The Siege of Saint-Cassian

WORK IN PROGRESS



Homebrew
Trench Warfare
(Non officiel)



Saint Cassien

Homebrew
Trench Warfare
(Non officiel)

Ce projet est une production indépendante et n'est ni affilié à, ni parrainé par Factory Fortress Inc ou Trench Crusade.

Factory Fortress Inc ne fait aucune déclaration et n'offre aucune garantie à ce sujet.

Table des matières

Le Siège de Saint-Cassien 5
I - Les Portes 6
II - Le Mausolée 8
III - La Descente 10
IV - La Fourmilière 12
V - Les Eaux Profondes 14
VI - La Salle des Roses 16
VII - La Cité 20

Les Chevaliers Consacrés 23
- Le Connétable 24
- Le Sénéchal 25
- Le Preux 26
- L'Arquebusier 27
- Les Écuyers 28
- Les Limiers de la Couronne 29
- Le Zélote 30
- Les Exécutrices 32
- Le Saint Consacré 33
- Le Questor Errant 34
- Les Chevaliers Consacrés 36

Création de bande 36
Règles spéciales 36
Tables d'armurerie 38
Équipement des Chevaliers Consacrés 40
Titres de Noblesse 44
Élites 48
Troupes 54
Variantes de bande 58
La Bataille du Mausolée de Saint-Cassien 62
Règles de campagne 64
Objets de Gloire 66

Les Oubliés 70
- La Mère Dévorante 74
- Les Exhalés 75
- Le Rôdeur des Veines 76
- Les Émaciés 77
- Les Traqueurs 78
- Les Hurleurs 79
- Le Florissant 80
- Les Écorchés 81
- Les Fées des Os 82
- Les Prédateurs des Veines 83
- Le Crache-Couvain 84
- Les Oubliés 86

Création de bande 86
Règles spéciales 86
Tables d'armurerie 90
Équipement des Oubliés 92
Les Bénédictions du Roi Ocre 94
Élites 98
Troupes 102
Variantes de bande 108
La Bataille du Mausolée de Saint-Cassien 110
Règles de campagne 112
Objets de Gloire 114

Scénarios 118
Le Prix du Terrain 120
Le Glas de Saint-Cassian 122
Le Terrier 124
La Dernière Lueur 126
Porte-Reliques 128
Aube et Crépuscule 130
Au Cœur du Mausolée 132
La Brèche 134
Le Pont des Martyrs 136
Le Convoi 138
Le Dernier Bastion 140
Le Jugement Dernier 142
Glossaire 144

Saint Cassien

Homebrew
Trench Warfare
(Non officiel)



Saint Cassien

Le Siège de Saint-Cassien

À l'attention du Saint-Siège

Vous trouverez joint à cette missive le carnet que j'ai tenu depuis mon arrivée à Saint-Cassien et au cours des différentes expéditions menées sous le mausolée. J'avais initialement commencé ces notes pour mon propre usage, afin de conserver une trace des lieux traversés, des spécimens rencontrés et des observations susceptibles de nous aider lors de nos descentes suivantes. L'étendue de ce que nous avons découvert m'oblige aujourd'hui à leur donner une autre destination.

J'ai volontairement choisi de transmettre ce carnet dans son état actuel plutôt que d'en produire une synthèse. Certaines de mes premières observations se sont révélées inexactes, d'autres ont été corrigées au fil des expéditions, et plusieurs questions auxquelles je pensais pouvoir répondre n'ont fait que devenir plus obscures à mesure que nous progressions. J'ai annoté ces passages lorsque cela était nécessaire, mais je n'ai pas supprimé mes conclusions initiales. Elles témoignent, je crois, de la difficulté que nous éprouvons encore à comprendre Saint-Cassien et ceux que nous appelons désormais les Oubliés.

Vous y trouverez des descriptions des différentes zones que nous avons pu atteindre, des itinéraires empruntés, des dangers rencontrés ainsi que des créatures qui occupent les profondeurs. J'y ai également consigné les témoignages des survivants lorsque je n'étais pas moi-même présent, en prenant soin de distinguer autant que possible ce que j'ai observé de ce qui m'a été rapporté. Certains passages pourront sembler anecdotiques pour un rapport destiné au Saint-Siège ; je demande néanmoins qu'ils soient conservés.

Dans un lieu où une erreur d'appréciation peut condamner une expédition entière, le souvenir d'un homme ayant pris le mauvais passage peut avoir davantage de valeur qu'une carte.

Je dois enfin insister sur un point. Nous n'avons pas exploré Saint-Cassien. Nous n'en avons parcouru qu'une fraction. Chaque nouvelle descente révèle des galeries supplémentaires, des salles dont nous ignorions l'existence et des structures qui rendent nos premières estimations dérisoires. Les cartes jointes à mes observations ne doivent donc jamais être considérées comme complètes, et encore moins comme définitives.

Si ce carnet doit servir à ceux qui descendront après nous, qu'ils le lisent comme ce qu'il est : non pas la description de Saint-Cassien, mais le récit de ce que nous avons pu en apprendre en survivant assez longtemps.

Docteur Vauquelin

Naturaliste au service du Saint-Siège

I - Les Portes

Lorsque nous avons retrouvé dans les archives la première mention du Siège de Saint-Cassien, personne ne savait plus exactement ce que nous cherchions. Les textes étaient anciens, incomplets, parfois contradictoires, mais plusieurs d'entre eux faisaient référence à un mausolée dont l'entrée aurait été condamnée à la fin des événements. Il y était question de deux immenses portes de bronze, suffisamment hautes pour laisser passer une procession entière, et d'un sanctuaire creusé directement dans la montagne. Pourtant, lorsque nous sommes arrivés sur les lieux indiqués par les relevés, nous n'avons trouvé aucune porte, aucun monument et pas même les vestiges d'une façade. Il n'y avait devant nous qu'une masse de pierres et de roche accumulées contre la montagne depuis si longtemps que les arbres avaient poussé au-dessus et que plusieurs générations d'habitants avaient fini par considérer cet amas comme une formation naturelle. Les villageois connaissaient encore le nom de Saint-Cassien, bien sûr, mais aucun de ceux que nous avons interrogés ne savait expliquer pourquoi cet endroit le portait, et personne ne se souvenait qu'un mausolée avait autrefois existé derrière cette paroi.

Les travaux commencèrent sur la seule foi des archives et, durant les premiers jours, je dois reconnaître que plusieurs d'entre nous doutèrent sérieusement de ce que nous allions trouver. Ce ne fut qu'après avoir retiré plusieurs mètres de roche que les ouvriers découvrirent une surface métallique sous les gravats. Le bronze était noirci, profondément terni et couvert de concrétions, mais il ne pouvait être confondu avec quoi que ce soit de naturel. À mesure que nous dégagions l'entrée, deux battants monumentaux apparurent, ainsi que les vestiges de l'architecture qui les entourait. Nous comprîmes également que l'obstruction n'était probablement pas le résultat d'un simple éboulement. Certaines pierres semblaient avoir été entassées sans ordre, mais d'autres avaient manifestement été disposées de manière à combler les espaces et à rendre l'accès aussi difficile que possible. Trois siècles avaient fait leur œuvre et il est désormais impossible de déterminer avec certitude ce qui fut volontairement construit et ce que les mouvements de la montagne ajoutèrent ensuite, mais je ne crois pas que ces portes aient été ensevelies par accident.

Il nous fallut presque trois semaines pour les dégager suffisamment afin d'envisager leur ouverture. Ce travail permit néanmoins d'étudier leur surface, et ce que nous découvrîmes ne fit qu'ajouter de nouvelles questions aux précédentes. Les deux battants étaient couverts de représentations religieuses, de figures agenouillées, de processions funéraires et de saints dont certains purent être identifiés, tandis que d'autres ne correspondaient à aucune iconographie connue de ceux qui nous accompagnaient. Plusieurs visages avaient été martelés avec une violence manifeste avant que l'entrée ne soit condamnée, mais les inscriptions qui auraient pu nous apprendre leurs noms avaient subi le même traitement. J'ai demandé que des relevés complets soient effectués avant toute intervention supplémentaire. Si quelqu'un a pris la peine d'effacer ces figures avant de condamner Saint-Cassien, il me semble raisonnable de considérer qu'il avait une raison de le faire.

Lorsque les mécanismes furent enfin libérés, il fallut encore plusieurs hommes, des chaînes et deux treuils pour parvenir à déplacer les battants. Je m'attendais à trouver derrière eux un couloir effondré ou une première chambre ensevelie sous les débris. Ce fut exactement l'inverse. Une salle immense s'étendait devant nous, si vaste que la lumière de nos premières lanternes ne permettait pas d'en distinguer l'extrémité. Le sol, les murs et les hautes voûtes étaient constitués d'une pierre d'un bleu froid parcourue de larges veines blanches, polie avec une précision telle qu'elle réfléchissait encore faiblement nos lumières après des siècles d'abandon. Des bandes de bronze cerclaient les colonnes, soulignaient les arches et parcouraient le sol selon des motifs réguliers. La poussière recouvrait presque tout, plusieurs dalles avaient été brisées et nous pouvions déjà distinguer les traces du passage des créatures qui occupaient désormais les profondeurs, mais rien de cela ne suffisait à dissimuler la beauté du lieu. J'ai visité des cathédrales dont les bâtisseurs auraient probablement donné une vie entière pour obtenir une pierre semblable, et pourtant, elle avait été employée ici sur des surfaces dont nous étions encore incapables d'estimer l'étendue.

Ce fut également notre première rencontre avec les fleurs. Nous ne les aperçûmes pas immédiatement ; ce fut leur odeur qui nous avertit de leur présence. Elle était étonnamment douce, presque agréable lorsqu'elle atteignit l'entrée, ce qui explique probablement pourquoi plusieurs hommes retirèrent leurs protections respiratoires après les travaux. Quelques instants suffirent pour que les premiers commencent à tousser.

Plus profondément dans la salle, une brume ocre s'accumulait par endroits entre les colonnes et glissait lentement sur les dalles. Certaines plantes poussaient directement dans les fissures de la pierre tandis que leurs racines s'enfonçaient sous les plaques de bronze ou traversaient les anciennes sépultures. Elles étaient magnifiques à leur manière, mais leur pollen s'avéra suffisamment toxique pour que l'expédition soit interrompue avant même que nous ayons parcouru une centaine de mètres. Nous ignorions encore leur nature et personne n'employait alors le nom de Rose de Vauquelin ; nous savions seulement qu'après trois siècles derrière des portes condamnées, quelque chose continuait à fleurir dans Saint-Cassien.

Je me suis longtemps demandé pourquoi ceux qui avaient fermé le mausolée avaient choisi une méthode aussi primitive. Pourquoi accumuler des tonnes de roche devant des portes conçues pour demeurer fermées ? Pourquoi effacer certaines figures religieuses avant de disparaître ? Pourquoi aucune chronique locale n'avait-elle conservé le souvenir d'un monument d'une telle ampleur ? Les documents retrouvés depuis ont répondu à quelques-unes de ces questions, mais certainement pas à toutes. Une chose me paraît cependant difficile à ignorer : les hommes qui ont condamné cette entrée ne se sont pas contentés de fermer les portes. Ils ont tenté d'effacer jusqu'au souvenir de ce qui se trouvait derrière elles. Après avoir vu ce que Saint-Cassien abrite sous la montagne, je commence à penser qu'ils avaient peut-être raison.

II - Le Mausolée

Passé les portes de bronze, le Mausolée de Saint-Cassien s'étend sur une distance que nous avons d'abord eu beaucoup de mal à estimer. La salle est parfaitement rectiligne et suffisamment large pour permettre à plusieurs dizaines d'hommes d'y progresser de front, tandis que sa voûte disparaît par endroits au-delà de la portée de nos lanternes. Cette impression d'immensité est renforcée par la pierre bleutée qui compose presque entièrement l'édifice, parcourue de veines blanches irrégulières et si soigneusement polie que certaines surfaces réfléchissent encore la lumière. Le bronze est omniprésent sans jamais paraître décoratif : il cercle les colonnes, souligne les arches, encadre les sépultures et traverse parfois le sol en longues lignes dont nous n'avons pas déterminé la fonction. Même après des siècles d'abandon, la poussière, les racines et les traces laissées par les Oubliés ne sont pas parvenues à faire disparaître la beauté du lieu. Seules les Roses de Vauquelin semblent réellement capables de le défigurer, leurs racines écartant lentement les dalles, tandis que leur pollen recouvre par endroits la pierre d'un dépôt ocre.

Les deux côtés de la salle sont occupés par des centaines de cavités funéraires creusées directement dans les murs. Certaines sont fermées par des plaques de pierre ou de bronze, d'autres sont ouvertes et contiennent encore des restes humains, généralement enveloppés dans ce qui fut autrefois du tissu. Plusieurs sépultures ont été éventrées et leur contenu dispersé dans les galeries, probablement par les occupants actuels du Mausolée, mais un nombre étonnant demeure intact. Nous avons tenté d'établir un relevé des noms et inscriptions encore lisibles, sans parvenir pour le moment à déterminer selon quelle logique les morts furent disposés. Des soldats, des religieux et des individus dont les titres nous sont inconnus semblent reposer côte à côte. Plus troublant encore, certaines niches sont manifestement prévues pour accueillir plusieurs corps, tandis que d'autres sont beaucoup trop grandes pour les restes qu'elles contiennent. Je déconseille cependant toute ouverture systématique des sépultures tant que nous n'aurons pas sécurisé les lieux. Nous avons déjà suffisamment de choses vivantes à étudier ici pour ne pas déranger les morts inutilement.

La progression dans cette salle produit rapidement une sensation difficile à expliquer sur un relevé. L'architecture se répète avec une régularité presque parfaite : mêmes colonnes, mêmes niches, mêmes bandes de bronze, mêmes motifs gravés dans la pierre. Après quelques centaines de mètres, il devient étonnamment difficile de déterminer la distance parcourue simplement en observant son environnement. Plusieurs hommes ont affirmé avoir reconnu des fissures ou des sépultures devant lesquelles nous étions déjà passés, alors que nous n'avions jamais changé de direction. Je reste convaincu qu'il s'agit principalement de fatigue et de l'effet produit par cette répétition, mais nos premiers relevés n'ont pas entièrement dissipé le problème. Lors de notre deuxième expédition, le frère Aurélien compta quatre cent dix-sept niches sur le mur occidental jusqu'à l'arche terminale. Il en compta quatre cent dix-neuf au retour. Nous avons recommencé l'opération deux jours plus tard et obtenu quatre cent dix-sept. Je mentionne ce détail uniquement parce qu'il a insisté pour que je le consigne, et parce qu'il refuse désormais catégoriquement de les compter une nouvelle fois.

Le silence du Mausolée contribue probablement à cette désorientation. Malgré ses dimensions, la salle ne produit presque aucun écho naturel. Les pas semblent s'éteindre rapidement et les conversations deviennent difficiles à distinguer dès que quelques mètres séparent deux groupes. Les claquements de langue des Oubliés, en revanche, semblent parcourir la salle avec une facilité autrement plus grande. Il nous est arrivé d'entendre ces sons très loin devant nous, puis presque immédiatement derrière, sans jamais apercevoir leur origine. Les hommes ont rapidement pris l'habitude de se retourner lorsqu'un claquement résonne dans leur dos. Je ne suis pas certain que cela serve à quoi que ce soit, mais je n'ai pas essayé de les en dissuader.

Les Roses deviennent progressivement plus nombreuses à mesure que l'on s'éloigne des portes. Les premiers spécimens ne sont que quelques pousses isolées entre les dalles, mais certaines portions du Mausolée sont désormais suffisamment contaminées pour nécessiter le port permanent d'une protection respiratoire. Le pollen s'accumule dans les zones où l'air circule peu et forme parfois une brume ocre suffisamment dense pour masquer les jambes d'un homme. Il serait tentant de brûler systématiquement les plantes rencontrées, mais je déconseille cette pratique dans les espaces fermés.

Lors de notre troisième progression, plusieurs fleurs incendiées ont libéré une quantité considérable de pollen avant de se consumer, provoquant l'intoxication de deux hommes pourtant placés à bonne distance. La Rose de Vauquelin semble avoir trouvé dans ce Mausolée un environnement particulièrement favorable, bien que nous ignorions encore ce dont elle se nourrit ici.

Au terme de cette interminable succession de sépultures apparaît enfin une arche monumentale qui occupe presque toute la largeur de la salle. Elle ne possède aucune porte et ne semble jamais en avoir possédé. Plusieurs inscriptions sont gravées autour de son encadrement, mais leur état et la langue employée ne nous ont pas encore permis d'en proposer une traduction satisfaisante. Au-delà, la pierre bleutée continue encore sur quelques mètres avant de laisser place à un escalier qui s'enfonce sous la montagne. C'est à cet endroit que s'arrête véritablement le Mausolée tel que ses bâtisseurs semblent l'avoir conçu, et que commence ce que les premières cartes désignaient simplement comme les niveaux inférieurs.

Je trouve aujourd'hui cette appellation particulièrement naïve.

III - La Descente

Passée l'arche qui marque l'extrémité du Mausolée, l'escalier commence presque immédiatement. Il ne présente à première vue rien de remarquable : les mêmes pierres bleutées en constituent les marches et les murs, les mêmes veines blanches traversent leurs surfaces et quelques bandes de bronze subsistent encore le long des parois. Pourtant, après quelques minutes de progression, les éléments décoratifs disparaissent progressivement. Le bronze se fait plus rare, les murs deviennent parfaitement nus et les sépultures qui accompagnaient notre progression depuis l'entrée cessent entièrement. Il ne reste bientôt plus qu'un escalier suffisamment large pour permettre à quatre hommes de descendre côte à côte, tournant continuellement sur lui-même et s'enfonçant toujours plus profondément sous la montagne.

Il faut compter approximativement vingt minutes pour atteindre son terme à une allure prudente. Cette durée peut sembler anodine lorsqu'elle est écrite ici, mais je recommande à quiconque empruntera ce passage de ne pas la sous-estimer. Pendant près de vingt minutes, il n'existe aucune porte, aucun palier véritable et aucune ouverture permettant de quitter l'escalier. Les marches tournent avec une régularité presque parfaite, toujours dans la même direction, au point que la progression finit rapidement par devenir étouffante. Nous avons tenté d'estimer la profondeur atteinte à partir du nombre de marches, mais nos différents relevés ne concordent pas suffisamment pour que je puisse fournir ici une mesure que je considère fiable. Tous s'accordent néanmoins sur un point : lorsque l'escalier prend fin, nous sommes descendus bien plus profondément que ne pourrait le laisser supposer l'architecture visible depuis l'extérieur.

La lumière constitue l'un des aspects les plus dérangeants de cette descente. Les torches brûlent normalement, tout comme les lanternes, et aucun phénomène particulier n'a pu être observé sur leurs flammes. Pourtant, plusieurs membres des expéditions ont indépendamment signalé l'impression que leur lumière devenait progressivement moins efficace à mesure que nous descendions. Les murs paraissent absorber l'éclat au lieu de le réfléchir et la distance à laquelle nous distinguons clairement nos compagnons semble diminuer. J'ai d'abord attribué cette sensation à la fatigue visuelle et à l'absence totale de repères, mais je dois reconnaître l'avoir moi-même ressentie lors de chacune de mes descentes. Une lanterne qui me semblait parfaitement suffisante au sommet de l'escalier me paraissait dérisoire dix minutes plus tard, alors même qu'elle n'avait perdu aucune intensité mesurable.
L'air change également. Il devient plus humide et sensiblement plus froid, mais surtout plus lourd à respirer. L'odeur florale rencontrée dans le Mausolée disparaît presque entièrement durant la première moitié du trajet avant de revenir progressivement sous une forme différente, mêlée à celle de la roche humide et d'une matière organique difficile à identifier. Lors des premières expéditions, nous pensions que le pollen de la Rose de Vauquelin descendait simplement depuis les salles supérieures. Nous savons aujourd'hui que nous nous trompions : les concentrations les plus importantes se trouvent sous nos pieds. Plus nous descendons, plus nous nous rapprochons de leur origine.

Le silence devient lui aussi particulièrement pesant. Les bruits provenant du Mausolée disparaissent après quelques tours et, durant une grande partie du trajet, seuls demeurent les pas, les respirations et le frottement du matériel contre les murs. Pourtant, il arrive que d'autres sons remontent depuis les profondeurs. Des claquements secs, semblables à ceux utilisés par les Oubliés pour communiquer, sont parfois audibles plusieurs minutes avant que nous atteignions le bas. Il est impossible de déterminer leur distance dans cet escalier ; certains semblent provenir de quelques mètres seulement, d'autres de très loin sous nos pieds. Nous n'avons jamais rencontré d'Oublié dans la Descente elle-même. Je ne sais pas s'ils évitent volontairement cet endroit ou s'ils n'ont simplement aucune raison de l'emprunter.

