

WARHAMMER

ROIS DES TOMBES



WARHAMMER ARMÉES

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 Nehekhara* sont *Indémoralisables*, *Instables* et provoquent la *Peur*, comme décrit dans le livre de règles de Warhammer. De plus, les unités de *Morts-vivants de Nehekhara* 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 l'éveil 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 Nehekhara 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 Nehekhara (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 Nehekhara* 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 Nehekhara* situées dans un rayon de 12 ps autour de celle-ci perdent un Point de Vie de moins lorsqu'elles résolvent 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'elles résolvent 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'elles résolvent les effets précités.

FLÈCHES ASPIC

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

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 Nehekhara*. 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 Nehekbara, 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 Nehekbara 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 Nehekharu. 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 Nehekharu, s'abattant sur quiconque lui veut du mal. Les légendes abondent, évoquant des pilleurs 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 Nehekharu 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	Gd
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 Nehekharu**.

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 Nehekharu* 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 Nehekhara 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 Nehekhara. 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 Nehekhara. En fait, les prêtres lichés étaient les seuls sujets qu'on ne pouvait pas faire exécuter. Ils étaient devenus les vizirs des rois de Nehekhara, 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 Nehekhara ont eu plusieurs millénaires pour peaufiner leurs incantations. Le libellé de chaque incantation est rigoureusement consigné sur des rouleaux de papyrus recouverts des mystérieux hiéroglyphes qui composent l'antique alphabet de Nehekhara. 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 Nehekhara (page 61), de la Lumière ou de la Mort.

RÈGLE SPÉCIALE: Morts-vivants de Nehekhara.

HÉRAUTS DES TOMBES

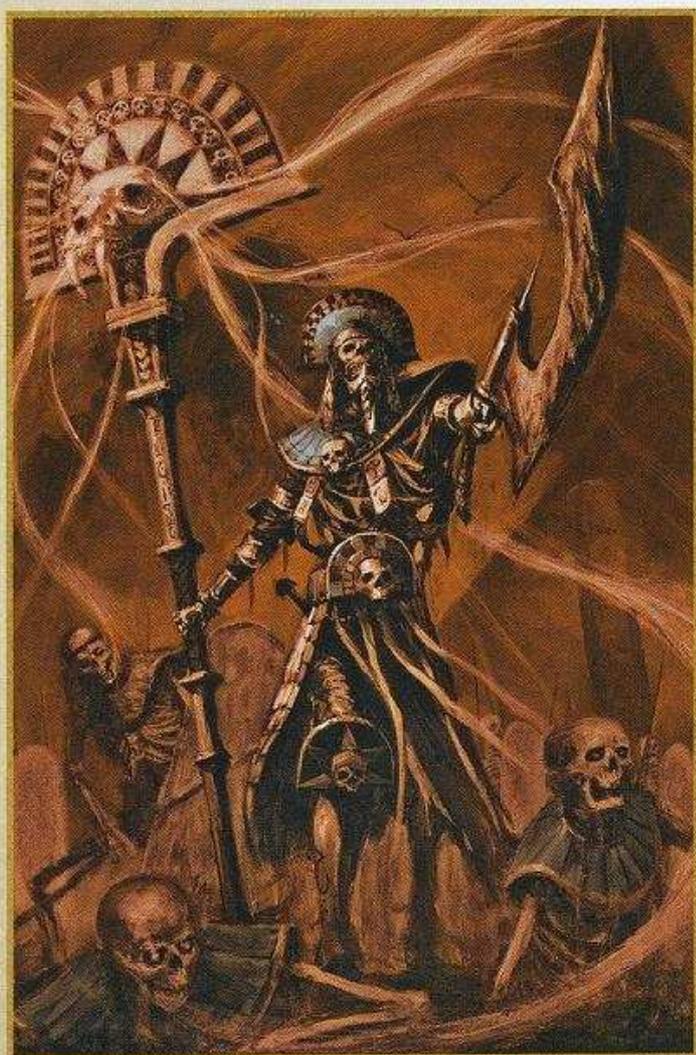
Les hérauts des tombes sont les champions et les gardes du corps des rois des tombes. Ces guerriers momifiés d'une loyauté indéfectible abattent les ennemis de leur seigneur sans montrer la moindre hésitation, tranchant la chair comme les os jusqu'à ce que tous leurs adversaires agonisent à leurs pieds.

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 Nehekharu 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	Gd
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 Nehekharu.

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 sauvegardes. 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 Nehekharu. 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 pouvaient 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 Nehekharu 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 châtement 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 Nehekharu 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.

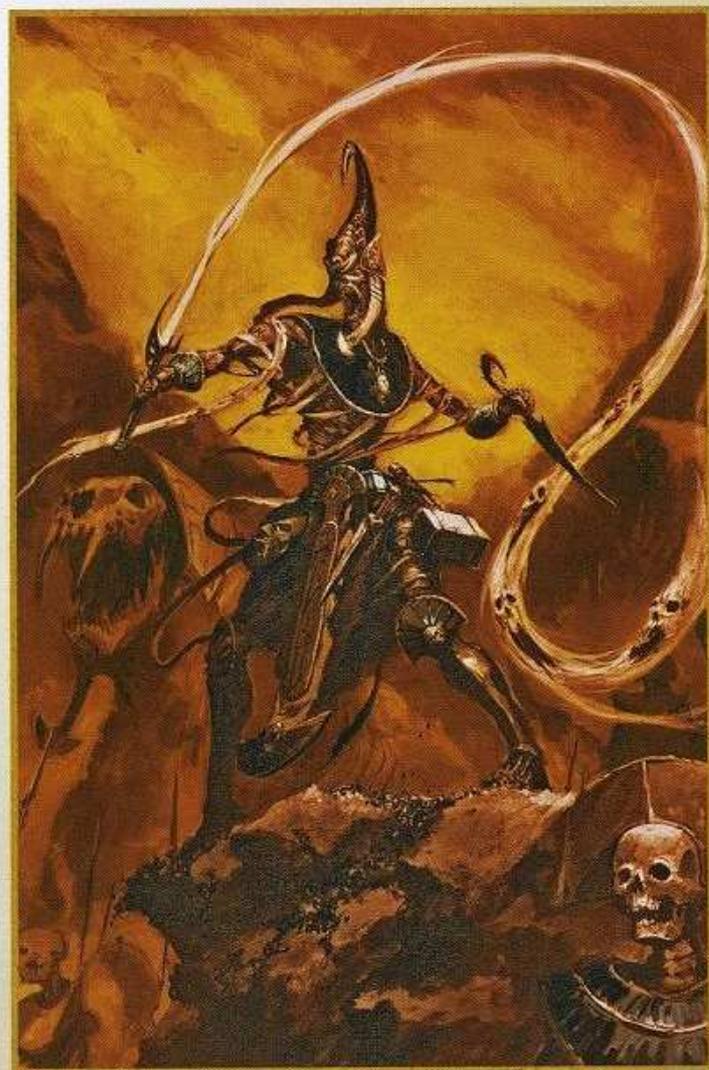
	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nécrotecte	4	3	3	4	4	2	3	2	7

TYPE DE TROUPE: Infanterie (*Personnage*).

RÈGLES SPÉCIALES: Inflammable, Haine, Morts-vivants de Nehekharu.

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+).

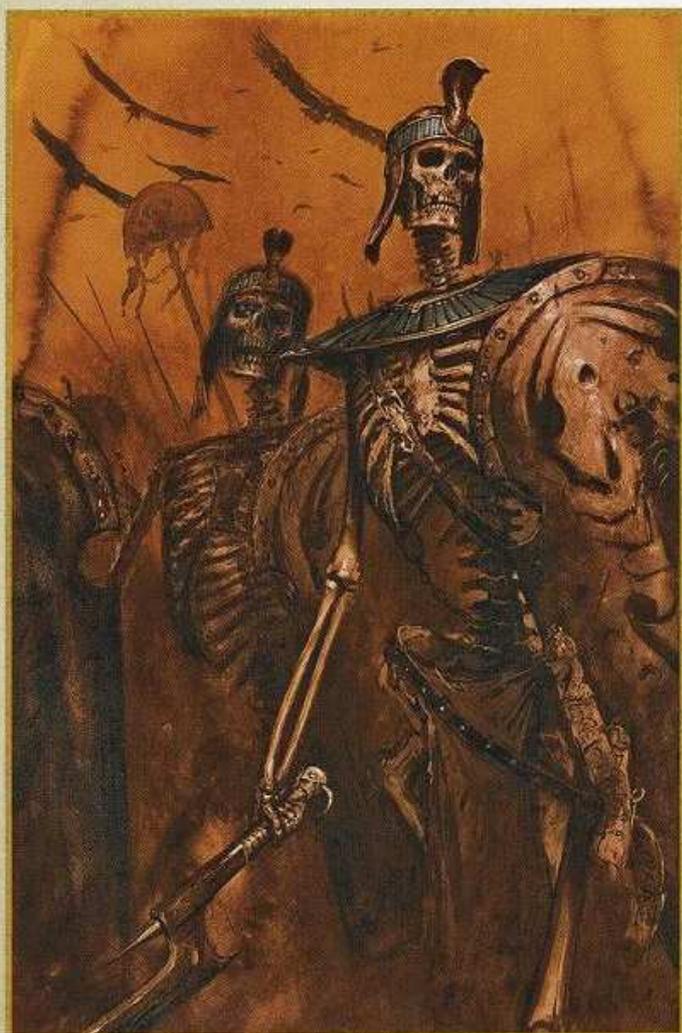


GUERRIERS SQUEULETTES

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 kopeshs, 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 Nehekhar, 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 Nehekhar 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 Nehekhar 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 Nehekhar.

