

# L'ARMÉE DES CAIRNS DU LICHEMEISTER

**N**ous avons créé une variante de liste d'armée de morts-vivants pour ajouter un peu de caractère à la campagne, de sorte que les admirateurs de Kemmler puissent jouer une armée fidèle à celle qui attaqua Athel Loren. Cette liste est conçue pour pouvoir être utilisée sans les livres d'armées Comtes Vampires ou Rois des Tombes. Vous aurez simplement besoin des caractéristiques d'Heinrich Kemmler, qui se trouvent dans WD137.

Comme la plupart des variantes de liste d'armée, celle-ci vous demandera un peu de travail de conversion, bien que la plupart des unités de base puissent être recrutées parmi d'autres armées de morts-vivants. Cela dit, si certains d'entre vous jouaient une armée de morts-vivants telle qu'elle se présentait avant le schisme Rois des Tombes/Comtes Vampires, ils se retrouveront sans doute avec toutes les figurines nécessaires...

## Règles Spéciales de l'Armée

**Morts-vivants:** Toutes les figurines de l'armée sont des morts-vivants et suivent les règles suivantes.

**Le Lichemeister:** Une armée des Cairns ne peut être commandée que par le Lichemeister. Si celui-ci est tué, les morts-vivants de l'armée tombent lentement en poussière. Pour représenter ceci, à la fin de la phase de jeu où le Général est tué et au début de chaque tour suivant du joueur morts-vivants, chaque unité de morts-vivants doit effectuer un test de Commandement. Si elle rate son test, l'unité perd un nombre de Points de Vie égal à la différence entre son jet de dés et son Cd. Aucune sauvegarde, même invulnérable, n'est permise, et ces blessures ne peuvent pas être régénérées. Par exemple, si une unité de Squelettes (Cd = 3) obtient 7, elle subit 4 blessures (7-3 = 4). Les personnages ne subissent jamais de blessures à cause de la mort du Général. Les unités peuvent utiliser le Commandement des personnages qui les mènent comme d'ordinaire. Notez que si le Général tombe à zéro Points de Vie, mais parvient à régénérer d'une façon ou d'une autre assez de blessures pour rester en jeu, cette règle ne s'applique pas: le Lichemeister doit être définitivement retiré du jeu pour que celle-ci s'applique.

**Tests de Moral:** Les morts-vivants ne peuvent pas être démoralisés, mais leurs unités vaincues au corps à corps subissent un nombre de blessures supplémentaires égal à la différence des résultats de combat (les sauvegardes,

même invulnérables, et les règles de *régénération* ne s'appliquent pas contre ces blessures). Si l'unité comprend des personnages, ou que ceux-ci montent un char, le joueur mort-vivant peut décider de la répartition des blessures entre les membres de l'unité, le personnage et son char. Dans un combat engageant plusieurs unités, chaque unité de morts-vivants du camp ayant perdu subit un nombre de blessures supplémentaires égal à la différence totale des résultats de combat des deux camps. Si une unité de morts-vivants est annihilée par la résolution du premier tour d'un corps à corps, l'unité adverse peut effectuer normalement un mouvement de *charge irrésistible*.

**Immunité à la Psychologie:** Les morts-vivants sont *immunisés à la psychologie*.

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

**Marches Forcées:** Les morts-vivants ne peuvent jamais effectuer de marches forcées, à moins de se trouver dans un rayon de 12 ps autour du Lichemeister au début de la phase de mouvement. Notez cependant que même dans ce cas toutes les règles habituelles des marches forcées s'appliquent (la présence de l'ennemi à moins de 8 ps les en empêche, etc.)

**Peur:** Les morts-vivants causent la *peur*.

## Règles Spéciales des Unités

**Attaque Glaciale:** Les Fantômes ne portent pas d'Attaques dans le sens habituel du terme, mais leur simple présence est un danger pour quiconque les redoute. Au début de chaque phase de combat, jetez 2D6+2 pour chaque unité se trouvant au contact d'un Fantôme. Si le total est supérieur au Cd de l'unité, elle perd 1 Point de Vie (répartis comme des tirs) pour chaque point de différence entre son Cd et le résultat des dés. Aucune sauvegarde d'armure n'est permise contre ces blessures, et elles comptent pour ce qui est de la résolution des combats. Les unités *immunisées à la psychologie* ne sont pas affectées par cette attaque.

**Âme en Peine:** Les unités dotées de cette règle spéciale conservent une partie de leur personnalité, contrairement aux cadavres réanimés qui forment le gros des armées de morts-vivants. De plus, l'étincelle de vie qui perdure en elles désire ardemment le repos et combat sans cesse la maîtrise de Kemmler (à la

différence des Spectres et des Banshees, dont les âmes corrompues n'ont d'autres désirs qu'infliger souffrance et malheurs aux vivants). Au début de chacun des tours de Kemmler, avant la déclaration des charges, le joueur mort-vivant doit effectuer un jet de Commandement pour chacune des unités disposant de cette règle, exactement comme si le Lichemeister avait été tué. Si Kemmler a bel et bien été tué, l'unité doit effectuer deux tests, les pertes éventuelles s'additionnant. Les unités d'Âmes en Peine ne peuvent pas utiliser le Commandement du Général.

**Levée Éthérée:** Les unités dotées de cette règle conservent une partie des peurs de la chair, et voient leur courage renforcé par le nombre. Une unité de Levée Éthérée ajoute son bonus de rangs à son Commandement.

**Empalement:** Lorsque la bête charge, elle utilise ses cornes et ses défenses pour empaler ses ennemis. Elle bénéficie de +1 en Force lors du tour où elle charge.

**Amalgame Mort-vivant:** Ces créatures sont plus résistantes que les autres morts-vivants et subissent toujours 1 PV de moins que la normale lorsqu'elles sont battues au corps à corps. Ainsi, une unité de Simulacres perdant un combat de trois points devrait perdre 3PV, mais étant composée d'Amalgames Morts-vivants, elle n'en perd que 2. Les Amalgames Morts-vivants disposent en outre d'une sauvegarde d'amure de 5+.

**Éthéré:** Ces formes immatérielles peuvent traverser les objets solides. Elles ne subissent aucune pénalité de mouvement lorsqu'elles traversent un terrain difficile ou un obstacle, ou pour d'autres raisons (telle que les effets de sorts). Elles ne peuvent pas passer au travers d'autres unités, mais peuvent traverser les bâtiments. Elles ne peuvent cependant pas terminer leur mouvement dans un terrain infranchissable, ou voir au travers de quoi que ce soit qui bloquerait la ligne de vue d'une unité normale. Les créatures éthérées bloquent les lignes de vue normalement (l'ennemi ne voit pas au travers).

