de pouvoir. Si Arkhan le Noir est retiré comme perte avant votre phase de Magie, ces dés de pouvoir sont perdus.

**Liber Mortis:** Ce grimoire maudit est l'un des légendaires neuf Livres de Nagash, les ouvrages de magie nécromantique les plus exhaustifs.

Objet Cabalistique. Le Niveau de Sorcellerie d'Arkhan le Noir passe à 5 tant qu'il est en possession du Liber Mortis. Si ce livre vient à être détruit, Arkhan le Noir perd immédiatement un Niveau de Sorcellerie ainsi que l'un de ses sorts (déterminé aléatoirement).

# PRINCE APOPHAS

## LE SEIGNEUR SCARABÉE MAUDIT

Apophas était un prince dévoré par l'ambition qui désirait plus que tout monter sur le trône de Numas. Une nuit, il coupa la gorge de tous les membres de la lignée royale pendant leur sommeil et se proclama roi. Cependant, le peuple de Numas se rebella contre lui. Les fidèles du roi assassiné pénétrèrent dans la salle du trône et entraînent l'usurpateur jusqu'au temple afin de le juger. À Nehekhara, le crime le plus terrible était celui de régicide. Ceux qui tentaient de s'emparer du trône de la sorte se voyaient refuser le privilège de la momification, et leurs os étaient jetés aux charognards du désert. Ne pouvant accéder au Royaume des Âmes, ils étaient au mieux confinés dans les profondeurs labyrinthiques du Monde des Ténèbres, et au pire, dans le néant absolu. Les crimes d'Apophas exigeaient un châtement encore plus sévère. Il fut enfermé vivant dans un sarcophage rempli de scarabées mangeurs d'hommes. On raconte que ses cris d'agonie s'entendirent au-delà des murs du temple, mais lorsqu'on ouvrit le couvercle, il ne restait aucune trace des insectes. Le cénotaphe ne contenait plus qu'un crâne parfaitement récuré, sur lequel les prêtres gravèrent un hiéroglyphe de malédiction éternelle destiné à l'âme d'Apophas, avant de le jeter au milieu du désert.

Après sa mort, l'âme d'Apophas fut réclamée par Usirian, le dieu des Enfers, afin de la tourmenter pour l'éternité à cause de ses crimes. Toutefois, étant de noble extraction, Apophas était autorisé à marchander avec Usirian, lui promettant qu'en échange de sa libération, il ramènerait au dieu une âme identique à la sienne pour prendre sa place. Usirian accepta, et Apophas ressuscita en tant que Seigneur Scarabée Maudit.

Apophas se manifeste sous la forme d'une nuée de coléoptères surgissant du sol et formant peu à peu une silhouette noire. Apophas n'est pas un cadavre ranimé, mais un revenant du désert dont le corps se compose de milliers de scarabées grouillants. Au sommet de cette masse toujours en mouvement, son crâne scrute le monde à la recherche de sa victime, l'âme qui lui permettra de racheter sa liberté. Sa main tient la même lame qui lui servit à égorger sa famille, dont le sang continue de ruisseler.

Les scarabées formant le corps d'Apophas peuvent traverser les terrains les plus impraticables sans être ralentis une seconde. Ils peuvent même exploser dans un nuage d'ailes chitineuses, survoler le champ de bataille et se reformer en un simulacre d'homme. Apophas balaye ceux qui se tiennent entre sa proie et lui, et lorsque sa mâchoire s'ouvre, une vague d'insectes jaillit pour noyer ses ennemis. Peu importe la puissance des coups assénés à son horrible forme, les insectes pullulent et referment les plaies ouvertes ou font repousser les membres sectionnés. Apophas est absolument implacable, et n'a de cesse que lorsque sa victime est étendue morte à ses pieds.

Apophas enferme alors l'esprit de sa cible dans une prison mystique, avant de retourner dans les profondeurs des Enfers. L'âme est alors placée sur une balance et comparée à l'esprit maudit d'Apophas. Mais en vérité, deux âmes ne sont jamais égales, et la balance n'atteint jamais l'équilibre. Ainsi, Apophas s'est lui-même condamné à arpenter la terre pour l'éternité.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prince Apophas	4	4	3	4	3	4	1	5	8

**TYPE DE TROUPE:** Infanterie (*Personnage Spécial; Prince des Tombes*).

**RÈGLES SPÉCIALES:** Enfouis sous les Sables, Morts-vivants de Nehekhara, Guide, Régénération, Terreur, Vol.

**Revenant du Désert:** Le Prince Apophas ne peut rejoindre aucune unité et ne peut pas être le général de votre armée.

**Le Prince Scarabée:** Les scarabées grouillants qui forment le corps d'Apophas lui confèrent une attaque de *Souffle* de F2. De plus, si Apophas est détruit (quelle que soit la méthode), toutes les unités ennemies situées dans un rayon de 2D6 ps de sa figurine subissent immédiatement 2D6 touches de F2, réparties comme pour un tir, avant qu'il soit retiré du jeu.

**Faucheur d'Âme:** Dès que le Prince Apophas entre en jeu, sélectionnez un personnage ennemi présent sur le champ de bataille, dont l'âme a été désignée par le dieu des Enfers. Apophas relance tous ses jets pour toucher et pour blesser ratés contre ce personnage.



# RAMHOTEP LE VISIONNAIRE

## NÉCROTECTE DE QUATAR

Ramhotep le Visionnaire fut peut-être le plus grand nécrotecte de l'histoire. Personne ne pouvait égaler son art, et on dit de ses statues de la Vallée des Rois qu'elles étaient si vivantes que les souverains de Nehekharra croyaient que les dieux étaient revenus dans le monde mortel. C'est lui qui conçut la Grande Nécropole de Rasetra, les Monuments de la Mort Éternelle de Zandri, les Monolithes des Grandes Plaines et bien d'autres merveilles architecturales. Toutefois, Ramhotep ne signa aucune de ces œuvres majeures qui, en vertu de la coutume, étaient autant d'arrêts de mort pour leur concepteur.

En effet, on engageait les meilleurs artisans de l'ancienne Nehekharra pour bâtir des tombeaux grandioses et une fois leur travail achevé, on attendait d'eux qu'il commette un suicide rituel. Ramhotep était horrifié à cette pensée, car cela priverait le monde de ses magnifiques créations à venir. Il entreprit donc de manipuler les plus arrogants nécrotectes de l'époque pour prendre sa place. Ramhotep se fit passer pour un étudiant passionné auprès du célèbre Ramakat le Créatif, pour un disciple d'Emrah l'Artisan, et pour l'assistant d'une douzaine d'autres architectes de légende. Ces grands artisans étaient ensuite atteints d'une inexplicable dépendance au lotus de sang, la stupeur extatique du toxicomane étant très pratique pour Ramhotep, qui pouvait alors sculpter un masque à leur image, dont la perfection était telle qu'on ne voyait aucune différence avec l'original. C'est ainsi qu'il supervisa la construction de nombreux édifices en assumant l'identité d'autres nécrotectes. Lorsque le projet arrivait à son terme, Ramhotep s'éclipsait : c'était un nécrotecte très confus qui était sacrifié et inhumé à sa place, et lorsqu'il protestait, ses cris étaient mis sur le compte de la folie de l'artiste.

De son vivant, Ramhotep était consumé par une frénésie de création et de construction. Peu importait la vitesse d'exécution de ses serviteurs, ce n'était jamais assez rapide pour lui, car son attention était toujours accaparée par un projet encore plus grandiose. Toutefois, son ambition ne pouvait se contenter d'une vie d'homme, et tandis qu'il glissait dans la vieillesse, il comprit qu'il ne pourrait achever son travail que si on lui accordait les honneurs de la momification. Ainsi, après plusieurs décennies d'un anonymat soigneusement préservé, Ramhotep tomba le masque et accepta de bâtir un monument qui rivaliserait avec la majesté de la Grande Pyramide de Khemri. Des milliers d'ouvriers trimèrent et moururent sous le soleil du désert pour construire le Sépulcre des Cieux de Quatar. Personne n'osait réduire la cadence en sa présence, car Ramhotep était prompt à faire claquer le fouet et à infliger un cruel châtement à quiconque mettait son art en péril. Au cours de ses derniers jours, avant que la dernière pierre soit mise en place, Ramhotep sculpta son masque de mort et se prépara pour ses funérailles. Le Roi de Quatar était enchanté par son tombeau et récompensa Ramhotep avec une cérémonie funèbre des plus raffinées. Le corps de l'artisan reposa pendant les siècles suivants à l'intérieur de son merveilleux édifice.

Rares furent les œuvres de Ramhotep à traverser les âges indemnes. La moitié de ses créations furent oubliées et recouvertes par les sables, et celles toujours visibles ont subi l'érosion du temps, des tempêtes de sable et de la guerre.

Lorsqu'il émergea de son long sommeil, Ramhotep en fut scandalisé et se mit tout de suite en devoir de les dégager et les restaurer. Ses talents n'ont rien perdu avec sa mort : les statues qui bénéficient de ses attentions retrouvent leur splendeur d'antan et marchent à la bataille comme si elles venaient d'être sculptées. Ramhotep travaille sans relâche à la restauration de ses chefs-d'œuvre, et la ressemblance entre ces effigies et les dieux qu'elles représentent est telle qu'elles jouissent de la faveur et de la protection du panthéon au combat. Avec son armée d'amalgames ambulants, Ramhotep a la ferme intention de raser les cités responsables de la profanation de ses œuvres, de massacrer leurs frustes habitants et de bâtir le plus grand monument jamais construit : un immense mausolée édifié avec les os de ses ennemis. Celui qui ose se dresser sur son chemin tête de son terrible fouet tandis qu'il libère sa frustration sur l'inculte.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ramhotep le Visionnaire	4	3	3	4	4	2	3	2	7

**TYPE DE TROUPE :** Infanterie (*Personnage Spécial* ; *Nécrotecte*).

**RÈGLES SPÉCIALES :** **Colère du Créateur** (page 33), **Tailleur de Pierre** (page 33), **Inflammable**, **Frénésie**, **Haine**, **Morts-vivants de Nehekharra**.

**Ferveur Enfiévrée :** Ramhotep confère la règle spéciale *Frénésie* à l'unité qui l'accompagne. S'il quitte l'unité, ou s'il est tué, l'unité perd immédiatement sa *Frénésie*.

**Maître Artisan :** Au début de la partie, sélectionnez aléatoirement une unité ayant la règle *Amalgame Mort-vivant*. Tous les *Amalgames Mort-vivants* de cette unité ont été restaurés et embellis par Ramhotep, et relancent toutes leurs sauvegardes d'armure ratées jusqu'à la fin de la bataille.

### LA VENGEANCE DE RAMHOTEP

Lorsqu'une armée du Reikland envahit Quatar au cours de l'année impériale 2141, des dizaines d'ouvrages de Ramhotep furent endommagés lorsque les soldats pillèrent les tombes de la cité. Comme si ces profanations ne suffisaient pas, le tank à vapeur Délivrance défonça le Mur de Terre Cuite de Ramhotep. Le nécrotecte entra alors dans une colère noire et jura de se venger. Ramhotep travailla pendant plus d'un siècle à la restauration de son Armée de Marbre, une terrifiante horde composée de centaines d'amalgames gigantesques. La soif de vengeance de l'architecte dément était telle qu'en échange de huit sphinx de guerre de jade, il s'assura l'aide d'Arkhan le Noir, qui invoqua un immense pont d'os au-dessus des Montagnes Noires. Les statues de Ramhotep marchèrent sur l'Empire, et les villes d'Ubersreik et de Grünburg furent totalement détruites, malgré le fait que tous les soldats impliqués dans la destruction des précieux chefs-d'œuvre du nécrotecte fussent morts depuis au moins 170 ans.



L  
A  
n  
S  
u  
L  
d  
—  
1  
de  
de  
ân  
S  
co  
C  
la  
E  
de  
d'  
al  
—  
2  
to  
M  
gu  
S  
sa  
ph  
po  
N  
—  
3  
lin  
alo  
g  
S  
d'  
de  
Att  
éq  
cib  
bén  
de  
Le  
uni  
24

# LE DOMAINE DE NEHEKHARA

## Tourment Éternel (Attribut de domaine)

À chaque fois qu'un sorcier lance avec succès un sort d'**amélioration** de ce domaine sur une unité amie de Morts-vivants de Nehekhar, celle-ci recouvre tout de suite 1D3+1 PV perdus précédemment comme le décrit l'encadré "Relever les Guerriers Tombés" page 28. Les unités suivant la règle spéciale *Amalgame Mort-vivant* ne peuvent recouvrer ainsi qu'un seul PV par phase de Magie.

### Incantation du Vent du Désert de Khsar (Sort Primaire)

8+ pour lancer

*En appelant aux pouvoirs de Khsar, dieux des vents du désert, le prêtre liche invoque une tempête de sable qui enveloppe les guerriers immortels de Nehekhar et les transporte à travers le champ de bataille.*

Sort d'**amélioration** affectant toutes les unités amies de Morts-vivants de Nehekhar non engagées dans un rayon de 12 ps. Ces unités peuvent immédiatement effectuer un mouvement normal comme s'il s'agissait de la sous-phase des autres mouvements. Le sorcier peut étendre la portée du sort à 24 ps, la valeur de lancement passe alors à 16+. Aucune unité ne peut se déplacer plus d'une fois par tour grâce à ce sort, bien qu'elles puissent bénéficier plusieurs fois de l'attribut de domaine Tourment Éternel.