ARCHERS SQUEULETTES

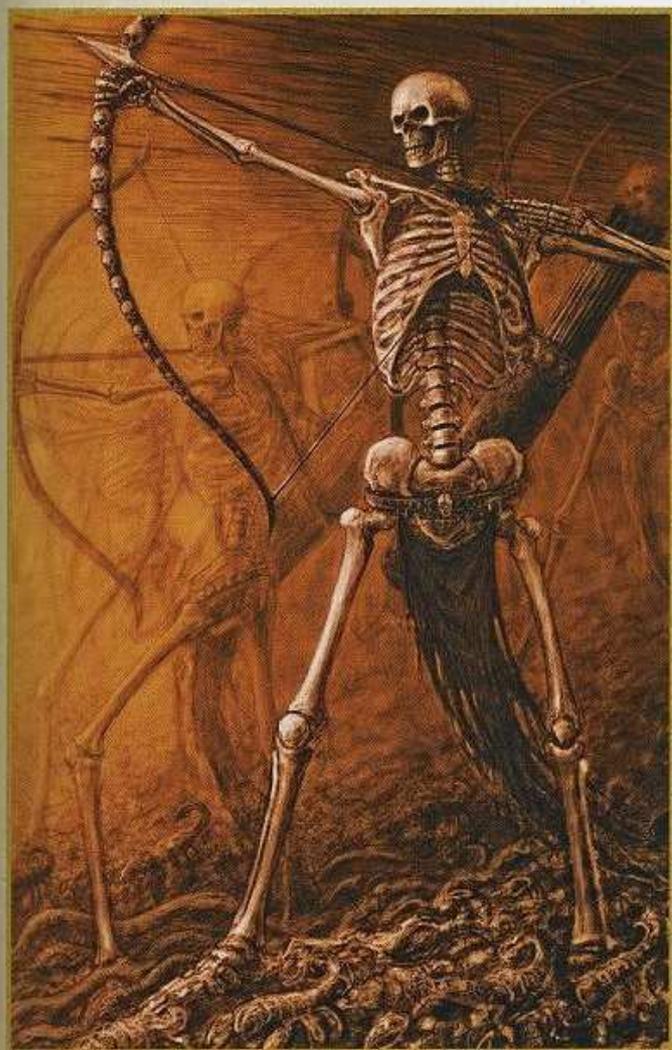
Les archers squelettes de Nehekharra tirent volée sur volée tout en avançant sur leur ennemi sans jamais ralentir le pas. Levant leurs arcs à l'unisson, les archers décochent leur flèche et en attrapent une autre dans leur carquois avant même que la première salve ait atteint le zénith de sa trajectoire. 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'encombrent 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.

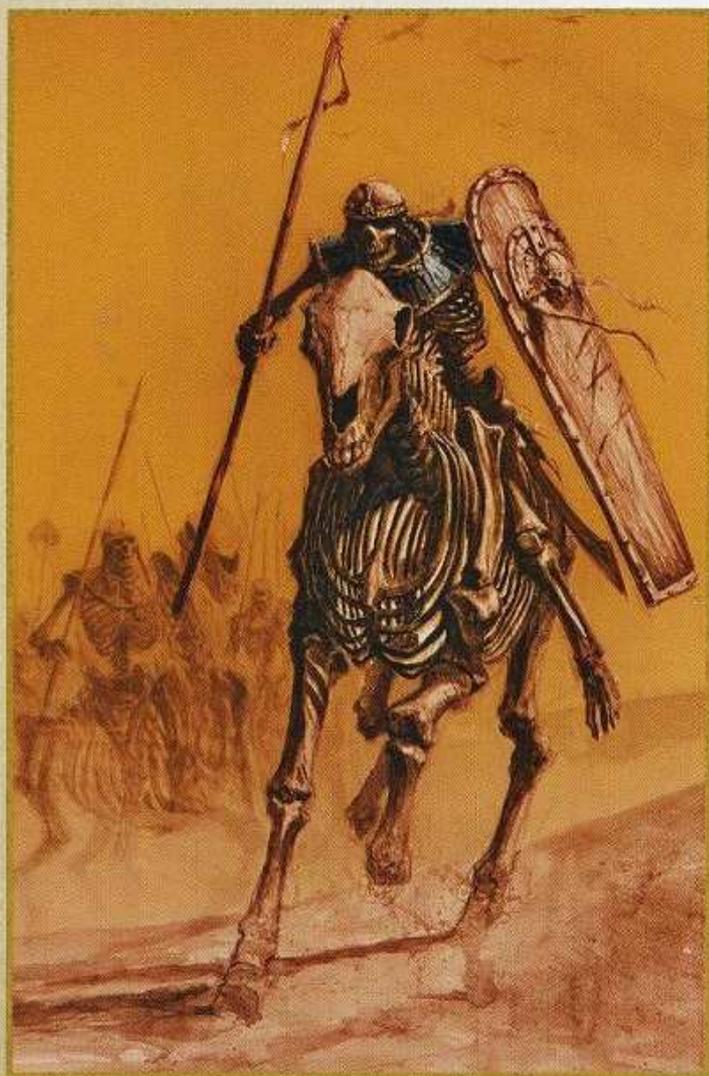
Les montures squelettes obéissent d'instinct à leurs cavaliers et font preuve de la même discipline surnaturelle que celle affichée par tous les combattants de l'armée des rois des tombes. Elles s'ébrouent en de rares occasions, et seul ce geste trahit leur vie depuis longtemps révolue. Toutefois, leur 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	CT	F	E	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 bretonniens 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 Nehekharra 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 Nehekharra 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 Nehekharra. 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 Nehekharra. 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 Nehekharra 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.

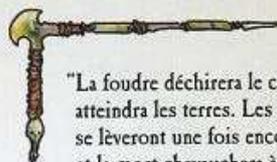
Lorsqu'ils attaquent, les éclaireurs frappent sans pitié et sans le moindre avertissement. L'ennemi ne perçoit le danger que lorsqu'une première flèche noire vient se planter dans la gorge d'un soldat à côté de lui, son cri de douleur étouffé n'étant qu'un prélude au massacre à venir. Un instant plus 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	CT	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

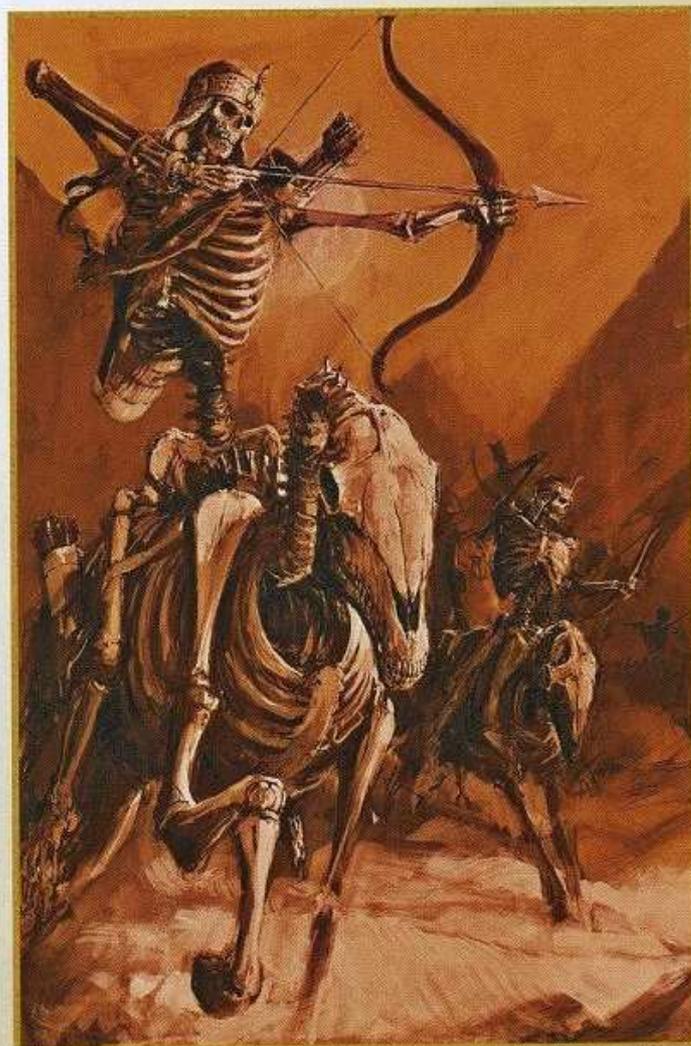
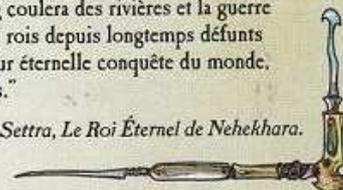
TYPE DE TROUPE: Cavalerie.

RÈGLES SPÉCIALES: Flèches Aspic, Cavalerie Légère, Morts-vivants de Nehekharra, 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."