L'escalier s'achève brutalement dans une pièce beaucoup plus petite que tout ce que nous avons traversé jusque-là. Il s'agit d'une chambre carrée dont l'architecture appartient encore manifestement au Mausolée, bien qu'elle soit en bien plus mauvais état. Plusieurs dalles sont fendues, les murs portent des traces d'impacts et, face à l'escalier, une ancienne porte a été presque entièrement détruite. Il ne subsiste de celle-ci qu'une partie de son encadrement et quelques fragments suffisamment importants pour comprendre qu'elle était autrefois destinée à condamner le passage. Les dégâts ne ressemblent pas à une destruction provoquée depuis les profondeurs. La disposition des fragments et les marques laissées sur la pierre suggèrent au contraire que la porte fut brisée depuis notre côté. Les archives mentionnent plusieurs descentes entreprises par les habitants de Saint-Cassien durant le siège, et je soupçonne que nous observons ici les traces de l'une d'elles.

C'est également à cet endroit que le pollen devient impossible à ignorer. Une volute ocre s'échappe presque continuellement de l'ouverture et se répand lentement dans la chambre avant de remonter quelques marches. Lorsqu'une lumière est dirigée vers le passage, les particules deviennent suffisamment nombreuses pour donner l'impression d'observer une brume épaisse. Les protections respiratoires doivent impérativement être mises en place avant d'atteindre le bas de l'escalier ; attendre d'apercevoir le pollen est une erreur que nous avons déjà payée. La concentration varie selon les jours, probablement en fonction des mouvements d'air dans les galeries, mais nous n'avons jamais trouvé cette pièce entièrement dégagée.

Au-delà de la porte détruite, la pierre bleutée s'interrompt presque immédiatement. Il n'y a plus de murs polis, plus de bronze, plus de sépultures ni aucune trace évidente de l'architecture qui nous accompagne depuis les portes de Saint-Cassien. La roche brute apparaît à quelques mètres seulement de l'ouverture et, avec elle, les premiers passages creusés dans la montagne. Lors de ma première descente, j'avais pensé que nous venions enfin d'atteindre les cavernes situées sous le Mausolée.

Je sais désormais que le terme de « cavernes » décrit très mal ce qui nous attendait derrière cette porte.

IV - La Fourmilière

Une fois franchie la porte détruite au pied de la Descente, toute trace de l'architecture du Mausolée disparaît en quelques mètres. La pierre bleutée laisse place à une roche sombre et humide, irrégulière, dont certaines portions semblent naturelles, tandis que d'autres ont manifestement été creusées ou élargies. Il est cependant difficile de parler de travail au sens où nous l'entendons. Nous n'avons trouvé aucune marque d'outil, aucun étai, aucune structure destinée à soutenir les parois et rien qui puisse indiquer l'emploi d'une quelconque technique de construction. Les passages semblent avoir été ouverts directement dans la roche par les créatures qui les empruntent, puis progressivement agrandis par des générations successives. Certains ne permettent le passage que d'un Émacié rampant sur lui-même, tandis que d'autres sont assez vastes pour laisser progresser plusieurs hommes de front. Leur disposition ne répond à aucune logique que nous soyons encore capables de comprendre.

Nous avons rapidement commencé à désigner cette première zone sous le nom de Fourmilière. Je reconnais que le terme manque de rigueur scientifique, mais aucun autre ne décrit aussi justement la sensation éprouvée lorsqu'on y pénètre. La première cavité est déjà plusieurs fois plus vaste que la grande salle du Mausolée, et ses parois sont percées de centaines d'ouvertures. Peut-être de milliers. Certaines se trouvent au niveau du sol, d'autres plusieurs mètres au-dessus de nos têtes, et plusieurs s'ouvrent directement dans la voûte. Les passages se croisent, se rejoignent et disparaissent derrière la roche selon des angles parfois absurdes.

Nous avons tenté d'en cartographier une partie avant d'abandonner : nombre d'entre eux se divisent à nouveau après quelques mètres, puis encore, jusqu'à former un réseau dont la complexité rendrait nécessaires plusieurs mois de travail uniquement pour en relever une fraction.

Ce qui rend cette salle particulièrement éprouvante n'est pourtant pas son immensité, mais la certitude permanente de ne jamais y être seul. Chaque pas semble se propager dans la roche et provoquer une réponse quelque part dans le réseau. Des griffes raclent les parois, des pierres roulent dans des passages invisibles et les claquements de langue caractéristiques des Oubliés se répondent parfois d'une ouverture à l'autre sans que nous puissions déterminer combien d'individus nous entourent. Il arrive qu'une silhouette traverse rapidement une galerie avant de disparaître, ou qu'un membre se retire dans l'obscurité au moment où une lanterne éclaire une cavité. Nous avons rarement été attaqués immédiatement en entrant dans la Fourmilière. Cette retenue est, à mon sens, bien plus inquiétante qu'une charge directe. Les Oubliés savent que nous sommes là bien avant que nous sachions où ils se trouvent, et tout indique qu'ils nous observent jusqu'à ce qu'une faiblesse leur donne une raison de sortir.

C'est également ici que nous avons commencé à comprendre l'importance réelle du réseau souterrain pour les Oubliés. Ils ne semblent pas considérer les galeries comme de simples voies de circulation. Elles font partie intégrante de leur manière de combattre et peut-être même de leur organisation sociale. Un individu peut disparaître dans une ouverture trop étroite pour qu'un homme équipé puisse le poursuivre, parcourir une distance inconnue derrière les parois et réapparaître ailleurs quelques instants plus tard. Lors de la deuxième expédition, un groupe chargé de surveiller notre flanc gauche signala trois Émaciés entrant dans une galerie située à une trentaine de mètres. Moins d'une minute plus tard, quatre individus surgirent derrière notre arrière-garde. Je ne peux évidemment pas affirmer qu'il s'agissait des mêmes créatures, mais cet incident mit définitivement fin à nos tentatives de sécuriser la salle passage par passage.

Dans la Fourmilière, contrôler une entrée ne signifie presque jamais contrôler ce qui se trouve derrière.

Il faut également distinguer ces galeries des Mâchoires des Veines que nous avons identifiées par la suite. Ces dernières sont des structures organiques liées à la Mère Dévorante et peuvent apparaître dans des zones qui ne possèdent aucun passage naturel visible. La Fourmilière, elle, semble beaucoup plus ancienne et constitue un véritable réseau physique creusé dans la montagne. Les deux systèmes se superposent aujourd'hui au point qu'il est parfois difficile de déterminer lequel nous observons. Cette distinction peut sembler académique, mais elle ne l'est absolument pas lorsqu'un homme décide de poursuivre une créature dans une ouverture en pensant qu'elle mène simplement à une galerie voisine. J'ai demandé que toute ouverture présentant des tissus organiques, des racines épaisses ou des contractions visibles soit immédiatement marquée sur nos relevés et laissée tranquille. Plusieurs hommes ont ignoré cette recommandation. Aucun ne m'a fourni d'argument suffisamment convaincant pour que je la modifie.

Malgré l'apparente anarchie de ce réseau, trois passages principaux se distinguent nettement à l'extrémité de la grande cavité. Leur taille et les traces de passage suggèrent qu'ils constituent des voies importantes pour la colonie, et ce sont les seuls itinéraires que nous ayons jusqu'ici explorés suffisamment loin pour en connaître la destination. Le premier plonge brutalement vers les profondeurs selon une pente qui devient rapidement trop importante pour être parcourue sans cordage. Le second poursuit presque directement sa route à travers la montagne, avec une inclinaison relativement faible. Le troisième descend également, mais selon une pente beaucoup plus progressive qui peut être empruntée avec prudence sans équipement particulier. Chacun conduit vers une région très différente de Saint-Cassien et chacun semble remplir une fonction précise au sein de ce qui se trouve sous nos pieds.

Je recommande formellement de ne pas emprunter le premier passage sans préparation spécifique. Cette remarque figure déjà sur les cartes, mais je préfère la répéter ici, car elle fut écrite après que nous en avons compris la raison. La pente elle-même n'est que le premier danger. Plus bas se trouvent d'importantes étendues d'eau souterraine, et les créatures qui y vivent sont capables de se déplacer hors de celle-ci avec bien plus d'efficacité que nous ne l'avions initialement supposé. Nous avons perdu suffisamment d'hommes dans cette direction pour qu'aucune nouvelle exploration n'y soit autorisée sans cordages, armes lourdes et moyens permettant de remonter rapidement.

Le passage central mène quant à lui vers ce que nous appelons désormais la Salle des Roses. C'est de cette direction que provient l'essentiel du pollen qui envahit la Fourmilière et remonte parfois jusqu'à la Descente. Même depuis la cavité principale, lorsque les courants d'air sont favorables, on peut distinguer l'odeur caractéristique des Roses de Vauquelin et apercevoir une légère coloration ocre dans l'air. Nous avons longtemps supposé qu'il s'agissait simplement d'une zone où les plantes proliféraient davantage qu'ailleurs. Ce que nous avons découvert après avoir atteint la salle rend cette description presque ridicule.
Le dernier passage est celui qui me préoccupe le plus. Il descend moins profondément que le premier et son parcours ne présente initialement rien qui permette de le distinguer des autres galeries. Pourtant, après une progression suffisamment longue, la roche brute disparaît de nouveau. Les parois redeviennent régulières, des structures apparaissent et cette pierre bleutée que nous pensions propre au Mausolée revient progressivement dans l'architecture. C'est par ce chemin que nous avons découvert la Cité.
Je reviendrai sur chacun de ces lieux séparément. Pour l'instant, il suffit de comprendre que la Fourmilière n'est pas une destination. Elle est un carrefour, et probablement le premier véritable nœud du territoire des Oubliés que nous ayons atteint. Nous avons passé des semaines à tenter de la sécuriser avant d'accepter une évidence que les soldats avaient comprise bien avant nous : on ne sécurise pas la Fourmilière. On y entre, on choisit un passage et l'on espère simplement que tout ce qui vous a entendu entrer décidera d'attendre votre retour.

V - Les Eaux Profondes

Le premier des trois passages principaux de la Fourmilière est également celui que je recommande d'explorer avec le plus de prudence. Après quelques dizaines de mètres, la galerie commence à descendre avec une inclinaison suffisamment importante pour rendre la progression difficile, puis la pente s'accentue jusqu'à ce qu'il devienne dangereux de continuer sans cordage. La roche y est constamment humide et particulièrement glissante, ce qui transforme une descente déjà pénible en véritable piège pour quiconque tenterait de la parcourir trop rapidement. Plusieurs ramifications secondaires s'ouvrent le long du trajet, mais la plupart sont trop étroites pour être empruntées par un homme équipé. Le passage principal, lui, continue de plonger sur plusieurs centaines de mètres avant que le bruit de l'eau ne commence à se faire entendre.

La galerie finit par déboucher au-dessus d'une immense cavité souterraine dont nous n'avons toujours pas réussi à déterminer les dimensions exactes. Une grande partie de son sol est occupée par des étendues d'eau noire reliées entre elles par des chenaux naturels, des fissures et des passages entièrement immergés. Nos lanternes ne permettent pas d'en distinguer le fond et les quelques tentatives effectuées pour mesurer leur profondeur n'ont fourni aucun résultat satisfaisant. Certaines berges permettent de progresser entre les bassins, mais elles sont irrégulières, souvent étroites et disparaissent parfois complètement sous la roche. Le niveau de l'eau lui-même semble varier légèrement d'une expédition à l'autre, ce qui laisse supposer l'existence d'un réseau beaucoup plus vaste circulant sous Saint-Cassien et probablement au-delà de la montagne.

La présence d'une telle quantité d'eau répond à une question que nous nous étions posée dès nos premières observations des Oubliés. Une colonie de cette taille ne pourrait tout simplement pas survivre sans accès à une source permanente, et tout porte à croire que ces bassins remplissent cette fonction. Nous avons retrouvé de nombreuses traces de leur passage sur les berges ainsi que des chemins suffisamment fréquentés pour avoir poli certaines portions de roche. L'eau paraît relativement claire lorsqu'elle est prélevée à distance des rives, bien que je déconseille évidemment de la consommer. Des racines de Roses de Vauquelin ont également été découvertes dans plusieurs fissures plongeant directement dans les bassins, ce qui laisse penser qu'une partie de l'eau circulant ici alimente les autres régions des Veines. Il est possible que nous observions non pas quelques lacs isolés, mais le cœur d'un système hydrologique souterrain dont dépend l'ensemble de la colonie.

Ce qui nous surprit davantage fut l'absence presque totale de vie aquatique identifiable. Un environnement de cette taille devrait abriter une quantité considérable d'organismes, même sous terre. Nous n'avons pourtant observé ni poissons, ni crustacés, ni aucune population significative de petites créatures dans les eaux explorées. Pendant quelque temps, nous avons pensé que leur absence résultait de la toxicité du milieu ou d'une contamination provoquée par les Roses. Cette hypothèse fut abandonnée lorsque nous rencontrâmes les seuls animaux qui semblent aujourd'hui peupler ces bassins en nombre important. Leur présence offre malheureusement une explication beaucoup plus simple : s'il existait autrefois un écosystème dans les Eaux Profondes, il a probablement été mangé.

Nous avons nommé ces animaux les Prédateurs des Veines. Leur corps allongé évoque celui d'une immense anguille, bien que leur anatomie diffère suffisamment pour rendre toute comparaison approximative. Leur chair sombre est parcourue de petits organes lumineux et deux membres antérieurs extrêmement puissants émergent de la partie supérieure du corps. Dans l'eau, leur vitesse est remarquable. Ils peuvent disparaître sous la surface sans provoquer davantage qu'une légère ondulation, puis parcourir une distance considérable avant de réapparaître. Il est donc particulièrement difficile de suivre un individu une fois

celui-ci immergé, et je recommande de considérer tout bassin dans lequel l'un d'eux a été aperçu comme dangereux dans son intégralité.

Nous avions initialement cru que sortir de l'eau suffisait à nous mettre hors de leur portée. Cette erreur nous coûta quatre hommes. Sur terre, les Prédateurs sont effectivement beaucoup plus maladroits : leur long corps doit être traîné sur la roche et ils ne possèdent que leurs deux membres antérieurs pour se déplacer. Ces membres sont cependant capables de produire une force considérable. En les repliant sous leur corps, puis en les détendant brutalement, l'animal peut se projeter vers l'avant sur plusieurs mètres avec une vitesse que son apparente lourdeur ne laisse absolument pas prévoir. Un homme observant un Prédateur ramper lentement sur une berge peut donc raisonnablement penser disposer du temps nécessaire pour reculer. Il ne le possède pas.

Leur méthode de chasse mérite également d'être consignée. Lorsqu'un Prédateur se prépare à attaquer, les points répartis le long de son corps commencent progressivement à émettre une faible lumière. L'esca situé au-dessus de sa gueule s'illumine ensuite beaucoup plus intensément et semble provoquer chez ceux qui le regardent directement un engourdissement extrêmement rapide. Les victimes décrivent une sensation de chaleur, suivie d'une diminution de la sensibilité des membres et d'une perte progressive du contrôle musculaire. Nous ignorons encore si cet effet est véritablement provoqué par la lumière elle-même ou par un autre mécanisme associé à l'organe, mais un détail me paraît particulièrement intéressant : les Oubliés ne semblent en subir aucun effet. Leur absence totale d'organes visuels pourrait indiquer que l'influence de l'esca nécessite simplement d'être vue. Je recommande donc de ne jamais fixer directement cette lumière, même à distance.

La gueule de l'animal explique probablement pourquoi si peu d'autres espèces ont survécu dans ces eaux. Elle occupe une proportion démesurée de la tête et peut s'ouvrir à un angle qui semble anatomiquement impossible avant de l'avoir observé. Les mâchoires sont bordées de plusieurs rangées de dents orientées vers l'intérieur et paraissent davantage conçues pour retenir et engloutir que pour mâcher. Nous avons retrouvé dans l'estomac d'un spécimen des fragments appartenant à au moins trois individus de sa propre espèce. Le cannibalisme semble d'ailleurs constituer aujourd'hui une part essentielle de leur alimentation. Leur capacité de reproduction doit être extraordinaire pour permettre à une population de prédateurs aussi voraces de subsister en se nourrissant principalement d'elle-même, mais nous n'avons pas encore découvert leurs zones de ponte.

Les relations entre ces créatures et les Oubliés sont peut-être plus remarquables encore. Tout indique que les Prédateurs furent autrefois chassés comme source de nourriture, et plusieurs zones des berges présentent des accumulations d'ossements et de tissus chitineux compatibles avec une exploitation régulière. Pourtant, les Oubliés semblent être parvenus au fil du temps à maintenir certains individus à proximité des colonies et, dans plusieurs engagements, des Prédateurs ont été observés combattant à leurs côtés. Je me garderais d'utiliser trop rapidement le terme de domestication. Ces animaux ne montrent aucune docilité comparable à celle d'une bête dressée et restent extrêmement agressifs envers presque toute forme de vie qui les approche. Il semble plutôt que les Oubliés aient appris à orienter leur faim, ce qui est peut-être la seule forme de contrôle réellement possible sur une créature de cette nature.
Nous n'avons encore exploré qu'une fraction des Eaux Profondes. Les bassins continuent bien au-delà des zones représentées sur nos cartes et plusieurs passages immergés sont suffisamment vastes pour laisser supposer l'existence de cavités encore plus importantes. Je me suis opposé pour le moment à toute tentative d'exploration sous-marine. Entrer volontairement dans une eau noire dont nous ignorons la profondeur, au milieu d'animaux capables de nous dépasser en vitesse et de nous avaler presque entiers, ne me semble pas constituer une expérience dont les résultats justifieraient le coût humain.

Note ajoutée après la sixième expédition :

cette interdiction demeure en vigueur. Le fait que trois soldats aient proposé de descendre avec des explosifs attachés au corps ne constitue pas, contrairement à leur argumentation, une méthode d'exploration satisfaisante.

VI - La Salle des Roses

Le passage central de la Fourmilière est probablement celui que nous avons emprunté le plus souvent, bien qu'il mène à l'endroit que je considère aujourd'hui comme l'un des plus dangereux de Saint-Cassien. Contrairement à la galerie conduisant aux Eaux Profondes, sa progression ne présente aucune difficulté particulière. La pente est faible, le passage suffisamment large pour permettre à plusieurs hommes d'avancer ensemble et le sol demeure relativement stable sur la majeure partie du trajet. Le danger se manifeste autrement. À mesure que l'on progresse, l'odeur caractéristique de la Rose de Vauquelin devient de plus en plus présente et le pollen en suspension suffisamment dense pour être visible à la lumière des lanternes. Les protections respiratoires sont indispensables bien avant d'atteindre la salle elle-même, et je recommande de vérifier leur étanchéité avant même de quitter la Fourmilière. Plusieurs hommes intoxiqués durant nos premières expéditions ne s'étaient jamais approchés à moins de deux cents mètres des premières fleurs.

La galerie finit par s'élargir brutalement pour déboucher sur une cavité dont les dimensions surpassent largement celles de la Fourmilière. Il m'est encore difficile d'en donner une estimation satisfaisante, car l'obscurité dissimule presque entièrement les parois les plus éloignées. La première impression est pourtant moins celle de l'espace que celle de la végétation. Les Roses de Vauquelin recouvrent pratiquement toutes les surfaces disponibles. Elles poussent entre les rochers, s'accrochent aux parois, forment d'immenses amas autour des fissures et s'étendent parfois les unes sur les autres jusqu'à créer des masses végétales hautes de plusieurs mètres. Certaines fleurs atteignent des dimensions que nous n'avons jamais observées ailleurs, et leurs racines forment sous nos pieds un réseau si dense qu'il devient parfois impossible de déterminer si nous marchons encore sur la roche. La couleur ocre de leurs pétales domine entièrement la salle et contraste d'une manière presque irréelle avec l'obscurité qui l'entoure.

L'eau semble être la raison principale d'une telle prolifération. Une cascade importante tombe depuis une ouverture située dans les hauteurs de la cavité et traverse une partie de la salle avant de disparaître dans plusieurs fractures du sol. Nous supposons qu'une partie de cette eau rejoint les bassins des Eaux Profondes, bien que nous n'ayons encore trouvé aucun moyen de le confirmer. Le reste se divise en une multitude de petits courants qui traversent les colonies de Roses et maintiennent constamment leurs racines humides. Les analyses effectuées sur cette eau ont révélé une concentration particulièrement élevée de matières minérales et organiques, probablement entraînées depuis les couches supérieures de la montagne. Il semble donc que la salle bénéficie depuis des siècles d'un apport continu en eau et en nutriments, ce qui expliquerait comment une végétation aussi importante a pu se développer dans un environnement presque entièrement privé de lumière.