N'ayant pas de substance matérielle, elles ne peuvent pas être blessées, sauf par des armes magiques, des démons ou d'autres créatures éthérées, mais sont affectées normalement par les sorts. Elles peuvent tout de même être battues au corps à corps et subir alors des blessures supplémentaires, car le résultat du combat ne dépend pas que des blessures infligées.



## Organisation de l'Armée

La liste d'armée est divisée en quatre sections :

### Personnages

Les personnages représentent le Lichemeister Heinrich Kemmler et ses puissants capitaines morts-vivants. Ils constituent une part vitale de vos forces.

### Unités de Base

Elles représentent les guerriers morts-vivants les plus communs : Squelettes, Simulacres, et Fantômes.

### Unités Spéciales

Elles comportent les meilleurs guerriers, tels que les rapides Cavaliers Silencieux, et les robustes Momies. L'armée peut en inclure un nombre limité.

### Unités Rares

Comme leur nom l'indique, ces unités représentent des créatures exceptionnelles, comme les mortelles Ombres et le terrifiant Cauchemar Ailé.

### Choix d'une Armée

Les deux joueurs choisissent des armées de la même valeur en points. Étant donné qu'Heinrich Kemmler doit commander votre armée, la partie doit faire au moins 2000 points, mais elle peut être plus importante. 2000 points sont parfaits pour une bataille durant le temps d'une soirée. Quelle que soit la valeur définie, elle limite le nombre de points que vous pouvez dépenser pour votre armée. Vous pouvez en dépenser moins, et il est même souvent impossible de dépenser tous les points jusqu'au dernier. La plupart des armées de 2000 points font en réalité 1998 ou 1999 points, mais nous les considérons tout de même comme des armées à 2000 points. Une fois la valeur en points totale déterminée, il vous faut choisir vos troupes.

### Choix des Personnages

Les personnages sont divisés en deux grandes catégories : les Seigneurs (les plus puissants) et les Héros (les autres). Le tableau qui suit indique le nombre maximum de personnages qu'une armée peut inclure. Notez que celui-ci a été modifié pour prendre en compte le fait que l'armée ne peut inclure qu'un seul Seigneur, et qu'il doit toujours en faire partie.

Valeur de l'Armée	Nbre. max de personnages	Nbre max. de Seigneurs	Nbre max. de Héros
2000 ou plus	4	1	3
3000 ou plus	6	1	5
4000 ou plus	8	1	7
Chaque +1000	+2	1	+2

Une armée n'est pas obligée d'inclure le nombre maximum de personnages autorisé, et peut toujours en comporter moins. Une armée doit cependant toujours inclure au moins un personnage : le Général, qui doit être le Lichemeister.

### Choix des Troupes

Les troupes sont divisées en unités de base, spéciales et rares, dont le nombre dépend de la valeur totale de l'armée, comme indiqué ci-dessous.

Valeur de l'Armée	Unités de Base	Unités Spéciales	Unités Rares
2000 ou plus	3+	0-4	0-2
3000 ou plus	4+	0-5	0-3
4000 ou plus	5+	0-6	0-4
Chaque +1000	+1 minimum	+0-1	+0-1

Certaines unités particulières peuvent parfois être soumises à des restrictions supplémentaires, qui sont alors spécifiées dans la description. Par exemple, la description des Guerriers Squelettes stipule que vous devez en aligner au moins une unité.

### Descriptions d'Unités

La liste d'armée comporte une description pour chaque type d'unité. Son nom y est indiqué, avec ses éventuelles limitations et leurs explications.

**Profils :** Le profil des troupes de chaque unité est donné dans la description de cette dernière. Lorsque plusieurs profils sont requis, tous sont indiqués même s'il s'agit souvent d'options.

**Taille d'Unité :** La taille minimum de chaque unité est spécifiée, et parfois sa taille maximum.

**Armes et Armure :** Les armes et armures portées par les unités du type concerné sont indiquées. Leur coût est compris dans la valeur donnée, mais tout matériel supplémentaire entraîne un surcoût. Ce dernier est proposé dans la section Options de la description.

**Options :** Différentes options d'armes, d'armures et d'équipement sont proposées pour un coût supplémentaire, ainsi que l'éventuelle possibilité de transformer des membres de l'unité en Champion, en Porte-étendard et en Musicien.

**Règles Spéciales :** De nombreuses troupes possèdent des règles spéciales qui sont expliquées page précédente, la liste d'armée les récapitule tout de même par commodité.

Il serait long et fastidieux de répéter toutes les règles spéciales de chaque unité dans la liste d'armée elle-même. Cette dernière est surtout un outil pour choisir des armées plutôt qu'une présentation des règles. Lorsque cela était possible, nous avons indiqué ce qui est soumis à des règles spéciales, et inclus des "aide-mémoire" dans les limites de la place disponible. N'oubliez pas que ces descriptions ne sont pas forcément exhaustives ou précises, et que les joueurs doivent se référer aux règles principales page précédente pour une explication détaillée.





# L'ARMÉE DES CAIRNS DE KEMMLER

## Seigneur

### Heinrich Kemmler

Voir WD137 pour son profil et ses règles spéciales.

**Choix Obligatoire**

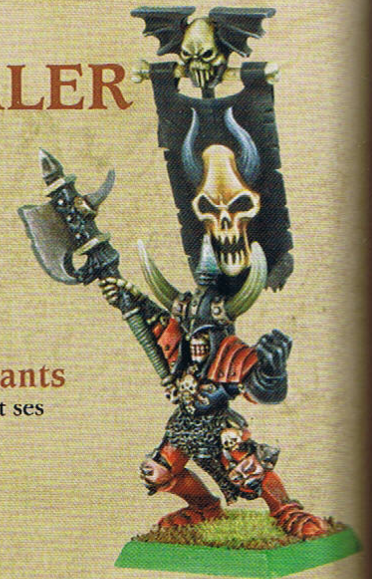


## Héros

### Krell, Roi des Revenants

Voir WD137 pour son profil et ses règles spéciales.

**Choix Obligatoire**



## Druide des Ombres

**70 points**

Les rois se sont toujours entourés de conseillers, de magiciens et de courtisans, et ceux qui reposent maintenant sous leurs tumulus ne faisaient pas exception. De leur vivant, des druides les conseillaient sur la meilleure façon de composer avec les caprices de nombreuses divinités, et ils s'entendaient à révéler l'avenir en lisant dans les étoiles. Ils étaient aussi les architectes des complexes funéraires, et présidaient aux rituels accompagnant le roi dans sa prochaine vie. À la différence de la plupart des autres serviteurs du roi, le Druide ne rejoignait pas son maître dans le trépas, mais continuait à servir le successeur de ce dernier, et ce jusqu'à ce qu'il sente sa fin proche. Il absorbait alors un poison magique, qui s'il causait une mort affreuse, permettait à son esprit de perdurer pour veiller à jamais sur les galgals.