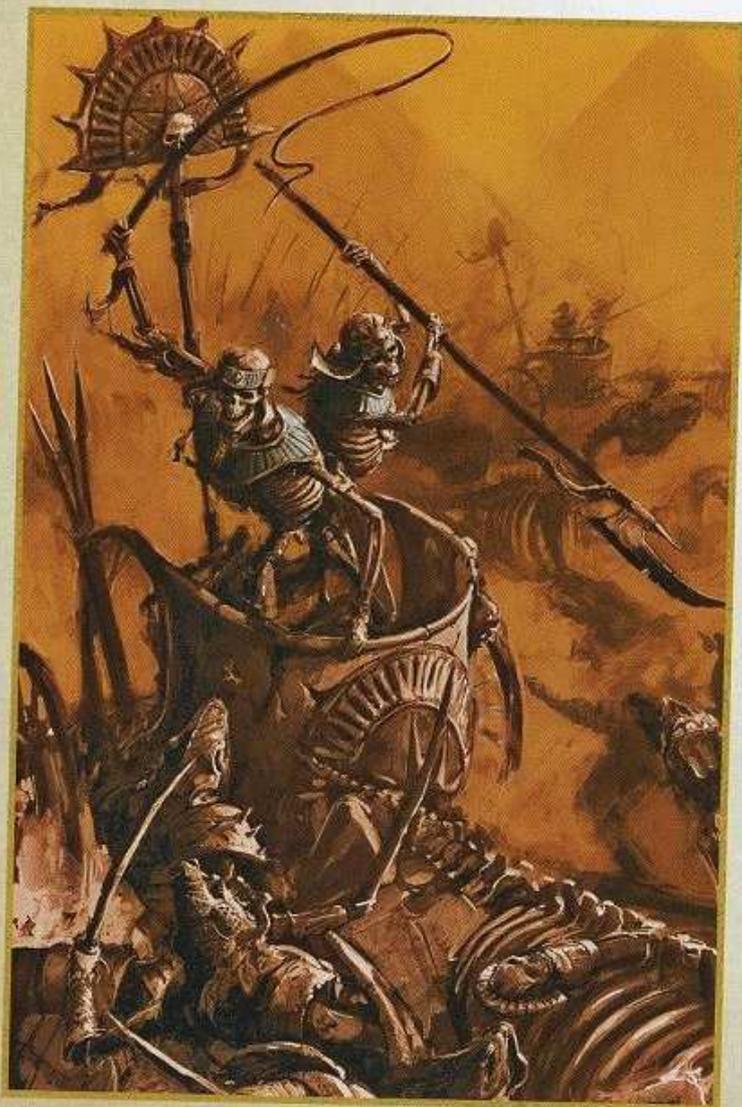
— Settra, Le Roi Éternel de Nehekharra.



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.

Nehekharra 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 Nehekharra 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 balafés 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 poigne de fer et sous sa tutelle experte, les auriges de sang noble se hissaient 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 Nehekharra, et après leur réveil parmi les morts, les rois des tombes continuèrent de mener leurs armées montés 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 Nehekharra, 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 squeulettes 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 Nehekharra enfonce alors la ligne ennemie et il s'ensuit un massacre indicible.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
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 Aspik, Morts-vivants de Nehekharra.

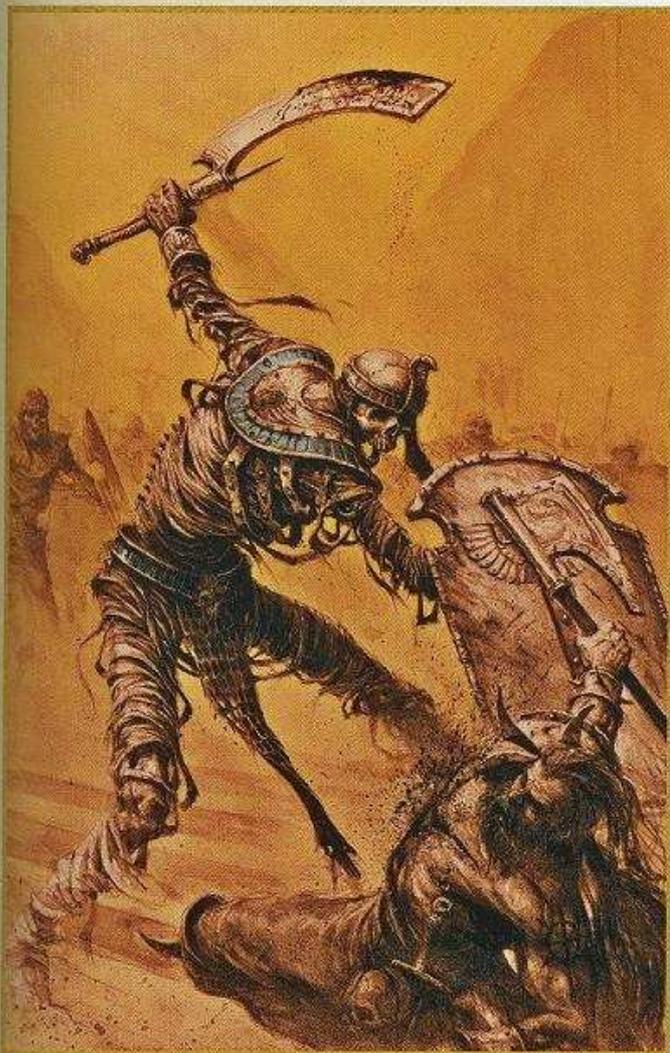
Légions de Chars: Un rang de chars squeulettes n'a besoin que de trois figurines pour apporter un bonus de rangs. En outre, les chars squeulettes ajoutent leur bonus de rangs à la Force de toute *Touche d'Impact* qu'ils infligent.

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 squeulettes. 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 squeulettes.

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 incombait – 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.

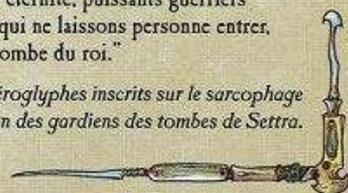
RÈGLES SPÉCIALES:

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 Nehekharu.

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

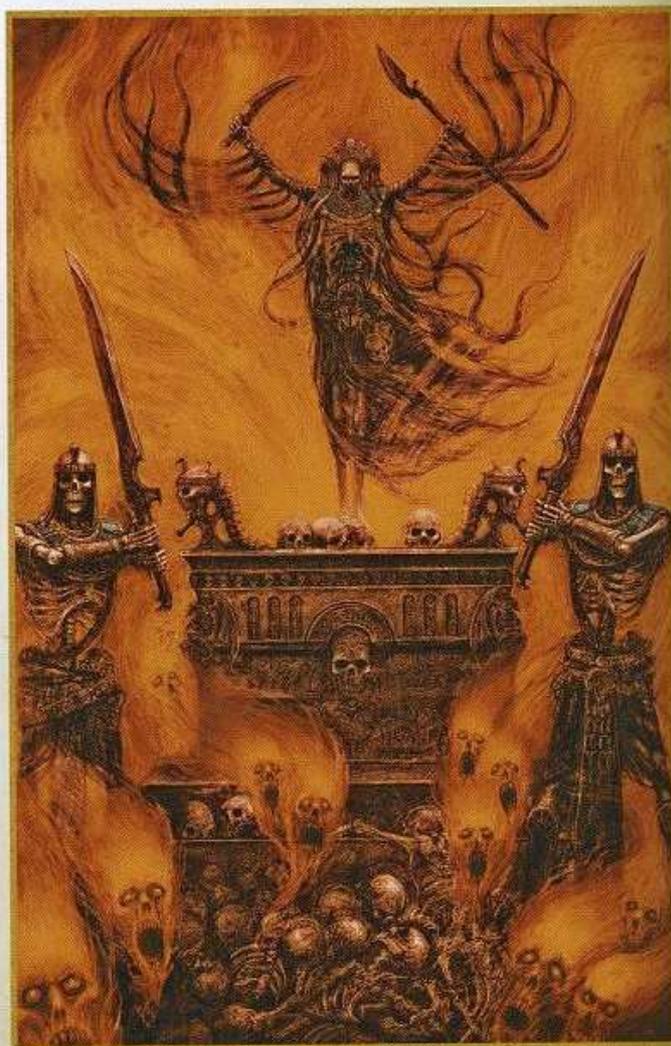
Objet de sort (niveau de puissance 5). L'arche des âmes damnées peut utiliser ce sort tant qu'elle n'a pas effectué de mouvement à ce tour et que son prêtre de l'arche est en vie. *Lumière Morte* est un sort de **dommage direct** ayant une

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.