### 1. Incantation des Lames Maudites de Djaf 7+ pour lancer

*Lorsque le prêtre liche prononce cet antique mantra, les armes des guerriers de Nehekhar sont imprégnées de l'essence de Djaf, dieu de la mort à tête de chacal, qui désire plus que tout se repaître des âmes des vivants.*

Sort d'**amélioration** ayant une portée de 12 ps. Les attaques au corps à corps de l'unité ciblée bénéficient de la règle spéciale *Coup Fatal* jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur. Si la cible bénéficie déjà de la règle *Coup Fatal* ou *Coup Fatal Héroïque*, celles-ci fonctionneront sur tout jet pour blesser donnant 5 ou 6 tant que le sort est actif. Le sorcier peut choisir d'étendre la portée du sort à 24 ps, la valeur de lancement passe alors à 16+.

### 2. Incantation de Protection de Neru 9+ pour lancer

*Lorsque le prêtre liche prononce cette bénédiction, ses ennemis voient les coups de leurs armes dévier mystérieusement tandis que Neru, femme de Ptra et déesse de la protection, accorde sa faveur aux guerriers de Nehekhar pour les soustraire aux démons de l'obscurité.*

Sort d'**amélioration**. Portée 12 ps. L'unité ciblée bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 5+ jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur. Le sorcier peut décider d'étendre la portée du sort à toutes les unités amies de morts-vivants de Nehekhar à 12 ps, la valeur de lancement passe alors à 18+.

### 3. Incantation du Juste Châtiment de Ptra 9+ pour lancer

*Lorsque sont lus les versets de cette incantation, une vive lumière émane des orbites vides des morts-vivants de Nehekhar alors que Ptra gratifie ces guerriers de la vitesse et de la fureur afin de terrasser leurs ennemis en son nom.*

Sort d'**amélioration** ayant une portée de 12 ps. La valeur d'Attaques de l'unité ciblée est augmentée de 1 jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur (y compris les Attaques des montures, des servants de machine de guerre, des équipages de chars ou de monstre, etc.). En outre, si l'unité ciblée est armée d'un arc ou d'un arc d'ushabti, elle gagne le bénéfice de la règle *Tir Multiple (2)* jusqu'au début de la phase de Magie du lanceur.

Le sorcier peut choisir d'étendre la portée du sort à toutes les unités amies de morts-vivants de Nehekhar dans un rayon de 24 ps, la valeur de lancement passe alors à 18+.

### 4. Incantation de Vengeance d'Usirian 10+ pour lancer

*Le prêtre liche invoque des mains squelettiques qui surgissent du sol et agrippent ses ennemis pour les amener devant le dieu des Enfers.*

Sort de **malédiction** ayant une portée de 18 ps. L'unité ciblée souffre d'un malus de -1D3 à son Mouvement (jusqu'à un minimum de 1) et traite tous les terrains (même découverts) comme des terrains dangereux. Elle doit effectuer le test associé à chacun de ses mouvements (charges, fuites, poursuites et mouvements obligatoires compris) jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur. Le sorcier peut choisir d'étendre la portée du sort à 36 ps, la valeur de lancement passe alors à 13+.

### 5. Incantation de Dessèchement d'Usekhp 11+ pour lancer

*À chaque syllabe de l'incantation de dessèchement, le prêtre liche aspire l'eau hors du corps de ses ennemis, sapant leur vitalité.*

Sort de **malédiction** ayant une portée de 24 ps. L'unité ciblée souffre d'un malus de -1 en Force et en Endurance (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à la prochaine phase de Magie du lanceur. Le sorcier peut choisir de réduire la Force et l'Endurance de la cible d'1D3 (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'au début de sa prochaine phase de Magie, la valeur de lancement du sort passe alors à 22+.

### 6. Incantation de Tempête de Crânes de Sakhmet 15+ pour lancer

*Un tourbillon de crânes apparaît sur le champ de bataille avant de tout dévorer sur son passage au nom de la déesse Sakhmet.*

Reste en jeu. **Vortex magique** utilisant le petit gabarit circulaire. Une fois le gabarit placé, le lanceur indique la direction dans laquelle se déplace la tempête de crânes. La distance de déplacement est déterminée en lançant un dé d'artillerie et en multipliant le résultat par le niveau de magie du lanceur. Si ce résultat est un incident de tir, centrez le gabarit sur le lanceur, et déplacez-le dans une direction aléatoire d'une distance égale à son niveau de magie (Si le dé de déviation donne un Hit, ne déplacez pas le gabarit). Toute figurine touchée par le gabarit au cours de son déplacement subit une touche de Force 4. Lors des tours suivants, la *Tempête de Crânes* se déplace dans une direction aléatoire d'une distance égale au résultat du jet d'un dé d'artillerie (si un incident de tir est obtenu, la *Tempête de Crânes* se dissipe et est retirée du jeu). Le sorcier peut amplifier la puissance de la *Tempête de Crânes* pour qu'elle utilise le grand gabarit, la valeur de lancement du sort passe alors à 25+.

# LES TRÉSORS DES NÉCROPOLES

Les pages suivantes présentent les objets magiques réservés aux armées des rois des tombes, lesquels peuvent être sélectionnés en plus des objets magiques décrits dans le livre de règles de Warhammer.

## DESTRUCTEUR D'ÉTERNITÉ

80 points

Arme Magique

*Assoiffé de sang, le Roi Nekhesh fut le premier à manier au combat cette immense arme ornementée, tranchant têtes et membres à chacun de ses coups. Ensorcelée par de puissantes incantations, sa lame est plus tranchante qu'un rasoir et découpe armure, chair et os avec la même aisance. Pire encore, il est dit de cette arme qu'elle détruit l'âme de ses victimes, les privant de tout espoir de vie dans l'au-delà. Le destructeur d'éternité était très redouté dans l'ancienne Nehekharu, car périr par cette lame était considéré comme un destin bien plus tragique que la mort elle-même.*

Roi des Tombes à pied uniquement. Les attaques portées avec le Destructeur d'Éternité sont résolues avec un bonus de +2 en Force et suivent la règle spéciale *Coup Fatal Héroïque*. Le porteur peut choisir d'échanger toutes ses Attaques contre une "attaque circulaire", qui inflige 1 touche automatique à tout ennemi en contact socle à socle avec le porteur (toujours avec +2 en Force et *Coup Fatal Héroïque*). Si parmi les cibles se trouve un personnage sur char ou sur monstre, alors monture et cavalier subiront 1 touche automatique. Lors d'un défi, seules les figurines impliquées comptent comme étant au contact du roi des tombes.



## LAME D'ANTARHAK

50 points

Arme Magique

*Forgée pour le Prince des Tombes Antarhak, cette arme draine l'énergie vitale de ceux qu'elle pourfend pour la transmettre à son porteur. Le corps de ceux qui sont blessés par cette lame maudite se fane en quelques secondes comme si des décennies s'étaient écoulées, les adversaires les mieux bâtis étant réduits à vue d'œil à des enveloppes décharnées. Si la vigueur de la victime lui est dérobée, le porteur de la lame voit alors un semblant de jeunesse adoucir ses traits ravagés par des siècles de non-vie.*

Pour chaque blessure non sauvegardée infligée par la lame d'Antarhak, son porteur regagne immédiatement 1PV perdu précédemment. Si le porteur est déjà à son nombre de PV de départ lorsque cela se produit, il gagne le bénéfice de la règle *Régénération* jusqu'à la fin du prochain tour de joueur.

## MASQUE MORTUAIRE DE KHARNUT

60 points

Objet Enchanté

*Selon les croyances de Nehekharu, les dieux confèrent à chaque roi un corps d'or dans l'au-delà. Ainsi, lorsque le Prince Kharnut se réveilla de son sommeil éternel, il fut horrifié par son visage décharné et demanda au Culte Mortuaire de lui façonner un masque d'or. Malheureusement, lorsque le masque fut scellé autour de sa tête, une goutte d'or fondu tomba sur le corps embaumé de Kharnut et le consuma aussitôt. L'esprit du prince ne fut pas détruit mais lié à son masque mortuaire. L'amertume de la mort émane du masque et étreint le cœur de tous ceux qui osent le regarder.*

Le porteur de ce masque cause la Terreur. De plus, les unités ennemies dans un rayon de 6 ps autour du porteur ne peuvent pas bénéficier de la *Présence Charismatique* de leur général ou de la règle spéciale *Tenez vos Rangs* conférée par le porteur de leur grande bannière.

## CAPE DES DUNES

50 points

Objet Enchanté

*On dit que cette cape légendaire fut créée par Khsar le Sans Visage, dieu du désert, qui prit la forme élémentaire du vent. La Cape des Dunes est emplie de la magie du désert, et rend son porteur capable de se transformer en une tornade de sable. Lorsque le porteur de la cape se déplace à travers le désert, il est suivi par des tourbillons de sables qui lacèrent les chairs.*

Personnage à pied seulement. Le porteur de la cape des dunes suit la règle spéciale *Vol*. De plus, si le porteur se déplace au-dessus d'un ennemi non-engagé durant la sous-phase des autres mouvements, cette unité ennemie subit immédiatement 2D6 touches de Force 2, résolues comme des tirs. Le porteur peut se déplacer au-dessus de plusieurs unités durant le même tour, et inflige des touches à chaque unité survolée. Une même unité ne peut être affectée qu'une fois par tour.

## TABLETTES INCANTATOIRES DE NEFERRA

50 points

### Objet Cabalistique

*Neferra, Haute Prêtresse du roi Khutef, consigna tout le savoir accumulé au cours de sa vie dans huit tablettes pour qu'il ne tombe jamais dans l'oubli. L'encre utilisée pour inscrire les hiéroglyphes fut mélangée au sang d'esclaves sacrifiés, chaque goutte ayant été bénie une à une au cours d'un rituel long d'une semaine. Les parchemins contenus dans chaque tablette nécessitèrent une décennie de travail, mais la puissance qu'ils renferment peut transformer la moindre incantation en un ouragan inexorable de puissance brute. Neferra redouta tant de voir un rival s'emparer de ses tablettes sacrées qu'elle y inscrivit des malédictions punissant tout usage illicite.*

Une seule utilisation. Un sorcier peut déclarer qu'il utilise les Tablettes Incantatoires de Neferra immédiatement avant de lancer un sort. Il ajoute alors un nombre de dés bonus égal à son niveau de magie à ses dés de pouvoir (vous devez toujours utiliser au moins 1 dé de pouvoir de votre réserve). Les dés bonus ne comptent pas comme dés de pouvoir. Cependant, tout double obtenu en lançant un sort avec leur aide engendre un pouvoir irrésistible et provoque un fiasco.

## CANOPE D'ENKHIL

25 points

### Objet Cabalistique

*Ce vase en terre cuite renferme le cœur du Haut Prêtre Enkhil, qui fut extrait de son corps lorsque celui-ci fut embaumé et inhumé dans la grande nécropole de Mahrak. Enkhil était un être puissant mais dominé par la jalousie et son essence immortelle est contenue dans ce cœur ratatiné depuis ce jour. Lorsque son couvercle à tête de vautour est ouvert, le canope aspire les volutes d'énergie magique présentes dans l'air. La Canope d'Enkhil est très prisée, car en plus de contrer les sorts adverses, elle amplifie la puissance des incantations du prêtre liche qui l'utilise.*

Objet de sort (Niveau de Puissance 3). Si le sort est lancé avec succès, lancez 1D6 pour chaque sort "restant en jeu" encore actif: il est dissipé sur un 2+. Pour chaque sort dissipé de la sorte, ajoutez 1D3 dés de pouvoir à votre réserve.

## BANNIÈRE DES LÉGIONS IMMORTElLES

50 points

### Bannière Magique

*Cet étendard somptueux fut autrefois brandi par la Légion Chacal du roi Lahmizzar, l'élite des gardiens des tombes de Quatar. Chacun de ses guerriers prêta serment de dévotion à son roi sous cette icône révéérée en s'incisant la main avant d'enduire de son sang l'effigie de Djaf, le dieu des morts à tête de chacal, placée en haut de sa hampe. Les esprits des légionnaires de Lahmizzar habitent depuis lors cette icône, et lorsque la Bannière des Légions Immortelles est portée à la bataille, ils restaurent les guerriers tombés et s'incarnent dans leur corps pour continuer le combat et respecter leur serment.*

Objet de sort (Niveau de Puissance 5). Cette bannière contient un sort d'amélioration qui ne peut être utilisé que sur l'unité de son porteur. Si le sort est lancé avec succès l'unité recouvre immédiatement 1D6+2 PV, comme décrit dans l'encadré "relever les guerriers tombés" en page 28.