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

**Armes et Armure :** Arme de base.

**Magie :** Un Druide des Ombres est un sorcier de niveau 1. Il peut tirer ses sorts dans les domaines de l'Ombre ou de la Mort, décrits dans le livre de règles de Warhammer.

**Options :** Peut devenir un sorcier de niveau 2 pour +35 points. Peut choisir des objets magiques dans la liste des objets magiques communs ou des Cairns, jusqu'à une valeur maximale de 50 points.

**Règles Spéciales :** Mort-vivant, Éthéré.

*Ce Druide des Ombres est basé sur un corps d'Émissaire Noir, avec une tête de Squelette et un peu de Résine Verte\* pour les détails. Vous pouvez aussi utiliser des Sorciers du Chaos, Nécromanciens et Vampires classiques. Dans une armée de Comtes Vampires, la figurine de Druide des Ombres peut représenter un Nécromancien ou un Spectre.*



## 1+ Roi des Tertres

**100 points**

Chaque complexe funéraire était conçu pour abriter un seul roi et son entourage. Les plus importants des souverains d'antan étaient ensevelis avec leurs serviteurs et leurs guerriers, afin qu'ils ne manquent de rien dans l'autre monde. La plupart se sont décomposés au fil des millénaires, entourés des ossements de leurs et des offrandes de leur peuple, mais d'autres n'ont pas eu cette chance. De nombreux nécromanciens convoient le service de l'entourage d'un tel monarque, et arpentent les cimetières mégalithiques avec pour ambition de ressusciter le roi en personne.

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

**Armes et Armure :** Arme de base, arme lourde et armure lourde. Il est monté sur un char doté d'une sauvegarde d'armure de 4+.

**Options :** Peut choisir des objets magiques dans la liste des objets magiques communs ou des Cairns, jusqu'à une valeur maximale de 50 points.

**Règles Spéciales :** Mort-vivant, Attaques Magiques, Coup Fatal.

*Ce Roi des Tertres a été réalisé à partir d'un vieux modèle de Char du Chaos et de la figurine de Krell. Vous pouvez aussi utiliser un Guerrier du Chaos ou un Seigneur Revenant classique. Dans une armée de Comtes Vampires, le Roi des Tertres peut représenter un Carrosse Noir.*



\*Produit dangereux, respectez les précautions d'emploi.



# UNITÉS DE BASE

Les unités de base regroupent les morts-vivants les plus représentés dans une armée des Cairns. Vous devez en aligner un minimum, comme décrit plus tôt.

## Simulacres

Points/figurine : 65

Sculptées à l'image des innombrables divinités macabres qui imprennent les champs de bataille de l'au-delà, on dit que ces statues s'éveillent et errent lors de la pleine et de la nouvelle lune. On retrouve parfois ces constructions au sommet de certains tertres, enchantés de façon à veiller sur son contenu, ne tant de leur torpeur que pour châtier les profanateurs. Heureusement pour Kemmler, il suffit de sortilèges mineurs pour les lier à un nouveau maître.

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

Taille d'Unité : 3+.

Armes et Armure : Arme de base.

Règles Spéciales : Amalgames Morts-vivants

Les Simulacres sont des Revenants classiques peints pour ressembler à des statues. Et encore, des Guerriers du Chaos ou des Vampires classiques peuvent être une bonne alternative. Dans une armée de Comtes Vampires, ils peuvent représenter des Nuées d'Esprits.



## Fantômes

Points/figurine : 60

Certains serviteurs étaient sacrifiés pour défendre ou servir le roi dans l'autre monde, mais d'autres étaient choisis pour protéger sa sépulture contre les pillards et les profanateurs. Ces êtres errent à présent entre le monde des morts et celui des vivants, créatures dénuées de substance qui ne peuvent interagir avec l'univers matériel, forcées à veiller pour toujours sur le corps de leur maître. S'ils n'ont pas de forme tangible, ils n'en demeurent pas moins redoutables, car leur simple présence brûle les vivants d'un froid épouvantable.

Les Fantômes ne comptent pas pour ce qui est du nombre minimum d'unités de base.

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

Taille d'Unité : 1.

Armes et Armure : Arme de base.

Règles Spéciales : Mort-vivant, Ennemi en peine, Éthéré, Attaque Glaciale.

Ce Fantôme est issu de notre gamme classique, et fera une Banshee très convaincante dans une armée de Comtes Vampires.



Ces Guerriers Squelettes sont issus des grappes plastiques, avec quelques éléments convertis ou sculptés pour plus de diversité.

## 1+ Guerriers Squelettes Points/figurine : 7

La tradition voulait que lorsqu'un roi des peuples anciens mourait, ses vassaux les plus loyaux l'escortent dans l'éternité. Des hommes issus de toutes extractions suivaient ainsi leur suzerain dans la mort, depuis des esclaves qui n'en demandaient pas tant, jusqu'aux plus loyaux de ses gardes du corps. Les plus communs étaient cependant les guerriers qui formaient le gros de la tribu, et ce sont leurs restes animés qui composent aujourd'hui les cohortes des Guerriers Squelettes. Les rois les plus humbles ne disposent peut-être que d'une seule bande guerrière de ce type, tandis que les plus éminents peuvent les invoquer par légions entières.

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

Taille d'Unité : 10-40

Armes et Armure : Arme de base et bouclier.

### Options :

- Toute unité peut remplacer ses boucliers par des armes lourdes (+2 pts par figurine).
- Toute unité peut être équipée de javelots (+2 pts par figurine).
- Toute unité peut être équipée d'armures légères (+1 pt par figurine).
- Toute unité peut être équipée de lances (+1 pt par figurine).
- Un Guerrier peut être promu Musicien pour +5 points.
- Un Guerrier peut être promu Porte-étendard pour +10 points.
- Un Guerrier peut être promu Chef Squelette pour +10 points.

Règles Spéciales : Morts-vivants.



# UNITÉS SPÉCIALES

Les unités spéciales sont composées des morts-vivants les plus inhabituels. Vous ne pouvez en prendre qu'un nombre limité, qui dépend de la taille de votre armée.

## Momies

Points/figurine : 12

Si certains esclaves des rois d'antan étaient brûlés sur de grands bûchers, de sorte que leur essence continue d'assister leur roi dans le territoire des ombres, les hommes liges qui servaient de leur plein gré étaient parfois soumis à une forme primitive de momification. Les techniques utilisées alors étaient bien loin d'égaliser celles de l'ancienne Nehekharra, mais les corps ont cependant traversé les millénaires dans un état relativement intact, encore qu'extrêmement combustible.

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

Taille d'Unité : 5-20.

Armes et Armure : Arme de base.

Options : Une figurine peut être promue Chef Embaumé pour +14 points.

Règles Spéciales : Morts-vivants, Inflammables.