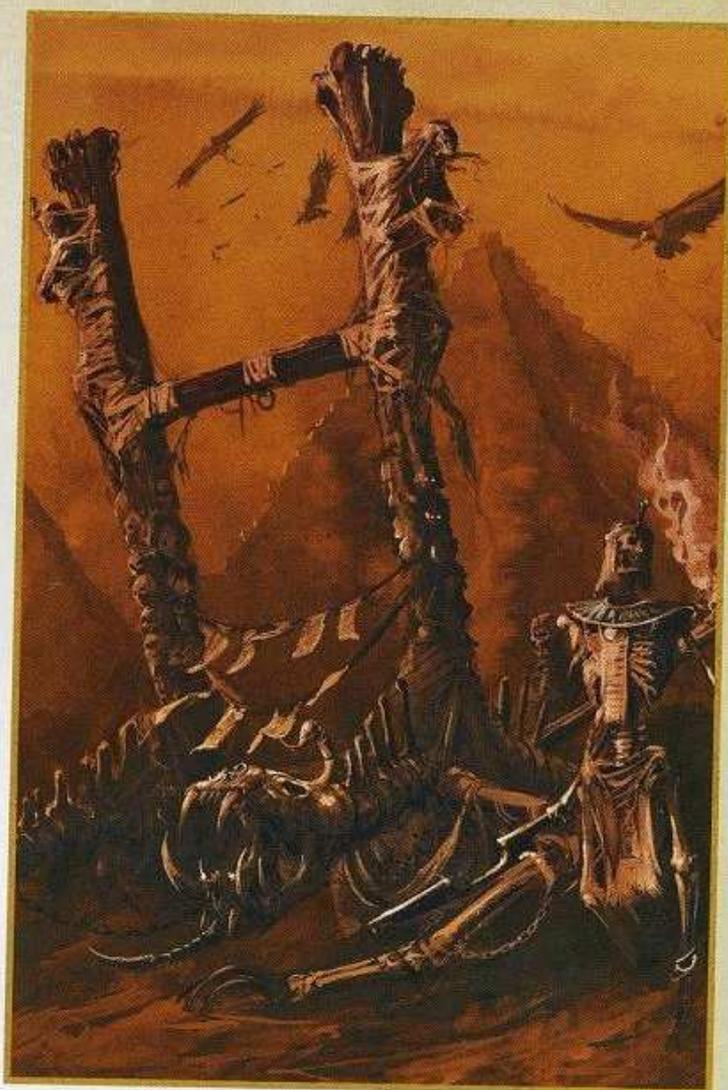


CATAPULTES À CRÂNES HURLANTS

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 percutent 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 :

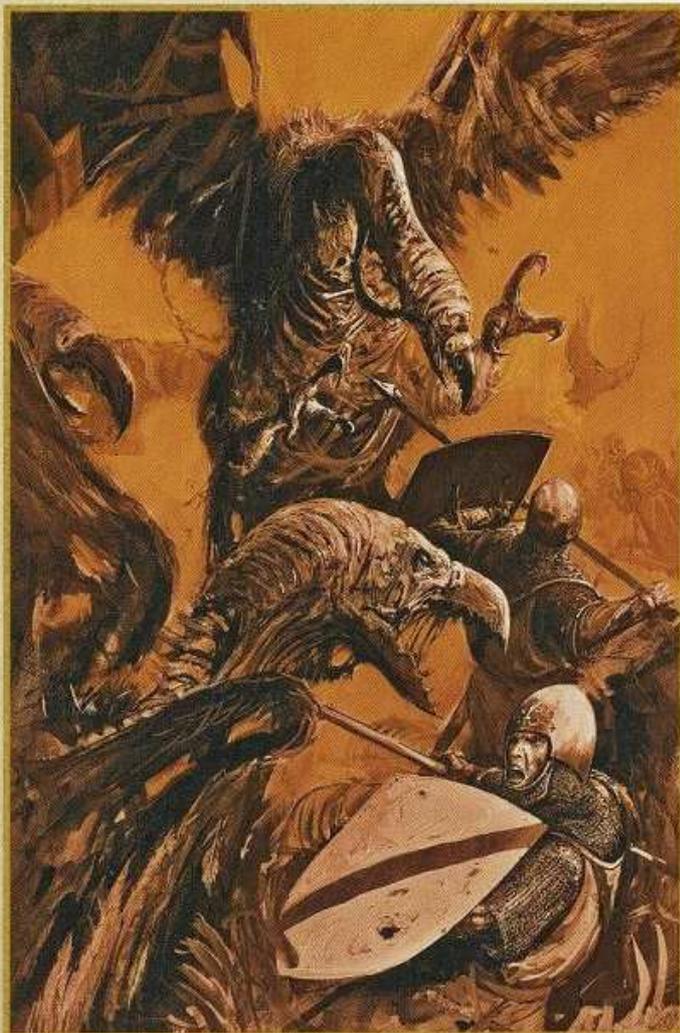
Crânes de l'Ennemi: Certaines catapultes à crânes hurlants utilisent les crânes des ennemis qu'elles affrontent comme projectiles, ce qui les rend plus terrifiants encore.

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 déchiqueter 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.

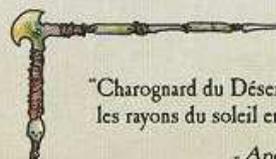
Une fois qu'ils sont réveillés d'entre les morts, les charoignards ne retournent jamais sous les voûtes des pyramides. Ils adoptent le même comportement que de leur vivant et traversent sans relâche les étendues désertiques de Nehekhar. Leur nature primitive les pousse à satisfaire leur insatiable appétit, 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 progressent 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 Nehekharra 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 Nehekharra. 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 Nehekharra 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	Cd
Nuée des Tombes	4	3	0	2	2	5	1	5	10

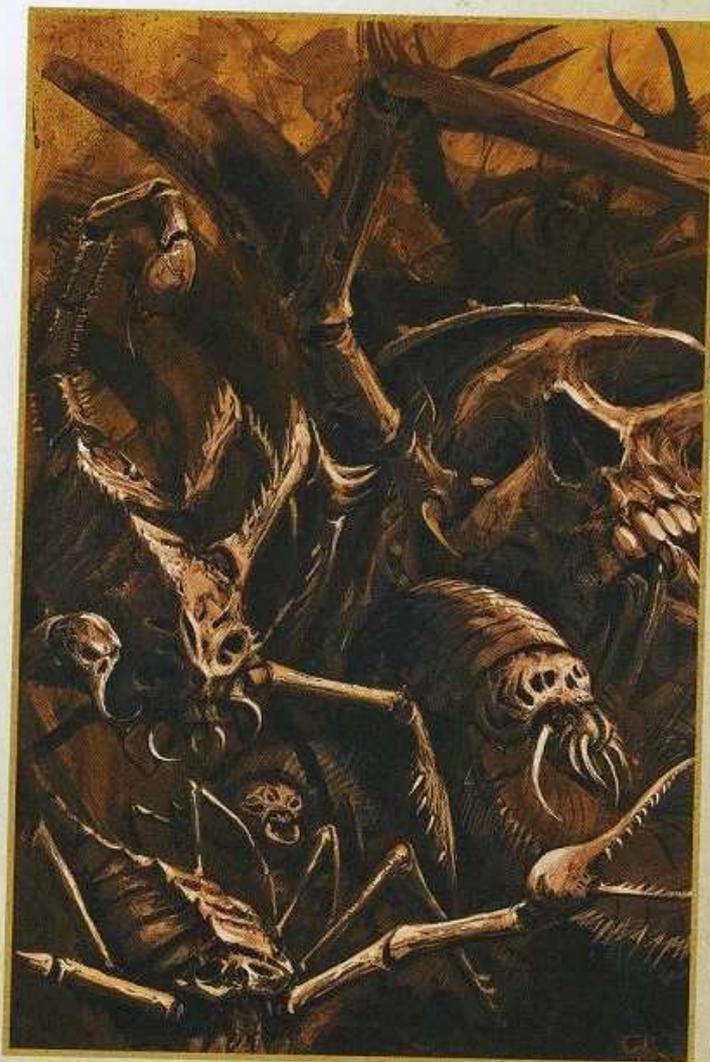
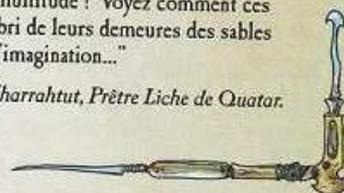
TYPE DE TROUPE: Nuée.

RÈGLES SPÉCIALES: Enfouis sous les Sables, Morts-vivants de Nehekharra, 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..."

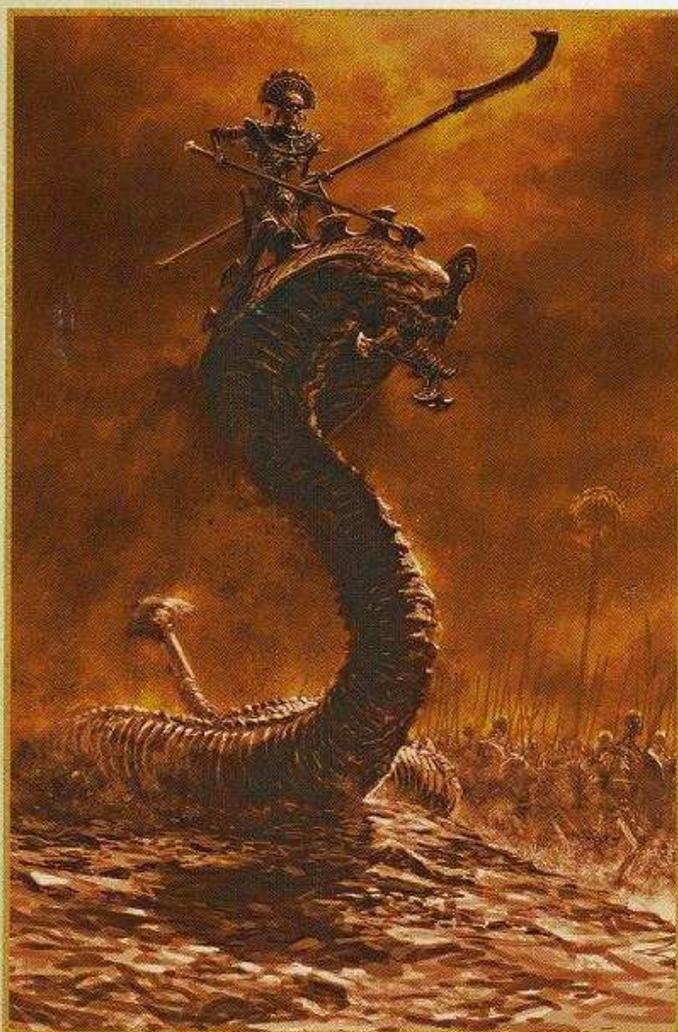
- Kharrahtut, Prêtre Liche de Quatar.