## BANNIÈRE DES MORTS ENSEVELIS

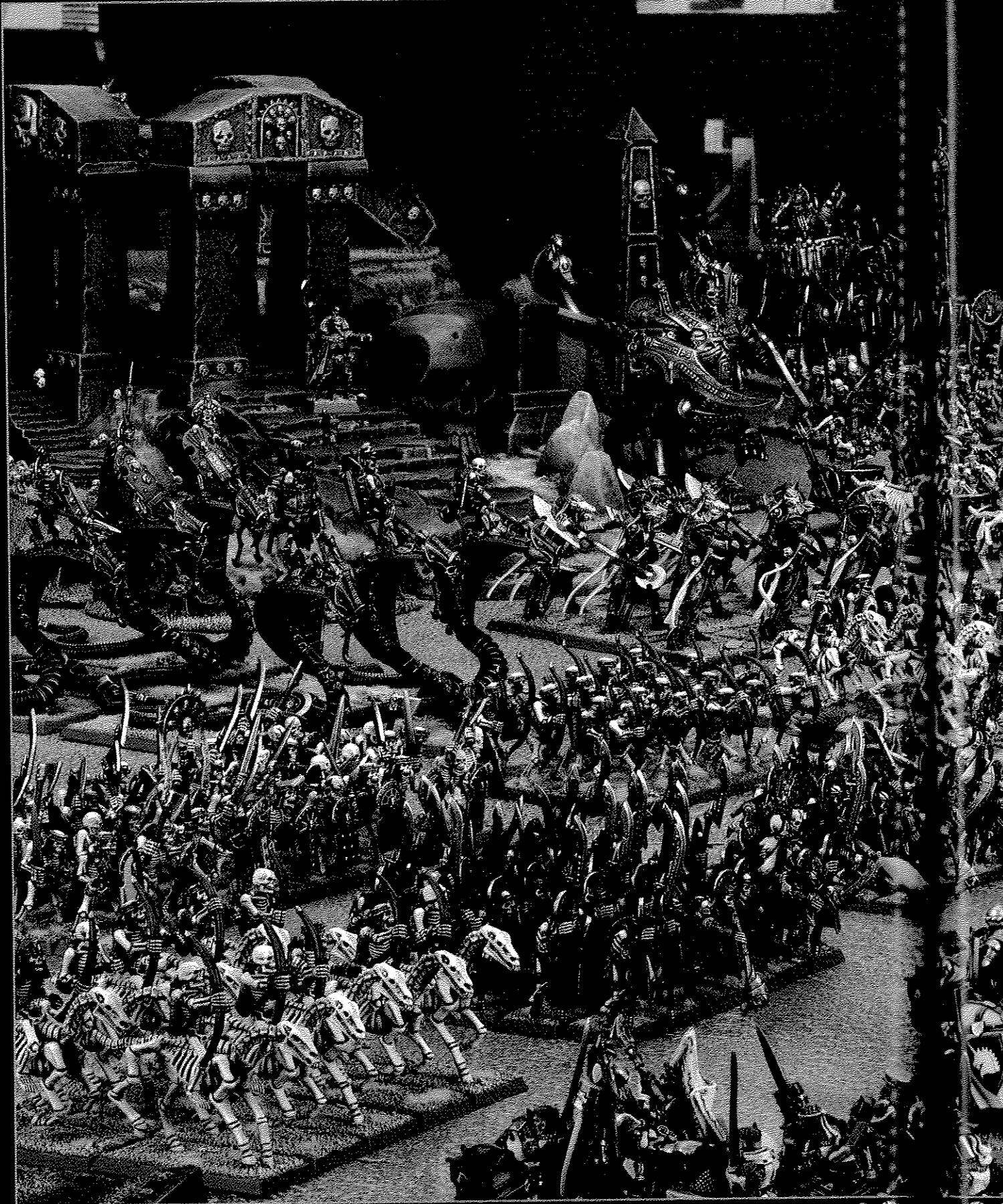
90 points

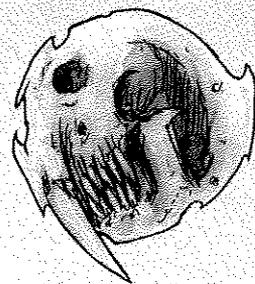
### Bannière Magique

*La Bannière des Morts Ensevelis a le pouvoir d'invoquer les esprits de l'un des régiments de la légendaire Légion Faucon, l'armée d'élite qui protégea Settra de son vivant. De puissantes incantations relient les esprits de ces guerriers à la bannière et ils quitteront leur place d'honneur dans le Monde des Ténèbres à son appel. Celle-ci a le pouvoir de lier ces âmes aux restes squelettiques de combattants depuis longtemps ensevelis sous les sables. Ainsi, répondant à un ordre muet, des guerriers squelettes émergent de la surface du désert en rangs parfaits, ou bien des dunes jaillissent des auriges qui, des millénaires après leur trépas, lancent à nouveau leurs chars à l'assaut pour la gloire de Nehekhara.*

Désignez l'une de vos unités d'infanterie, de cavalerie ou de chars suivant la règle *Morts-vivants de Nehekhara* qui n'a pas encore été déployée et dont la bannière n'excède pas 150 points. Cette unité gagne le bénéfice de la règle *Enfouis sous les Sables* (voir page 29). Lorsque cette unité arrive en jeu, vous devez placer leur marqueur *Enfouis sous les Sables* dans un rayon de 12 ps de la Bannière des Morts Ensevelis. Si le porteur de cette bannière est détruit avant l'arrivée de l'unité enfouie, celle-ci est détruite et retirée comme perte.

De plus, chaque unité bénéficiant de la règle spéciale *Enfouis sous les Sables* tente d'entrer en jeu alors que son marqueur est dans un rayon de 12 ps de la Bannière des Morts Ensevelis (y compris l'unité désignée) peut relancer le dé de déviation et le dé d'artillerie lorsqu'elle jaillit du sol. Vous devez dans ce cas relancer les deux dés ou aucun des deux.





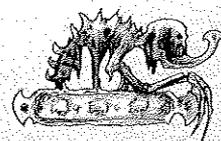
## LES MORTS SE LÈVENT

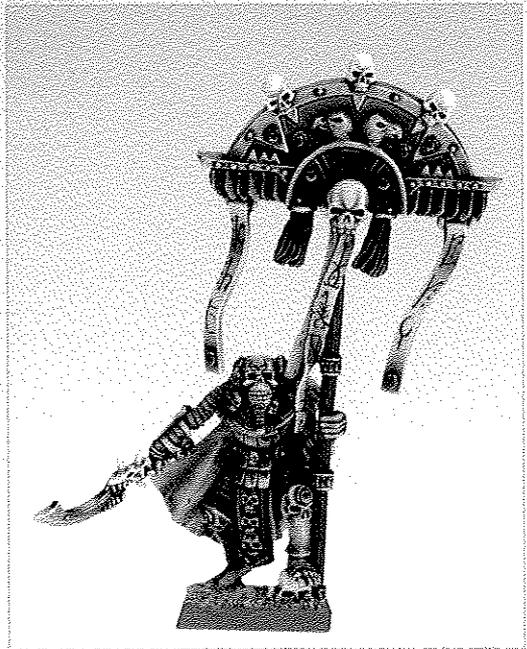
Une armée bien peinte alignée sur le champ de bataille est une vision admirable pour n'importe quel joueur de Warhammer.

Ceux qui désirent collectionner une armée de Rois des Tombes ou agrandir une collection existante ont des milliers de possibilités qui s'offrent à eux.

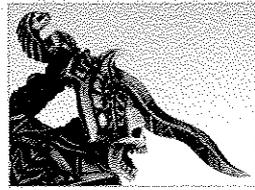
Un roi des tombes peut en effet compter sur des légions de squelettes pour écraser l'ennemi lors d'une guerre d'usure, à moins qu'il ne préfère le balayer avec une charge d'escadrons de chars, ou le piétiner à l'aide de monstres de pierre gigantesques.

Cette section vous présente une galerie de quelques-unes des magnifiques figurines Citadel disponibles pour les Rois des Tombes. Elle servira de source d'inspiration aussi bien aux collectionneurs qu'aux peintres et aux joueurs.

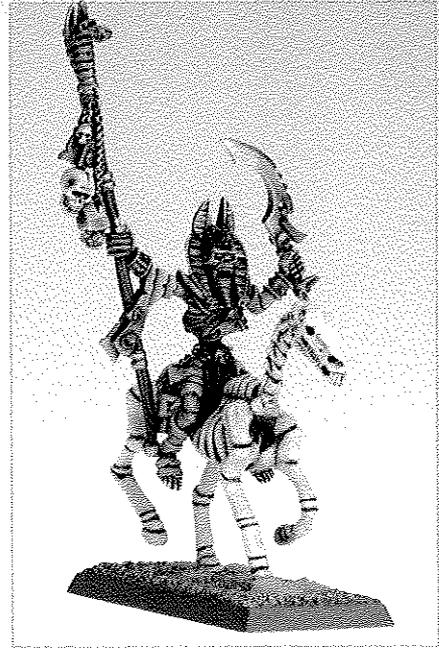




*Héraut des Tombes porteur de la Grande Bannière*



*Le Prince Apophas*



*Prêtre-liche sur monture squelette*



*Nécrotecte*



*Roi des Tombes*



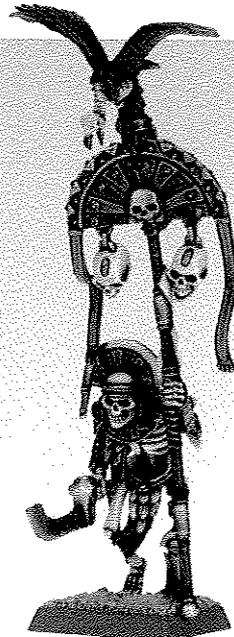
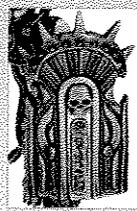
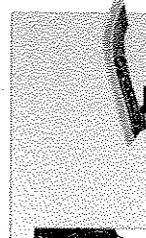
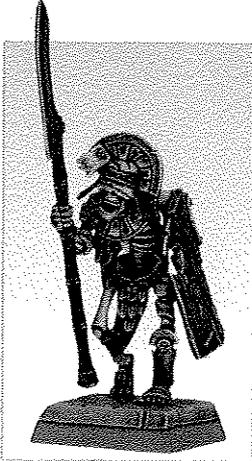
*La Grande Reine Khalida*



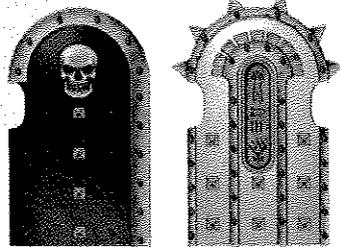
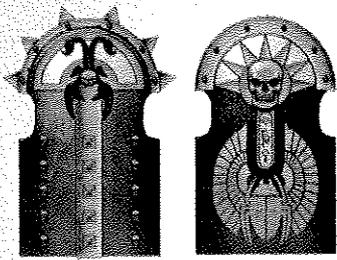
*Setra l'Impérissable sur le Char des Dieux*



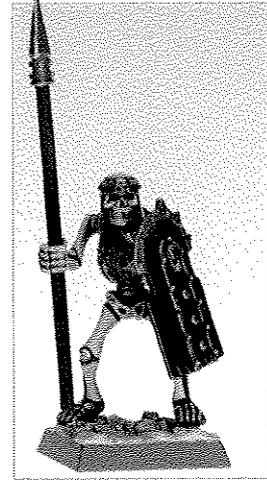
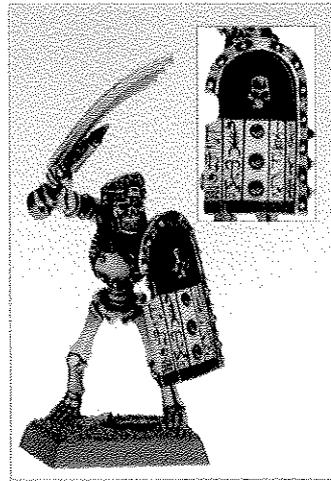
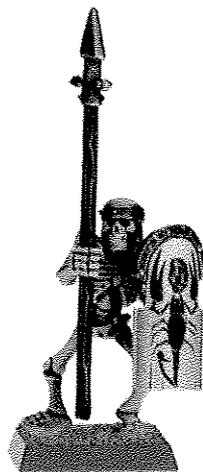
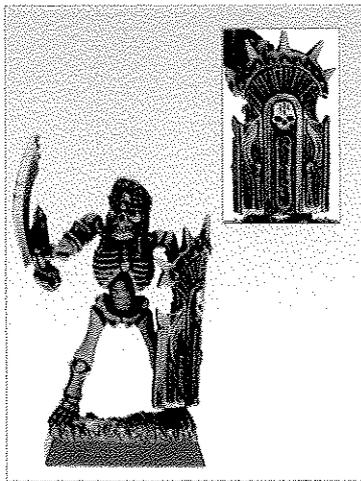
*Un régiment de Gardiens des Tombes*