Cette unité d'Embaumés est composée de Momies classiques. Vous pouvez aussi utiliser des Gardiens des Tombes de la gamme des Rois des Tombes. L'unité ci-dessus pourrait figurer une unité de Gardes des Cryptes dans une armée de Comtes Vampires.

## Cavaliers Silencieux

Points/figurine : 16

Dans les anciens royaumes du Vieux Monde, tout au contraire des terres nekehariennes, les cavaliers étaient rares. La plupart des chefs considéraient l'utilisation de bêtes entraînées au combat comme une perte de temps et de ressources, en plus d'un encombrement superflu en campagne. Ainsi, seuls les nobles les plus aisés se permettaient de combattre à cheval, et seules quelques poignées de cavaliers squelettes étaient présents à la bataille des Cairns, maniant leurs lances effilées pour un nouveau maître.

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

Taille d'Unité : 5-16.

Armes et Armure : Arme de base, lance, armure légère et bouclier.

Options :

- Toute unité peut remplacer ses lances par des lances de cavalerie (+1 pt par figurine).
- Toute unité peut remplacer ses armures légères par des armures lourdes (+2 pts par figurine).
- Un Cavalier Silencieux peut être promu Musicien pour +5 points.
- Un Cavalier Silencieux peut être promu Porte-étendard pour +10 points.
- Un Cavalier Silencieux peut être promu Chef pour +10 points.

Règles Spéciales : Morts-vivants.

Des Squelettes en plastique et un peu de Résine Verte ont donné naissance à cette unité de Cavaliers Silencieux, mais des Chevaliers Noirs font une alternative plus simple.





## Gardes des Tertres Points/figurine : 12

Les meilleurs guerriers d'un roi mouraient généralement peu après leur maître, abandonnant volontairement la vie pour protéger leur souverain dans l'autre monde. Leurs armes de fer, de bronze et de silex, si elles ont été rongées par le temps, restent les outils de mort capables d'abattre n'importe quel vivant.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde des Tertres	4	3	3	4	4	1	3	1	8
Maître du Tombeau	4	3	3	4	4	1	3	2	8

Taille d'Unité : 10-30.

Armes et Armure : Arme de base et armure lourde rouillée.

### Options :

- Toute unité peut être équipée de boucliers (+1 pt par figurine).
- Toute unité peut être équipée d'armes lourdes (+3 pts par figurine)
- Un Garde des Tertres peut être promu Musicien pour +6 points.
- Un Garde des Tertres peut être promu Porte-étendard pour +12 points.
- Un Garde des Tertres peut être promu Maître du Tombeau pour +12 points.

Une unité peut brandir une bannière magique d'une valeur de 100 ps maximum.

Règles Spéciales : Morts-vivants, Attaques Magiques, Coup Fatal.

## Terreur des Tombes Points/figurine : 45

Les tumulus d'Athel Loren sont protégés par nombre de créatures insolites, mais les plus dangereuses sont les antiques amalgames qui hantent les abords des sépultures, abominations infatigables qui n'existent que pour tuer les vivants. Ces bêtes atroces peuvent adopter diverses formes et sont issues de n'importe quels matériaux, selon les désirs des prêtres qui les ont conçues, mais toutes inspirent à leur proie ses terreurs les plus profondes.

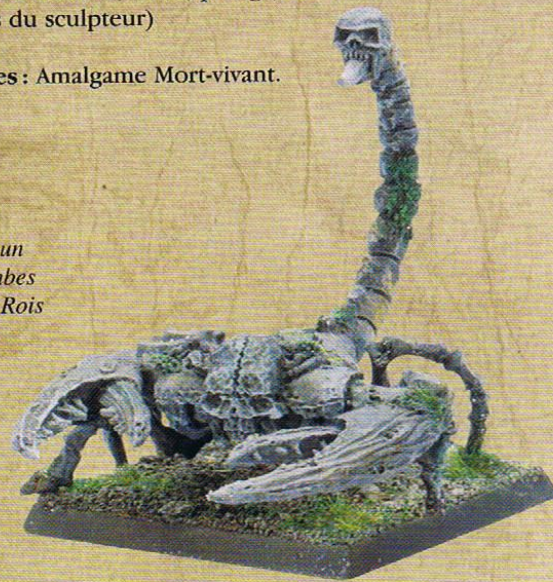
	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Terreur des Tombes	6	4	0	5	5	4	3	4	8

Taille d'Unité : 1.

Armes et Armure : Griffes, crocs, poings, etc. (selon les désirs du sculpteur)

Règles Spéciales : Amalgame Mort-vivant.

*Cette Terreur est un Scorpion des Tombes de la gamme des Rois des Tombes. Vous pouvez aussi utiliser un Minotaure, un Dragon-ogre ou un Troll peint de façon appropriée.*



L'armée des cairns d'Heinrich Kemmler.



Les hordes de Kemmler marchent sur les elfes sylvains.



## UNITÉS RARES

Le nombre maximum d'unités rares qu'une armée peut aligner dépend de sa taille.

### Ombres

Points/figurine : 6

Les âmes de ceux qui furent asservis par les rois des morts errent encore autour de leurs lieux de crémation. Bien qu'individuellement faibles, le nombre de ces spectres et leur haine sans borne des vivants en font des adversaires dangereux. À la différence de la plupart des autres serviteurs des Rois des Terres, leur révolte contre leur sort leur accorde une mesure de libre arbitre, ce qui les rend difficiles à contrôler.

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

Taille d'Unité : 10-20.

Armes et Armure : Griffes spectrales.

Règles Spéciales : Morts-vivants, Éthérés, Âmes en Peine, Levée Éthérée.

Ces Ombres sont en fait les figurines des Nuées d'Esprits, soignées individuellement. Dans une armée de Comtes Vampires, elles pourraient représenter des Zombies ou des Goules.



### Cauchemar Ailé

Points/figurine : 175

Ces horribles créatures sont constituées des carcasses de plusieurs types de monstres tels que les Manticores et les Griffons. Seuls les plus puissants nécromanciens tentent de créer pareille bête, car les énergies magiques impliquées sont capricieuses dans le meilleur des cas, et peuvent au pire faire du sorcier une épave impuissante et (encore plus) difforme. Une fois qu'il eut pris pied dans Athel Loren, le Lichemeister invoqua plusieurs de ces monstres pour que leur puissance physique le serve dans ses buts impies.

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

Taille d'Unité : 1.

Armes et Armure : Griffes, crocs et cornes.

Règles Spéciales : Mort-vivant, Vol, Terreur, Grande Cible, Empalement.

La selle de ce Cauchemar Ailé a été limée, mais cela ne doit pas vous empêcher de conserver son cavalier et de l'utiliser dans une armée de Comtes Vampires.