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 Nehekharu. 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 vingtaines 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'écoulant des crochets de la statue atteignait 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 massifs, 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 Nehekharu**, **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

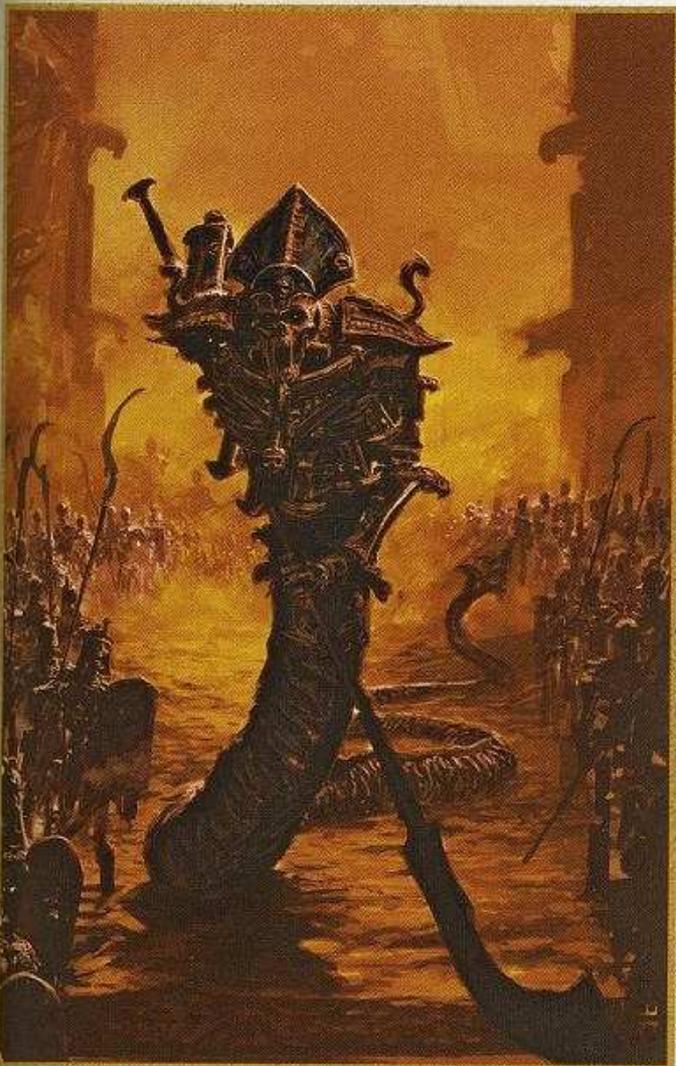
Les rôdeurs sépulcraux furent créés aux temps de l'ancienne Nehekharra pour garder les frontières de ses royaumes. Au fil des siècles, ils furent avalés par les dunes mouvantes du désert où ils se terrent encore aujourd'hui. Ce sont des statues au corps de serpent dont la moitié supérieure figure un 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 Nehekharra dont le squelette est trop endommagé pour espérer reprendre les armes. Les prêtres lichés 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 Nehekharra, 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 Nehekharra.

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

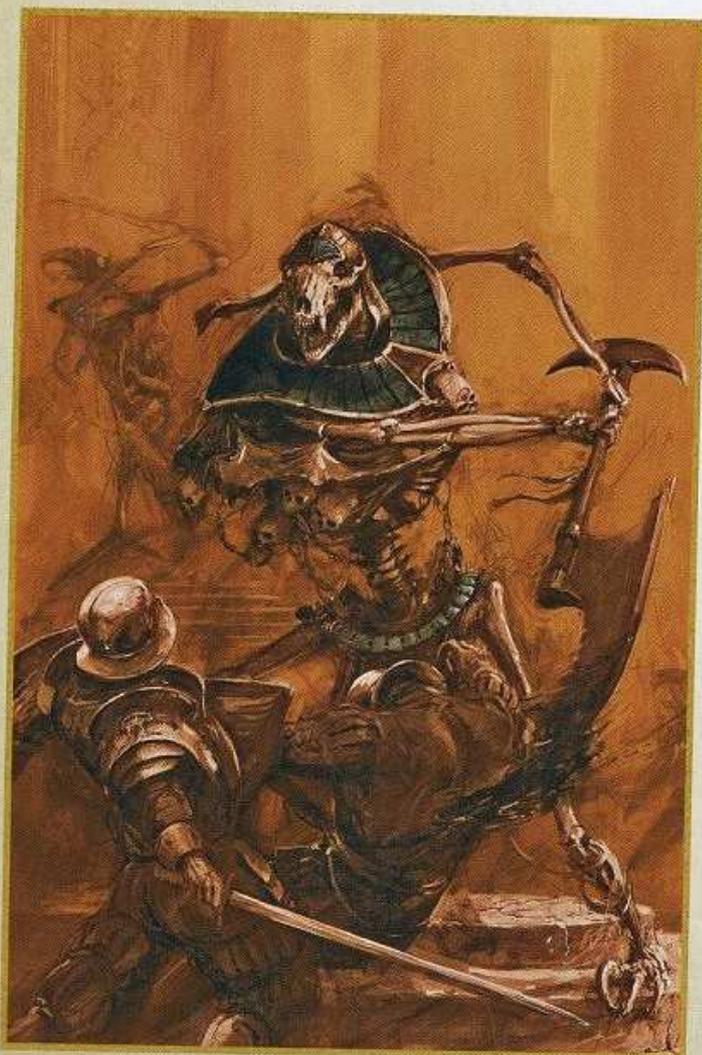
Portée	Force	Règles spéciales
8 ps	1	Voir ci-dessous.

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 Nehekhar, 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 riches 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 Nehekhar 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 Nehekhar 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 Nehekhar. 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 cieus 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 Nehekhar, 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 des 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 Nehekhar, 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 Nehekhar.

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 :

Portée	Force	Règles spéciales
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 liches 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 liches rejoindre le Royaume des Âmes.

Lorsque leurs monarques momifiés vont à la guerre, les prêtres liches 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	Cd
Scorpion des Tombes	7	4	0	5	5	3	3	4	8

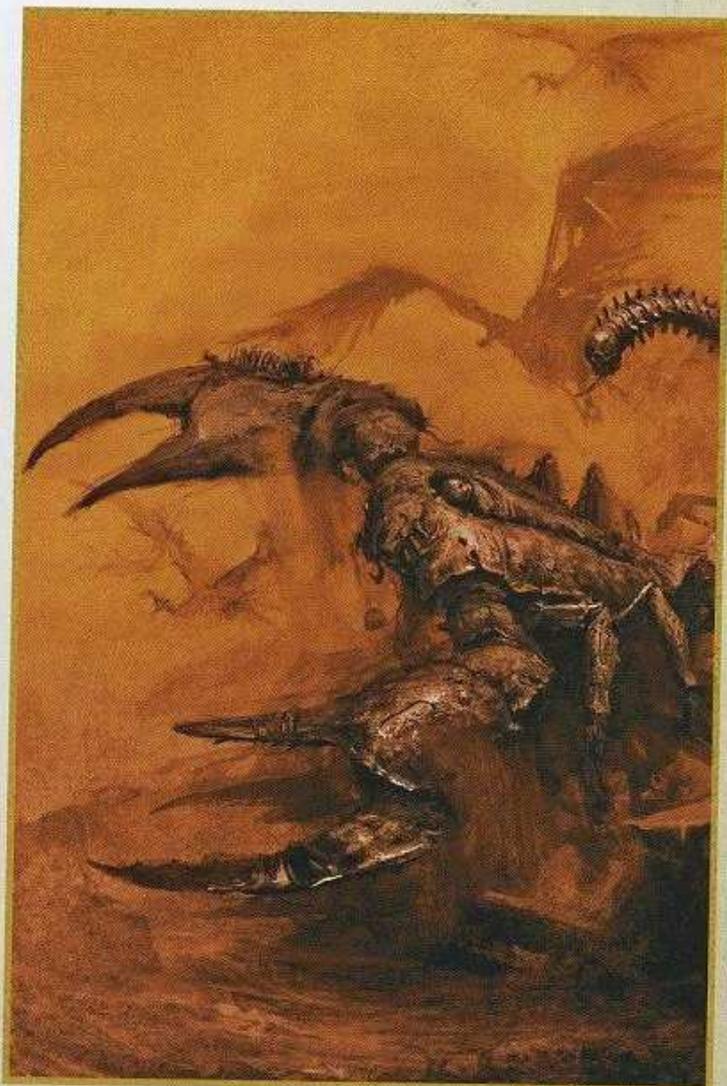
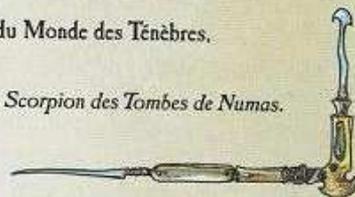
TYPE DE TROUPE: Bête Monstrueuse.