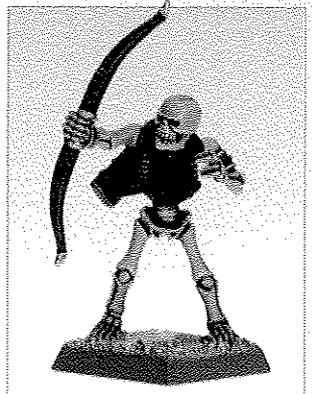
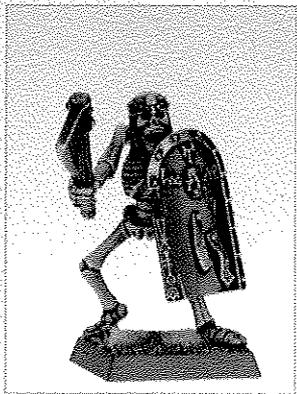
*Des Gardiens des Tombes portant l'enseigne et les couleurs de leur roi.*



*Un régiment de Guerriers Squelettes*



*Des Guerriers Squelettes du Roi Écarlate de Numas*



*Guerriers Squelettes*

*Archers Squelettes*



*Un régiment d'Archers Squelettes*



*Des phalanges implacables de squelettes défendent le domaine de leur roi.*



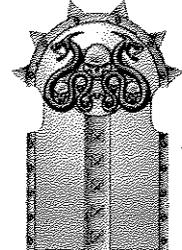
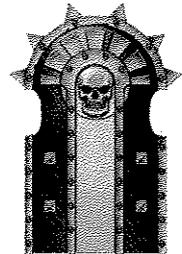
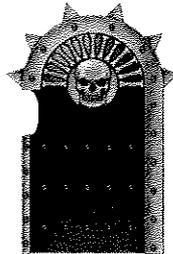
*Un régiment de Cavaliers Squelettes patrouillant les nécropoles de Nehekhara.*



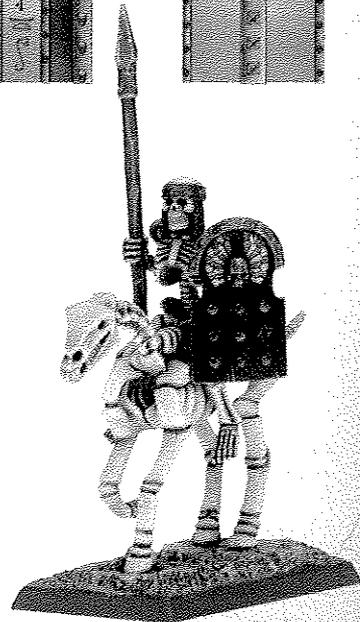
*Éclaireur Squelette*



*Cavalier Squelette*



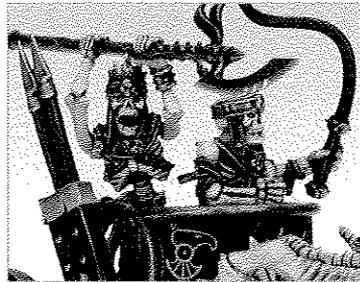
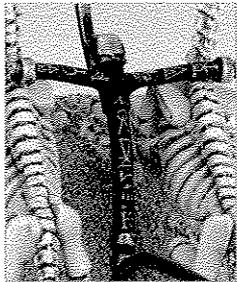
*Éclaireurs Squelettes*



*Cavalier Squelette*



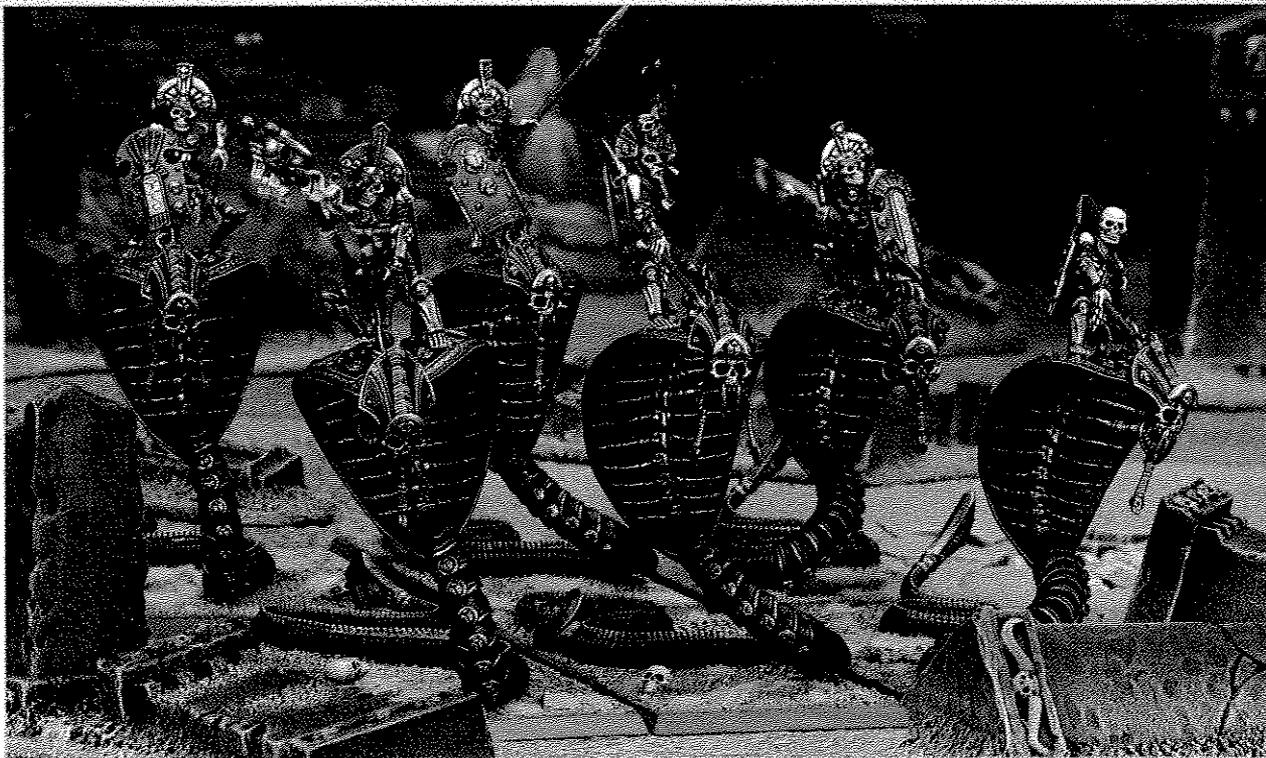
*Roi des Tombes sur Char Squelette*



*Char Squelette*



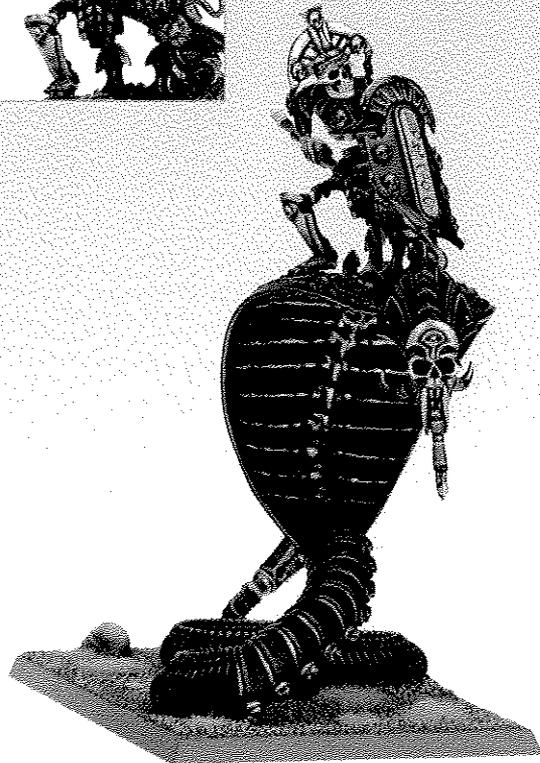
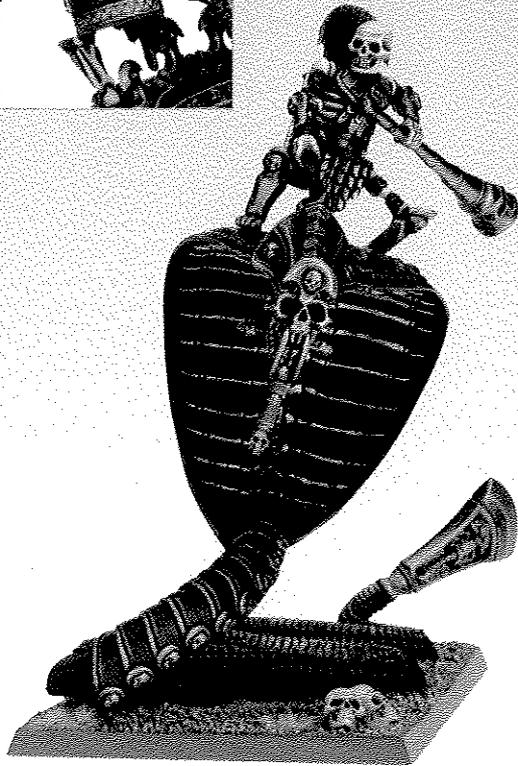
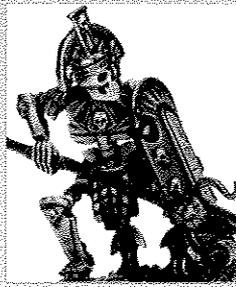
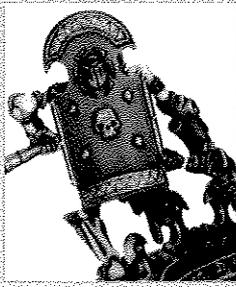
*Les Rois des Tombes alignent des légions entières de Chars Squelettes.*



*Les Chevaliers des Nécropoles forment souvent l'avant-garde des armées des rois des tombes.*



*Chevaliers des Nécropoles*



*Les Chevaliers des Nécropoles vont au combat juchés sur de monstrueux Nécoserpents.*



*Des Charognards suivent l'attaque des Gardiens des Tombes et des Nuées des Tombes.*







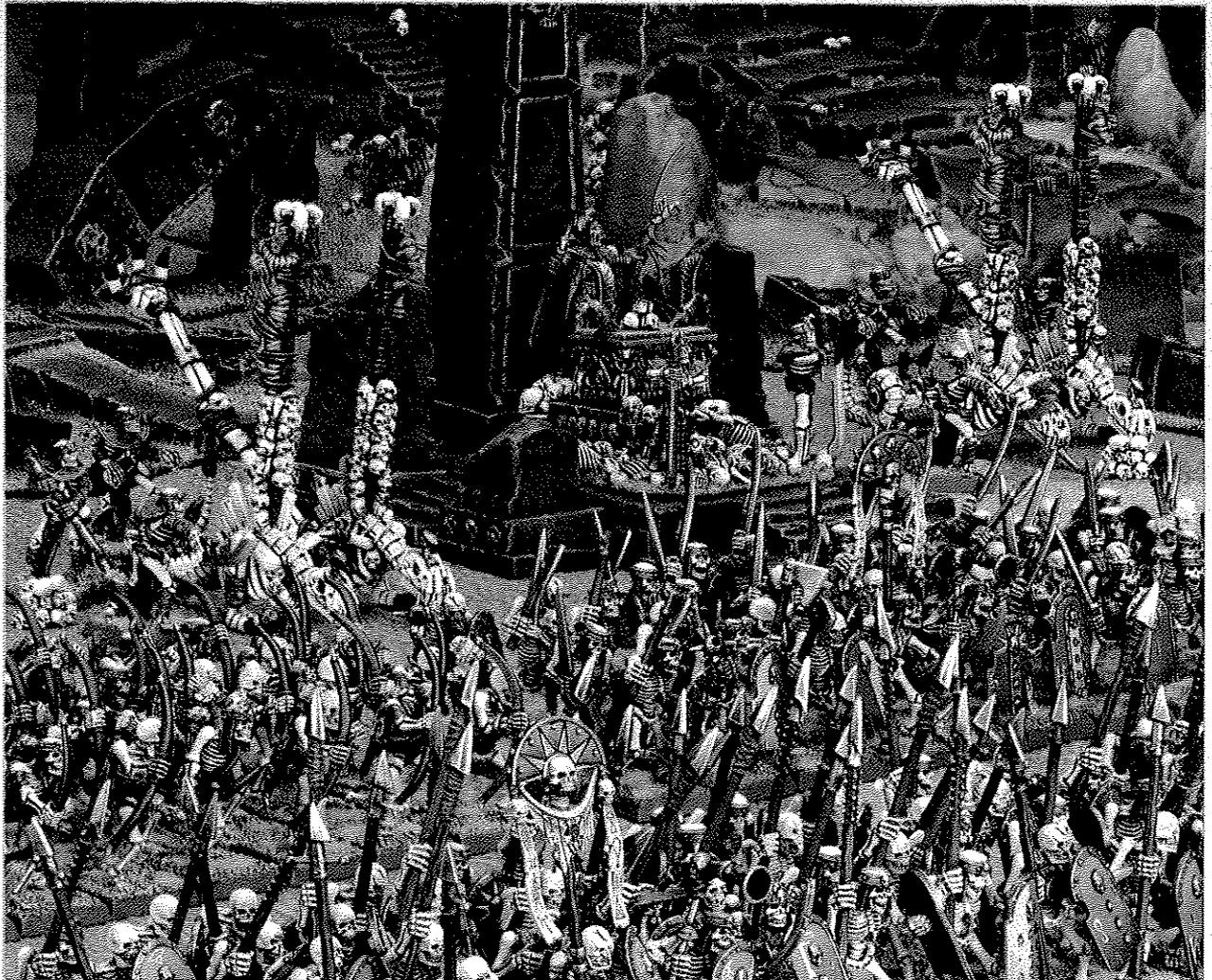
*Ushabti avec arc*



*Les Ushabti sont des statues animées à l'effigie des anciens dieux de Nehekhara.*