# ARTEFACTS ARCHÉOLOGIQUES

Cette section regroupe les objets magiques communs (voir le chapitre Magie du livre de règles), ainsi qu'une série d'objets réservés aux armées des Cairns. Ces deniers ne peuvent être pris que par des figurines de la liste d'armée des Cairns précédentes, selon les limites fixées par celle-ci. Notez que les règles des objets magiques données dans le livre de règles s'appliquent aux objets des armées des Cairns.

## OBJETS MAGIQUES COMMUNS

- Lame de Frappe** 30 points  
Objet magique, +1 aux jets pour toucher.
- Lame de Bataille** 25 points  
Objet magique, +1 Attaque.
- Lame de Puissance** 20 points  
Objet magique, +1 en Force.
- Lame de Morsure** 10 points  
Objet magique, -1 à la sauvegarde d'armure ennemie.
- Bouclier Enchanté** 10 points  
Armure magique, sauvegarde d'armure de 5+.
- Talisman de Protection** 15 points  
Talisman, sauvegarde invulnérable de 6+.
- Objet de Sorcellerie** 50 points  
Objet Cabalistique, +1 pour dissiper les sorts.
- Objet de Dissipation (une seule utilisation)** 25 points  
Objet Cabalistique, dissipe automatiquement un sort.
- Pierre de Pouvoir (une seule utilisation)** 25 points  
Objet Cabalistique, +2 dés de pouvoir pour jeter un sort.
- Bannière de Guerre** 25 points  
Bannière magique, +1 au résultat de combat.

## OBJETS MAGIQUES DES CAIRNS

### Armes Magiques

- Lame des Orages de Medhe** 50 points  
Lame antique puissance du dieu des tempêtes parcourt cette lame, courant sur le métal comme une vague avant de se déchaîner sur quiconque a le malheur d'être touché par elle.  
Lorsqu'une figurine perd un Point de Vie à cause de cette arme, toutes les figurines en contact avec elle (y compris le porteur de l'épée, son char et son monstre éventuels) subissent une touche de Force 4.

### Armure Magique

- Bouclier des Ancêtres** 50 points  
Les origines de ce bouclier se perdent dans la nuit des temps, mais le sortilège qui l'habite est toujours aussi apte à protéger son porteur que par le passé.  
Compte comme un bouclier. Le porteur reçoit +1 en Endurance.

### Talismans

- Anneau de la Cailledh** 30 points  
Ancienne divinité du peuple des tertres, la Cailledh souffrait de violents accès de colère, un trait de caractère qu'elle transmet à ses fidèles.  
Confère une sauvegarde invulnérable de 5+ à son porteur. S'il réussit à sauvegarder une blessure grâce à cet anneau, il devient sujet à la frénésie pour le reste de la partie, même s'il est normalement immunisé à la psychologie.

- Pelisse de Vengeance** 25 points  
Taillée dans la fourrure d'un ours des montagnes, lourde de la poussière des siècles, cette cape est tissée de runes de vengeance.

Toute figurine qui touche le porteur de la pelisse au corps à corps subit une touche automatique de sa propre Force, et ce pour chaque touche qu'elle lui a infligé.

## Objets Cabalistiques

- Sceptre de la Trompeuse** 50 points  
Ce bâton de chêne a été béni par la Déesse Trompeuse, Natedhe. Un Druide peut user de ce sceptre pour transférer l'énergie des sortilèges ennemis dans le contre-sort qui saura les arrêter.

Lorsque vous effectuez un jet de dissipation, vous pouvez remplacer l'un de vos dés par l'un de ceux qu'a utilisé l'ennemi pour jeter son sort. Ceci n'affecte toutefois pas le résultat de lancement du sort (et n'annule donc pas les pouvoirs irrésistibles et n'occasionne pas de fiasco) mais peut vous permettre d'améliorer le résultat de votre jet de dissipation.

- Chaudron des Tempêtes** 50 points  
Le pouvoir de Medhe repose dans ce chaudron et permet à son utilisateur d'invoquer la colère des éléments.

Le porteur doit tirer ses sorts dans le Domaine des Cieux. Il jouit alors d'un bonus de +1 au lancement des sorts de ce domaine, et est de plus immunisé à tous les dommages causés par la foudre (y compris la Malefoudre skaven).

## Objets Enchantés

- Cassette des Ombres** 50 points  
Objet de Sort, Niveau de Puissance 3  
Cette simple boîte en bois contient, dit-on, une porte vers le territoire des ombres. Elle peut être ouverte à grand risque, créant un passage entre les deux mondes et terrifiant l'ennemi.

La Cassette contient le sort *Ombres de la Mort*, du domaine de l'Ombre. Jetez 1D6 à chaque fois que vous l'utilisez. Sur un résultat de 1, l'énergie de la Cassette est épuisée et elle ne peut plus être utilisée pour le restant de la bataille.

- Char Céleste** 50 points  
Roi des Tertres uniquement  
On raconte qu'il s'agit de l'attelage de Goederan, la mère des dieux en personne, dans lequel elle parcourt le monde. Ce char peut quoi qu'il en soit traverser les cieux.

Le char du Roi des Tertres peut voler.

- Charme de Résistance** 15 points  
La Déesse Trompeuse du peuple des tertres aimait à confondre les mages ennemis. Ces charmes confèrent une once de son pouvoir à leur porteur et sont capables d'interrompre le flot des énergies magiques utilisées par les sorciers adverses.

Vous pouvez utiliser un *Charme de Résistance* lors de la phase de magie ennemie pour ajouter 2 dés à votre réserve de dés de dissipation. Un personnage peut porter n'importe quel nombre de *Charme de Résistance*, dans la limite des points autorisés.

- Amulette de Destruction** 15 points  
Objet de Sort, Niveau de Puissance 4 (Une seule utilisation)  
Cette amulette enjoint le dieu des morts du peuple des tertres à abattre les ennemis du porteur de sa force brutale.

Tous les ennemis en contact avec le porteur subissent une touche de Force 4, sans sauvegarde d'armure possible. Un personnage peut porter n'importe quel nombre d'*Amulettes de Destruction*, dans la limite des points autorisés.



## Heinrich Kemmler Valeur en Points : 550

*Kemmler compte comme un choix de Héros et de Seigneur. Il doit être pris tel qu'il est décrit ici et ne peut recevoir aucun équipement ou objets magiques additionnels.*

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

**Armes & armures :** Kemmler possède le *Bâton du Crâne*, un *Familier de Pouvoir* et le *Périapte Noir*. Il porte la *Cape du Clair de Lune* et manie la *Lame Sépulcrale du Chaos*.

**Sorts :** Kemmler est un Sorcier de niveau 4 qui utilise toujours le domaine de magie du Lichemeister.

**Maître de la Nécromancie :** Tant qu'il a suffisamment de dés de pouvoir, Kemmler peut lancer n'importe lequel de ses sorts, même un sort qu'il a déjà jeté au cours de la même phase de magie.