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!"

- Inscription 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 des 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 Nehekhara, 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 Nehekhara 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 fuient pas sont broyés par des griffes de pierre ou déchiquetés 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.



Sphinx de Guerre
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.

RÈGLES SPÉCIALES: Amalgame Mort-vivant,
Coup Fatal (équipage gardien des tombes uniquement),
Grande Cible, Morts-vivants de Nehekharu, 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 ratisèrent 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, laminait 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 meurtrière 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.

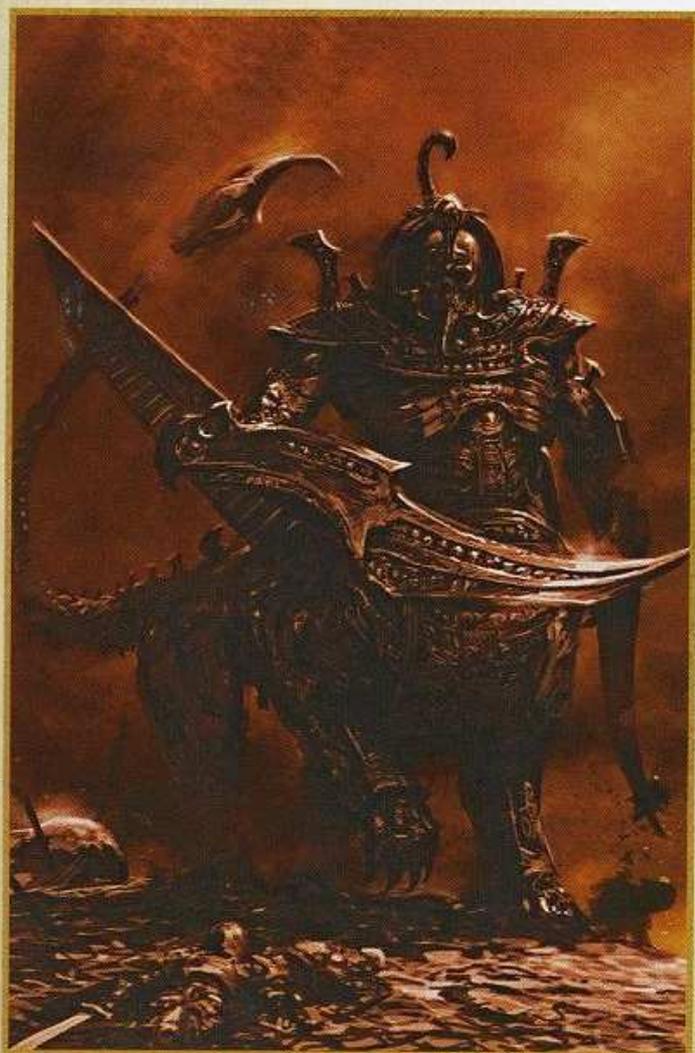
NÉCROSPHINX

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 Nehekharu 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 Nehekharu 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 Nehekharu

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 oublia 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 Nehekharu. 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 Nehekharu.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nécrosphinx	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 Nehekharu, 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 Nehekharu 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 Nehekharu, 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 Nehekharu 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 Nehekharu 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 Nehekharu 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'écoulaient 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 Nehekharu 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 Bhaqar, 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'Albâtre de Quatar 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 Lybaras, 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 titanique 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 Aspic, Grande Cible, Morts-vivants de Nehekharu.

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.

Portée	Force	Règles Spéciales
48 ps	6	Blessures Multiples (1D3)

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	CC	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 Ptrá: Une Icône de Ptrá 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 *Burveur 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 lier 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.

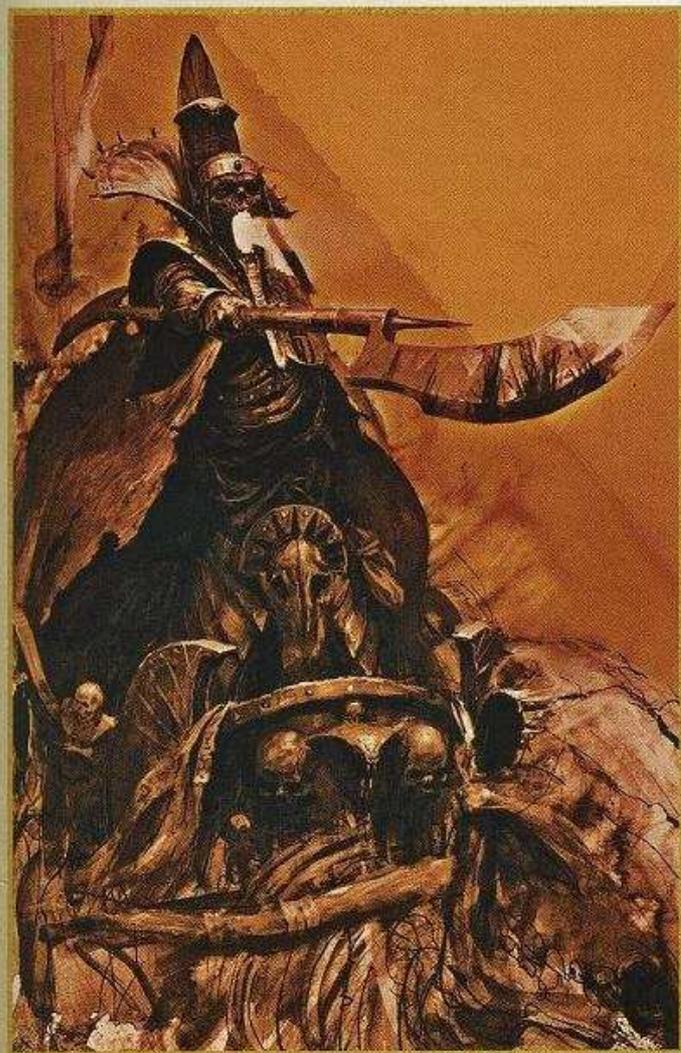
SETTRA L'IMPÉRISSE

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 Nehekhara 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 liché stupide songerait à usurper le pouvoir du Roi de Khemri, car quiconque provoque la colère de Settra, prêtre liché ou autre, finit écartelé.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
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 Liché*).

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

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

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 Nehekhara: 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 Nehekhara* 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 Nehekhara 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 Ptra: Cette arme vénérée fut bénie par Ptra, 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 Ptra 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 Nehekharu, 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 Nehekharu. 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 Nehekharu, 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 Khemrikharu. Roi de Nehekharu, 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 DÉSSE 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 lahmiene 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 reçoivent le don de Nagash, et n'aura de repos que lorsque le dernier vampire aura été détruit.

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**.

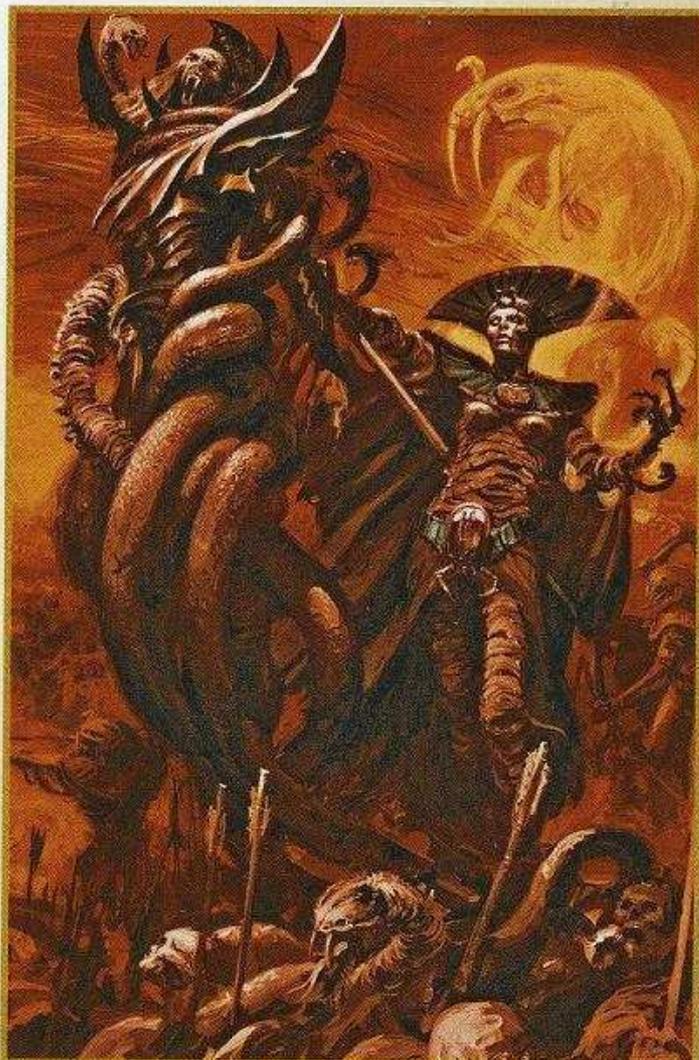
Incarnation de la Déesse Aspic: Le pouvoir de la déesse coule dans les veines de Khalida. Les *Attaques Empoisonnées* ne peuvent pas la blesser automatiquement et effectuent toujours normalement leurs jets pour blesser.

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.