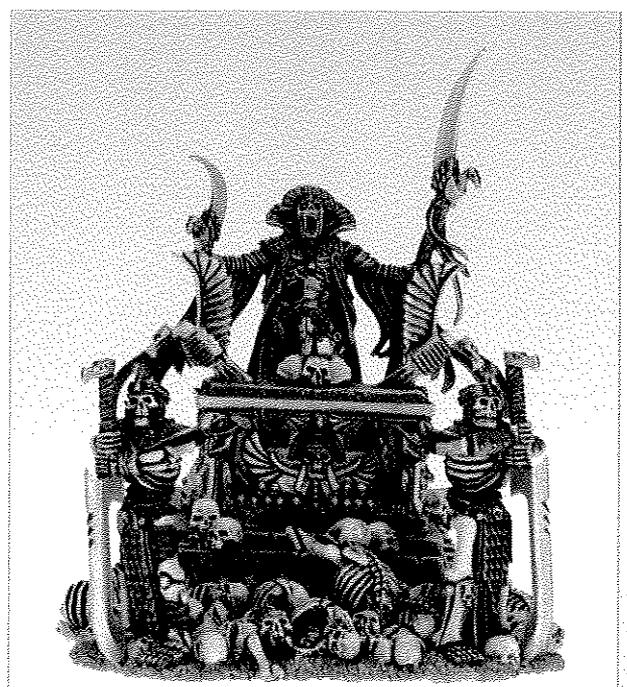
*Un régiment d'Ushabti se met en marche pour exterminer les ennemis de leur roi des tombes.*



*Une Arche des Âmes Damnées et deux Catapultes à Crânes Hurlants libèrent un barrage destructeur sur l'ennemi.*



*Scorpion des Tombes*

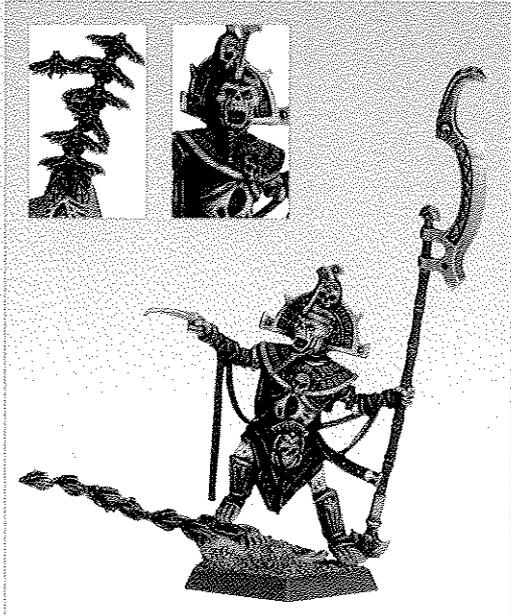


*Arche des Âmes Damnées*

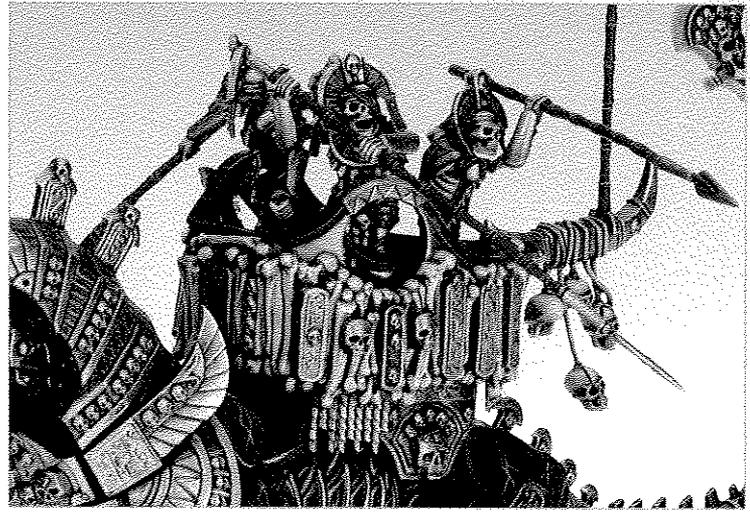


*Nécrosphinx*

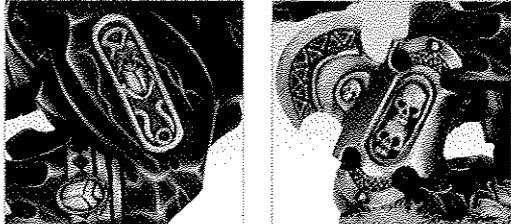




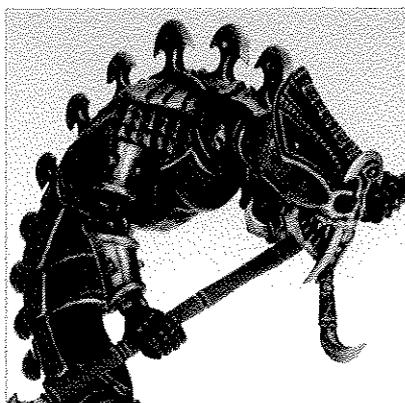
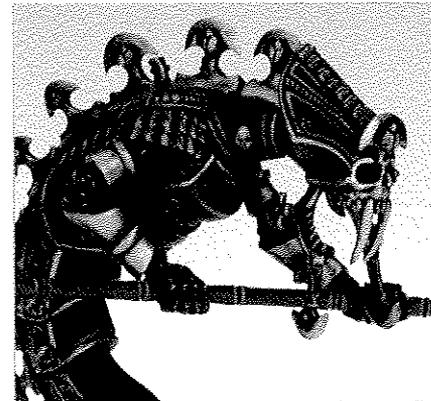
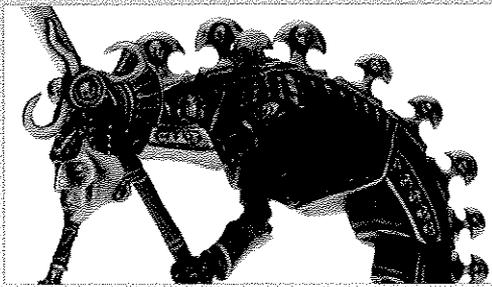
*Roi des Tombes*



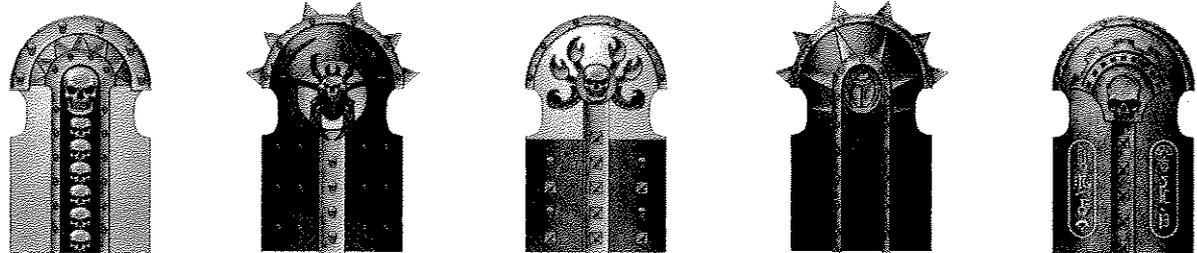
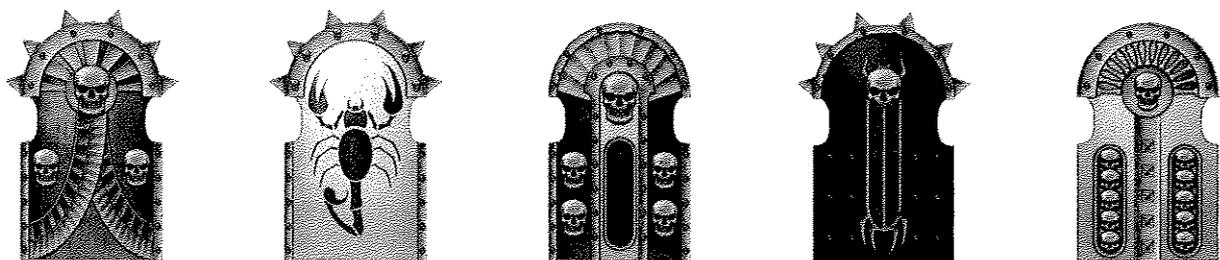
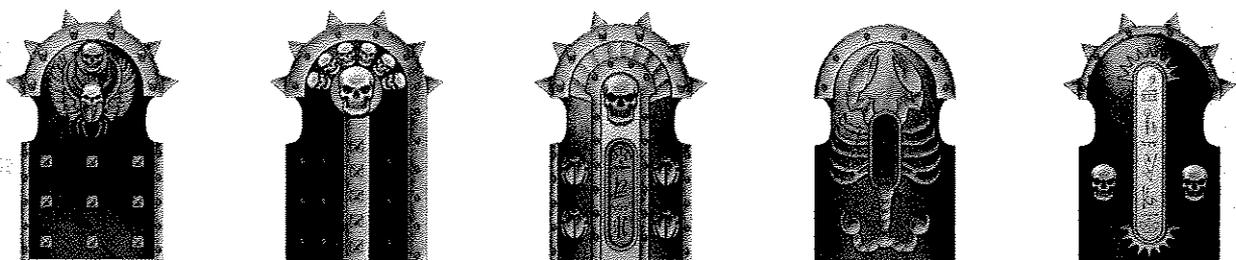
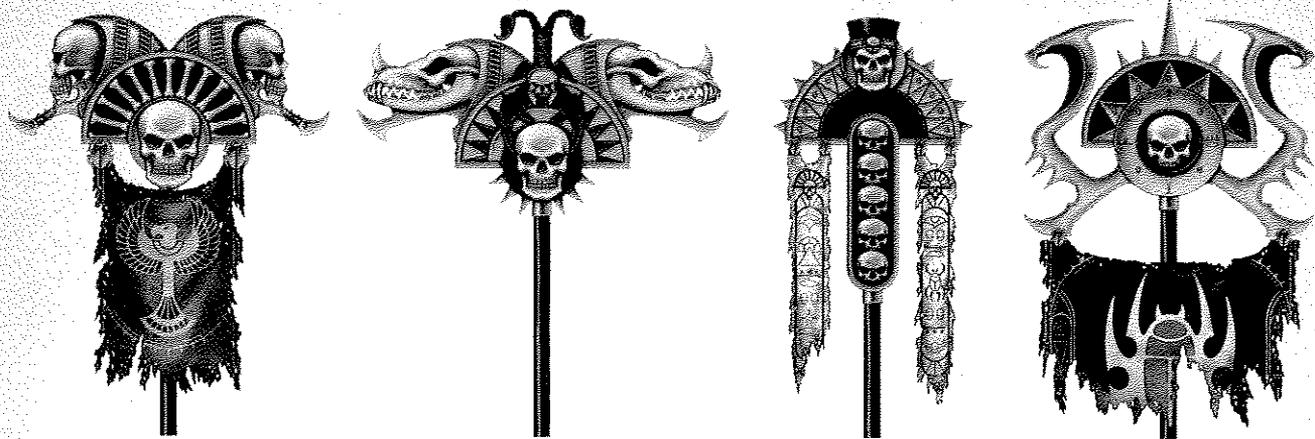
*Un Sphinx de Guerre de Khemri et son équipage de Gardiens des Tombes*



*Un Sphinx de Guerre de Khemri dirigé par un Roi des Tombes*



*Rôdeurs Sépulcraux*



*Les légions des rois des tombes portent des bannières et des boucliers arborant les couleurs de leur monarque mort-vivant.*



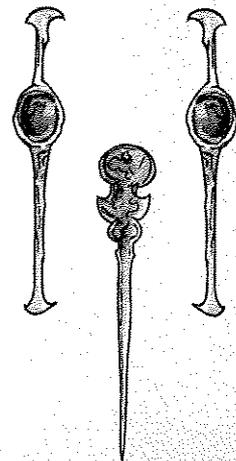




## LISTE D'ARMÉE DES ROIS DES TOMBES

Les immortels rois des tombes sont guidés par une intarissable soif de victoire, et n'auront de cesse de combattre qu'une fois leur ancien domaine reconquis. En tant que commandant d'une armée de rois des tombes, c'est par votre seule volonté que les légions des morts-vivants de Nehekharra se relèvent de leur long sommeil et arpentent de nouveau les champs de bataille.