Presque entièrement, car la Salle des Roses possède une particularité que je peine encore à considérer comme naturelle. Très haut au-dessus de nous, une fracture traverse la montagne jusqu'à la surface et laisse pénétrer un unique rai de lumière. Celui-ci tombe presque verticalement au centre de la cavité et éclaire une zone à peine assez large pour qu'un homme puisse s'y tenir. Tout autour demeure plongé dans une obscurité presque totale, seulement troublée par nos lanternes et les reflets de l'eau. Le contraste est saisissant. Au milieu de cette immensité couverte de fleurs, cette colonne lumineuse donne l'impression d'avoir été placée là intentionnellement, comme si toute la salle avait été organisée autour d'elle. Je sais parfaitement ce que cette phrase implique et je précise que nous n'avons découvert aucune trace permettant d'affirmer que l'ouverture fut creusée artificiellement.

Ce détail aurait pu rester une curiosité géologique si nous n'avions pas découvert les inscriptions. Plusieurs portions de roche autour de la zone éclairée portent des textes dont certains semblent avoir été

gravés bien après la formation naturelle de la cavité. Leur traduction reste partielle, mais les passages que nous sommes parvenus à comprendre correspondent à plusieurs fragments retrouvés dans les archives du Mausolée. Ils racontent l'arrivée des premiers Oubliés dans ces profondeurs et leur rencontre avec celui qu'ils désignent comme le Roi Ocre. Si notre interprétation est correcte, c'est précisément dans cette salle qu'ils l'auraient découvert. Les inscriptions décrivent une silhouette les attendant sous la lumière, les bras ouverts, comme si elle avait su qu'ils viendraient et les accueillait dans les Veines du Monde.

Je me suis tenu à l'endroit indiqué par les inscriptions lors de notre quatrième expédition. Le rayon tombait exactement sur moi et, depuis cette position, les milliers de Roses disparaissaient presque entièrement dans l'obscurité environnante. Je ne saurais expliquer pourquoi, mais la sensation d'être observé y était particulièrement forte. Il n'y avait pourtant rien devant moi que nous n'ayons déjà inspecté et aucun mouvement ne fut signalé durant les quelques minutes passées sur place. Je mentionne cette impression parce que trois autres personnes ayant occupé cette position m'ont décrit spontanément la même chose sans que je leur en aie parlé auparavant. Je ne prétends pas qu'il s'agisse d'autre chose qu'une réaction à l'environnement. Je dois néanmoins reconnaître que je n'y suis pas resté longtemps.

Les Roses ne sont malheureusement pas les seules habitantes de cette cavité. C'est ici que nous avons observé pour la première fois en nombre significatif les petites créatures ailées que nous avons fini par désigner sous le nom de Fées des Os. Elles vivent au milieu des fleurs en essaims parfois si importants qu'il est facile de les confondre avec le pollen lorsqu'elles se déplacent dans les hauteurs. Nous les avons vues transporter des fragments d'os jusqu'aux racines, déplacer du pollen entre les différentes colonies et arracher certaines parties mortes des plantes avec une attention qui évoque davantage le comportement d'ouvrières que celui d'animaux se nourrissant simplement à proximité. Leur relation avec les Roses semble donc beaucoup plus ancienne et complexe que nous ne le pensions initialement.

Leur nom pourrait laisser croire à des créatures relativement inoffensives. Cette erreur ne survit généralement pas à une première rencontre. Les Fées montrent peu d'intérêt pour la chair et ne semblent pas chercher à tuer directement leur victime. Elles cherchent plutôt à pénétrer dans son organisme, profitant d'une blessure ou en créant elles-mêmes une ouverture lorsqu'elles sont suffisamment nombreuses. Une fois à l'intérieur, elles s'attaquent presque exclusivement au squelette. Nous avons perdu trois hommes avant de comprendre ce qui se produisait réellement. Le corps de l'un d'eux semblait étonnamment intact lorsque l'essaim l'abandonna, malgré les mouvements que nous avions observés sous sa peau. Lorsque deux soldats tentèrent de le déplacer, son bras se replia sous son propre poids à un endroit où aucune articulation ne devrait exister. L'examen révéla que la majeure partie de l'humérus avait disparu. Les fragments furent probablement emportés vers les Roses avant même que nous ayons récupéré le corps.

Il est particulièrement intéressant de constater que les Fées des Os ne semblent jamais attaquer les Oubliés. Nous les avons observées se poser directement sur eux, ramper entre leurs fleurs et parfois disparaître sous des replis de chair sans provoquer la moindre réaction hostile. Je ne sais pas si elles reconnaissent les Oubliés comme faisant partie du même environnement que les Roses, si quelque chose dans leur organisme les repousse ou si une forme de relation plus complexe existe entre les trois espèces. La possibilité que les Fées aient vécu dans ces cavernes avant l'arrivée des Oubliés mérite également d'être envisagée. Des traces de leur présence ont été découvertes dans des passages où aucune occupation ancienne par les enfants du Roi Ocre n'a encore été identifiée.

La destruction de cette salle est devenue un objectif militaire dès que nous avons compris son importance. La majorité des Roses observées dans les galeries semble provenir de cette région et tout indique qu'elle constitue l'une des principales sources de pollen de la colonie. Lors de l'assaut qui nous permit de maintenir une position suffisamment longtemps à l'intérieur, plusieurs équipes équipées de moyens incendiaires reçurent l'ordre de mettre le feu aux concentrations végétales les plus importantes. Les premiers résultats furent encourageants, mais la tentative échoua rapidement. L'humidité

constante, les cours d'eau traversant la salle et surtout les projections provenant de la cascade empêchèrent l'incendie de se propager. Certaines zones brûlèrent suffisamment pour libérer des quantités dangereuses de pollen sans que les racines soient détruites, et de nouvelles pousses furent observées quelques jours seulement après notre retrait.

Je ne crois donc pas qu'il soit possible de détruire durablement la Salle des Roses tant que l'eau continuera à l'alimenter. Les portions que nous sommes parvenus à incendier semblaient déjà se couvrir de nouvelles pousses dès le lendemain, et quelques jours suffisaient pour qu'il devienne difficile de distinguer les zones ayant brûlé du reste de la végétation. Il faudrait d'abord trouver l'origine de la cascade, détourner son cours ou condamner les conduits qui l'amènent jusqu'ici. Ce ne serait qu'ensuite qu'une opération incendiaire de grande ampleur pourrait avoir une chance raisonnable de détruire suffisamment profondément les racines pour empêcher cette régénération. Une telle intervention priverait probablement également les bassins inférieurs d'une partie de leur alimentation et pourrait avoir des conséquences que nous sommes encore incapables d'anticiper.

Il existe cependant une difficulté autrement plus immédiate. Chaque tentative visant à endommager les Roses provoque chez les Oubliés une réaction d'une violence que nous n'avons observée dans presque aucune autre circonstance. Quelques fleurs arrachées ne semblent provoquer qu'une agitation locale, mais, dès que les dégâts deviennent importants, les claquements de langue se multiplient dans toutes les galeries environnantes et la colonie entière paraît entrer dans une forme de rage collective. Des dizaines d'Oubliés peuvent alors surgir des passages de la Fourmilière, des fissures et des Mâchoires des Veines pour converger vers la Salle des Roses, sans considération apparente pour leur propre survie. Chacune de nos opérations incendiaires s'est ainsi transformée en bataille rangée bien avant que le feu n'ait pu accomplir son œuvre.

Lors des attaques les plus destructrices, la réaction fut plus inquiétante encore. À plusieurs reprises, lorsque suffisamment de Roses avaient été incendiées, une Mère Dévorante émergea directement du sous-sol, accompagnée d'un nombre considérable de ses enfants. Je ne saurais dire si les Mères perçoivent la destruction des fleurs à travers leurs propres racines, si les Oubliés les avertissent d'une manière qui nous échappe ou si les Roses elles-mêmes sont capables de transmettre une forme de signal. Le résultat demeure le même : attaquer sérieusement la Salle des Roses revient à provoquer la colonie entière.

Malgré cela, si nous souhaitons réellement reprendre Saint-Cassien, cette salle devra tôt ou tard être neutralisée. Tant qu'elle continuera à fleurir, chaque avancée dans les Veines se fera au milieu du poison. Le problème n'est donc plus seulement de trouver comment brûler les Roses, mais de survivre suffisamment longtemps à la colère de leurs gardiens pour les regarder brûler.

Il reste enfin une question que je ne peux m'empêcher de noter. Nous savons comment les Roses survivent ici. Nous comprenons au moins en partie ce qui leur apporte l'eau, les minéraux et les os dont elles semblent avoir besoin. Ce que nous ignorons toujours, c'est comment la première d'entre elles est arrivée dans cette cavité. Les inscriptions affirment que le Roi Ocre se tenait déjà au milieu des fleurs lorsque les premiers Oubliés le rencontrèrent. Si elles disent vrai, alors les Roses de Vauquelin ne sont pas une conséquence de leur présence sous Saint-Cassien.

Elles les attendaient déjà.



Saint Cassien

VII - La Cité

Le troisième passage principal de la Fourmilière est celui qui nous a conduits le plus loin sous Saint-Cassien et, paradoxalement, celui dont la progression initiale présente le moins de difficultés. La galerie descend lentement à travers la montagne selon une pente suffisamment douce pour être parcourue sans équipement particulier. Sur une longue distance, rien ne la distingue réellement des autres passages des Oubliés : roche brute, racines de Roses de Vauquelin, ouvertures secondaires et claquements occasionnels provenant de galeries que nous ne pouvons suivre. Puis, après plusieurs kilomètres, la nature du passage commence progressivement à changer. Les parois deviennent plus régulières, les angles plus nets et les premières surfaces polies apparaissent sous les dépôts accumulés. La pierre bleutée parcourue de veines blanches que nous pensions propre au Mausolée réapparaît, bientôt accompagnée des mêmes structures de bronze. À mesure que nous avançons, la grotte disparaît jusqu'à laisser place à quelque chose que je n'aurais jamais pensé trouver à une telle profondeur : une rue.

Le terme est volontaire. Il ne s'agit pas d'une succession de salles souterraines, d'un temple ou d'une extension oubliée du Mausolée. Nous avons découvert une véritable cité construite sous la montagne. Des voies suffisamment larges pour permettre le passage de plusieurs dizaines d'hommes séparent des bâtiments dont certains possèdent plusieurs niveaux. Des escaliers rejoignent des terrasses, des arches enjambent les rues et des ponts relient des structures dont les extrémités disparaissent parfois dans l'obscurité. Nous avons également aperçu des édifices monumentaux dont la fonction nous échappe entièrement, ainsi que des places suffisamment vastes pour contenir plusieurs centaines de personnes. Partout revient cette même pierre bleutée, parfois interrompue par de grandes surfaces de bronze terni. L'ensemble rappelle indéniablement l'architecture du Mausolée, mais à une échelle qui rend ce dernier presque insignifiant.

Je tiens à préciser que rien ne permet d'affirmer que cette cité fut construite par les Oubliés. Tout ce que nous savons d'eux suggère même le contraire. Ils utilisent ce qu'ils trouvent, creusent la roche lorsque cela leur est nécessaire et transforment leur environnement par l'intermédiaire des Roses ou des Mères Dévorantes, mais nous ne les avons jamais vus tailler une pierre, fondre un métal ou édifier la moindre structure comparable. Ils occupent la Cité comme ils occupent le Mausolée : en se glissant dans une architecture qui existait manifestement avant eux. Les racines traversent les murs, les Mâchoires des Veines percent parfois les rues et les fleurs poussent jusque dans les bâtiments, mais sous cette infestation demeure une construction beaucoup plus ancienne. Qui l'a bâtie, à quelle époque et dans quel but sont des questions auxquelles je ne possède actuellement aucune réponse satisfaisante.

L'échelle du lieu est le problème qui me préoccupe le plus. Lors de notre progression la plus importante, nous avons avancé pendant près de six heures sans atteindre aucune limite identifiable. Nous avons traversé plusieurs quartiers, contourné des structures trop vastes ou trop occupées pour être explorées et franchi deux places dont nous ne pouvions distinguer l'extrémité depuis leur entrée. À aucun moment, nous n'avons aperçu de mur extérieur, de paroi naturelle ou quoi que ce soit permettant d'affirmer que la Cité possède une frontière proche. Le capitaine chargé des relevés estimait que notre itinéraire représentait un peu moins de onze kilomètres lorsque nous avons reçu l'ordre de faire demi-tour. Je lui ai demandé de vérifier ses mesures, car elles me semblaient incompatibles avec la géographie de la montagne au-dessus de nous. Il les vérifia. Elles l'étaient toujours.

Depuis, nos relevés ont produit des résultats que je préfère considérer comme incomplets plutôt qu'impossibles. Certaines portions explorées devraient, si nos mesures sont correctes, se trouver au-delà des limites de la montagne sous laquelle nous sommes descendus. Des erreurs cumulées dans nos instruments, l'orientation des galeries ou l'estimation des distances restent évidemment l'explication la plus raisonnable. Je demande néanmoins que les futures expéditions effectuent des relevés indépendants. Lorsqu'une carte commence à contredire le terrain sous lequel elle est censée se trouver, il est préférable de déterminer rapidement lequel des deux est incorrect.

La Cité constitue également la plus importante concentration d'Oubliés que nous ayons jamais observée. Ceux rencontrés dans la Fourmilière ne représentent manifestement qu'une fraction de la colonie. Ici, ils sont partout. Des Émaciés se déplacent par groupes entiers dans les rues, des Traqueurs occupent les hauteurs et les façades, tandis que des formes plus imposantes peuvent être aperçues entre les bâtiments. Certaines structures semblent avoir été transformées en véritables lieux de rassemblement où des centaines d'individus demeurent parfois entassés sans que nous comprenions leur activité. Les claquements qu'ils utilisent pour communiquer y sont presque constants, au point qu'après plusieurs heures passées dans la Cité, on finit par ne plus les remarquer. C'est peut-être l'une des sensations les plus désagréables que j'y ai éprouvées : réaliser soudainement que ce bruit qui accompagne chacun de vos pas depuis des heures provient d'innombrables créatures qui savent exactement où vous vous trouvez.

Nous avons pourtant réussi à établir plusieurs positions temporaires dans les quartiers les plus proches de l'entrée. C'est là que les affrontements ont pris une ampleur que nos premières expéditions n'avaient jamais connue. Dans les galeries, nous combattions des groupes de chasseurs et tentions de survivre à des embuscades. Dans la Cité, nous affrontons une population qui défend son territoire. Chaque rue conquise peut être attaquée depuis les bâtiments, les toits, les galeries creusées sous les dalles ou les Mâchoires des Veines qui apparaissent derrière nos lignes. Il arrive qu'une position tenue pendant plusieurs jours devienne soudainement intenable lorsque les Oubliés commencent à émerger en nombre depuis des passages dont nous ignorions l'existence. Les combats cessent rarement parce qu'un camp a réellement remporté la victoire ; ils prennent fin lorsque nous ne pouvons plus maintenir notre position ou lorsque, pour une raison que nous ne comprenons pas toujours, les Oubliés cessent de chercher à la reprendre.

Une observation mérite toutefois d'être soulignée. La violence avec laquelle ils défendent certains secteurs n'est pas uniforme. Certaines rues peuvent être abandonnées après quelques heures de combat, tandis que d'autres provoquent des réactions comparables à celles observées lorsque nous endommageons les Roses. Nous ignorons encore ce que contiennent ces zones. Plusieurs hypothèses ont été proposées : lieux de ponte, concentrations importantes de Mères Dévorantes, accès vers des niveaux plus profonds ou vestiges possédant une importance particulière pour les Oubliés. J'éviterais pour l'instant toute conclusion. La seule certitude est que nous avons appris à reconnaître ces endroits à la quantité de créatures prêtes à mourir pour nous empêcher d'y entrer.

Je pensais autrefois que le Mausolée constituait Saint-Cassien et que les galeries découvertes sous celui-ci n'étaient qu'une infestation ayant progressivement gagné ses fondations. Je crois désormais que nous avions compris la situation à l'envers. Le Mausolée n'est peut-être que la partie visible d'un ensemble infiniment plus ancien et plus vaste. Les similitudes architecturales entre son entrée et la Cité rendent difficile l'idée d'une simple coïncidence, mais elles soulèvent une question autrement plus dérangeante : si les mêmes bâtisseurs sont responsables des deux structures, pourquoi construire un mausolée au sommet d'une cité souterraine dont l'existence devait ensuite être oubliée ? Peut-être les portes de bronze ne constituaient-elles pas l'entrée d'un tombeau. Peut-être constituaient-elles simplement la dernière porte entre cette cité et la surface.



Saint Cassien

C'est ici que se déroule désormais ce que les soldats ont commencé à appeler, non sans une certaine ironie, le nouveau Siège de Saint-Cassien. Nous ne cherchons plus seulement à contenir les Oubliés dans leurs galeries ou à empêcher leurs incursions vers la surface. À plusieurs reprises, nos forces sont parvenues à pénétrer suffisamment profondément dans la Cité pour y établir des positions et tenter d'en reprendre certains secteurs. Chaque progression nous coûte des hommes, chaque retraite rend aux Oubliés des rues pour lesquelles nous avons parfois combattu plusieurs jours, et personne n'est encore capable de dire combien de quartiers restent au-delà de ceux que nous connaissons. Nous parlons malgré tout de reconquête, probablement parce qu'admettre que nous ne savons même pas ce que nous essayons de conquérir serait mauvais pour le moral.

Je terminerai donc ces premières notes par une mise en garde à ceux qui consulteront les cartes jointes à ce carnet. Les zones représentées ne constituent pas la Cité de Saint-Cassien. Elles représentent uniquement la distance jusqu'à laquelle nous avons réussi à progresser avant que les morts, les Oubliés ou nos réserves ne nous obligent à revenir.

Au-delà de la dernière rue tracée sur nos relevés, les constructions continuent. Au-delà de la portée de nos lanternes, les claquements continuent également. Nous n'avons encore trouvé ni centre, ni enceinte, ni extrémité à cet endroit, et rien ne permet d'affirmer que les niveaux que nous parcourons actuellement en constituent même la partie principale.

Lors de ma dernière expédition, je suis monté sur l'une des structures les plus hautes que nous ayons sécurisées. De là, nos lanternes permettaient d'éclairer plusieurs rues en contrebas, mais devant nous, la Cité continuait jusqu'à se perdre entièrement dans l'obscurité. Nous sommes restés plusieurs minutes à chercher une paroi, une limite ou simplement un endroit où les bâtiments cesseraient.

Nous n'en avons vu aucun.

Je ne sais pas quelle taille possède Saint-Cassien.

Je commence seulement à comprendre que nous n'en avons encore vu que l'entrée.

Les Chevaliers Consacrés
L'Ordre de la Couronne Épineuse

« Ils furent créés pour devenir les champions de l'Humanité. Ils devinrent les gardiens d'un miracle qu'aucun esprit humain n'était destiné à supporter. »

Lorsque les premiers Consacrés apparurent sur les champs de bataille de la Grande Guerre Sainte, beaucoup y virent l'ultime réponse de la Chrétienté aux horreurs de l'Enfer. Transformés par la Consécration, ils possédaient une force surnaturelle, une résistance inhumaine et une foi que rien ne semblait pouvoir ébranler.

Mais chaque miracle porte son prix.

Peu à peu, les Consacrés succombaient aux voix des Méta-Christs. Certains devenaient des créatures incapables de distinguer le réel de leurs visions. D'autres sombraient dans une extase permanente ou disparaissaient dans les déserts et les ruines, guidés par des appels que nul autre ne pouvait entendre.
Déterminée à préserver les bienfaits de la Consécration sans en subir les conséquences les plus catastrophiques, la Papauté lança un programme aussi ambitieux que secret.

Parmi les plus grands héros de la Chrétienté furent choisis des chevaliers, des croisés et des vétérans dont la foi avait déjà été éprouvée par d'innombrables campagnes. Sous la supervision des savants mendélistes et des autorités du Saint-Siège, ils reçurent les dons de la Consécration tout en conservant leur intelligence, leur discipline et leur maîtrise des armes.

Ainsi naquit l'Ordre de la Couronne Épineuse.