**Charmes Protecteurs :** Kemmler a passé de longues semaines caché, dans l'attente du moment propice pour attaquer les elfes sylvains. Il a mis ce temps à profit pour tisser de puissants enchantements. Pour cette raison, Kemmler possède une sauvegarde invulnérable de 5+. De plus, Kemmler et toute unité qu'il rejoint subissent une blessure de moins que la normale lorsqu'ils sont vaincus au corps à corps.

### Cape du Clair de Lune

*Cette cape permet au porteur de prendre une forme éthérée. Ainsi libéré de son corps physique, il peut se déplacer à travers les objets tel un fantôme.*

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

### Familier de Pouvoir

*Cette petite créature agit comme un réceptacle des vents de magie.*

Le Familier ajoute un dé à la réserve des dés de Pouvoir et de Dissipation du Sorcier.

### Bâton du Crâne

*Cet objet murmure constamment à son porteur les secrets de la magie.*

Au début de la phase de magie du porteur, l'ennemi doit révéler tous les objets magiques portés par ses figurines dans un rayon de 12 ps autour du *Bâton du Crâne*. De plus, grâce aux conseils donnés par le *Bâton du Crâne*, le porteur peut relancer ses jets effectués sur le tableau des Fiascos. Le nouveau résultat s'applique alors.

### Périapte Noir

*Ce joyau maléfique est capable d'emprisonner les vents de magie améthyste et de les libérer au bon vouloir de son propriétaire.*

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

### Lame Sépulcrale du Chaos

*Forgée dans la matière brute du Chaos, cette lame est assoiffée du sang des vivants.*

Cette arme magique permet au porteur de relancer ses jets pour blesser ratés au corps à corps.

*Le profil ci-dessus représente Kemmler au sommet de sa puissance, lors des événements qui aboutirent à la Bataille des Cairns. S'il n'avait pas été défait, son pouvoir aurait fini par rivaliser avec celui du Grand Nécromant en personne...*



**H**einrich Kemmler était autrefois un nécromancien extrêmement puissant, jusqu'au jour où des rivaux ambitieux tentèrent de se débarrasser de lui. Il parvint à les vaincre in extremis, mais son corps et son esprit durent payer un lourd tribut à cette victoire. Pendant des années, il erra entre les Montagnes Grises et les Principautés Frontalières tel un mendiant à demi-fou, jusqu'à ce qu'il découvre par hasard la tombe de Krell, guerrier du Chaos mort depuis une éternité. En ce lieu maudit, il conclut un pacte diabolique avec les puissances du Chaos, qui lui rendirent ses anciens pouvoirs en échange du serment de désormais tuer et détruire en leur nom. À nouveau, le Lichemeister se mit à répandre la terreur dans les campagnes et, partout dans le Vieux Monde, le récit de ses exactions devint synonyme de malédiction et de désespoir.

Heinrich mesure presque un mètre quatre-vingt et arbore une longue chevelure crasseuse. Son corps est couvert de cicatrices, stigmates de ses années d'errance et de folie. Il est drapé d'un grand manteau noir qui tourbillonne autour de lui, comme animé d'une vie propre, et il manie une épée maléfique offerte par les dieux du Chaos. Il porte également le Bâton du Crâne, un objet pétri de sorcellerie dont l'ornement macabre ricane et bavarde sans cesse d'une voix lugubre. Depuis sa défaite à l'Abbaye de la Maisontaal, Kemmler a juré de prendre sa revanche sur la Bretonnie. S'il parvenait une nouvelle fois à éveiller les morts qui reposent dans les cairns disséminés dans les environs d'Athel Loren, il disposerait alors d'une armée capable de semer la destruction dans tout le royaume...

### Champion du Chaos

Krell était un grand champion du Chaos d'avant la naissance de l'Empire. À cette époque, seules quelques tribus d'hommes primitifs arpentaient les terres incultes du Vieux Monde. Krell était le chef de l'un de ces clans, lequel était corrompu par le Chaos et vouait un culte à Khorne. Rapidement, Krell fédéra les tribus barbares du nord et déclara la guerre aux nains du sud. Cela se déroulait pendant la période que les nains ont appelé le Temps du Malheur, lorsque leur empire fut détruit par une succession de tremblements de terre et d'éruptions volcaniques, puis par les invasions successives des orques, des gobelins, des skavens et d'autres créatures maléfiques. Krell s'allia alors avec les Gobelins de la Nuit et participa au sac des forteresses naines de Karak Ungor et de Karak Varn; son nom



## Krell

Valeur en Points : 190

Si votre armée inclut Heinrich Kemmler, elle peut inclure Krell, qui compte alors comme un choix de Héros. Il doit être pris tel qu'il est décrit ici et ne peut recevoir aucun équipement ou objets magiques additionnels.

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

**Arme & armure :** Hache Noire de Krell, Armure du Chaos (sauvegarde d'armure de 4+). Krell porte également la Couronne des Damnés.

**Roi des Revenants :** Quand elle est maniée par Krell, le pouvoir de son arme est multiplié. Krell inflige des coups fatals sur un résultat de 5 ou 6 au lieu de 6.

### Hache Noire de Krell

Cette hache laisse dans la chair de sa victime des éclanches de métal noir qui avancent progressivement vers son cœur.

La Hache Noire de Krell est une arme lourde. Toute figurine blessée au moins une fois par elle doit lancer 1D6 au début de chaque phase de magie, amie ou ennemie. Sur un 1 ou 2, elle perd un Point de Vie supplémentaire sans sauvegarde d'armure (les sauvegardes invulnérables restent valables).

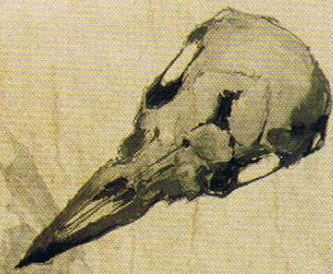
### Couronne des Damnés

Le porteur profite de l'énergie vitale des esprits emprisonnés dans la Couronne, mais leurs plaintes éternelles submergent parfois son esprit.

Sauvegarde invulnérable de 4+. Le porteur est sujet à la stupidité (même s'il est immunisé à la psychologie).

Au moment de la Bataille des Cairns, la Couronne des Damnés a presque totalement fusionné avec Krell, aussi ne peut-elle pas être détruite par des sorts, comme par exemple *anathème de Vaul*.

Le profil ci-dessus représente Krell lors des événements qui aboutirent à la Bataille des Cairns. La Couronne des Damnés a commencé à éroder sa volonté et le laisse peu à peu dépendant des pouvoirs de Kemmler.



## Les Lois de la Non-Vie

En tant que morts-vivants, Kemmler et Krell suivent ces règles :

### Immunité à la Psychologie

Ils sont immunisés à la psychologie.