Cette section vous permet de transformer votre collection de figurines Citadel en une armée de morts-vivants prêts à livrer bataille. Vous trouverez également en fin de chapitre une page de références, avec les profils des unités, afin de faciliter vos recherches pendant vos parties.



## 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 :

<b>① GUERRIERS SQUELETTES</b>		<b>④ 4 points par figurine</b>	
<b>Profil</b>	<b>② M CC CT F E PV I A Cd</b>	<b>③ Type de Troupe</b>	
Guerrier Squelette	4 2 2 3 3 1 2 1 5	Infanterie	
Maître d'Armes	4 2 2 3 3 1 2 2 5	Infanterie	

**⑤ Taille d'Unité:** 10+    **⑦ Règles Spéciales:** • Morts-vivants de Nchekhara

**⑥ Équipement:**

- Arme de base
- Bouclier

**⑧ Options:**

- Promouvoir un guerrier squelette en maître d'armes ..... 10 points
- Promouvoir un guerrier squelette en musicien ..... 10 points
- Promouvoir un guerrier squelette en porte-étendard ..... 10 points
- Équipement Additionnel:
- Lances ..... 1 point par figurine
- Armure légère ..... 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 (champions d'unité, par exemple) sont également indiqués.

**③ Type de Troupe:** Chaque entrée précise le type d'unité auquel appartiennent les figurines (ex : "Infanterie", "Cavalerie", "Bêtes de Guerre", etc.).

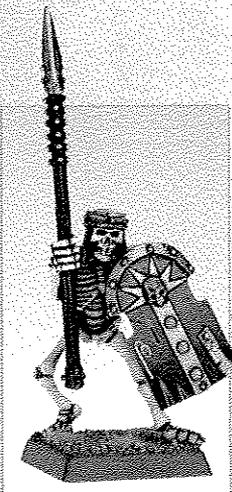
**④ Valeur en Points:** Chaque figurine de la gamme Warhammer possède un coût en points qui reflète son efficacité sur le champ de bataille. Par exemple, un guerrier squelette ne coûte que 4 points, alors que le puissant Settra coûte 475 points!

**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.

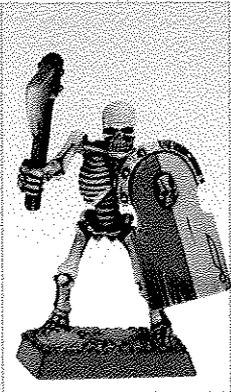
**⑥ Équipement:** Liste des armes et armures standards de l'unité. Le coût de ces objets est inclus dans la valeur de base.

**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.

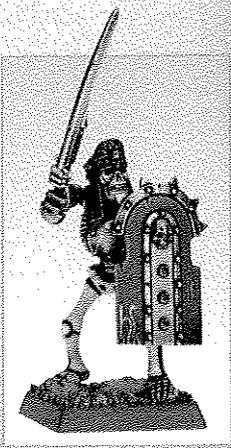
**⑧ Options:** Liste des armes, armures, montures, objets magiques optionnels et autres améliorations de l'unité ou du personnage, ainsi que le coût en points pour chaque option. La plupart des unités ont l'option de promouvoir un de leurs membres en champion, porte-étendard ou musicien. Certaines peuvent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

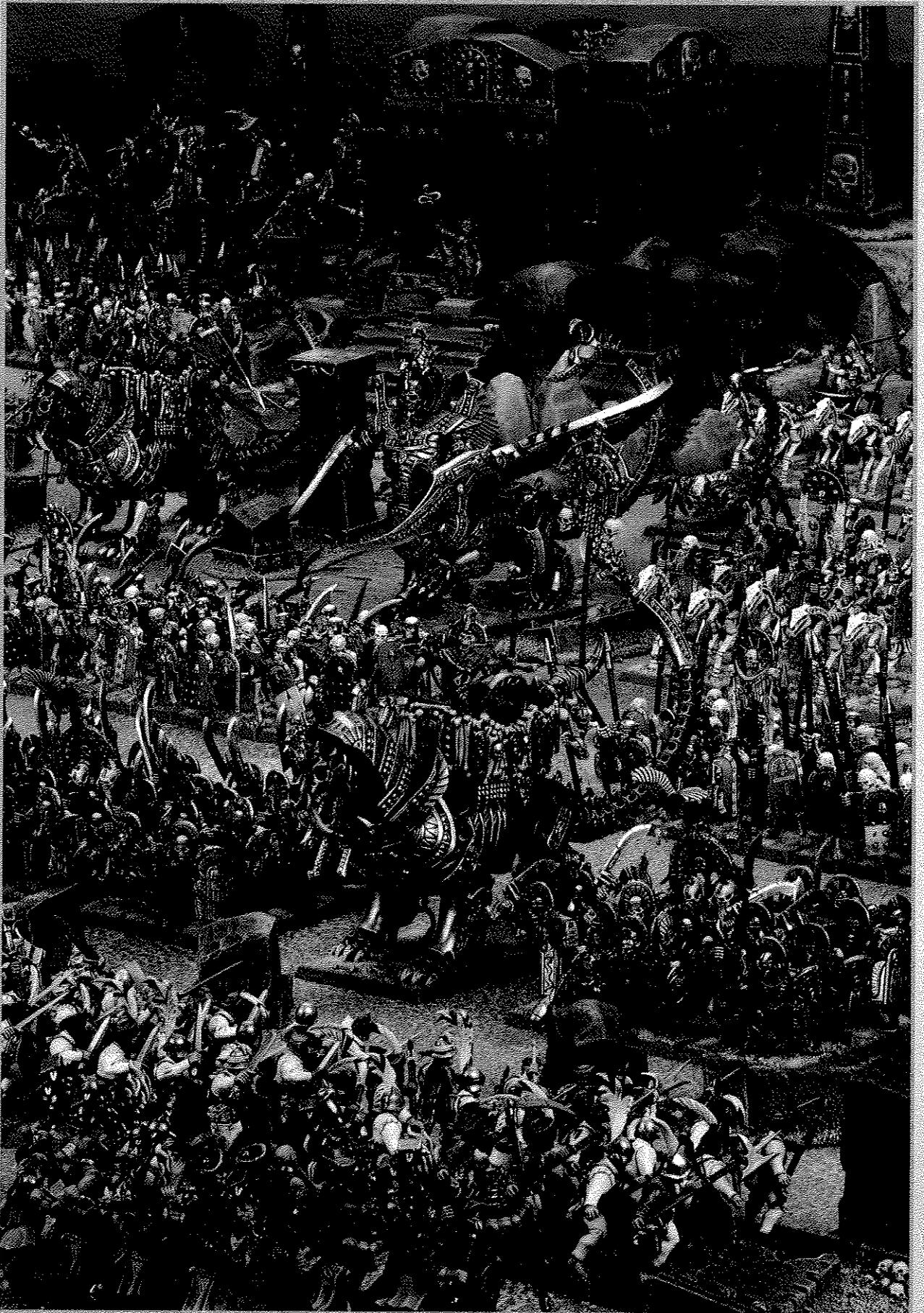


Le guerrier squelette à gauche porte une lance et un bouclier. Si vous vous référez à l'entrée de liste ci-dessus, vous verrez qu'il coûte 5 points. Il vous en coûtera donc 50 points pour inclure une unité de dix guerriers équipés de la sorte dans votre armée.



Le guerrier squelette à gauche porte une arme de base et un bouclier, et coûte 4 points. Le squelette à droite est un Maître d'Armes. Améliorer un guerrier squelette en Maître d'Armes vous coûtera 10 points supplémentaires.





# SEIGNEURS

## SETTRA L'IMPÉRISSEABLE

475 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Settra l'Impérissable	4	7	3	6	5	4	3	5	10	Infanterie (Personnage Spécial; Roi des Tombes & Prêtre Liche)
Char des Dieux	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Char (sauvegarde d'armure 4+)
Monture Squelette	8	2	-	3	-	-	2	1	-	

### Magie :

Settra est un Sorcier de Niveau 1. Il utilise les sorts du domaine de Nehekharu.

### Équipement :

- Lame Sacrée de Ptra
- Armure légère
- Char des Dieux
- Pschent de Nehekharu
- Scarabée d'Usirian

### Règles Spéciales :

- La Malédiction
- Inflammable
- Que ma Volonté soit Faite
- Morts-vivants de Nehekharu
- Settra le Grand



Settra l'Impérissable peut être le hiérophante de l'armée, comme décrit page 28.

## GRANDE REINE KHALIDA

365 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Grande Reine Khalida	6	6	3	4	5	3	9	5	10	Infanterie (Perso. Spécial; Roi des Tombes)

### Équipement :

- Sceptre Venin
- Armure légère

### Règles Spéciales :

- Attaques Empoisonnées
- Haine (comtes vampires)
- Inflammable
- La Malédiction
- Frappe Toujours en Premier
- Bénédiction d'Asaph
- Incarnation de la Déesse Aspic
- Morts-vivants de Nehekharu



## ARKHAN LE NOIR

360 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Arkhan le Noir	4	4	3	5	5	3	3	3	9	Infanterie (Personnage Spécial; Grand Prêtre Liche & Roi des Tombes)

### Magie :

Arkhan le Noir est un Sorcier de Niveau 4. Il utilise les sorts du domaine de la Mort.

### Équipement :

- Lame Sépulcrale d'Arkhan
- Armure légère
- Liber Mortis
- Sceptre de Nagash

### Règles Spéciales :

- Inflammable
- La Malédiction
- Morts-vivants de Nehekharu

### Options :

- Char squelette  
(Voir son profil page 91. Le coût est inclus dans celui des Seigneurs.  
Arkhan remplace l'équipage du char) ..... 55 points
- Le char peut recevoir 2 montures squelettes additionnelles ..... 15 points
- Le char peut bénéficier de la règle spéciale *Vol* ..... 30 points

Arkhan le Noir peut être le hiérophante de l'armée, comme décrit page 28.

# SEIGNEURS

## HAUT HIÉROPHANTE KHATEP

330 points

**Profil**

Haut Hiérophante Khatép

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

**Type de Troupe**

Infanterie (Personnage Spécial ;  
Grand Prêtre Liche)

**Magie :**

Le Haut Hiérophante Khatép est un Sorcier de Niveau 4. Il utilise les sorts du domaine de Nehekhará.

**Équipement :**

- Arme de base
- Sceptre Liche
- Parchemin de Malédiction

**Règles Spéciales :**

- Haut Hiérophante de Khemri\*
- Maître du Savoir (domaine de Nehekhará)
- Morts-vivants de Nehekhará



\* Si le Haut Hiérophante Khatép rejoint votre armée, il doit en être le hiérophante, comme décrit page 28.

## ROI DES TOMBES

170 points

**Profil**

Roi des Tombes

M CC CT F E PV I A Cd  
4 6 3 5 5 4 3 4 10

**Type de Troupe**

Infanterie (Personnage)

**Équipement :**

- Arme de base
- Armure légère

**Options :**

- Armes :
  - Arme lourde ..... 6 points
  - Fléau ..... 6 points
  - Lance ..... 3 points
- Bouclier ..... 3 points
- Montures :
  - Char squelette (Voir son profil page 91. Le coût est inclus dans celui des Seigneurs. Le roi des tombes remplace l'équipage du char) ..... 55 points
  - Sphinx de guerre de Khemri (Voir page 93 pour le coût et les options. Le coût est inclus dans celui des Seigneurs. Le roi des tombes remplace l'équipage du sphinx de guerre) ..... 210 points
- Peut choisir des objets magiques jusqu'à un montant total de ..... 100 points

**Règles Spéciales :**

- Inflammable
- La Malédiction
- Morts-vivants de Nehekhará
- Que ma Volonté soit Faite

## GRAND PRÊTRE LICHE

175 points

**Profil**

Grand Prêtre Liche

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

**Type de Troupe**

Infanterie (Personnage)

**Magie :**

Un Grand Prêtre Liche est un Sorcier de Niveau 3.

Il utilise les sorts de l'un des domaines suivants :

- Domaine de Nehekhará
- Domaine de la Lumière
- Domaine de la Mort

**Options :**

- Sorcier de Niveau 4 ..... 35 points
- Monture squelette ..... 15 points
- Peut choisir des objets magiques jusqu'à un montant total de ..... 100 points

**Équipement :**

- Arme de base

**Règles Spéciales :**

- Morts-vivants de Nehekhará



Un Grand Prêtre Liche peut être le hiérophante de l'armée, comme décrit page 28.