Les Chevaliers Consacrés ne sont ni des bêtes de guerre ni des fanatiques incontrôlables. Ils dirigent des assauts, mènent des expéditions derrière les lignes ennemies et servent d'exécuteurs de la volonté papale partout où les forces de l'Enfer menacent l'Humanité.

Pourtant, sous leurs armures bénies, les voix des Méta-Christs demeurent.

Les prières, les reliques et les traitements mendélistes permettent d'en atténuer le tumulte, mais jamais de le faire taire complètement. Chaque Chevalier Consacré entend les murmures des êtres dont le sang coule désormais dans ses veines. Certains les décrivent comme des chants. D'autres comme des sermons éternels. Quelques-uns parlent d'un chœur infini récitant sans relâche les mêmes vérités sacrées.

Une chose est certaine : aucun Chevalier Consacré ne peut oublier sa destinée.
C'est pour cette raison qu'ils ne reculent jamais.

La peur, l'hésitation et l'instinct de survie sont des privilèges qu'ils ont abandonnés le jour où ils ont accepté la Consécration. Là où un homme ordinaire peut encore choisir la fuite, un Chevalier Consacré avance. Toujours. Même lorsque la victoire est impossible. Même lorsque la mort est certaine.

À leurs côtés marchent les Écuyers. Serviteurs, compagnons et gardiens de leurs maîtres, ils entretiennent leurs armes, portent leurs reliques, rechargent leurs équipements et veillent sur eux lors des longues nuits passées à écouter les voix des Méta-Christs. Ils sont souvent les seuls à connaître l'homme qui se cache encore derrière l'armure sacrée.

Les Écuyers savent une vérité que la plupart des fidèles ignorent. Chaque Chevalier Consacré est une victoire de la foi contre les ténèbres. Mais chaque Chevalier Consacré est également un homme condamné.
Et nul ne sait combien de temps encore sa volonté pourra résister au chœur éternel qui résonne dans son esprit.

Le Connétable

« Là où d'autres voient une bataille, je ne vois qu'une future victoire. »

Rares sont les Chevaliers Consacrés autorisés à porter le titre de Connétable.
Il ne récompense ni l'ancienneté, ni la naissance, ni même les exploits accomplis sur le champ de bataille, mais l'aboutissement d'un parcours que seuls les plus exceptionnels parviennent à achever. Avant de prétendre au commandement, chaque Connétable a servi parmi les Preux, maîtrisant l'art du combat rapproché jusqu'à surpasser ceux qui furent autrefois ses maîtres.

Là où la plupart consacreraient une existence entière à perfectionner cette discipline, ceux destinés à devenir Connétables abandonnent ensuite leurs armes de prédilection pour rejoindre les rangs des Arquebusiers et recommencer leur apprentissage depuis ses fondations.



Des années durant, ils étudient la balistique, les armes lourdes et l'art de tuer à des distances où l'œil ordinaire peine encore à distinguer l'ennemi. Ce n'est qu'après avoir égalé, puis surpassé les meilleurs tireurs de l'Ordre qu'un Chevalier peut être considéré comme digne de suivre la dernière voie : celle du commandement. Car le Saint-Siège ne confie pas ses armées à des hommes qui ne comprennent qu'une seule manière de mener la guerre.

Un Connétable doit connaître chaque arme qu'il ordonne d'employer, comprendre les forces et les faiblesses de chacun de ses frères et être capable d'imaginer une bataille bien avant que le premier coup de feu ne soit tiré. Leur formation militaire est aussi impitoyable que leur apprentissage martial. Stratégie, logistique, fortification, siège, reconnaissance et lecture du terrain deviennent leurs nouvelles armes, jusqu'à ce que déplacer une compagnie entière leur soit aussi naturel que manier une lame.

Sur le champ de bataille, cette maîtrise absolue les rend terrifiants. Un Connétable peut briser une ligne ennemie aux côtés des Preux, abattre une cible à plusieurs centaines de mètres avec la précision d'un Arquebusier puis, quelques instants plus tard, réorganiser l'ensemble de ses forces pour exploiter une faiblesse que lui seul avait remarquée.

Ils sont peu nombreux, car l'Ordre préfère demeurer sans Connétable plutôt que d'en nommer un qui ne soit pas digne du titre. Ceux qui y parviennent ne sont plus simplement considérés comme les supérieurs de leurs frères.

Ils sont ce que chaque Chevalier Consacré a juré de devenir : les parangons de l'Ordre de la Couronne Épineuse.

Le Sénéchal

« Tu n'as pas reçu l'autorisation de mourir. Relève-toi »

Les Sénéchaux occupent une place singulière dans la hiérarchie de l'Ordre de la Couronne Épineuse. La plupart furent autrefois les Écuyers du Connétable qu'ils servent aujourd'hui, ayant combattu à ses côtés bien avant que l'un ou l'autre ne porte son titre actuel. Cette proximité forgée durant des décennies explique la coordination presque instinctive qui existe entre eux : lorsqu'un Connétable conçoit la bataille, son Sénéchal est souvent le seul à en comprendre les intentions avant même que les ordres ne soient prononcés.

Sans jamais prétendre égaler leur maître, les meilleurs Sénéchaux ne lui sont pourtant inférieurs que d'un degré. Combattants accomplis, officiers expérimentés et tacticiens redoutables, ils sont parfaitement capables de prendre le commandement d'une force lorsque les circonstances l'exigent. Lorsqu'un Connétable et son Sénéchal combattent ensemble, leurs ordres se succèdent avec une telle précision qu'une bataille que l'on croyait perdue peut basculer en quelques instants. Mais le commandement n'est pas la véritable raison d'être du Sénéchal. Il est la Justice de l'Ordre.

Sur le champ de bataille, sa parole possède une autorité presque aussi absolue que celle du Connétable. Il surveille ses frères, maintient la cohésion des rangs et s'assure que chaque Chevalier Consacré accomplisse jusqu'au bout les serments qui l'enchaînent à l'Ordre. Ses ordres ne sont ni des encouragements ni des prières : ce sont des sentences auxquelles nul Consacré ne saurait se soustraire.

Les chroniques abondent ainsi de récits où un Sénéchal ordonna à un chevalier que tous croyaient mourant de se relever, et où celui-ci obéit. Des hommes écrasés sous leur armure, transpercés ou mutilés se sont remis debout à sa voix pour reprendre leur place dans les rangs, comme si leur propre corps n'avait pas osé contredire l'autorité qui venait de leur commander de combattre.

Certains y voient la manifestation d'une grâce divine. D'autres prétendent que la discipline imposée aux Chevaliers Consacrés est simplement si profondément ancrée dans leur chair qu'elle survit même à leur instinct de conservation.

Les Sénéchaux, eux, ne se préoccupent guère de cette distinction.

Lorsqu'ils ordonnent à un frère de se relever, ils ne lui demandent pas s'il en est encore capable. Ils lui rappellent simplement qu'il n'a pas encore reçu l'autorisation de mourir.



Le Preux

« Si nul n'en est jamais revenu, alors je serai le premier à le faire. »

Parmi les Chevaliers Consacrés, les Preux sont ceux chez qui la discipline de l'Ordre se mêle le plus dangereusement à une véritable soif de gloire. Ils obéissent avec la même rigueur que leurs frères, respectent les mêmes serments et ne remettent jamais en cause les ordres qui leur sont donnés, mais lorsqu'une mission exige que quelqu'un se jette au cœur de l'impossible, rares sont ceux qui se portent volontaires avec autant d'enthousiasme.

Les Preux recherchent les combats dont les autres ne souhaitent pas revenir. Briser une ligne fortifiée, tenir seuls un passage, affronter un adversaire monstrueux ou mener une charge dont les chances de survie sont presque inexistantes constituent pour eux autant d'occasions de prouver leur valeur. Certains acceptent avec une joie à peine dissimulée des missions que leurs propres officiers considèrent comme suicidaires, convaincus qu'une mort glorieuse vaut mieux qu'une longue existence passée sans avoir éprouvé les limites de leur courage.

Le plus troublant reste qu'ils en reviennent. Les archives de l'Ordre regorgent de récits de Preux retrouvés après une bataille, couverts de sang, leur armure éventrée et leurs chaînes alourdies de nouveaux maillons, au milieu d'ennemis qui auraient dû les submerger depuis longtemps. Cette obstination à survivre à l'impossible nourrit autant leur réputation qu'elle inquiète parfois ceux chargés de leur donner des ordres.

Nul n'incarna mieux cet idéal que Corentin le Brave. Lors d'une offensive contre les forces hérétiques, il reçut pour mission de retenir seul une avancée ennemie afin de laisser à ses frères le temps de reformer leurs rangs avant une percée décisive. Personne ne s'attendait à le revoir vivant. Pourtant, lorsque les Chevaliers Consacrés progressèrent enfin pour soutenir sa position, ils découvrirent que les renforts ennemis qu'ils attendaient n'étaient jamais arrivés.

Corentin était toujours là. Blessé à de multiples reprises, entouré de cadavres et à peine capable de tenir son arme, il continuait à interdire le passage aux hérétiques. Ses blessures furent si graves qu'elles mirent définitivement fin à ses exploits sur le champ de bataille, mais son sacrifice permit à l'Ordre d'enfoncer les lignes adverses et de remporter une victoire qui semblait quelques heures auparavant impossible.

Corentin ne put plus jamais prouver sa bravoure par les armes. Il n'en eut de toute façon plus besoin.

Depuis ce jour, lorsqu'une mission est jugée impossible, les Preux ne demandent pas combien d'entre eux en reviendront. Ils demandent simplement qui aura l'honneur d'y aller.



L'Arquebusier

« Une balle, un mort. La seconde est un aveu d'échec »

Là où les Preux recherchent l'épreuve dans la fureur du corps à corps, les Arquebusiers cultivent une forme de guerre radicalement opposée. Ils ne chargent pas pour démontrer leur courage et ne mesurent pas leur valeur au nombre d'adversaires affrontés simultanément. Pour eux, la perfection réside dans un geste unique, froid et précis : identifier la bonne cible, presser la détente et la regarder disparaître du champ de bataille.

La discipline des Arquebusiers confine à l'obsession. Ils étudient les distances, les vents, les trajectoires et les mouvements de leurs adversaires avec une patience que peu de Chevaliers Consacrés possèdent. Chaque munition dépensée inutilement est considérée comme une faute, et certains consignent durant des décennies le nombre exact de projectiles nécessaires à chacune de leurs victoires. La fierté d'un Arquebusier ne se mesure donc pas au nombre de balles qu'il tire, mais précisément à celles qu'il n'a jamais eu besoin de tirer.

« Une balle, un mort. »

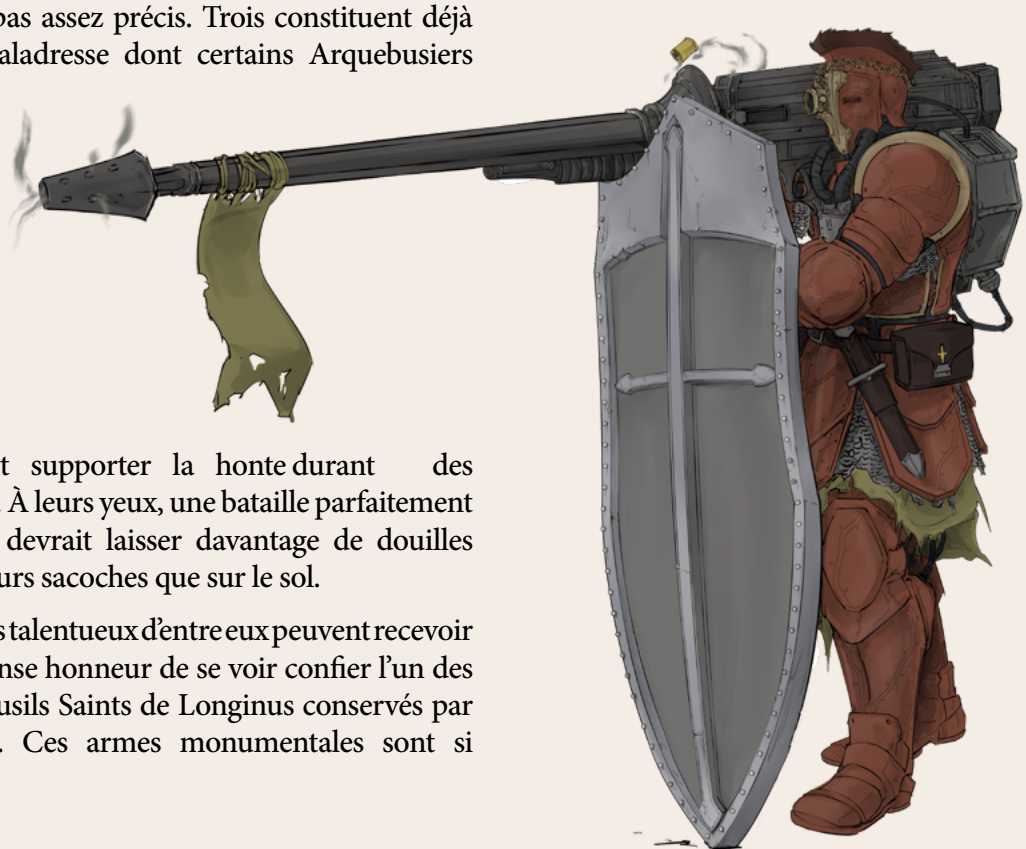
Cet adage est devenu le principe fondamental de leur branche de chevalerie. Deux tirs pour abattre un ennemi signifient que le premier n'était pas assez précis. Trois constituent déjà une maladresse dont certains Arquebusiers peuvent supporter la honte durant des années. À leurs yeux, une bataille parfaitement menée devrait laisser davantage de douilles dans leurs sacoches que sur le sol.

Les plus talentueux d'entre eux peuvent recevoir l'immense honneur de se voir confier l'un des rares Fusils Saints de Longinus conservés par l'Ordre. Ces armes monumentales sont si lourdes et leur recul si violent qu'un homme ordinaire serait incapable de les employer sans assistance. Entre les mains d'un Chevalier Consacré, elles deviennent pourtant des instruments d'une précision terrifiante, capables d'abattre des cibles à des distances que même les autres combattants peinent à concevoir.

Les chroniques racontent ainsi que certains Arquebusiers ont éliminé des officiers, des servants d'artillerie ou des créatures ennemies que leurs propres frères n'avaient pas encore aperçus. Lorsque le tonnerre du Longinus résonne enfin sur le champ de bataille, sa cible est parfois déjà morte avant que ceux qui l'entourent aient seulement compris qu'ils étaient observés.

Les Arquebusiers ne réclament ni applaudissements ni récits de leurs exploits. La preuve de leur talent demeure généralement quelque part, très loin devant eux, avec un unique trou dans le corps.

Car un Arquebusier qui doit tirer deux fois considère rarement que son ennemi fut particulièrement résistant. Il considère simplement qu'il a raté le premier tir.



Les Écuyers

« Je ne suis encore qu'un homme. Mais cela ne m'empêchera pas d'accomplir des miracles. »

Souvent relégués dans l'ombre des Chevaliers Consacrés qu'ils accompagnent, les Écuyers sont parfois considérés avec condescendance par ceux qui ignorent ce qu'exige réellement leur fonction. Ils ne possèdent encore ni la force démesurée, ni l'endurance surnaturelle, ni les armures monumentales de leurs maîtres. Pourtant, chacun d'entre eux suit déjà un entraînement que peu d'êtres humains seraient capables d'endurer plus de quelques jours.

Car devenir Écuyer ne constitue pas une récompense. C'est une épreuve qui peut durer des années.

Leur formation est volontairement excessive, brutale et souvent mortelle. Marches interminables sous des charges écrasantes, privation de sommeil, exercices martiaux jusqu'à l'épuisement, apprentissage des armes et répétition incessante des rites de l'Ordre façonnent leur quotidien. Le corps humain n'est tout simplement pas conçu pour supporter un tel traitement, et nombreux sont ceux qui meurent avant même d'avoir approché le rituel de la Consécration.

Mais c'est précisément le but.

L'Ordre ne cherche pas des hommes capables de survivre à un entraînement raisonnable. Il cherche les exceptions : ceux dont le corps continue d'avancer lorsque toute logique voudrait qu'il s'effondre, ceux dont la volonté impose à la chair de supporter l'insupportable.
Parmi ces survivants se trouvent parfois les futurs Preux, Arquebusiers, Sénéchaux et, exceptionnellement, ceux qui porteront un jour le titre de Connétable.

Cette volonté trouve souvent sa source dans une dévotion absolue envers les Chevaliers qu'ils servent. Pour beaucoup d'Écuyers, recevoir un jour la Consécration représente le but ultime de leur existence.

Ils observent leur maître, entretiennent ses armes, portent ses munitions, pansent ses blessures et mémorisent chacun de ses gestes avec l'espoir qu'un jour ils combattront à ses côtés en égaux.

Cette admiration peut parfois prendre des proportions presque déraisonnables. Les archives rapportent des Écuyers continuant à servir malgré des blessures qui auraient condamné des soldats aguerris, portant des armes dépassant leurs propres forces ou traversant des champs de bataille sous le feu simplement parce que leur maître avait besoin d'eux.

Certains appellent cela du fanatisme. L'Ordre préfère parler de potentiel.
Car avant de devenir un Chevalier Consacré, il faut d'abord prouver que même un simple corps humain peut accomplir des miracles.



Les Limiers de la Couronne

« Vous pouvez fuir nos Chevaliers. Vous ne distancerez jamais leurs Limiers. »

Les Limiers de la Couronne ne furent jamais élevés pour rivaliser avec les créatures monstrueuses que l'Ordre rencontre sur les champs de bataille. Issus de croisements minutieux entre plusieurs espèces de grands canidés, ils furent sélectionnés selon deux qualités que les Chevaliers Consacrés jugeaient bien plus précieuses que la force brute : la vitesse et la précision. Leur silhouette singulière, portée par des pattes démesurément longues, leur donne une allure presque fragile qui trompe souvent ceux qui les observent pour la première fois. Cette impression disparaît généralement dès qu'ils se mettent à courir.

Capables de dépasser un cheval lancé au galop, les Limiers traversent les champs de bataille avec une agilité prodigieuse. Là où une monture doit contourner une tranchée, ils la franchissent d'un bond ; là où les barbelés, les cratères et les cadavres ralentissent l'infanterie, leurs longues pattes leur permettent de poursuivre leur course sans presque jamais perdre leur élan. Peu de créatures peuvent rivaliser avec eux lorsqu'il s'agit de traverser rapidement les terres dévastées séparant deux positions.

Cette rapidité explique leur utilisation fréquente comme messagers. Leur dressage leur permet de mémoriser des itinéraires, de reconnaître les membres de l'Ordre et de transmettre ordres, cartes ou messages lorsque les communications conventionnelles ont été détruites.

Plus d'une compagnie isolée doit sa survie à l'arrivée d'un Limier portant autour du cou les nouvelles instructions de son Connétable.
Mais les Limiers demeurent avant tout des prédateurs.

Lorsqu'ils sont lâchés dans les tranchées ennemies, leur vitesse devient une arme. Ils bondissent d'un parapet à l'autre, poursuivent les fuyards et frappent avant que leurs victimes n'aient compris par où ils sont arrivés. Les Chevaliers les utilisent ainsi pour harceler les positions adverses, traquer une cible ou semer suffisamment de désordre pour préparer l'arrivée des Consacrés.

Il existe cependant des situations où la vitesse et la finesse ne suffisent plus.

Lorsque l'ordre n'est plus de poursuivre l'ennemi, mais de vider une tranchée, les Connétables peuvent faire appel aux beaucoup plus rares Molosses des Tranchées. Ces énormes chiens de guerre sont l'exact opposé des Limiers : massifs, brutaux et engoncés dans de lourdes armures hérissées de pointes, ils sont lâchés en meutes dans les positions ennemies avec une mission d'une simplicité effroyable.

Ils ne transmettent aucun message et ne traquent aucun fugitif.

Ils entrent dans une tranchée pour s'assurer que plus rien n'en sorte.



Le Zélote

« Nous l'avons enchaîné pour le protéger du monde.
À présent, que le monde prie pour être protégé de lui »

Tous les Écuyers qui survivent jusqu'à la Consécration ne deviennent pas des Chevaliers Consacrés. Chez de très rares sujets, l'ingestion du sang du Méta-Christ provoque une réaction aussi spectaculaire qu'inexplicable.