### Cause la Peur

Les morts-vivants causent la peur.

### Réaction aux Charges

Les morts-vivants ne peuvent que tenir leur position face à une charge.

### Tests de Moral

Les morts-vivants ne peuvent pas être démoralisés mais subissent un nombre de blessures égal à la différence des résultats de combat s'ils sont vaincus au corps à corps (les sauvegardes, même invulnérables, et les règles de régénération sont ignorées). Si une unité de morts-vivants est annihilée lors du premier tour d'un corps à corps, l'unité adverse peut effectuer normalement une charge irrésistible.

apparaît plusieurs fois dans le Grand Livre des Rancunes des nains. Finalement, il fut tué par le héros nain Grimbul Heaume de Fer lors de l'assaut sur Karak Kadrin.

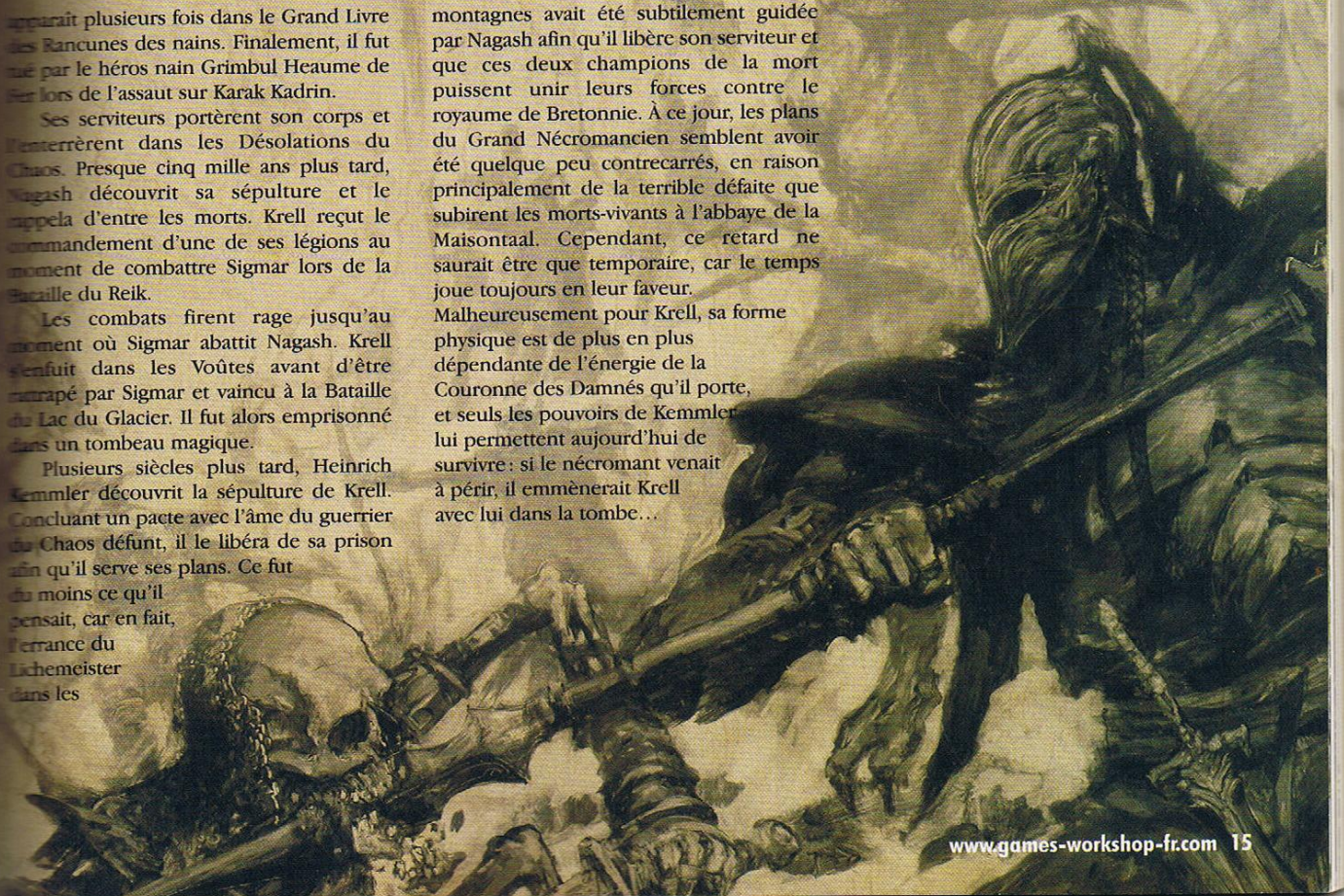
Ses serviteurs portèrent son corps et l'enterrèrent dans les Désolations du Chaos. Presque cinq mille ans plus tard, Nagash découvrit sa sépulture et le rappela d'entre les morts. Krell reçut le commandement d'une de ses légions au moment de combattre Sigmar lors de la Bataille du Reik.

Les combats firent rage jusqu'au moment où Sigmar abattit Nagash. Krell s'enfuit dans les Voûtes avant d'être rattrapé par Sigmar et vaincu à la Bataille du Lac du Glacier. Il fut alors emprisonné dans un tombeau magique.

Plusieurs siècles plus tard, Heinrich Kemmler découvrit la sépulture de Krell. Concluant un pacte avec l'âme du guerrier du Chaos défunt, il le libéra de sa prison afin qu'il serve ses plans. Ce fut du moins ce qu'il pensait, car en fait, l'errance du Lichemeister dans les

montagnes avait été subtilement guidée par Nagash afin qu'il libère son serviteur et que ces deux champions de la mort puissent unir leurs forces contre le royaume de Bretonnie. À ce jour, les plans du Grand Nécromancien semblent avoir été quelque peu contrecarrés, en raison principalement de la terrible défaite que subirent les morts-vivants à l'abbaye de la Maisontaal. Cependant, ce retard ne saurait être que temporaire, car le temps joue toujours en leur faveur.

Malheureusement pour Krell, sa forme physique est de plus en plus dépendante de l'énergie de la Couronne des Damnés qu'il porte, et seuls les pouvoirs de Kemmler lui permettent aujourd'hui de survivre : si le nécromant venait à périr, il emmènerait Krell avec lui dans la tombe...





# LES POUVOIRS DU LICHEMEISTER

1D6 Sort	Valeur de lancement
1 Invocation du Lichemeister	3+/7+/11+
2 Main des Âges	6+
3 Vigueur Éternelle	7+
4 Regard Funeste	8+
5 Sarabande Macabre de Kemmler	10+
6 Décrépidité	13+

La Nécromancie est la magie du passé, des chairs corrompues et des temps oubliés, elle est assez similaire à la magie Améthyste, dont elle est en fait la forme corrompue. Nécromant d'un pouvoir phénoménal, Kemmler utilise des versions propres des sorts habituels de nécromancie. Il connaît automatiquement les six sorts suivants (lisez bien leur description, car ils diffèrent des sorts normaux de nécromancie).