# HÉROS

## NÉKAPH L'ÉMISSAIRE

120 points

### Profil

Nékaph l'Émissaire

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

### Type de Troupe

Infanterie (Perso. Spéc., Héraut des Tombes)

### Équipement :

- Fléau de Crânes
- Armure légère

### Règles Spéciales :

- Champion de Settra
- Coup Fatal
- Héraut du Désespoir
- Inflammable
- Morts-vivants de Nehekharu
- Serment de Sacrifice

### Options :

- Montures :
  - Char squelette (Voir son profil page 91. Le coût est inclus dans celui des Héros. Nékaph remplace l'équipage du char)..... 55 points
  - Monture squelette ..... 10 points

## PRINCE APOPHAS

130 points

### Profil

Prince Apophas

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

### Type de Troupe

Infanterie (Perso. Spéc.; Prince des Tombes)

### Équipement :

- Arme de base
- Armure légère

### Règles Spéciales :

- Enfouis sous les Sables
- Faucheur d'Âme
- Guide
- Le Prince Scarabée
- Morts-vivants de Nehekharu

- Régénération
- Revenant du Désert
- Terreur
- Vol



## RAMHOTEP LE VISIONNAIRE

110 points

### Profil

Ramhotep le Visionnaire

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

### Type de Troupe

Infanterie (Personnage Spécial; Nécrotecte)

### Équipement :

- Arme de base
- Fouet (arme de base additionnelle)
- Armure légère

### Règles Spéciales :

- Colère du Créateur
- Ferveur Enfiévrée
- Inflammable
- Frénésie
- Maître Artisan
- Morts-vivants de Nehekharu
- Tailleur de Pierre
- Haine

## PRINCE DES TOMBES

100 points

### Profil

Prince des Tombes

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

### Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

### Équipement :

- Arme de base
- Armure légère

### Options :

- Armes :
  - Arme lourde..... 4 points
  - Fléau ..... 4 points
  - Lance ..... 2 points
- Bouclier ..... 2 points
- Montures :
  - Char squelette (Voir son profil page 91. Le coût est inclus dans celui des Héros. Le prince des tombes remplace l'équipage du char)..... 55 points
  - Sphinx de guerre de Khemri (Voir page 93 pour le coût et les options. Le coût est inclus dans celui des Seigneurs. Le prince des tombes remplace l'équipage du sphinx de guerre)..... 210 points
- Peut choisir des objets magiques jusqu'à un montant total de ..... 50 points

# HÉROS

## HÉRAUT DES TOMBES

60 points

### Profil

Héraut des Tombes

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

### Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

### Équipement :

- Arme de base
- Armure légère

### Règles Spéciales :

- Coup Fatal
- Inflammable
- Morts-vivants de Nehekharu
- Serment de Sacrifice

### Options :

- Armes :
  - Arme lourde ..... 4 points
  - Lance ..... 2 points
  - Hallebarde ..... 2 points
  - Fléau ..... 4 points
- Bouclier ..... 2 points
- Montures :
  - Char squelette (Voir son profil page 91).  
Le coût est inclus dans celui des Héros.  
Le héraut des tombes remplace l'équipage du char) ..... 55 points
  - Monture Squelette ..... 10 points
- Peut choisir des objets magiques jusqu'à un montant total de ..... 50 points

## PORTEUR DE LA GRANDE BANNIÈRE

Un unique Héraut des Tombes peut porter la Grande Bannière de l'armée pour +25 points.

Il peut porter un étendard magique (sans limite de points), mais dans ce cas ne peut pas prendre d'autres objets magiques.

## PRÊTRE LICHE

70 points

### Profil

Prêtre Liche

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

### Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

### Magie :

Un Prêtre Liche est un Sorcier de Niveau 1.

Il peut utiliser les sorts de l'un des domaines suivants :

- Domaine de Nehekharu
- Domaine de la Lumière
- Domaine de la Mort

### Équipement :

- Arme de base

### Règles Spéciales :

- Morts-vivants de Nehekharu

### Options :

- Sorcier de Niveau 2 ..... 35 points
- Monture squelette ..... 10 points
- Peut choisir des objets magiques jusqu'à un montant total de ..... 50 points

Un Prêtre Liche peut être le hiérophante de l'armée, comme décrit page 28.

## NÉCROTECTE

60 points

### Profil

Nécrotecte

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

### Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

### Équipement :

- Arme de base
- Fouet (arme de base additionnelle)
- Armure légère

### Règles Spéciales :

- Colère du Créateur
- Inflammable
- Morts-vivants de Nehekharu
- Tailleur de Pierre
- Haine

### Options :

- Peut choisir des objets magiques jusqu'à un montant total de ..... 50 points

## MONTURES

### Profil

Char Squelette

Monture Squelette

Sphinx de Guerre de Khemri

M CC CT F E PV I A Cd  
- - - 4 4 3 - - -

8 2 0 3 3 1 2 1 5

6 4 0 5 8 5 1 4 8

### Type de Troupe

Char (sauvegarde d'armure 5+)

Bête de Guerre

Monstre

- Règles Spéciales :**
- **Char Squelette :** Aurige Roi des Tombes, Légions de Chars, Morts-vivants de Nehekharu.
  - **Monture Squelette :** Morts-vivants de Nehekharu.
  - **Sphinx de Guerre de Khemri :** Amalgame Mort-vivant, Écrasement Furieux, Équipage du Howdah, Grande Cible, Morts-vivants de Nehekharu, Terreur.

# UNITÉS DE BASE

## GUERRIERS SQUELETTES

4 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Guerrier Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	Infanterie
Maître d'Armes	4	2	2	3	3	1	2	2	5	Infanterie

Taille d'Unité: 10+

Règles Spéciales:

- Morts-vivants de Nchekhara

Équipement:

- Arme de base
- Bouclier

Options:

- Promouvoir un guerrier squelette en maître d'armes ..... 10 points
- Promouvoir un guerrier squelette en musicien ..... 10 points
- Promouvoir un guerrier squelette en porte-étendard ..... 10 points
- Équipement Additionnel:
- Lances ..... 1 point par figurine
- Armure légère ..... 1 point par figurine

## ARCHERS SQUELETTES

6 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Guerrier Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	Infanterie
Maître Archer	4	2	3	3	3	1	2	1	5	Infanterie

Taille d'Unité: 10+

Règles Spéciales:

- Flèches Aspic
- Morts-vivants de Nchekhara

Équipement:

- Arme de base
- Arc

Options:

- Promouvoir un guerrier squelette en maître archer ..... 10 points
- Promouvoir un guerrier squelette en musicien ..... 10 points
- Promouvoir un guerrier squelette en porte-étendard ..... 10 points
- L'unité entière peut porter des armures légères ..... 1 point par figurine

## CAVALIERS SQUELETTES

12 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Cavalier Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	Cavalerie
Maître Cavalier	4	2	2	3	3	1	2	2	5	Cavalerie
Monture Squelette	8	2	0	3	3	1	2	1	5	-

Taille d'Unité: 5+

Règles Spéciales:

- Avant-garde
- Morts-vivants de Nchekhara

Équipement:

- Arme de base
- Lance
- Bouclier

Options:

- Promouvoir un cavalier squelette en maître cavalier ..... 10 points
- Promouvoir un cavalier squelette en musicien ..... 10 points
- Promouvoir un cavalier squelette en porte-étendard ..... 10 points
- L'unité entière peut porter des armures légères ..... 2 points par figurine



# UNITÉS DE BASE

## ÉCLAIREURS SQUELETTES

14 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Cavalier Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	Cavalerie
Maître Éclaireur	4	2	3	3	3	1	2	1	5	Cavalerie
Monture Squelette	8	2	0	3	3	1	2	1	5	-

Taille d'Unité : 5+

Règles Spéciales :

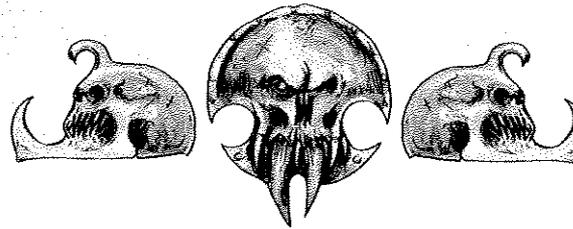
- Cavalerie Légère
- Éclaireurs
- Flèches Aspic
- Morts-vivants de Nehekharu

Options :

- Promouvoir un éclaireur squelette en maître éclaireur ..... 10 points
- Promouvoir un éclaireur squelette en musicien ..... 10 points
- Promouvoir un éclaireur squelette en porte-étendard ..... 10 points

Équipement :

- Arme de base
- Arc



## CHARS SQUELETTES

55 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Char Squelette	-	-	-	4	4	3	-	-	-	Char (sauvegarde d'armure 5+)
Aurige Squelette	-	3	2	3	-	-	2	2	7	-
Maître Aurige	-	3	2	3	-	-	2	3	7	-
Monture Squelette	8	2	-	3	-	-	2	1	-	-

Taille d'Unité : 3+

Équipage : 2 Auriges Squelettes

Tirés par : 2 Montures Squelettes

Équipement

(Équipage) :

- Arme de base
- Lance
- Arc

Règles Spéciales :

- Aurige Roi des Tombes
- Flèches Aspic
- Légions de Chars
- Morts-vivants de Nehekharu

Options (une seule par figurine) :

- Promouvoir un aurige squelette en maître aurige ..... 10 points
- Promouvoir un aurige squelette en musicien ..... 10 points
- Promouvoir un aurige squelette en porte-étendard ..... 10 points
- Une seule unité de chars squelettes peut avoir un étendard magique d'une valeur maximum de ..... 25 points



# UNITÉS SPÉCIALES

## GARDIENS DES TOMBES

11 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Gardien des Tombes	4	3	3	4	4	1	3	1	8	Infanterie
Capitaine des Tombes	4	3	3	4	4	1	3	2	8	Infanterie

Taille d'Unité: 10+

### Règles Spéciales:

- Coup Fatal
- Morts-vivants de Nehekharu

### Options:

- Promouvoir un gardien des tombes en capitaine des tombes ..... 10 points
- Promouvoir un gardien des tombes en musicien ..... 10 points
- Promouvoir un gardien des tombes en porte-étendard ..... 10 points
- Peut avoir un étendard magique d'une valeur maximum de ..... 50 points
- L'unité entière peut être équipée de hallebardes ..... 2 points par figurine

### Équipement:

- Arme de base
- Armure légère
- Bouclier

## CHEVALIERS DES NÉCROPOLES

65 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Chevalier des Nécropoles	4	4	3	4	4	1	3	2	8	Cavalerie Monstrueuse
Capitaine des Nécropoles	4	4	3	4	4	1	3	3	8	Cavalerie Monstrueuse
Nécroserpent	7	3	0	5	4	3	3	3	8	Cavalerie Monstrueuse

Taille d'Unité: 3+

### Équipement:

- Lance

### Options:

- Promouvoir un chevalier des nécropoles en capitaine des nécropoles ..... 10 points
- Promouvoir un chevalier des nécropoles en musicien ..... 10 points
- Promouvoir un chevalier des nécropoles en porte-étendard ..... 10 points
- L'unité entière peut bénéficier de la règle spéciale *Enfouis sous les Sables* ..... 5 points par figurine

### Règles Spéciales:

- Amalgame Mort-vivant
- Attaques Empoisonnées (nécroserpents uniquement)
- Coup Fatal (chevaliers uniquement)
- Durs comme la Pierre
- Morts-vivants de Nehekharu

## SCORPION DES TOMBES

85 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Scorpion des Tombes	7	4	0	5	5	3	3	4	8	Bête Monstrueuse

Taille d'Unité: 1

### Règles Spéciales:

- Amalgame Mort-vivant
- Attaques Empoisonnées
- Coup Fatal
- Enfouis sous les Sables
- Résistance à la Magie (1)
- Morts-vivants de Nehekharu

## USHABTI

50 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Ushabti	5	4	2	4	4	3	3	3	8	Infanterie Monstrueuse
Démiurge Ushabti	5	4	2	4	4	3	3	4	8	Infanterie Monstrueuse

Taille d'Unité: 3+

### Règles Spéciales:

- Amalgame Mort-vivant
- Flèches Aspic
- Morts-vivants de Nehekharu

### Options:

- Promouvoir un ushabti en démiurge ushabti ..... 10 points
- Promouvoir un ushabti en musicien ..... 10 points
- Promouvoir un ushabti en porte-étendard ..... 10 points
- L'unité entière peut remplacer ses armes lourdes par l'une des armes suivantes:
  - Arcs ushabti ..... *gratuit*
  - Armes de base additionnelles ..... *gratuit*

### Équipement:

- Arme de base
- Arme lourde

# UNITÉS SPÉCIALES

## NUÉES DES TOMBES

Profil

Nuée des Tombes

M CC CT F E PV I A Cd  
4 3 0 2 2 5 1 5 10

Type de Troupe

Nuée

40 points par socle

Taille d'Unité : 2-10 socles

### Règles Spéciales :

- Attaques Empoisonnées
- Enfouis sous les Sables
- Morts-vivants de Nehekharu

## CHAROIGNARDS

Profil

Charoignard

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

Type de Troupe

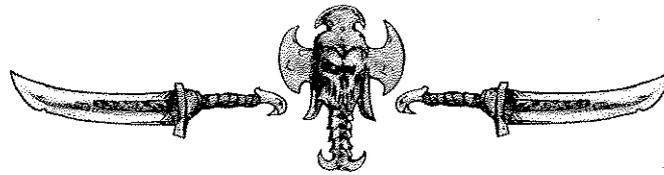
Bête de Guerre

24 points par figurine

Taille d'Unité : 3+

### Règles Spéciales :

- Morts-vivants de Nehekharu
- Vol



## SPHINX DE GUERRE DE KHEMRI

Profil

Sphinx de Guerre de Khemri  
Gardien des Tombes

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

Type de Troupe

Monstre

210 points

### Taille d'Unité :

1 sphinx de guerre de Khemri  
et 4 gardiens des tombes

### Équipement (Équipage Gardien des Tombes) :

- Lances

### Règles Spéciales :

- Amalgame Mort-vivant
- Coup Fatal (gardiens des tombes uniquement)
- Écrasement Furieux
- Équipage du Howdah
- Grande Cible
- Morts-vivants de Nehekharu
- Terreur