Là où la plupart des Consacrés parviennent, au prix d'une discipline absolue, à contenir les murmures incessants des Méta-Christs qui résonnent désormais dans leur esprit, certains voient ces voix prendre toute la place. Les sermons deviennent des ordres, les chants se changent en clameurs et, en quelques heures seulement, toute trace de leur ancienne personnalité est consumée. Ceux que leurs maîtres considéraient parfois comme les recrues les plus prometteuses sombrent alors dans une folie irréversible, ne laissant derrière eux qu'une dévotion aveugle à l'extermination des ennemis de la Chrétienté.

Si l'origine de cette démence ne fait aujourd'hui plus guère de doute, le Saint-Siège demeure incapable d'expliquer ce qui survient ensuite. Le corps de ces malheureux poursuit sa transformation bien au-delà de ce que la Consécration aurait dû permettre. Leur taille augmente de façon prodigieuse, leur musculature continue de croître jusqu'à dépasser celle de n'importe quel Chevalier, et leur résistance devient presque inhumaine. Aucun théologien, aucun mendéliste ni aucun médecin n'a jamais réussi à comprendre pourquoi le même sang qui élève un homme au rang de Chevalier transforme parfois un autre en colosse monstrueux.

Les cas sont heureusement exceptionnels, mais suffisamment réguliers pour que l'Ordre ait appris à ne plus considérer ces tragédies comme une perte. Car si les voix des Méta-Christs dévorent leur esprit, elles font de leur corps une formidable machine de guerre.

Un Zélote dépasse fréquemment les quatre mètres de haut, sa musculature continuant de croître jusqu'à faire disparaître presque toute trace de l'Écuyer qu'il fut autrefois. Insensible à la douleur et incapable de distinguer une blessure mortelle d'une simple égratignure, il doit être maintenu aveuglé et lourdement enchaîné entre chaque bataille. Les transporter constitue déjà une opération militaire : enfermés dans des chariots renforcés, ils ne sont libérés qu'une fois ceux-ci orientés vers les lignes ennemies.

Privé d'armes conventionnelles, le Zélote se jette sur tout ce qu'il rencontre avec une violence animale. Ses immenses gantelets suffisent généralement à broyer un homme, mais sa frénésie le pousse à employer comme arme tout objet suffisamment solide pour être saisi : poutres, pierres, morceaux de fortification, cadavres et, à l'occasion, adversaires encore vivants.



Plusieurs rapports décrivent ainsi des soldats empoignés par les jambes avant d'être utilisés pour battre à mort leurs propres camarades.
Les instructeurs des Écuyers racontent encore avec un amusement douteux l'histoire de Thomas, chargé d'ouvrir le chariot d'un Zélote lors d'une offensive. Le jeune homme commit l'erreur de rester quelques secondes de trop dans son champ de perception.
Le Zélote le saisit et, le trouvant manifestement suffisamment robuste, l'utilisa comme arme improvisée pendant une grande partie de la bataille.

Contre toute attente, Thomas survécut.

Son corps se remit de la plupart de ses fractures, mais son visage ne retrouva jamais tout à fait sa forme originelle. L'incident aurait pu servir d'avertissement aux générations suivantes d'Écuyers. Il devint plutôt une plaisanterie particulièrement populaire au sein de l'Ordre.

Thomas, lui, entra dans les chroniques sous un nom qu'il conserva jusqu'à sa propre Consécration : Thomas le Solide.



Lore

Règles spéciales

Tables d'armurerie

Équipement

Élites

Troupes

Variantes de bande

Règles de campagne

Les Exécutrices

« Ils furent créés pour devenir les champions de l'Humanité. Ils devinrent les gardiens d'un miracle qu'aucun esprit humain n'était destiné à supporter. »

Si le Sénéchal incarne la Justice de l'Ordre de la Couronne Épineuse, les Exécutrices sont celles qui veillent à ce qu'elle soit appliquée. Car même parmi les Chevaliers Consacrés, dont les serments et la discipline dépassent ceux des hommes ordinaires, il arrive que certains s'écartent du chemin qui leur fut tracé. L'orgueil, la lâcheté, la désobéissance ou des actes indignes de l'Ordre peuvent transformer en quelques instants un frère respecté en une honte qu'aucune victoire passée ne saurait effacer.

C'est pour faire disparaître cette honte que furent instituées les Exécutrices.

Elles ne sont ni juges ni confesseuses. Lorsque leur intervention est requise, le jugement a déjà été rendu et la sentence ne peut plus être discutée. Leur rôle consiste simplement à trouver le condamné, à le mettre à genoux et à faire tomber la lame.

Leur visage demeure à jamais dissimulé sous une lourde cagoule qui recouvre jusqu'à leurs yeux, car les Exécutrices affirment n'avoir nul besoin de voir ceux qu'elles doivent tuer : leur foi suffit à les guider vers les pécheurs que le Saint-Siège leur a ordonné d'abattre.

Aucune loi de l'Ordre n'interdit aux hommes de suivre cette voie. Pourtant, depuis des générations, l'immense majorité des Exécutrices sont des femmes.

Les théologiens du Saint-Siège supposent que la Consécration agit différemment sur certains sujets et exacerbe chez elles une forme de dévotion particulièrement froide et absolue. Là où d'autres Consacrés recherchent la gloire, perfectionnent leur art ou aspirent au commandement, elles semblent perdre presque tout intérêt pour ces considérations. Il ne reste que le devoir, la sentence et la certitude qu'elle doit être accomplie.

Leur arme elle-même reflète cette fonction. Chacune manie une gigantesque hache d'exécution appelée Guillotine, dont la lame démesurée n'a jamais été conçue pour les échanges prolongés d'un duel. Elle existe pour un seul coup. Les Chaînes du Jugement qu'elles emportent permettent de saisir ceux qui tenteraient encore d'échapper à leur sort, leurs crochets ramenant le condamné jusqu'à portée de la lame et lui interdisant toute fuite.

Leur juridiction ne s'arrête d'ailleurs pas aux frontières de l'Ordre. Lorsque le Saint-Siège estime qu'un commandant ennemi s'est rendu coupable d'actes suffisamment abominables pour que sa simple mort au combat ne constitue plus une punition acceptable, une Exécutrice peut être envoyée sur le front avec son nom pour seule mission. Dès lors, la bataille autour d'elle n'est plus qu'un obstacle entre la condamnée et sa sentence.

Les Chevaliers rendent le jugement. Les Exécutrices font tomber la Guillotine.

Le Saint Consacré

« Ils furent créés pour devenir les champions de l'Humanité. Ils devinrent les gardiens d'un miracle qu'aucun esprit humain n'était destiné à supporter. »

Le nom de Saint Consacré ne désigne pas le chevalier que l'on voit avancer sous le poids d'un immense reliquaire. Il désigne la dépouille sacrée qu'il porte. Les plus grands héros de l'Ordre de la Couronne Épineuse ne sont pas toujours abandonnés au repos après leur mort. Certains sont consacrés une dernière fois, leurs restes installés sur un trône et solidement enchaînés à celui-ci afin qu'ils puissent continuer à accompagner leurs frères sur les champs de bataille.

Les porteurs de ces reliques ne sont pas des Chevaliers ordinaires.

Ils appartiennent à une confrérie si rare que l'Ordre ne compte aujourd'hui que quatre de ses membres. Tous furent autrefois des Zélotes, consumés par les voix des Méta-Christs jusqu'à perdre toute identité. Pourtant, contre toute attente, ces quatre êtres accomplirent ce que les théologiens jugeaient impossible. Ils ne retrouvèrent jamais le silence ; les voix ne cessèrent jamais. Au contraire, ils finirent par les comprendre. Là où les Chevaliers Consacrés luttent chaque jour pour maîtriser les murmures et où les Zélotes s'y abandonnent entièrement, eux apprirent à vivre en parfaite harmonie avec ce chœur éternel. Depuis ce jour, l'Ordre les nomme les Accordés.

Ayant connu la fureur aveugle avant de trouver cette paix impossible, ils renoncèrent volontairement à toute gloire personnelle. Chacun reçut alors la garde d'un Saint Consacré, faisant le serment que plus jamais leur force ne servirait à détruire, mais uniquement à protéger. Leur nom, leur passé et même leur ancienne identité furent abandonnés. Désormais, seul compte le Saint qu'ils portent.

Pour accomplir cette mission, chaque Accordé est enfermé dans une Armure Sanctimartyr, l'une des protections les plus lourdes employées par l'Ordre. Deux gigantesques Boucliers de saint Armand viennent encore renforcer cette forteresse ambulante, dressant de part et d'autre du reliquaire des remparts de métal hérissés de pointes. Sous un tel poids, l'Accordé avance lentement, mais avec une inexorabilité qui donne parfois l'impression qu'une chapelle entière s'est mise en marche.
Il serait pourtant dangereux de prendre cette vocation défensive pour de l'impuissance. Un Bouclier de saint Armand représente à lui seul une masse d'acier d'une quinzaine de kilos, et les pointes qui couvrent sa surface n'ont rien d'ornemental. Lorsqu'un Accordé abat l'un de ces remparts sur un adversaire ou l'écrase contre une paroi, le résultat diffère assez peu de celui produit par les armes les plus brutales de l'Ordre.

Mais c'est la vision du Saint lui-même qui donne à cette unité toute sa puissance. Dressée au-dessus du champ de bataille, sa dépouille enchaînée trône parmi les cierges, les bannières, les chaînes et les reliques qui ornent son sanctuaire ambulant. Pour les soldats du Saint-Siège, apercevoir cette silhouette au milieu des fumées suffit souvent à raffermir une ligne vacillante. Si leurs saints eux-mêmes continuent à marcher avec eux après la mort, quel homme vivant pourrait prétendre avoir une raison de fuir ?

Et cette ferveur ne relève pas uniquement de la superstition. Les témoignages entourant les Saints Consacrés rapportent des phénomènes que même les théologiens du Saint-Siège peinent à expliquer. Des hommes mortellement atteints refusent soudain de tomber, les blessures semblent s'aggraver autour de certaines reliques et des ennemis pourtant aguerris perdent toute assurance en leur présence. Chaque Saint manifeste ces miracles différemment, comme si quelque fragment de ce qu'il fut de son vivant continuait à rayonner depuis ses ossements.

Le porteur protège le Saint Consacré. Le Saint Consacré, lui, protège l'Ordre tout entier.

Le Questor Errant

« Ils furent créés pour devenir les champions de l'Humanité. Ils devinrent les gardiens d'un miracle qu'aucun esprit humain n'était destiné à supporter. »

Il arrive qu'un Chevalier Consacré entende, parmi les innombrables voix des Méta-Christs qui résonnent dans son esprit, un appel qu'il ne peut se résoudre à ignorer. Certains y reconnaissent le nom d'un ennemi qu'ils doivent abattre, d'autres celui d'une relique perdue, d'un sanctuaire oublié ou d'un lieu qu'ils jurent d'atteindre. Ces révélations sont examinées avec la plus grande prudence par le Saint-Siège, car nul Chevalier ne saurait abandonner ses devoirs sur la seule foi d'un murmure. Lorsque l'appel est reconnu comme véritable et la quête jugée digne, le Chevalier reçoit l'autorisation de prononcer un Vœu de Quête et de quitter temporairement l'Ordre pour l'accomplir.

À compter de cet instant, quelque chose change dans le tumulte qui habite son esprit. Là où le Chevalier avait été entraîné toute sa vie à contenir les voix des Méta-Christs, le Questor apprend au contraire à écouter celle qui l'a appelé et à lui répondre. De ce dialogue naissent les Litanies de Guerre, des paroles que le Questor lui-même serait souvent incapable de réciter avant d'avoir prononcé son Vœu, et dont les effets dépassent ceux de simples prières. Tant que sa quête demeure inachevée, la voix l'accompagne, le guide et répond à ses Litanies. Mais lorsque son serment est enfin accompli, elle se tait aussi soudainement qu'elle était apparue. Le Questor redevient alors un Chevalier parmi ses frères, incapable de prononcer les Litanies qui l'avaient accompagné sur les routes.

Sans surprise, ce sont principalement les Preux Consacrés qui empruntent cette voie. Leur fougue, leur goût des épreuves impossibles et cette nécessité presque maladive de confronter leur valeur aux plus grands dangers les rendent particulièrement sensibles à ces appels. Là où un Arquebusier cherchera à comprendre et où un Sénéchal consultera ses devoirs, un Preux ayant entendu son nom murmuré au milieu du chœur des Méta-Christs aura souvent déjà décidé qu'il traversera le monde pour découvrir pourquoi.

Une fois son Vœu prononcé, il devient un Questor Errant. Il quitte alors la chaîne de commandement de la Couronne Épineuse et parcourt seul les terres de la Chrétienté jusqu'à l'accomplissement de son serment. Il n'est pourtant ni exilé, ni renégat, ni véritablement libéré de ses obligations : son errance elle-même a été bénie par le Saint-Siège. En témoignage de cette mission, celui-ci lui confie une Lame du Jugement, arme consacrée dont le feu doit éclairer son chemin et consumer ceux qui tenteraient de l'en détourner.

Les routes empruntées par les Questors sont rarement directes. Une quête peut les conduire à travers des territoires ravagés par la guerre et les contraindre à combattre aux côtés d'armées auxquelles ils n'auraient autrement jamais prêté serment. Lorsqu'une force de la Chrétienté affronte les Hérétiques avec suffisamment de courage et de gloire, un Questor peut ainsi lui offrir temporairement son épée. Il ne combat cependant jamais pour l'or : chaque bataille livrée doit servir son Vœu, directement ou simplement parce qu'il estime qu'abandonner de tels guerriers à leur sort serait indigne de sa quête.

Partout où ils combattent, les Questors emportent avec eux les traditions de leur Ordre. Leurs Litanies de Guerre accompagnent leurs coups et soutiennent ceux qui se montrent dignes de combattre à leurs côtés. Sous leurs prières, les blessés retrouvent la force de poursuivre le combat, les armes mordent plus profondément dans les armures et les protections semblent résister à des coups qui auraient dû les briser.

Nul ne peut prédire combien de temps durera le voyage d'un Questor Errant. Certains reviennent après quelques mois, déposent leur Lame du Jugement devant le Saint-Siège et reprennent leur place parmi leurs frères. D'autres parcourent le monde durant des années, leur armure portant les traces de centaines de batailles livrées sur le chemin de leur serment. Quelques-uns, enfin, ne reviennent jamais.

Pour un Questor Errant, la quête ne prend fin que de deux manières : par son accomplissement, ou par la mort de celui qui l'a jurée.

Les Armures de l'Ordre

« Ils furent créés pour devenir les champions de l'Humanité. Ils devinrent les gardiens d'un miracle qu'aucun esprit humain n'était destiné à supporter. »

Les armures de l'Ordre de la Couronne Épineuse sont équipées de moteurs, pistons et systèmes d'assistance mécanique, mais leur fonction diffère profondément de celle des autres armures mécanisées.
Un Chevalier Consacré possède déjà la force nécessaire pour mouvoir son armure sans la moindre assistance ; la mécanique ne remplace donc pas ses muscles, elle les préserve.

Chaque mouvement est accompagné par les pistons, réduisant l'effort nécessaire et permettant aux Chevaliers d'économiser une endurance pourtant déjà exceptionnelle.

Grâce à ces mécanismes, un Consacré peut combattre de l'aube au crépuscule sans que la fatigue ne vienne véritablement diminuer son efficacité.

Les rarissimes Armures Sanctimartyr obéissent toutefois à une tradition bien plus macabre. Chacune appartint autrefois à un Chevalier mort au combat dans des circonstances particulièrement effroyables, dont le sang imprégna suffisamment le métal pour que l'Ordre considère l'armure elle-même comme une relique.

Elles ne sont jamais nettoyées de ces dernières traces, chaque tache étant conservée comme le témoignage du sacrifice de leur ancien propriétaire. Certains affirment même que l'âme du martyr demeure prisonnière de l'acier et continue de protéger celui qui lui succède, guidant imperceptiblement l'armure pour détourner les coups qui auraient dû être mortels.

Ainsi, lorsqu'un Chevalier revêt une Armure Sanctimartyr, il ne combat jamais tout à fait seul.

Lore

Règles spéciales

Tables d'armurerie

Équipement

Élites

Troupes

Variantes de bande

Règles de campagne

Les Chevaliers Consacrés

Les Chevaliers Consacrés constituent une faction de la Chrétienté directement placée sous l'autorité du Saint-Siège.

Création de bande

Vous disposez de 700 pour recruter une bande de Chevaliers Consacrés en vue d'une campagne (voir « Recruter votre bande », page 132).
Les bandes de Chevaliers Consacrés se composent de Chevaliers et d'Écuyers.

Règles spéciales

Chevalerie Consacrée :
aucun mercenaire ne peut être recruté dans une armée de Chevaliers Consacrés.

Écuyers Dévoués :
chaque Connétable Consacré, Preux Consacré et Arquebusier Consacré de la bande doit être accompagné d'un Écuyer.

Définissez bien quel Consacré et quel Écuyer sont liés.
Quand vous activez un Consacré à 1" ou moins de son Écuyer, vous pouvez activer ce dernier si vous ne l'avez pas encore fait ce tour. Dans ce cas, vous pouvez accomplir leurs ACTIONS dans l'ordre que vous souhaitez, et vous pouvez passer librement de l'un à l'autre. Cependant, si l'activation de l'une des deux figurines prend fin (par exemple à cause d'un jet de résolution risqué raté), celle de l'autre figurine s'achève aussi.

Le Consacré et son Écuyer doivent être déployés à moins de 1" l'un de l'autre.

Les Écuyers ne peuvent pas être pris dans votre bande de Chevaliers Consacrés sans un Consacré.

Le Chœur Éternel :
les Connétables Consacrés, Sénéchaux, Preux Consacrés et Arquebusiers Consacrés ne peuvent jamais effectuer une action de Retraite.
De plus, ces figurines comptent comme deux figurines lorsqu'elles contrôlent ou contestent un Objectif.
Cette règle ne s'applique pas :
- aux Zélotes Consacrés ;
- aux Connétables Consacrés possédant le titre de noblesse Prince du Chœur Céleste.

Adoubement :
chaque bande de Chevaliers Consacrés commence la campagne avec un objet de Gloire Adoubement attribué gratuitement à son Connétable Consacré.

Figurines impossibles à promouvoi :
Certaines figurines de votre bande ne peuvent pas être promues, que ce soit à cause de leurs limitations inhérentes, de leur nature mécanique, du manque d'accès à un entraînement ou à du matériel nécessaire, etc.
Les figurines suivantes ne peuvent jamais être promues au rang d'Élites :
Chevaliers Consacrés:
Écuyer, Zélote Consacré et Limier de la Couronne



Lore

Règles spéciales

Tables d'armurerie

Équipement

Élites

Troupes

Variantes de bande

Règles de campagne

Homebrew
Trench Warfare
(Non officiel)

Tables d'armurerie

Les bandes des Chevaliers Consacrés peuvent sélectionner l'équipement suivant. L'équipement précédé d'une puce [•] est exclusif aux bandes des Chevaliers Consacrés et ses règles peuvent être consultées dans la section Équipement des Chevaliers Consacrés après les tables d'armurerie.
(Voir Équipement dans le Livre de Règles Numérique de Trench Crusade)

Reliques Méritées

La première fois qu'une bande de Chevaliers Consacrés achète un équipement précédé d'une puce [•], elle paie son coût normal en Ducats. Chaque exemplaire supplémentaire du même équipement doit être acquis en dépensant son coût en Points de Gloire à la place. Cette règle ne s'applique pas à la Bardiche de l'Ordre, au Canon de la Pentecôte, à l'Icône de Gloire et à l'Huile sainte.