M CC CT F E PV I A Cd

Grande Reine Khalida 6 6 3 4 5 3 9 5 10

HAUT HIÉROPHANTE KHATEP

SEIGNEUR LICHE DE KHEMRI

Khatep est le Haut Hiérophante de Khemri, le chef du conseil hiératique du Culte Mortuaire, et lui seul en connaît tous les secrets. Khatep 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 Nehekharra 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 Nehekharra. Khatep 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 Khatep 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 Nehekharra. Ainsi, Khatep 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.

Khatep 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 Khatep, le Seigneur Liche de Khemri.

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

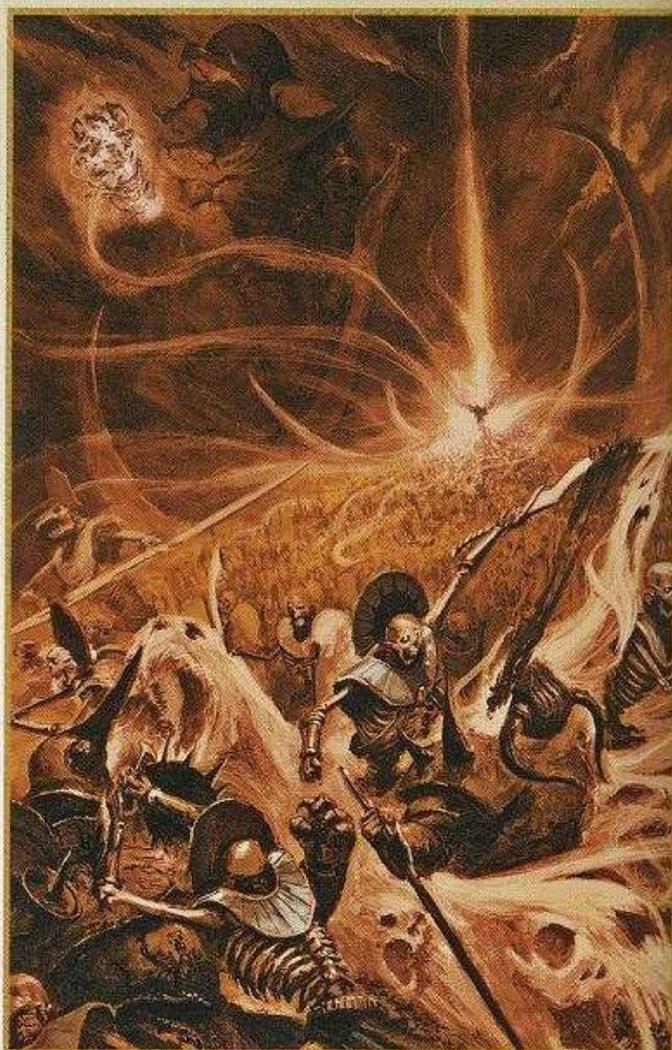
TYPE DE TROUPE :

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

MAGIE : Le Haut Hiérophante Khatep est un sorcier de Niveau 4. Il utilise les sorts du domaine de Nehekharra.

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

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



OBJETS MAGIQUES :

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

Objet Cabalistique. Khatep 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. Khatep peut utiliser le Sceptre Liche une fois par tour.

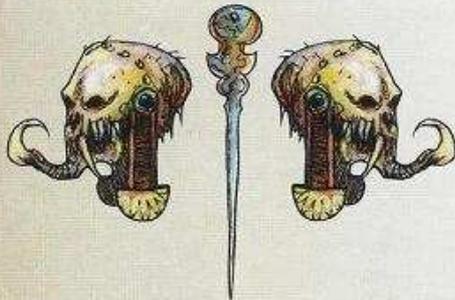
Parchemin de Malédiction : Ce parchemin maudit les sorciers maléfiques, en remplissant leur bouche de bousiers ou en remplaçant l'air dans leurs poumons par du sable brûlant.

Objet Cabalistique. Une seule utilisation. Khatep 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.

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 déchaîna sa vengeance contre Nehekhar, 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 irrépressible de dominer Nehekhar, 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 Nehekhar 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	Cd
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 Nehekhar, Inflammable.

OBJETS MAGIQUES :

Lame Sépulcrale 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 Nehekhar, le crime le plus terrible était celui de réicide. 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 châtiment 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 assés 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

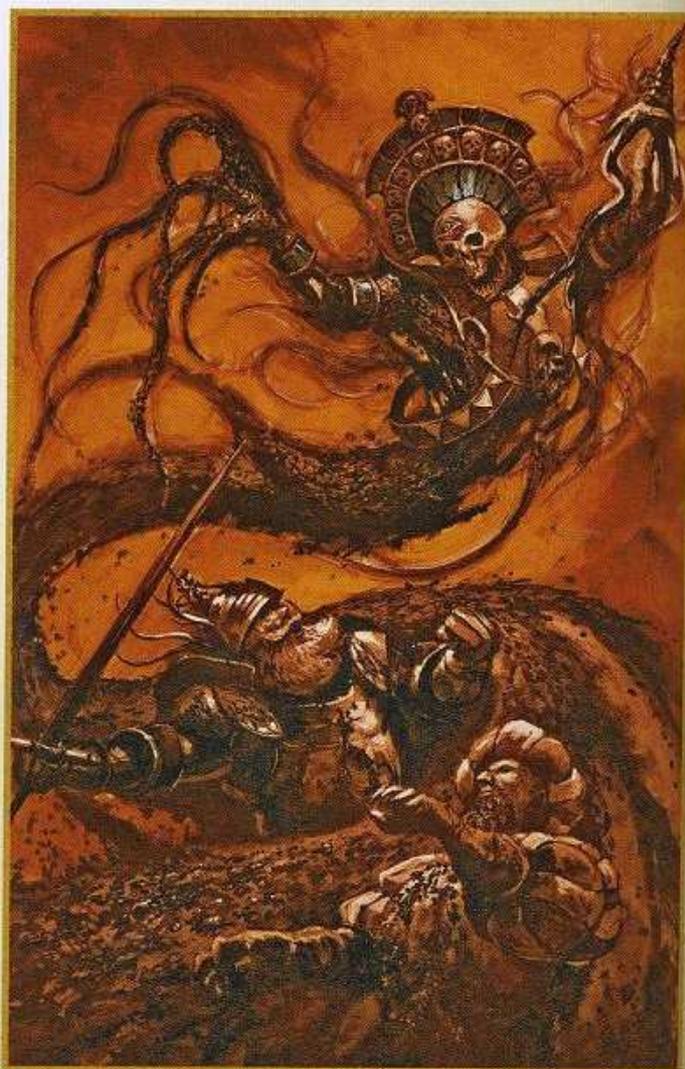
TYPE DE TROUPE: Infanterie (*Personnage Spécial; Prince des Tombes*).

RÈGLES SPÉCIALES: **Enfouis sous les Sables, Morts-vivants de Nehekhar, 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 tâte de son terrible fouet tandis qu'il libère sa frustration sur l'inculte.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Gd
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.

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)

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

8+ pour lancer

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 prêtreliche 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 prêtreliche prononce cette bénédiction, ses ennemis voient les coups de leurs armes dévier mystérieusement tandis que Neru, femme de Ptah 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 Ptah 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 Ptah 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 prêtreliche 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 prêtreliche 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

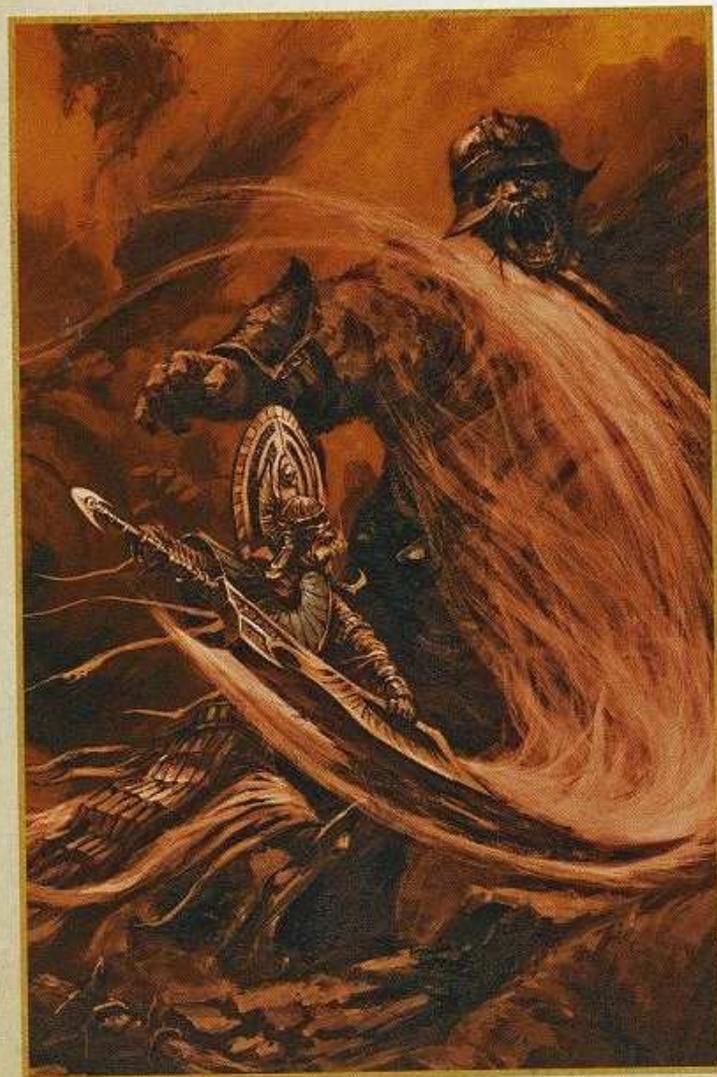
Les pages suivantes présentent les objets magiques réservés aux armées des rois des tombes, lesquels peuvent être sélectionnés en plus des objets magiques décrits dans le livre de règles de Warhammer.