### Options :

- Un sphinx de guerre de Khemri peut recevoir les améliorations suivantes :
  - Dard Venimeux..... 10 points
  - Rugissement Ardent..... 20 points

## RÔDEURS SÉPULCRAUX

Profil

Rôdeur Sépulcral

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

Type de Troupe

Bête Monstrueuse

55 points par figurine

Taille d'Unité : 3+

### Règles Spéciales :

- Amalgame Mort-vivant
- Enfouis sous les Sables
- Morts-vivants de Nehekharu
- Regard de Poussière

### Équipement :

- Hallebarde



# UNITÉS RARES

## COLOSSE DE NÉCROLITHE

170 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Colosse de Nécrolithe	6	3	2	6	6	5	1	4	8	Monstre

Taille d'Unité : 1

### Équipement :

- Immense épée (arme de base)

### Règles Spéciales :

- Amalgame Mort-vivant
- Assaut Implacable
- Flèches Aspice
- Grande Cible
- Morts-vivants de Nehekharu
- Terreur

### Options :

- Un colosse de nécrolithe peut être équipé de l'une des armes suivantes :
  - Arme de base additionnelle ..... 5 points
  - Arme lourde ..... 10 points
  - Arc du désert ..... 20 points

## HIÉROTITAN

175 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Hiérotitan	6	3	0	6	6	5	1	3	8	Monstre

Taille d'Unité : 1

### Équipement :

- Icône de Ptra
- Balance d'Usirian

### Règles Spéciales :

- Amalgame Mort-vivant
- Grande Cible
- Morts-vivants de Nehekharu
- Siphon Mystique
- Terreur



## NÉCROSPHINX

225 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Nécrosphinx	6	4	0	5	8	5	1	5	8	Monstre

Taille d'Unité : 1

### Règles Spéciales :

- Amalgame Mort-vivant
- Coup Fatal
- Décapitation
- Grande Cible
- Morts-vivants de Nehekharu
- Terreur
- Vol

### Options :

- Amélioration :
  - Dard Venimeux ..... 10 points



# UNITÉS RARES

## CATAPULTE À CRÂNES HURLANTS

90 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Catapulte à Crânes Hurlants	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Machine de Guerre (Catapulte)
Servant Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	-

**Taille d'Unité :** 1 catapulte à crânes hurlants et 3 servants squelettes.

### Équipement

#### (Équipage) :

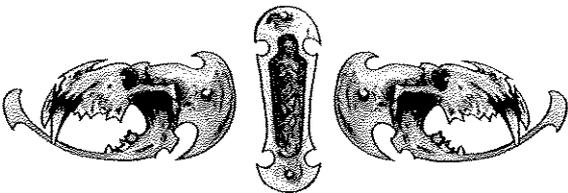
- Arme de base
- Armure légère

### Règles Spéciales :

- Crânes Hurlants
- Morts-vivants de Nehekharu

### Options :

- Amélioration :  
- Crânes de l'Ennemi ..... 30 points



## ARCHE DES ÂMES DAMNÉES

135 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Arche des Âmes Damnées	-	-	-	-	10	3	-	-	-	Machine de Guerre
Prêtre de l'Arche	4	3	3	3	3	1	3	2	8	-
Gardien de l'Arche	4	3	3	3	3	1	3	2	8	-

**Taille d'Unité :** 1 arche des âmes damnées, 1 prêtre de l'arche et 2 gardiens de l'arche.

### Équipement (Équipage) :

- Armes lourdes (gardiens de l'arche uniquement)
- Arme de base (prêtre de l'arche uniquement)
- Armure légère

### Règles Spéciales :

- Concentration de Puissance
- Coup Fatal (gardiens de l'arche uniquement)
- Libération des Âmes
- Lumière de Mort
- Morts-vivants de Nehekharu



# RÉFÉRENCES

SEIGNEURS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	P.
Arkhan le Noir	4	4	3	5	5	3	3	3	9	Inf. (PS)	57
Grande Reine Khalida	6	6	3	4	5	3	9	5	10	Inf. (PS)	55
Grand Prêtre Liche	4	3	3	3	4	3	2	1	8	Inf. (PS)	31
Haut Hiérophante											
Khatap	4	3	3	3	4	3	2	1	9	Inf. (PS)	56
Roi des Tombes	4	6	3	5	5	4	3	4	10	Inf. (PS)	30
Settra l'Impérissable	4	7	3	6	5	4	3	5	10	Inf. (PS)	53
- Char des Dieux				5	5	5				Char	
- Monture Squelette	8	2		3			2	1			

HEROS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	P.
Héraut des Tombes	4	4	3	4	4	2	3	3	8	Inf.	32
Nécrotecte	4	3	3	4	4	2	3	2	7	Inf.	33
Nékapl l'Émissaire	4	5	3	4	4	2	3	3	8	Inf.	54
Prêtre Liche	4	3	3	3	3	2	2	1	7	Inf.	31
Prince Apophas	4	4	3	4	3	4	1	5	8	Inf.	58
Prince des Tombes	4	5	3	4	5	3	3	3	9	Inf.	30
Ramhotep le Visionnaire	4	3	3	4	4	2	3	2	7	Inf.	59

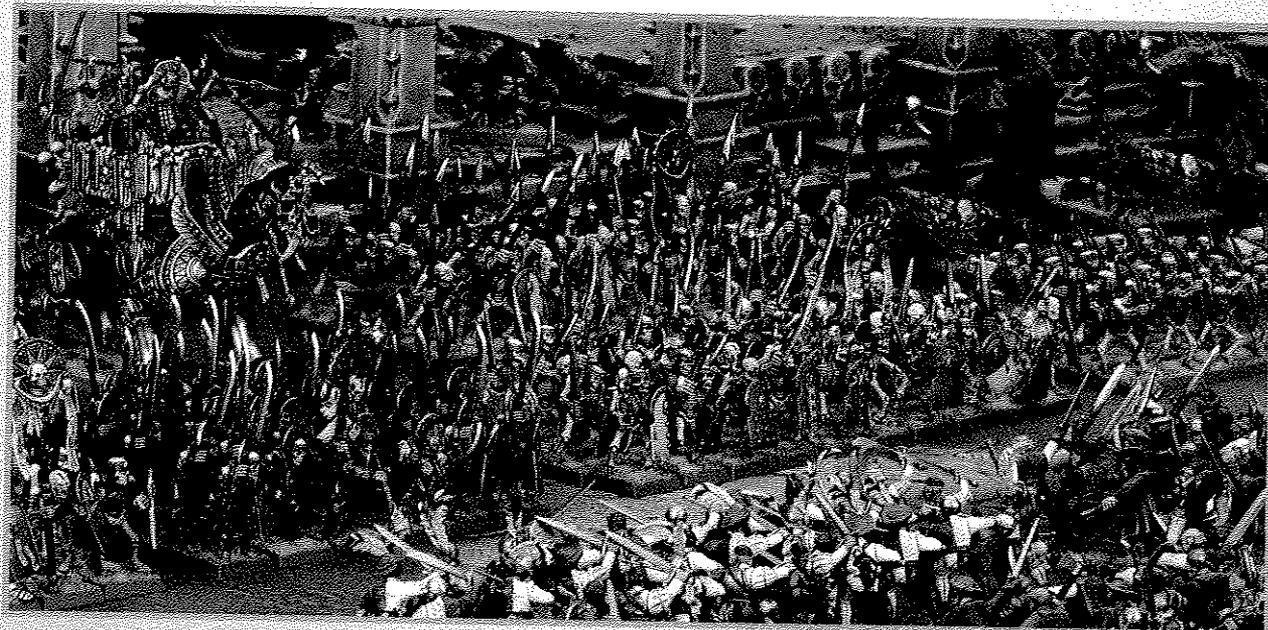
BASE	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	P.
Archer Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	Inf.	35
- Maître Archer	4	2	3	3	3	1	2	1	5		
Cavalier Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	Cav.	36
- Maître Cavalier	4	2	2	3	3	1	2	2	5		
- Monture Squelette	8	2	0	3	3	1	2	1	5		
Char Squelette				4	4	3				Char	38
- Aurige Squelette		3	2	3			2	2	7		
- Maître Aurige		3	2	3			2	3	7		
- Monture Squelette	8	2		3			2	1			
Éclaireur Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	Cav.	37
- Maître Éclaireur	4	2	3	3	3	1	2	1	5		
- Monture Squelette	8	2	0	3	3	1	2	1	5		
Guerrier Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	Inf.	34
- Maître d'Armes	4	2	2	3	3	1	2	2	5		

SPÉCIALES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	P.
Charognard	2	3	0	4	4	2	3	3	4	B.G.	42
Chevalier des Nécrop.	4	4	3	4	4	1	3	2	8	Cav.M.	44
- Capitaine des Nécrop.	4	4	3	4	4	1	3	3	8		
- Nécroserpent	7	3	0	5	4	3	3	3	8		
Gardien des Tombes	4	3	3	4	4	1	3	1	8	Inf.	39
- Capitaine des Tombes	4	3	3	4	4	1	3	2	8		
Nuée des Tombes	4	3	0	2	2	5	1	5	10	Nuée	43
Rôdeur Sepulcral	7	3	3	4	4	3	3	2	8	B.M.	45
Scorpion des Tombes	7	4	0	5	5	3	3	4	8	B.M.	47
Sphinx de Guerre	6	4	0	5	8	5	1	4	8	Mon.	48
- Gardien des Tombes		3	3	4			3	1	8		
Ushabti	5	4	2	4	4	3	3	3	8	Inf.M.	46
- Démiurge Ushabti	5	4	2	4	4	3	3	4	8		

RARES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	P.
Arche des Âmes Damn.						10	3			M.G.	40
- Gardien de l'Arche	4	3	3	3	3	1	3	2	8		
- Prêtre de l'Arche	4	3	3	3	3	1	3	2	8		
Catapulte à						7	3			M.G.	41
Crânes Hurlants											
- Servant Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5		
Colosse de Nécrolithe	6	3	2	6	6	5	1	4	8	Mon.	51
Hiérotitan	6	3	0	6	6	5	1	3	8	Mon.	52
Nécrosphinx	6	4	0	5	8	5	1	5	8	Mon.	50

MONTURES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	P.
Char Squelette				4	4	3				Char	38
Monture Squelette	8	2		3	3	1	2	1	5	B.G. Div.	
Sphinx de Guerre	6	4		5	8	5	1	4	8	Mon.	48

**Légende des Types de Troupes:** Inf.=Infanterie, B.G.=Bête de Guerre, Cav.=Cavalerie, Inf.M.=Infanterie Monstrueuse, B.M.=Bête Monstrueuse, Cav.M.=Cavalerie Monstrueuse, Mon.=Monstre, Char=Char, Nuée=Nuée, Un.=Unique, M.G.=Machine de Guerre, PS=Personnage Spécial.





## ROIS DES TOMBES

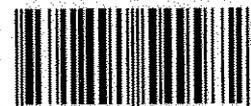
Après des millénaires passés au cœur de leurs pyramides funéraires, les rois des tombes marchent à nouveau. Fous de rage, ils ne connaîtront le repos qu'après avoir assouvi leur vengeance et abattu les mortels ayant troublé leur sommeil éternel. Loyales jusque dans la mort, des légions implacables de soldats squelettes se lèvent sous le commandement de leurs seigneurs momifiés. Des régiments de cavalerie et de chars morts-vivants chevauchent à leurs côtés, et le sol tremble sous les pas des colossales effigies de leurs dieux et des monstres taillés dans la pierre, tous mus par une puissante magie.

### Ce livre contient :

- Un bestiaire décrivant chaque unité, héros, monstre et machine de guerre de l'armée.
- Une liste d'armée pour utiliser vos figurines Citadel dans vos parties de Warhammer.
- Une galerie présentant la gamme Citadel des Rois des Tombes peinte de main de maître.

*Warhammer : Rois des Tombes fait partie d'une collection de suppléments pour le jeu Warhammer, dont chacun détaille une armée, son historique et ses héros.*

ISBN 978-1841549972



9 781841 549972

  
FRENCH/FRANÇAIS  
IMPRIMÉ EN CHINE  
CODE PRODUIT  
01 03 02 17 001

Un supplément d'armée pour Warhammer

**WARHAMMER**  
Le Jeu des Batailles Fantastiques™

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



games-workshop.com