Armes de tir	Restrictions	Coûts
Fusil Mitrailleur	Réservé aux Élites, Limite : 1	40
Fusil à verrou		10
Fusil de sniper	Limite : 2	35
Lance-Flammes	Limite : 2	30
Lance-Flammes lourd	Réservé aux Élites, Limite : 2	55
Arme lourde à chevrotine	Réservé aux Élites, Limite : 2	20
Mitrailleuse	Réservé aux Élites, Limite : 2	50
Pistolet mitrailleur	Limite : 2	30
• Canon de la Pentecôte	Réservé aux Élites, Limite : 2	35 ou 3
• Fusil de Saint Longinus	Réservé aux Élites, Limite : 1	6
• Sainte Réprimande	Réservé aux Élites, Limite : 2	40 ou 3

Armes de corps à corps	Restrictions	Coûts
Baïonnette		2
Grand Marteau/Maillet		10
Épée/Hache à deux mains		12
Arme d'hast		7
Épée/Hache		4
Gourdin de tranchée		3
Couteau de tranchée		1
• Fléau Sanctifié	Limite : 1	3
• Bardiche de l'Ordre	Réservé aux Élites	25 ou 2

Grenades	Restrictions	Coûts
Grenades incendiaires		10

Bouclier	Restrictions	Coûts
Bouclier de tranchée		10
• Bouclier de Saint Armand	Réservé aux Élites, Limite : 3	25 ou 2

Armures	Restrictions	Coûts
• Armure Sanctimartyr	Réservé aux Élites, Limite : 3	60 ou 4
Armure renforcée	Réservé aux Élites	40
Armure standard		15

Matériel	Restrictions	Coûts
• Couronne d'Épines	Coiffe, Réservé aux Élites	10
Trousse de soins		5
Instrument de musique	Limite : 1	15
Drapeau	Limite : 1	1
• Icône de Gloire	Réservé aux Élites	10 ou 1
• Huile Sainte	Consommable	10
Pilules de martyre	Consommable, Réservé aux Élites, Limite : 2	20
Casque de combat	Coiffe	5
Masque à gaz		5

« Ils portent des cierges sur leurs armures, de l'encens à leur ceinture et leurs armes sentent la chapelle… On se croirait à une procession, pas sur un champ de ba… »
Dernières paroles d'un capitaine hérétique

Les chaînes sont le véritable manteau des Chevaliers de la Couronne Épineuse. Chaque hérétique tombé au combat ajoute un nouveau maillon à celles qu'ils portent déjà, car nul ne peut prétendre servir Dieu sans accepter le poids de ses actes.

Avec les décennies, certains Connétables accumulent tant de chaînes que leurs Écuyers marchent derrière eux pour en soutenir une partie. Les anciens disent qu'un chevalier n'est jamais aussi proche de la sainteté que lorsque ses chaînes deviennent trop lourdes pour être portées seul.

Équipement des Chevaliers Consacrés

Les pièces d'équipement qui suivent sont propres aux Chevaliers Consacrés.
Les règles du reste de l'équipement se trouvent dans la section d'équipement ordinaire des règles (voir page 132).

Armure Sanctimartyr | 50 ● ou 4 ⊙ |

Réservé aux
Connétables Consacrés, Sénéchal, Preux Consacrés et Arquebusiers Consacrés

Forgée dans les cathédrales-forges du Saint-Siège et consacrée par les reliques des plus grands saints de la Chrétienté, cette armure protège son porteur des armes des hommes comme de celles de l'Enfer.

Type	Portée	Mots-clés
Armure	-	-2 MODIFICATEURS BLESSURE, le porteur gagne -1 DÉ BLESSURE à tous les jets pour les attaques qui le touchent.

Bouclier de Saint Armand | 25 ● ou 2 ⊙ |

Réservé aux
Connétables Consacrés, Preux Consacrés et Arquebusiers Consacrés

Une immense relique de guerre renfermant les ossements de saint Armand. Plus qu'un bouclier, c'est un rempart mobile destiné à ouvrir les lignes ennemies. Les pointes qui couvrent sa surface empalent ceux qui tentent d'en arrêter la progression, tandis que les murmures du saint rappellent à son porteur qu'aucun mur n'est infranchissable pour celui qui marche au nom de Dieu.

Type	Portée	Mots-clés
Bouclier	-	-1 MODIFICATEUR BLESSURE, RÉSISTANT

Coup de Bouclier

Le porteur d'un Bouclier de Saint Armand peut effectuer une ATTAQUE DE CORPS Á CORPS avec celui-ci. Le Bouclier de Saint Armand utilise le même profil qu'un Gourdin de tranchée.

Fléau Sanctifié | 3 ⊙ |

Réservé aux
Connétables Consacrés, Sénéchal et Preux Consacrés

Les chaînes de cette relique furent trempées dans les huiles saintes du Vatican, tandis que sa tête creuse abrite une flamme entretenue depuis des générations. Chaque coup porte autant le poids de l'acier que la colère ardente des saints martyrs.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	MORTEL, LOURD, FEU

Bardiche de l'Ordre | 25 ● ou 2 ⊙ |

Réservé aux
Connétables Consacrés, Sénéchal et Preux Consacrés

Arme d'hast emblématique de l'Ordre de la Couronne Épineuse, la bardiche combine la puissance d'une hache de guerre à la portée d'une arme d'hast.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	+2 DÉ BLESSURE, BLOCAGE, CRITIQUE, LOURD, RISQUÉ, COMBO BOUCLIER

Fusil de Saint Longinus | 6 ⊙ |

Réservé aux
Connétables Consacrés et Arquebusiers Consacrés

Forgée autour d'un fragment supposé de la Lance du Destin, cette arme sacrée est capable de transpercer les armures les plus résistantes comme si elles n'existaient pas.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	36″	+2 DÉ BLESSURE, LOURD, IGNORE ARMURE, RECHARGEMENT, COMBO BOUCLIER

Canon de la Pentecôte | 35 ● |

Réservé aux
Connétables Consacrés et Arquebusiers Consacrés

Chaque projectile contient un mélange de poudre bénite et d'huile sacrée. Lorsqu'il explose, les flammes qui en résultent sont réputées capables de consumer aussi bien la chair que l'âme.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	36″	EXPLOSION 3", LOURD, IGNORE COUVERT, FEU

Sainte Réprimande | 40 ● ou 3 ☉ |
Réservé aux
Connétables Consacrés, Sénéchal et Preux Consacrés

Les théologiens du Saint-Siège débattent encore pour savoir si la Sainte Réprimande est une relique sacrée ou une arme à feu. Ses porteurs considèrent généralement que la question est sans importance.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC / 12″	+1 DÉ BLESSURE, LOURD, ASSAUT, PERFORANT, ENCOMBRANT, CHEVROTINE

Couronne d'Épines | 10 ● |
Réservé aux
Connétables Consacrés, Sénéchal, Preux Consacrés et Arquebusiers Consacrés

Tressée à partir des épines bénies cultivées dans les jardins sacrés du Saint-Siège, cette couronne est fixée au casque du chevalier lors de son adoubement. Les fidèles affirment que les épines détournent les éclats ennemis tandis que le souffle des saints purifie l'air autour de leur porteur.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	-	IMMUNITÉ SHRAPNEL, IMMUNITÉ GAZ

Icône de Gloire | 10 ● ou 1 ☉ |
Réservé aux
Connétables Consacrés, Sénéchal, Preux Consacrés et Arquebusiers Consacrés

Fixée au-dessus du cœur du chevalier, cette plaque reliquaire est gravée des noms des plus grands héros de l'Ordre de la Couronne Épineuse. Certains affirment qu'elle protège son porteur des coups mortels. D'autres prétendent qu'elle préserve son âme des murmures des Méta-Christs. Nul ne sait où s'arrête la foi et où commence le miracle.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	-	IMMUNITÉ PEUR

Huile Sainte | 10 |

Préparée dans les sanctuaires du Saint-Siège à partir d'encens consacrés, de cendres de martyrs et d'onguents mendélistes, cette huile est appliquée sur les armes avant les batailles les plus importantes. Les lames ainsi bénies sont réputées capables de percer les armures les plus solides, comme si elles avaient déjà été jugées indignes aux yeux de Dieu.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	-	CONSOMMABLE

Sainte Arme :

L'huile Sainte ne peut être appliquée que sur une Épée/Hache, une Épée/Hache à deux mains, une Bardiche de l'Ordre ou une Bardiche du Chœur Éternel. L'arme gagne PERFORANT.

Titres de Noblesse

Les Connétables Consacrés, Sénéchaux, Preux Consacrés et Arquebusiers Consacrés peuvent recevoir des Titres de Noblesse. Chaque figurine ne peut posséder qu'un seul Titre de Noblesse.

Chaque titre doit être choisi au moment d'intégrer votre unité à votre bande de Chevaliers Consacrés.

Comte des Cendres | 10 | Limite: 2

Certains Chevaliers Consacrés ont survécu à tant de batailles contre les légions infernales qu'ils semblent porter en eux une étincelle des flammes qu'ils combattent. Là où ils frappent, les hérétiques brûlent.

Toutes les attaques de corps à corps effectuées par cette figurine gagnent le mot-clé **FEU.**

Prince du Chœur Céleste | 40 | Limite: 1

Réservé au Connétables Consacrés

Les plus rares parmi les élus de la Consécration développent des ailes semblables à celles décrites dans les récits des saints. Considérés comme des signes vivants de la faveur divine, ces êtres sont aussi admirés que redoutés.

Cette figurine gagne les mots-clés **VOL** et **MOUVEMENT 8.**

Cette figurine ne peut pas recruter d'Écuyer et ignore la règle Écuyers Dévoués.

Duc du Reliquaire | 15 | Limite: 1

Le corps de ce chevalier a été reconstruit à maintes reprises au cours de sa longue croisade. Ossature renforcée, organes remplacés et reliques incorporées ont peu à peu transformé l'élu en une véritable relique vivante.

Lorsque cette figurine obtient un résultat *À terre* sur la table des blessures, celui-ci est traité comme un résultat Blessure Légère à la place.
De plus, il bénéficie d'un bonus de charge de D3" au lieu de D6".

Duc du Sang Sacré | 15 | Limite: 1

Le sang qui coule dans les veines de ce chevalier est particulièrement riche en essence de Méta-Christ. Là où d'autres succomberaient à leurs blessures, sa chair se reforme sans cesse sous l'effet des miracles de la Consécration.

Si cette figurine possède le mot-clé RÉGÉNÉRATION (1), remplacez-le par RÉGÉNÉRATION (2).

Baron du Jugement Dernier | 10 |

La simple présence de ce chevalier rappelle aux mortels que leur âme sera un jour pesée et jugée. Même les démons hésitent lorsqu'il s'avance.

Cette figurine gagne le mot-clé **PEUR**.

« Que Dieu ait pitié de ton âme. Moi, je n'en aurai aucune. »
Saint Sénéchal Benito du IX ordre

Comte de l'Aube Sanctifiée | 10 | Limite: 2

Les chroniques de l'Ordre évoquent des chevaliers apparaissant au milieu des lignes ennemies avant que les trompettes n'annoncent la bataille. Leurs ennemis ne les voient qu'une fois le jugement déjà prononcé.

Cette figurine gagne le mot-clé **INFILTRATEUR**.

Compagnon de l'Aube : Si un Preux Consacré possède le titre de noblesse Comte de l'Aube Sanctifiée, l'Écuyer qui lui est assigné par la règle Écuyers Dévoués gagne également le mot-clé **INFILTRATEUR**.

Marquis des Vents | 15 | Limite: 1
Réservé au Preux Consacré

Certains chevaliers semblent guidés par une force invisible. Ils franchissent les ruines, les tranchées et les obstacles avec une aisance qui tient davantage du miracle que de l'entraînement.

Cette figurine ajoute +1 DÉ à ses *jets de résolution risqués* lorsqu'elle escalade, saute, saute en contrebas, chute ou entreprend une charge plongeante, ou une ACTION de Course.

Lore
Règles spéciales
Tables d'armurerie
Équipement
Élites
Troupes
Variantes de bande
Règles de campagne
Homebrew Trench Warfare (Non officiel)

Titres de Noblesse

Duc des Stigmates Sacrés | 20 | Limite: 1

Les blessures de ce chevalier ne cicatrisent jamais complètement. À la place, elles se transforment en stigmates sacrés qui témoignent de la faveur des Méta-Christs.

Chaque fois que cette figurine retire un MARQUEUR SANG grâce à son mot-clé **RÉGÉNÉRATION (1)**, placez un **MARQUEUR BÉNÉDICTION** à côté d'elle.

De plus, si votre Sénéchal finit la partie avec un **MARQUEUR BÉNÉDICTION** sur lui, vous gagnez un Point de Gloire.

Marquis des Salves Sacrées | 30 | Limite: 1
Réservé à l'Arquebusier Consacré

Peu d'Arquebusiers survivent assez longtemps pour maîtriser l'art de la double salve. Ceux qui y parviennent sont capables de déchaîner un torrent de feu capable de briser les plus terribles assauts.

Cette figurine peut effectuer deux attaques de tir lors de son activation, chacune devant être effectuée avec une arme différente.

- Vous pouvez cibler deux unités différentes avec les deux armes. Mais si les cibles sont éloignées de plus de 6", la seconde attaque subit un malus de -1 DÉ.
- Les armes possédant le mot-clé **RECHARGEMENT** ne peuvent pas être utilisées avec cette capacité.
- Cette figurine peut utiliser des armes possédant le mot-clé **LOURD** pour ces deux attaques.
- Cette figurine ne peut pas être équipée d'une arme de corps à corps.

Vassal du Glaive | 10 |
Réservé au Preux Consacré

Tous les élus de l'Ordre ne deviennent pas des héros de légende. Certains se distinguent simplement par leur maîtrise exceptionnelle des armes de guerre.

Cette figurine gagne +1 DÉ à ses attaques de corps à corps.

Vassal de la Poudre | 10 |
Réservé à l'Arquebusier Consacré

Par l'entraînement, la discipline et une foi inébranlable, ce chevalier est devenu un tireur d'une précision redoutable.

Cette figurine gagne +1 DÉ à ses attaques de tir.

Élites: Les Couronnés

Connétable Consacré - Coût : 110

Une bande de Chevaliers Consacrés doit inclure 1 Connétable Consacré.

Les Connétables Consacrés sont les plus grands stratèges de l'Ordre de la Couronne Épineuse. Vétérans de centaines de batailles, ils dirigent leurs chevaliers avec une discipline implacable et une foi inébranlable. Là où d'autres commandants s'appuient sur le nombre, les Connétables mènent de petites forces d'Élites capables de briser les plus puissantes armées hérétiques par la seule supériorité de leurs tactiques et de leur détermination.

Mouvement	Tir	Corps à Corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+3 DÉS	+3 DÉS	0	50 mm

Équipement

Un Connétable Consacré peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie des Chevaliers Consacrés.

Capacités

Jugement par le Fer

ACTION : Lorsqu'un Connétable termine un mouvement à 1" ou moins d'une figurine ennemie possédant le mot-clé **Élites**, il peut lui lancer un Duel. L'adversaire doit immédiatement accepter ou non le duel.
De plus, lorsqu'une figurine ennemie possédant le mot-clé **Élites** termine un mouvement à 1" ou moins d'un Connétable, elle peut lui lancer un Duel. Un Connétable ne peut jamais refuser un Duel.

Si elle accepte :

- Le Connétable et la figurine ennemie sont considérés comme étant en Duel.
- Aucune autre figurine ne peut cibler, soutenir ou effectuer d'attaques contre l'un ou l'autre tant que le Duel dure. Les deux duellistes ne peuvent pas être désengagés l'un de l'autre par une capacité, une règle spéciale ou un effet de jeu.
- Les attaques de corps à corps effectuées par le Connétable contre la figurine défiée gagnent **+1 DÉ BLESSURE.**
- Tant que le Duel dure, le Connétable doit toujours être activé après son adversaire. Si cela l'empêche d'être activé immédiatement, son joueur doit attendre que son adversaire ait résolu l'Activation de la figurine défiée, même si cela implique de laisser son tour passer plusieurs fois.

- Si la figurine ennemie a déjà été activée ce Tour, elle peut être activée une seconde fois, mais uniquement afin d'effectuer des attaques de corps à corps contre le Connétable.
- Le Duel prend fin lorsque l'une des deux figurines est mise *Hors de combat*.

Si elle refuse :
- Elle doit immédiatement effectuer un mouvement de désengagement en s'éloignant du Connétable d'une distance égale à son **MOUVEMENT** en ligne droite dans la direction qu'il désire.
- Le Connétable ne peut effectuer aucune attaque contre cette figurine lors de cette Activation, considérant qu'un tel couard ne mérite même pas qu'il abaisse sa lame contre lui.
- Le Connétable peut immédiatement effectuer une **CHARGE** sur une autre cible.
- Pour le reste de la bataille, la bande adverse considère que le Connétable possède le mot-clé **PEUR**.

« Les Méta-Christs ne choisissent pas les plus forts. Ils choisissent ceux capables d'endurer davantage que tous les autres. »
Livre des Couronnés

Au-dessus de la Mêlée

Les figurines ennemies ne possédant pas le mot-clé **Élites** ne sont pas autorisées à effectuer d'attaques de corps à corps lorsqu'un Connétable se désengage alors qu'il se trouve à 1" ou moins d'elles.
De plus, un Connétable peut effectuer un mouvement normal ou un mouvement de Charge si toutes les figurines ennemies situées à 1" ou moins de lui ne possèdent pas le mot-clé **Élites.**



Mots-clés
CHEVALIER CONSACRÉ, Élites, CHEF, RÉGÉNÉRATION 1, FORT, ROBUSTE

Sénéchal - Coût : 95

Les Sénéchaux sont les gardiens des traditions de l'Ordre de la Couronne Épineuse. Chargés de préserver les reliques, de transmettre les litanies sacrées et de veiller sur leurs frères d'armes, ils accompagnent les chevaliers au cœur des combats afin de les soutenir lorsque les blessures et les voix des Méta-Christs menacent de les submerger.

Mouvement	Tir	Corps à Corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+2 DÉS	+2 DÉS	0	50 mm

Équipement

Un Sénéchal peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'Armurerie des Chevaliers Consacrés.

Capacités

Bras Droit du Connétable

Un Sénéchal Consacré possède le mot-clé **Élites**, mais ne compte pas dans la limite du nombre maximum de figurines **Élites** pouvant être incluses dans la bande de Chevaliers Consacrés.

Gardien du Dernier Sacrement

Les Connétables Consacrés, Preux Consacrés et Arquebusiers Consacrés alliés situés à 6" ou moins du Sénéchal ne divisent pas leur caractéristique de Mouvement par deux lorsqu'ils se relèvent de l'état À terre.

Mots-clés

CHEVALIER CONSACRÉ, Élites, RÉGÉNÉRATION 1, FORT, ROBUSTE



Preux Consacré - Coût : 75

Les Preux Consacrés constituent le cœur de l'Ordre de la Couronne Épineuse. Sélectionnés parmi les plus grands héros de la Chrétienté puis transformés par la Consécration, ils conservent leur discipline et leur intelligence là où d'autres Consacrés sombrent dans la folie. Revêtus de leurs armures sanctifiées et accompagnés de leurs fidèles Écuyers, ils avancent sans relâche vers l'ennemi, guidés par les voix des Méta-Christs.

Mouvement	Tir	Corps à Corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+1 DÉS	+2 DÉS	0	50 mm

Équipement
Un Preux Consacré peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie des Chevaliers Consacrés.

Capacités
Un Preux Consacré peut choisir soit Champion de la Couronne, soit La Gloire dans la Mort. Il ne peut jamais bénéficier de ces deux capacités à la fois. Grâce des Méta-Christs peut être achetée en plus de l'une ou l'autre de ces capacités.

Champion de la Couronne
Une fois par Tour, après avoir mis un ennemi *Hors de combat* lors d'une attaque de corps à corps, le Preux Consacré peut immédiatement effectuer une ACTION de Course ou une Charge. Peut être acheté pour 10 .

La Gloire dans la mort
Si le Preux Consacré est mis *Hors de combat* lors d'une attaque de corps à corps, il peut immédiatement effectuer une unique attaque avant d'être retiré. Peut être acheté pour 10 .

Grâce des Méta-Christs
Certains membres de l'Ordre reçoivent des doses supplémentaires des substances sacrées issues des Méta-Christs. Leur chair se reforme là où celle d'un homme ordinaire céderait à ses blessures.
Cette figurine gagne **RÉGÉNÉRATION (1)**.
Peut être acheté pour 15 .

Mots-clés
CHEVALIER CONSACRÉ, Élites, FORT, ROBUSTE

Arquebusier Consacré - Coût : 75

Les Arquebusiers Consacrés sont les maîtres tireurs de l'Ordre de la Couronne Épineuse. Là où leurs frères chargent au cœur de la mêlée, eux éliminent les cibles prioritaires avec une précision implacable. Leurs Écuyers transportent les lourdes munitions, entretiennent leurs armes sacrées et préparent leurs positions de tir avant chaque engagement.

Mouvement	Tir	Corps à Corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+2 DÉS	+1 DÉS	0	40 mm

Équipement

Un Arquebusier Consacré peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'Armurerie des Chevaliers Consacrés.

Capacités

Un Arquebusier Consacré peut choisir soit Poste de Tir Fortifié, soit Le Dernier Sacrement. Il ne peut jamais bénéficier de ces deux capacités à la fois. Grâce des Méta-Christs peut être achetée en plus de l'une ou l'autre de ces capacités.