## INVOCATION DU LICHEMEISTER 3+/7+/11+ pour lancer

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

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

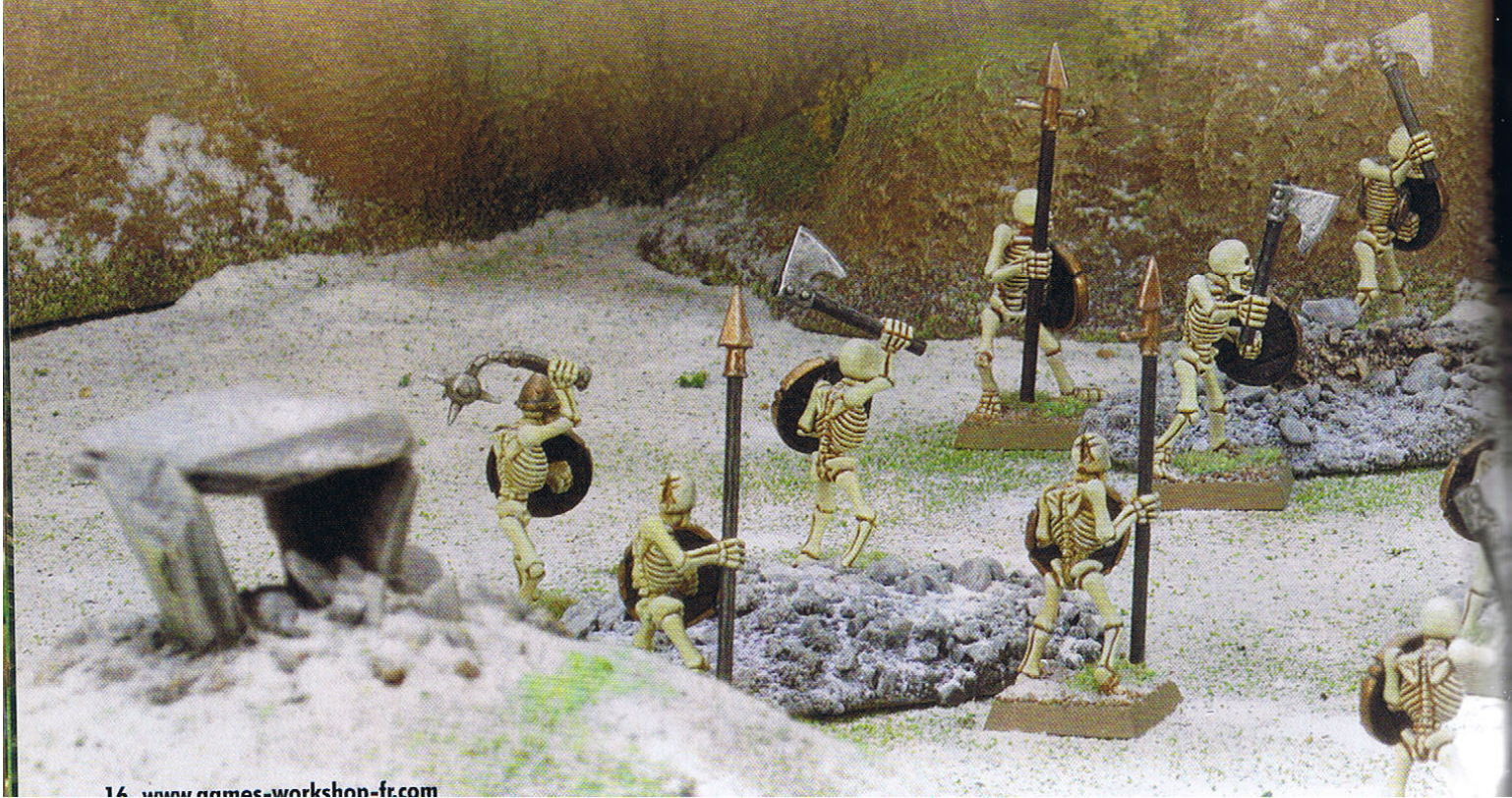
Plus la Valeur de lancement choisie est grande, plus les effets du sort sont efficaces (voir ci-dessous).

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

Armes & armure : Arme de base & bouclier.

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

- Peut être lancé pour créer une nouvelle unité de Squelettes. Si le sort est lancé avec succès, placez une figurine n'importe où dans un rayon de 18ps autour du sorcier et constituez l'unité autour. Elle compte 1D6/2D6/3D6 figurines, selon la Valeur de Lancement choisie (voir le tableau ci-dessus). Les Squelettes sont équipés d'une arme de base et d'un bouclier. Si moins de cinq figurines sont créées, le sort ne fonctionne pas et aucune figurine n'est placée sur la table. Les unités créées de cette façon doivent être déployées à plus d'1ps de l'ennemi, le joueur peut choisir n'importe quelle orientation ou n'importe quelle formation. Calculez et notez immédiatement la valeur en Points de Victoire de la nouvelle unité (8 points par Squelette).
- Peut être lancé pour rendre des Points de Vie à un personnage mort-vivant ou à une unité de morts-vivants. Si le sort est lancé avec succès, choisissez une figurine ou une unité (même engagée au corps à corps), puis mesurez la portée. Si elle est à portée, le sort lui rend 1D3/2D3/3D3 Points de Vie (ou l'équivalent en figurines), selon la Valeur de Lancement choisie (voir le tableau ci-contre). Ce sort ne peut pas amener les Points de Vie de la figurine ou le nombre de figurines de l'unité au-dessus de leur total de départ. La valeur en Points de Victoire de l'unité ne change pas. Ce sort ne peut pas être utilisé pour augmenter le front d'une unité au-delà de quatre figurines, mais il peut être utilisé pour augmenter son nombre de rangs.





## MAIN DES ÂGES (Reste en jeu)

6+ pour lancer

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

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

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

## FIGUEUR ÉTERNELLE 7+ pour lancer

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

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

## REGARD FUNESTE 8+ pour lancer

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

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

## SARABANDE MACABRE 10+ pour lancer DE KEMMLER

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

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

## DÉCRÉPITUDE (Reste en jeu) 13+ pour lancer

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

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

ement  
1+

er sont:  
uelettes.  
importe  
nstituez  
selon la  
us). Les  
bouclier.  
sort ne  
la table.  
oyées à  
mporte  
alculiez  
re de la

à un  
ants. Si  
ou une  
urez la  
D3/3D3  
Valeur  
sort ne  
ou le  
total de  
change  
e front  
it être