DESTRUCTEUR D'ÉTERNITÉ Arme Magique

80 points

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 Nehekhara, 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 Arme Magique

50 points

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 Objet Enchanté

60 points

Selon les croyances de Nehekhara, 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 Objet Enchanté

50 points

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.

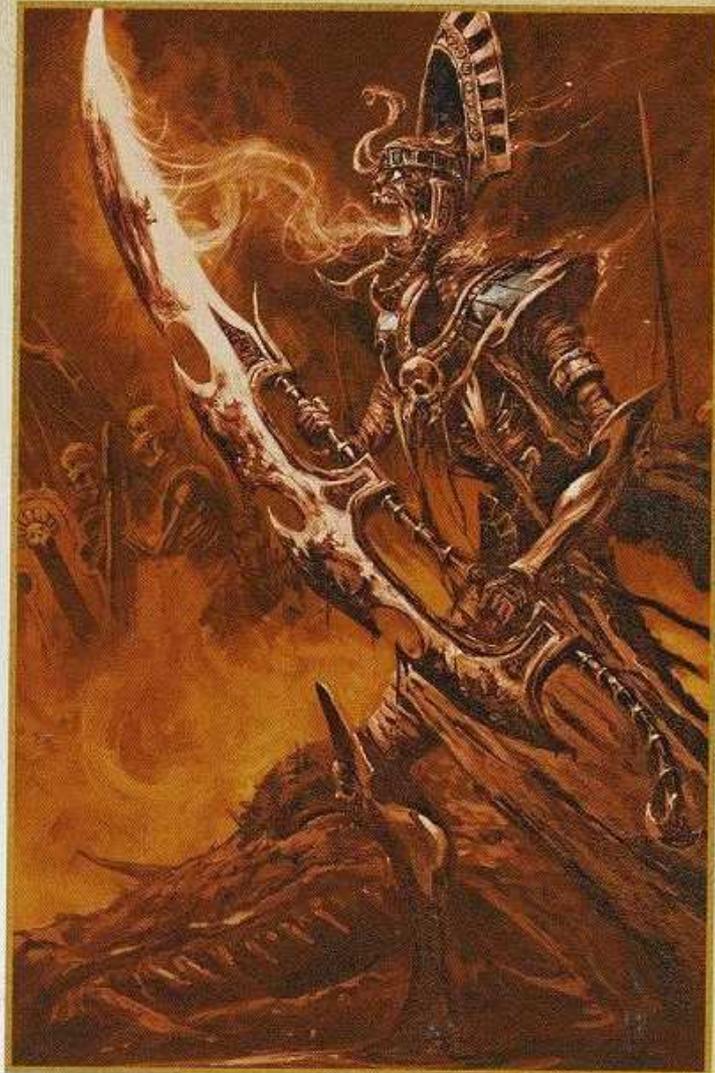
BANNIÈRE DES LÉGIONS IMMORTELLES

50 points

Bannière Magique

Cet étendard somptueux fut autrefois brandi par la Légion Chacal du roi Lahmizzar, l'élite des gardiens des tombes de Qatar. 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 valeur 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* qui 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.

SEIGNEURS

SETTRA L'IMPÉRISSEBLE

475 points

Profil

Settra l'Impérissable

M CC CT F E PV I A Cd

4 7 3 6 5 4 3 5 10

Type de Troupe
Infanterie (Personnage Spécial;
Roi des Tombes & Prêtre Liche)
Char (sauvegarde d'armure 4+)

Char des Dieux

- - - 5 5 5 - - -

Monture Squelette

8 2 - 3 - - 2 1 -

Magie :

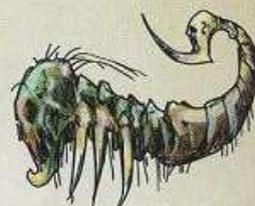
Settra est un Sorcier de Niveau 1. Il utilise les sorts du domaine de Nehekharu.

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

Grande Reine Khalida

M CC CT F E PV I A Cd

6 6 3 4 5 3 9 5 10

Type de Troupe

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

Arkhan le Noir

M CC CT F E PV I A Cd

4 4 3 5 5 3 3 3 9

Type de Troupe

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 Nehekharu.

Équipement :

- Arme de base
- Sceptre Liche
- Parchemin de Malédiction

Règles Spéciales :

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



* 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 Nehekharu
- 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 Nehekharu
- 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 Nehekharu



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 Nehekharra
- 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 AOPHAS

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 Nehekharra

- 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; Nécotecte)

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 Nehekharra
- 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

Règles Spéciales :

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

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 Nehekharu

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

Équipement:

- Arme de base
- Bouclier

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 Nehekharu

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

Équipement:

- Arme de base
- Arc

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 Nehekharu

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

Équipement:

- Arme de base
- Lance
- Bouclier



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 Nehekhara

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):

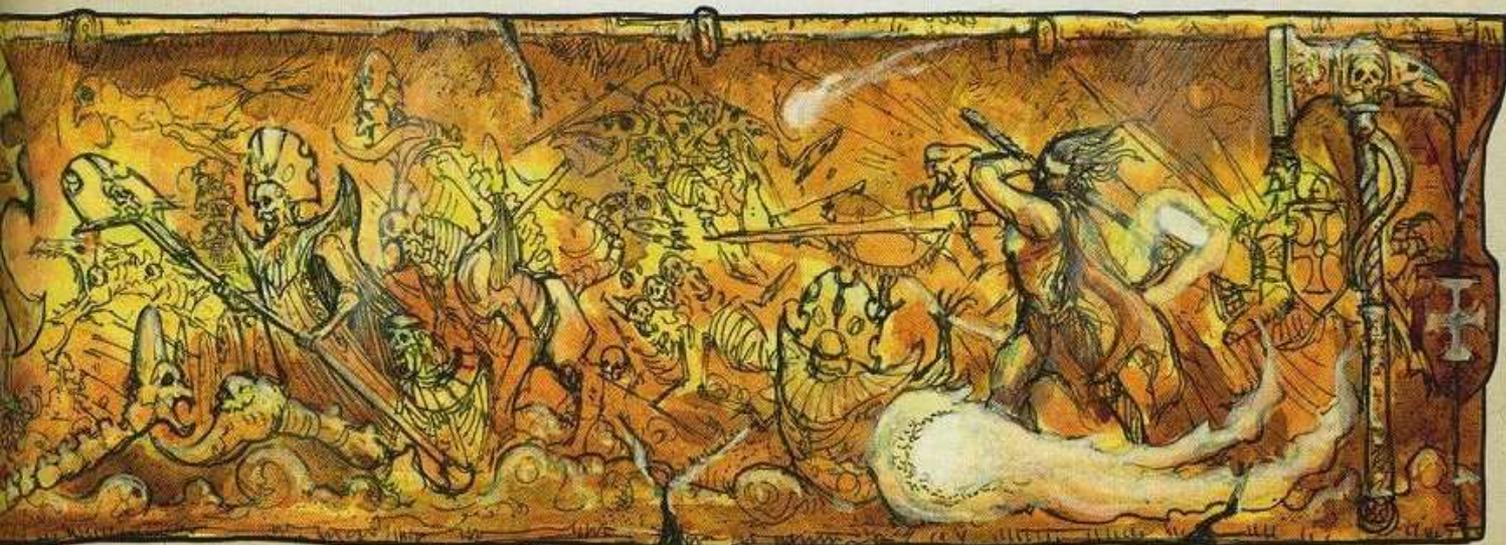
- Arme de base
- Lance
- Arc

Règles Spéciales:

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

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

40 points par socle

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Nuée des Tombes	4	3	0	2	2	5	1	5	10	Nuée

Taille d'Unité : 2-10 socles

Règles Spéciales :

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

CHAROIGNARDS

24 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Charoignard	2	3	0	4	4	2	3	3	4	Bête de Guerre

Taille d'Unité : 3+

Règles Spéciales :

- Morts-vivants de Nehekharu
- Vol



SPHINX DE GUERRE DE KHEMRI

210 points

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

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

55 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Rôdeur Sépulcral	7	3	3	4	4	3	3	2	8	Bête Monstrueuse

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

Colosse de Nécrolithe

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

Type de Troupe
Monstre

Taille d'Unité: 1

Équipement:

- Immense épée (arme de base)

Règles Spéciales:

- Amalgame Mort-vivant
- Assaut Implacable
- Flèches Aspic
- 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

Hiérotitan

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

Type de Troupe
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

Nécrosphinx

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

Type de Troupe
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

Profil

Catapulte à Crânes Hurlants

Servant Squelette

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

Type de Troupe

Machine de Guerre (Catapulte)

90 points

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

Profil

Arche des Âmes Damnées

Prêtre de l'Arche

Gardien de l'Arche

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
-	-	-	-	10	3	-	-	-
4	3	3	3	3	1	3	2	8
4	3	3	3	3	1	3	2	8

Type de Troupe

Machine de Guerre

135 points

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





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