Poste de Tir Fortifié

Un Arquebusier Consacré peut effectuer une action Poste de Tir Fortifié. Si c'est le cas, effectuez un jet de résolution risqué pour la figurine. En cas d'Échec, l'Activation de l'Arquebusier Consacré prend immédiatement fin. En cas de Succès ou de Succès Critique, l'Arquebusier Consacré gagne le mot-clé **COUVERT** jusqu'à ce qu'il quitte sa position actuelle. Cette amélioration peut être achetée pour 10 .

Le Dernier Sacrement

Une fois par Tour, lorsqu'un Arquebusier Consacré effectue une attaque de tir, il peut déclarer qu'il administre le Dernier Sacrement.
Si cette figurine n'a effectué ni **ACTION** de Mouvement ni **ACTION** de Course plus tôt durant cette Activation, cette attaque gagne le mot-clé **IGNORE COUVERT.**
Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par Tour et peut être achetée pour 10 .

Grâce des Méta-Christs

Certains membres de l'Ordre reçoivent des doses supplémentaires des substances sacrées issues des Méta-Christs. Leur chair se reforme là où celle d'un homme ordinaire céderait à ses blessures.
Cette figurine gagne **RÉGÉNÉRATION (1).**
Peut être acheté pour 15 .

Mots-clés

CHEVALIER CONSACRÉ, ELITE, FORT, ROBUSTE



Les Chevaliers Consacrés

Lore

Règles spéciales

Tables d'armurerie

Équipement

Élites

Troupes

Variantes de bande

Règles de campagne

Homebrew
Trench Warfare
(Non officiel)

Troupes: Les Dévoués

Écuyer - Coût : 30 ⓜ ou 1 ⊙

Les Écuyers constituent l'épine dorsale de l'Ordre de la Couronne Épineuse. Liés à un Chevalier Consacré dès leur entrée en service, ils consacrent leur existence à assister leur maître dans toutes les facettes de la guerre. Ils entretiennent les armes et les armures, transportent les munitions et les reliques, administrent les traitements mendélistes et combattent lorsque la situation l'exige. Chaque Écuyer reçoit une formation spécialisée destinée à compléter les besoins de son Chevalier, qu'il s'agisse de soins, d'entretien des armements ou de soutien au combat.

Mouvement	Tir	Corps à Corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉS	+0 DÉS	0	25 mm

Équipement

Un Écuyer peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'Armurerie des Chevaliers Consacrés autorisé aux Écuyers.

Capacités

Un Écuyer peut acheter une des Capacités suivantes :

Hospitalier : Ajoutez +2 DÉS au Jet de résolution risqué lorsqu'un Écuyer effectue une action de Soin à l'aide d'une Trousse de soins. Cette capacité ne peut être utilisée que sur le Consacré auquel l'Écuyer est assigné par la règle Écuyers Dévoués. Peut être acheté pour 10 ⓜ.

Armurier : Cet Écuyer est chargé de l'entretien des armes sacrées, du transport des munitions et du rechargement des plus lourds armements de l'Ordre. Tant que cet Écuyer se trouve à 1" de son Consacré assigné, les armes de ce dernier possédant le mot-clé **RECHARGEMENT** ignorent ce mot-clé. Peut être acheté pour 10 ⓜ.

Fusilier : Ajoutez +1 DÉ à la caractéristique de tir d'une figurine dotée de cette compétence. Il peut cibler une figurine ennemie engagée au corps à corps avec le Consacré auquel elle est assignée par la règle Écuyers Dévoués. Les attaques de cette figurine ne peuvent jamais toucher ce Consacré lorsqu'elles sont résolues de cette manière. Peut être acheté pour 15 ⓜ.

Bretteur : Ajoutez +1 DÉ à la caractéristique de corps à corps d'une figurine dotée de cette compétence. De plus, s'il cible une figurine ennemie engagée au corps à corps avec le Consacré auquel elle est assignée par la règle Écuyers Dévoués, il ajoute aussi +1 DÉ BLESSURE. Peut être acheté pour 15 ⓜ.

Mots-clés

CHEVALIER CONSACRÉ, ELITE, FORT, ROBUSTE

« Aucun chevalier n'entre dans la légende seul. Certains noms sont simplement oubliés plus vite que d'autres. »

Dernières paroles d'Yvain,
Écuyer du Preux Consacré Geoffroy d'Artois,
juste avant de recevoir une balle dans la tête.
Le chroniqueur précise que Sir Geoffroy ne remarqua sa disparition qu'après la bataille.

Les Limiers de la Couronne - Coût : 35 ou 1

Les Limiers de la Couronne accompagnent l'Ordre de la Couronne Épineuse depuis sa fondation. Élevés pour traquer les hérétiques, protéger les Écuyers et défendre les plus précieuses reliques du Saint-Siège, ces grands canidés à la silhouette élancée allient une vitesse exceptionnelle à une loyauté sans faille. Là où leurs maîtres rendent le jugement, les Limiers veillent à ce que nul condamné n'échappe à sa sentence.

Mouvement	Tir	Corps à Corps	Armure	Socle
8"/Infanterie	-	+0 DÉS	0	32 mm

Équipement
Un Limier de la Couronne ne peut recevoir aucun Équipement.

Capacités

Quatre Pattes
Ajoutez +1 DÉ au jet pour un Limier de la Couronne qui escalade, saute, chute ou effectue l'ACTION de Course.

Crocs et Griffes
Un Limier de la Couronne peut effectuer des attaques de corps à corps même s'il ne dispose d'aucune arme de corps à corps.

Molosse de Combat
Pour 10 , cette figurine gagne +1 DÉ à ses attaques de corps à corps et peut acheter une Armure standard.

Animal Fidèle
Votre bande de Chevaliers Consacrés ne peut jamais contenir plus de Limiers de la Couronne que de Preux Consacrés et Arquebusiers Consacrés combinés.

Mots-clés
CHEVALIER CONSACRÉ

Zélote Consacré 0-1 - Coût : 145

Les Zélotes sont d'anciens Consacrés dont l'esprit a été consumé par les voix des Méta-Christs. Là où les Chevaliers luttent encore pour conserver leur raison, les Zélotes ont accepté leur condition et ne vivent plus que pour exterminer les ennemis de la Chrétienté.

Mouvement	Tir	Corps à Corps	Armure	Socle
8"/Infanterie	-	+3 DÉS	0	60 mm

Équipement

Un Zélote Consacré est équipé de deux poings d'acier (comptent comme des Gourdins de tranchée) et ne peut recevoir aucun autre Équipement.

Capacités

Fureur des Méta-Christs

Les MARQUEURS SANG ne sont jamais placés à côté d'une figurine possédant cette règle. Cette figurine gagne également le mot-clé IMMUNITÉ PEUR.

Voix Irrésistibles

Quand le Zélote Consacré est activé, s'il se trouve à plus de 1" de toute figurine ennemie et si au moins une figurine ennemie se situe à 12" ou moins de lui et dans sa ligne de vue, il doit alors déclarer une ACTION de Charge prenant pour cible la plus proche figurine ennemie. Lorsqu'il effectue une Charge, le Zélote Consacré ignore les effets des Terrains Difficiles. S'il est À terre au début de cette Activation, il commence par se relever avant d'effectuer cette Charge.

Massue Vivante

ACTION. Un Zélote Consacré peut effectuer une action Massue Vivante. Si c'est le cas, effectuez un jet de résolution risqué et ajoutez +1 DÉ au jet. En cas de Succès ou de Succès Critique, choisissez une figurine ennemie sur un socle de 40 mm ou moins située à 1" ou moins du Zélote. Cette figurine devient sa Massue Vivante. Retirez-la du champ de bataille et placez un marqueur Massue Vivante à côté du Zélote pour représenter sa présence.
Un Zélote Consacré ne peut avoir qu'une seule Massue Vivante à la fois.
Une figurine utilisée comme Massue Vivante :

- ajoute -1 DÉ à tous les jets de résolution qu'elle effectue ;
- est retirée du champ de bataille ;
- peut être activée normalement ;
- ne peut effectuer aucune action impliquant un déplacement ;
- toute portée, ligne de vue ou mesure requise pour ses capacités est déterminée depuis le socle du Zélote ;
- peut effectuer des attaques de corps à corps contre le Zélote ;
- peut tenter de se libérer au début de son Activation en effectuant un jet de résolution risqué. En cas de Succès ou de Succès Critique, le joueur qui contrôle la figurine la place à 1" du Zélote. Elle cesse alors d'être une Massue Vivante. S'il n'y a pas suffisamment de place pour replacer la figurine, la tentative échoue automatiquement.

Au lieu d'effectuer ses attaques de corps à corps normales, le Zélote peut réaliser une unique Attaque de Massue Vivante.
Une Attaque de Massue Vivante gagne **+1 DÉ BLESSURE**. De plus, ajoutez la valeur d'**ARMURE** de la Massue Vivante au **MODIFICATEUR BLESSURE**.
Après avoir résolu l'attaque contre sa cible, effectuez immédiatement un jet de Blessure contre la Massue Vivante comme si elle avait été touchée par la même attaque, mais en utilisant l'**ARMURE** de la cible au lieu de la sienne.
Si la Massue Vivante est mise *Hors de combat*, le Zélote cesse immédiatement de la porter.

Mots-clés
CHEVALIER CONSACRÉ, PEUR, FORT, ROBUSTE



Variantes de bande

Les Pénitents de la Dernière Litanie

Tous les Consacrés ne résistent pas aux voix des Méta-Christs. Certains finissent par accepter leur appel et abandonnent toute prétention à la raison. Les Pénitents de la Dernière Litanie ne cherchent plus la victoire ni même la survie. Ils avancent vers l'ennemi comme vers une révélation, guidés par des vérités que nul autre ne peut entendre.

Règles spéciales

Rejet des Honneurs

Les Pénitents de la Dernière Litanie ne recherchent plus la gloire terrestre. Aucun modèle de cette bande de Chevaliers Consacrés ne peut recevoir un Titre de Noblesse. De plus, elles ne bénéficient jamais de la règle Adoubement.

Le Chœur des Damnés

Cette bande de Chevaliers Consacrés peut inclure jusqu'à trois Zélotes Consacrés au lieu d'un seul et aucun Arquebusier Consacrés.
Déclin des Écuyers : Les Écuyers de cette bande de Chevaliers Consacrés ne peuvent jamais acheter de Formation (Hospitalier, Armurier, Fusilier ou Bretteur).

Ils ne s'agenouilleront jamais

Les Zélotes Consacrés ne peuvent jamais être mis Á terre. Lorsqu'un Zélote Consacré devrait être mis Á terre, il subit à la place un résultat de Blessure légère.

Fureur des Méta-Christs

Si un Zélote Consacré ne porte pas de Massue Vivante, il peut remplacer toutes ses attaques de corps à corps par une unique attaque gagnant +1 DÉ BLESSURE et IGNORE ARMURE.

Bond du Damné

Les Zélotes Consacrés gagnent +1 DÉ aux jets de résolution risqués lorsqu'ils escaladent, sautent, sautent en contrebas, chutent ou entreprennent une charge plongeante ou une ACTION de Course. De plus, ils ajoutent aussi +1 DÉ à leurs Charges et choisissent le plus élevé.

Oubliés du Saint-Siège

Les figurines de cette bande de Chevaliers Consacrés ne peuvent jamais acquérir d'équipements des Chevaliers Consacrés à l'aide de Points de Gloire.

La Maison des Fidèles

Après des années passées au service des Chevaliers Consacrés, certains Écuyers atteignent une maîtrise qui rivalise avec celle de nombreux croisés. Bien qu'ils ne reçoivent jamais les dons de la Consécration, leur foi, leur discipline et leur expérience en font des guerriers redoutables. Rassemblés au sein des Maisons des Fidèles, ils combattent désormais comme une force à part entière, menée par un unique Connétable Consacré.

Règles spéciales

Héritiers de l'Ordre
Les Pénitents de la Dernière Litanie ne recherchent plus la gloire terrestre. Aucun modèle de cette bande de Chevaliers Consacrés ne peut recevoir un Titre de Noblesse. De plus, elles ne bénéficient jamais de la règle Adoubement.

Leçons des Couronnés
Cette bande de Chevaliers Consacrés peut inclure jusqu'à trois Zélotes Consacrés au lieu d'un seul et aucun Arquebusier Consacrés.
Déclin des Écuyers : Les Écuyers de cette bande de Chevaliers Consacrés ne peuvent jamais acheter de Formation (Hospitalier, Armurier, Fusilier ou Bretteur).

Frères d'Armes
Les Écuyers remplacent la règle Écuyers Dévoués par la règle Frères d'Armes. Chaque Écuyer doit être assigné à un autre Écuyer lors de la création de la bande de Chevaliers Consacrés.
Un groupe de Frères d'Armes doit être composée soit :
- de deux Bretteurs ;
- d'un Bretteur et d'un Fusilier ;
- d'un Fusilier et d'un Armurier.

Lorsque la règle Frères d'Armes fait référence à un partenaire, celui-ci remplace le Consacré assigné dans toutes les capacités d'Écuyer, équipements ou règles spéciales de la bande de Chevaliers Consacrés.
Lorsqu'un Écuyer active son partenaire grâce à la règle Frères d'Armes, appliquez toutes les règles d'activation de Écuyers Dévoués normalement, en remplaçant simplement le Consacré par son partenaire de Frères d'Armes.

Potentiel Limité
Les Écuyers de cette bande de Chevaliers Consacrés peuvent être promus au rang d'**Élites** normalement. Toutefois, un Écuyer ayant atteint le rang d'**Élites** est considéré comme possédant la règle Potentiel Limité.

Sergents d'Armes
Jusqu'à trois Écuyers de cette bande de Chevaliers Consacrés peuvent être désignés comme Sergents d'Armes lors de la création de la bande de Chevaliers Consacrés ou de la phase de recrutement. Un Sergent d'Armes gagne le mot-clé **FORT**. Les Sergents d'Armes restent des Écuyers à tous les autres égards. Peut être acheté pour 5 .

Le Chœur des Couronnés

Les membres du Chœur des Couronnés représentent l'aboutissement du projet du Saint-Siège. Débarrassés de toute dépendance envers les serviteurs ordinaires, ils ne combattent qu'aux côtés de leurs semblables. Les voix des Méta-Christs résonnent en permanence dans leurs esprits, fusionnant parfois en un chant unique que les fidèles décrivent comme le Chœur Éternel lui-même.

Règles spéciales

Les Élus de la Consécration

Une bande de Chevaliers Consacrés du Chœur des Couronnés ne peut recruter ni Écuyers, ni Limier de la Couronne, ni Zélotes Consacrés.

Fraternité des Couronnés

Les Preux Consacrés et les Arquebusiers Consacrés perdent le mot-clé **Élites.**

Arsenal des Croisés

Le coût en Ducats des armes, armures et options achetées par les figurines de cette bande de Chevaliers Consacrés est réduit de 10 , jusqu'à un minimum de 5 .
Le coût des Objets achetés avec des est réduit de 1 , jusqu'à un minimum de 1 Point de Gloire.
Cette réduction ne s'applique pas aux objets dont le coût est déjà inférieur ou égal à ces valeurs minimales.

Noblesse de l'Ordre

Les Titres de Noblesse de cette bande de Chevaliers Consacrés ont une limite de 2 au lieu de 1.

Orgueil des Couronnés

Les Couronnés revendiquent toujours l'honneur de mener la charge. Lors du déploiement et au début de chaque Tour, si cette bande de Chevaliers Consacrés devait choisir quel joueur agit en premier, elle doit toujours choisir de commencer.



Les Chevaliers Consacrés

Lore

Règles spéciales

Tables d'armurerie

Équipement

Élites

Troupes

Variantes de bande

Règles de campagne

Homebrew
Trench Warfare
(Non officiel)

La Bataille du Mausolée de Saint-Cassien

Les archives du Neuvième Ordre rapportent que le Mausolée de Saint-Cassien demeura scellé durant près de trois siècles. Édifié à même les entrailles de la montagne afin d'abriter les reliques du saint et plusieurs centaines de ses disciples, l'édifice fut progressivement abandonné après que les derniers pèlerins eurent cessé d'en revenir. Les rares expéditions organisées au fil des siècles rapportèrent toutes les mêmes phénomènes : des galeries dont les plans semblaient changer d'une visite à l'autre, des statues retrouvées dans des positions différentes de celles décrites quelques années auparavant, et surtout cette étrange poussière ocre qui imprégnait chaque pierre au point de donner l'impression que les murs eux-mêmes exhalaient un souffle malade. Aucun chroniqueur ne put jamais expliquer son origine, mais tous s'accordaient sur un point : plus les hommes s'enfonçaient sous terre, plus cette brume semblait affaiblir leurs corps comme si elle cherchait patiemment à épuiser toute volonté avant même que le premier coup ne soit porté.

Lorsque le Saint-Siège ordonna au Connétable Roland de Vézelay d'inspecter les profondeurs du mausolée, les premières escarmouches avaient déjà commencé. Plusieurs frères d'armes avaient disparu dans les couloirs sans qu'aucun survivant ne puisse décrire leur assaillant, tandis que d'autres juraient avoir vu les murs s'entrouvrir pour engloutir des hommes avant de retrouver aussitôt leur apparence de pierre. Le Connétable n'accorda guère d'importance à ces récits. Il avait vu des démons éventrer des cathédrales et des machines infernales marcher sur les cadavres de milliers de pèlerins ; il n'était pas homme à se laisser troubler par des histoires de soldats terrifiés. Il ordonna donc à ses Chevaliers de poursuivre leur progression sans ralentir, précédés par les Limiers de la Couronne, dont les grondements sourds résonnaient dans les galeries bien avant que leurs maîtres ne puissent distinguer ce qui se cachait dans les ténèbres.

Étienne, son Écuyer, suivait quelques pas derrière lui. Depuis plusieurs heures déjà, il portait le Longinus de son maître sur l'épaule, attendant le moment où celui-ci exigerait que l'immense arme soit préparée pour faire taire quelque monstruosité trop imposante pour être affrontée à la lame. Malgré la chaleur suffocante qui régnait sous son casque, il refusait d'ôter son heaume. La poussière ocre s'infiltrait déjà dans les jointures de son armure et faisait tousser les hommes les moins aguerris ; exposer son visage n'aurait servi qu'à hâter son affaiblissement. Pourtant, ce n'était pas cette étrange brume qui inquiétait le jeune Écuyer. C'était le silence. Chaque fois que les armes cessaient de s'entrechoquer, il lui semblait entendre un bruissement lointain parcourir les murs, comme si quelque chose rampait lentement derrière la pierre en attendant le moment propice pour surgir.

Le hasard voulut que ce fût précisément ce silence qui attira son attention. Alors que les Consacrés repoussaient une nouvelle vague d'assaillants surgis des ténèbres, Étienne aperçut, à quelques mètres de lui, une ouverture béante apparaître dans une paroi pourtant intacte quelques instants auparavant. L'étrange cavité évoquait moins une porte qu'une gigantesque mâchoire pétrifiée dont les dents de roche semblaient se refermer lentement sur l'obscurité qu'elle dissimulait. Un bruit humide en provenait, discret, mais régulier, comme celui d'une chair pesante glissant sur la pierre. Pensant d'abord à un survivant isolé ou à quelque créature blessée, le jeune homme s'approcha avec prudence.

Il n'eut jamais le temps de comprendre son erreur. Une longue masse de chair pâle jaillit de l'ouverture avec une vitesse foudroyante, s'enroula autour de son torse et l'arracha du sol avant même qu'il ne puisse appeler son maître. Quelques battements de cœur plus tard, la bouche de pierre s'était refermée. Lorsque les premiers Consacrés accoururent, il ne restait d'Étienne que le Longinus abandonné sur les dalles.

Le Connétable comprit aussitôt que quelque chose avait changé. Les attaques devenaient plus nombreuses, mais aucune ne semblait destinée à remporter la bataille. Les silhouettes qui fondaient sur lui disparaissaient aussitôt après avoir porté un coup, remplacées par d'autres surgissant d'une galerie différente. Chaque fois qu'il pensait avoir percé leur ligne, les couloirs eux-mêmes semblaient enfanter de nouveaux ennemis. Plus inquiétant encore, une silhouette élancée apparaissait inlassablement autour de lui. Jamais elle ne demeurait suffisamment longtemps pour être affrontée. Elle frappait lorsqu'il détournait le regard, disparaissait dans les ténèbres, puis revenait quelques instants plus tard dès qu'il semblait reprendre l'avantage. Le Connétable comprit rapidement qu'il ne s'agissait pas d'un guerrier cherchant à le vaincre, mais d'un prédateur attendant simplement que sa proie s'épuise.

La poussière ocre acheva de lui révéler la vérité. Les soldats toussaient désormais à chaque respiration, les Arquebusiers rechargeaient leurs armes avec une lenteur inhabituelle et même les Consacrés, pourtant fortifiés par la Consécration, voyaient leurs gestes devenir moins précis. L'ennemi n'avait jamais cherché à leur barrer la route ; il les attirait toujours plus profondément dans les galeries pendant que cette étrange brume faisait le reste. Ce qui se déroulait sous le Mausolée de Saint-Cassien n'était pas une bataille. C'était une chasse.

Les chroniqueurs racontent que le Connétable Roland demeura silencieux de longues secondes avant de lever son épée vers les voûtes obscures. Les Chevaliers Consacrés n'abandonnent jamais le champ de bataille ; leur serment leur interdit toute fuite et tout désengagement face à l'ennemi. Pourtant, le Connétable comprit ce jour-là que poursuivre le combat en ordre dispersé revenait à offrir chacun de ses frères en sacrifice. D'un seul geste, il ordonna aux Consacrés de rompre leur poursuite et de reformer les rangs autour des Arquebusiers et des Écuyers. Boucliers dressés, armes pointées vers les ténèbres, ils constituèrent un rempart d'acier que nul assaillant ne pourrait contourner. Les créatures continuaient d'émerger des profondeurs, mais elles ne trouvaient plus de proies isolées ; seulement un mur de foi, de fer et de flammes.

— Rassemblement ! Que personne ne rompe les rangs ! Nous avançons ensemble !

Les Consacrés exécutèrent l'ordre avec une discipline implacable. En quelques instants, les Écuyers rejoignirent le cœur de la formation tandis que les Arquebusiers prenaient position derrière les immenses boucliers des chevaliers. Les Limiers de la Couronne parcouraient sans relâche les flancs du rempart vivant, grondant à la moindre ombre qui s'approchait des rangs. Ainsi reformés, les Chevaliers reprirent leur progression d'un pas lent, mais irrésistible, refusant de poursuivre leurs assaillants et les contraignant, cette fois, à venir se briser contre leur ligne d'acier. Fait plus troublant encore, les créatures cessèrent peu à peu leurs assauts désordonnés.

Elles demeuraient tapies dans les galeries, observant silencieusement les chevaliers poursuivre leur marche, comme si elles savaient déjà que cette première bataille ne déciderait de rien.
Les registres du Neuvième Ordre considèrent aujourd'hui encore la Bataille du Mausolée de Saint-Cassien comme une victoire des Chevaliers Consacrés. Les pertes infligées à l'ennemi furent immenses, au point que certains chroniqueurs affirmèrent avoir vu les galeries elles-mêmes se remplir de leurs cadavres. Pourtant, aucun de ces récits n'oublie de rappeler qu'un seul Chevalier Consacré vaut davantage que cent de ces créatures. Ce jour-là, le prix de la victoire fut jugé acceptable… mais suffisamment lourd pour convaincre le Saint-Siège que le Mausolée de Saint-Cassien ne serait jamais purifié en une seule croisade.

La bataille était remportée. La guerre, elle, ne faisait que commencer.

« Ils ne craignent pas la mort. Mais ils apprendront à nous craindre »

Connétable Roland, après la Bataille du Mausolée de Saint-Cassien

Règles de campagne

Comme indiqué à la page 254 du Livre de Règles de Trench Crusade, suivez normalement les différentes étapes de la phase de campagne. Cette section présente les règles spécifiques aux bandes de Chevaliers Consacrés. Vous y trouverez les règles de leur Mécène, Le Saint-Siège, ainsi que le tableau des Objets de Gloire utilisé lors des campagnes. Sauf indication contraire, toutes les autres règles de campagne sont utilisées normalement.

Mécène

Le Saint-Siège

Peu d'organisations au sein de la Chrétienté disposent de ressources comparables à celles du Saint-Siège. Gardien de la foi, des reliques et des secrets de la Consécration, il veille sur les Chevaliers Consacrés qu'il considère comme l'une de ses armes les plus précieuses contre les forces de l'Enfer. Les bandes de Chevaliers Consacrés qui bénéficient de son soutien peuvent recevoir des bénédictions, des équipements ou des privilèges réservés aux plus fidèles serviteurs de l'Église.



Avoir le Saint-Siège comme Mécène vous donne accès aux compétences qui suivent :

Intendant du Vatican
Le coût d'un équipement exclusif à la bande de Chevaliers Consacrés est réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 1) si une figurine possédant cette compétence fait partie de la bande de Chevaliers Consacrés. Une bande de Chevaliers Consacrés ne peut avoir qu'une seule figurine avec cette compétence.

Bénédiction des Méta-Christs
Lorsque cette figurine est déployée pour la première fois, placez **D3 MARQUEURS BÉNÉDICTION** à côté d'elle.

Bénédiction du Chœur Éternel
Une figurine gagne **PEUR**.

Chasseur d'Hérétiques
Les attaques de corps à corps effectuées par cette figurine nécessitent **1 MARQUEUR SANG** de moins pour convertir un jet de blessure en jet de massacre contre les Légions Hérétiques, le Graal Noir et la Cour du Serpent à Sept Têtes.

Vous n'êtes pas digne de lever les yeux
Les figurines ennemies qui sont *Á terre* ne peuvent pas se relever tant qu'une figurine possédant cette compétence se trouve à 1" d'elles (même si cette figurine est également *Á terre*).

Bénédiction des Saints Martyrs
ACTION. Cette figurine peut effectuer une action Miracle du Dernier Sacrement. Si elle le fait, effectuez un jet de résolution risqué. En cas de Succès ou Succès Critique, retirez jusqu'à **1 MARQUEUR SANG** de cette figurine et d'une figurine alliée située à ^9".

« Refuser un duel ne sauve pas une vie.
Cela condamne simplement une réputation. »

Connétable Armand de Privat

Lore
Règles spéciales
Tables d'armurerie
Équipement
Élites
Troupes
Variantes de bande
Règles de campagne
Homebrew Trench Warfare (Non officiel)

Objets de Gloire

Les Objets de Gloire sont des objets particulièrement rares, précieux ou légendaires.
À bien des égards, ils sont similaires aux équipements pouvant être achetés avec des figurants dans les tables d'armurerie d'une faction. Toutefois, contrairement aux équipements classiques, les Objets de Gloire ne peuvent être obtenus qu'au cours d'une campagne, et uniquement lorsqu'une bande de Chevaliers Consacrés découvre une source lui permettant d'obtenir gratuitement un Objet de Gloire ou d'en acquérir un durant l'étape de l'Intendance.
Par exemple, certaines découvertes obtenues lors de l'Exploration permettent à une bande de Chevaliers Consacrés d'acheter des Objets de Gloire d'une valeur limitée en ☉.

Tables d'Objets de Gloire

Les Objets de Gloire disponibles pour une bande de Chevaliers Consacrés sont présentés dans le Tableau des Objets de Gloire de sa faction ci-dessous. Chaque entrée indique le coût de l'objet en ainsi que les éventuelles restrictions d'utilisation.
Les restrictions fonctionnent exactement de la même manière que pour les équipements figurant dans les tables d'Armurerie de la faction (voir le Livre de Règles de Trench Crusade).
Les Objets de Gloire précédés d'une puce [•] sont exclusifs aux bandes de Chevaliers Consacrés. Les autres Objets de Gloire peuvent être consultés dans le Livre de Règles de Trench Crusade (voir page 268).

Noms	Restrictions	Coûts
Appareil de Résurrection	CONSOMMABLE, Limite : 1	11 ☉
• Bardiche du Chœur Éternel	Réservé aux Élites, Limite : 1	8 ☉
• Clou du Golgotha	Limite : 2	4 ☉
• Couronne Épineuse du Martyr	Limite : 1	3 ☉
• Livre des Mille Litanies	Réservé aux Élites, Limite : 1	6 ☉
• Oriflamme du Saint-Siège	Limite : 1	10 ☉
• Sang Coagulé du Saint	Réservé aux Élites, Limite : 1	7 ☉
• Reliquaire des Méta-Christs	Réservé aux Élites, Limite : 2	4 ☉
• Suaire du Premier Martyr	Réservé aux Élites, Limite : 1	5 ☉
• Destrier Reliquaire	Réservé aux Élites, Limite : 1	12 ☉

Cartulaire des Objets de Gloire

Cette section présente la description et les règles de tous les Objets de Gloire figurant dans les tableaux d'Objets de Gloire. Ces descriptions fonctionnent exactement de la même manière que celles des équipements présentés dans la section Armurerie du Livre de Règles (voir Équipements).

Bardiche du Chœur Éternel | 8 ⊛ | limite: 1

Forgées pour les premiers Chevaliers Consacrés, les Bardiches du Chœur Éternel étaient remises à ceux chargés d'accomplir les plus sombres devoirs de l'Ordre. Lorsque les murmures des Méta-Christs finissaient par briser l'esprit d'un frère d'armes ou que la corruption infernale s'emparait de son âme, ces armes servaient à lui accorder une mort rapide et digne. Consacrées par des siècles de prières, elles sont aujourd'hui considérées comme des reliques sacrées dont chaque coup porte le poids du jugement divin.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	-	+2 DÉ BLESSURE, +1 MODIFICATEUR BLESSURE, BLOCAGE, CRITIQUE, BALAYAGE 2, LOURD, RISQUÉ, COMBO BOUCLIER

Clou du Golgotha | 4 ⊛ | limite: 2

Nul ne sait combien des clous ayant percé les mains et les pieds du Christ ont survécu aux siècles de guerre. Les plus vénérés d'entre eux sont conservés dans les profondeurs du Vatican, tandis que quelques fragments minuscules sont parfois confiés aux plus grands héros de la Chrétienté. Porté au combat, un Clou du Golgotha rappelle le sacrifice ultime du Sauveur et inspire à son porteur une détermination capable de transpercer les armures les plus solides comme les chairs les plus corrompues.

Type	Portée	Mots-clés
Spécial	-	-

Douleur du Sauveur
Les attaques de corps à corps du porteur gagnent +1 DÉ BLESSURE.

Couronne Épineuse du Martyr | 3 ⊛ | limite: 1

Selon les chroniques du Saint-Siège, cette relique aurait été façonnée autour d'une épine provenant de la véritable Couronne du Christ. Portée au-dessus du heaume d'un chevalier, elle rappelle le sacrifice du Sauveur et la souffrance endurée pour le salut de l'humanité. Face aux flammes de l'Enfer et aux horreurs démoniaques, les porteurs de cette relique avancent sans hésitation ni crainte, convaincus qu'aucun feu terrestre ou infernal ne saurait égaler celui traversé par le Christ lors de sa Passion.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	-	IMMUNITÉ PEUR, IMMUNITÉ FEU

Livre des Mille Litanies | 6 ⊛ | limite: 1

Ce manuscrit relié en cuir noir contient des siècles de prières, de chants de guerre et de sermons compilés par les plus grands théologiens du Saint-Siège. Ses pages sont si usées que certains affirment qu'elles ont été tournées par les mains mêmes de saints disparus.

Type	Portée	Mots-clés
Spécial	-	-

Oriflamme du Saint-Siège | 10 ⊛ | limite: 1

Cette bannière sacrée n'est déployée que lors des croisades les plus importantes. Visible à travers la fumée, les flammes et les tempêtes infernales, elle rappelle aux fidèles que le regard de Dieu demeure posé sur eux.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	-	TENU

Courage !

Si une figurine avec l'Oriflamme du Saint-Siège est sur le champ de bataille (même si elle est *Á terre*), vous n'avez pas à effectuer de test de Moral.

Sang Coagulé du Saint | 7 ⊛ | limite: 1

Conservé dans une ampoule de cristal bénie, ce sang appartient à un saint dont le corps refusa de se décomposer après sa mort. Quelques gouttes suffisent à raviver une vigueur que l'on croyait perdue.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	-	RÉGÉNÉRATION (2)

Reliquaire des Méta-Christs | 4 ⊛ | limite: 2

Ce reliquaire contient des fragments prélevés sur plusieurs Méta-Christs. Les voix qui s'en échappent sont presque imperceptibles, mais ceux qui les entendent disent y trouver force, guidance ou folie.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	-	-

Garde du Corps

Si une attaque (de tir ou de corps à corps) touche une figurine **non-ÉCUYER** amie à 1" ou moins du porteur, vous pouvez annoncer que celui-ci s'interpose. Effectuez alors un jet de blessure pour le porteur plutôt que pour la cible d'origine. Cette capacité ne peut pas servir contre les attaques dotées du mot-clé **EXPLOSION**.

Suaire du Premier Martyr | 5 ⊛ | limite: 1

Taché du sang du premier martyr de la Guerre des Tranchées, ce fragment de tissu est considéré comme l'une des plus anciennes reliques de la Chrétienté. Ceux qui le portent paraissent guidés par une force invisible, franchissant les champs de bataille avec une rapidité qui défie toute logique.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	-	-

Vers le Martyre

Le porteur ajoute 3" à sa caractéristique de Mouvement. De plus, lorsqu'il détermine la distance d'une Charge, lancez 1 dé supplémentaire et ignorez le résultat le plus faible. Cependant, s'il commence son activation avec une figurine ennemie visible à 1^9" ou moins, sa première ACTION doit être une Charge.

Destrier Reliquaire | 12 ⊛ | limite: 1

Les chroniques rapportent que les chevaliers combattaient autrefois montés. Refusant d'abandonner cet héritage, le Saint-Siège fit construire quelques Destriers Reliquaires : des simulacres mécaniques alimentés par la foi, la vapeur et les secrets de la Consécration.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	-	-

Le Tonnerre des Sabots

Le porteur gagne MOUVEMENT 8" et ajoute +1 DÉ à ses jets de Course. De plus, il ajoute +1 DÉ à ses jets de Charge et conserve le résultat le plus élevé. Enfin, le porteur peut effectuer une charge plongeante contre une figurine ennemie située au même niveau que lui.

Lore

Règles spéciales

Tables d'armurerie

Équipement

Élites

Troupes

Variantes de bande

Règles de campagne

Les Oubliés

La Guerre des Tranchées consume les royaumes depuis des siècles. Les cités tombent sous les bombardements, les forteresses disparaissent dans les flammes et des provinces entières cessent d'exister en quelques jours. Beaucoup meurent sous les armes des hommes ou des légions de l'Enfer. D'autres disparaissent simplement des chroniques, ensevelis sous les ruines ou condamnés dans les entrailles du monde, jusqu'à ce que même leur souvenir s'efface.

C'est ainsi que naquit le peuple que l'on nomme aujourd'hui les Oubliés.

Bien avant que le premier foyer ne soit bâti dans cette vallée, un immense mausolée avait été creusé au cœur de la montagne. Ses salles funéraires s'enfonçaient si profondément dans la roche que nul ne savait qui les avait construites ni où elles prenaient fin. Au-delà des cryptes s'étendait un réseau de galeries si vaste que les anciens affirmaient déjà que leurs propres ancêtres les appelaient les Veines du Monde, persuadés qu'elles parcouraient la terre comme les veines parcourent un corps vivant.

Lorsque la guerre atteignit finalement le village, les habitants cherchèrent naturellement refuge dans ce sanctuaire de pierre. Ils y descendirent avec leurs familles, leurs vivres, leurs reliques et leurs derniers espoirs, convaincus que l'épaisseur de la montagne les protégerait jusqu'à la fin des combats. Alors que les combats faisaient rage à la surface, la montagne elle-même se referma sur le mausolée. Les survivants y virent une tragédie. Les plus pieux affirmèrent plus tard qu'il s'agissait du premier miracle du Roi Ocre, celui qui les avait séparés d'un monde indigne d'eux.

Les jours devinrent des semaines et les semaines devinrent des mois.

Puis, alors que toute espérance semblait perdue, ils Le rencontrèrent.

Au cœur d'immenses cavernes baignées d'une lumière ocre irréelle poussait une végétation que nul homme n'avait jamais contemplée. Des milliers de fleurs aux longs pétales délicats, semblables aux ailes immobiles d'innombrables papillons, recouvraient les parois et les plafonds de pierre. Leur beauté contrastait avec l'obscurité des profondeurs. Elles répandaient dans l'air un pollen doré qui irritait la peau, brûlait les yeux et imprégnait chaque souffle d'une odeur douce et entêtante. Pourtant, aucun des survivants n'y voyait un danger. Car au milieu de ce jardin impossible se tenait Celui qui allait devenir leur guide.

Ils le nommèrent le Roi Ocre.

Sa voix dissipait la peur. Il leur enseigna que leur enfermement n'était pas une condamnation, mais une épreuve destinée à éprouver leur foi. Il leur promit qu'aucun fidèle ne serait abandonné tant qu'il aurait confiance en lui. Sous son regard, la faim cessa bientôt d'être une préoccupation. Chaque jour, une nourriture inconnue leur était offerte. Nul ne demanda jamais d'où elle provenait. Ils remercièrent simplement leur sauveur pour chacun de ses présents et louèrent sa générosité.

Les années passèrent, puis les générations. Les prières se multiplièrent et les fidèles élevèrent des sanctuaires au cœur des cavernes. Les fleurs ocre furent cultivées autour de chaque autel, leurs pétales tressés en couronnes offertes aux plus pieux, tandis que leurs fresques représentaient inlassablement le Roi Ocre veillant sur son peuple. Le pollen continuait de consumer lentement leurs chairs, mais tous y voyaient une bénédiction. Respirer son parfum revenait à partager le souffle même de leur souverain.

Leurs corps changèrent peu à peu. Leur peau perdit toute couleur jusqu'à devenir d'une pâleur cadavérique. Leurs yeux cessèrent de supporter la moindre lumière avant de disparaître complètement. Leurs oreilles s'allongèrent, leurs membres se déformèrent, leurs poumons s'habituèrent aux poisons des profondeurs et leurs instincts se rapprochèrent davantage de ceux des bêtes que des hommes. Aucun d'entre eux ne considérait pourtant ces mutations comme une malédiction. Elles étaient la preuve que le Roi Ocre les préparait à leur véritable destinée.

Puis, lorsque leur transformation fut achevée… le Roi Ocre disparut.

Les prières cessèrent de recevoir une réponse. Celui qui leur avait promis le salut s'était déjà détourné d'eux. Leur sort ne l'amusait plus. D'autres voix, d'autres peuples et d'autres âmes réclamaient désormais son attention. Les habitants des Veines du Monde cessèrent d'exister dans ses pensées presque aussi vite qu'ils y étaient entrés.

Le Roi Ocre ne les condamna jamais. Il cessa simplement de penser à eux.

Mais les fidèles ne purent jamais concevoir une telle vérité. Ils l'attendirent un jour, puis une année… Puis un siècle.

Jamais ils n'envisagèrent qu'il ait pu les abandonner. Le Roi Ocre les mettait simplement à l'épreuve. Ils en étaient convaincus.

Leur civilisation continua de croître. Les Veines du Monde révélèrent d'innombrables galeries oubliées où naquirent de nouvelles colonies. Les enfants apprirent dès leur plus jeune âge que leur destinée était sacrée : survivre, prospérer et explorer chaque recoin des profondeurs jusqu'au jour où leur souverain reviendrait les guider. Les fleurs ocre envahirent les sanctuaires, les tombeaux et les tunnels. Leur parfum accompagnait chaque naissance, chaque prière et chaque mort. Peu à peu, les Oubliés apprirent même à apprivoiser les poisons des Veines du Monde, les transformant en armes aussi naturelles que leur propre souffle.

Les siècles passèrent les uns après les autres et la surface oublia jusqu'à l'existence du village disparu.

Mais les Oubliés, eux, n'oublièrent jamais le Roi Ocre.

Puis, un jour, les pierres du mausolée cédèrent de nouveau.

Envoyés par le Clergé à la recherche de reliques anciennes, des explorateurs percèrent accidentellement un passage vers les Veines du Monde. Ils pensaient découvrir une simple crypte oubliée. Mais ils réveillèrent un peuple tout entier.

Pour la première fois depuis des siècles, les Oubliés foulèrent de nouveau la surface. Non pour la conquérir. Non pour se venger. Ils ne cherchaient ni gloire, ni territoire, ni richesse.

Ils cherchaient leur Roi. Car dans chacune de leurs colonies résonne encore la même certitude. Le Roi Ocre les attend quelque part.

Et jusqu'à ce qu'ils le retrouvent, les Oubliés continueront de fouiller le monde, convaincus que chaque galerie, chaque ruine et chaque tombe les rapproche un peu plus de celui qui, en réalité, les a oubliés depuis des siècles.

Lore

Règles spéciales

Tables d'armurerie

Équipement

Élites

Troupes

Variantes de bande

Règles de campagne

Les Oubliés

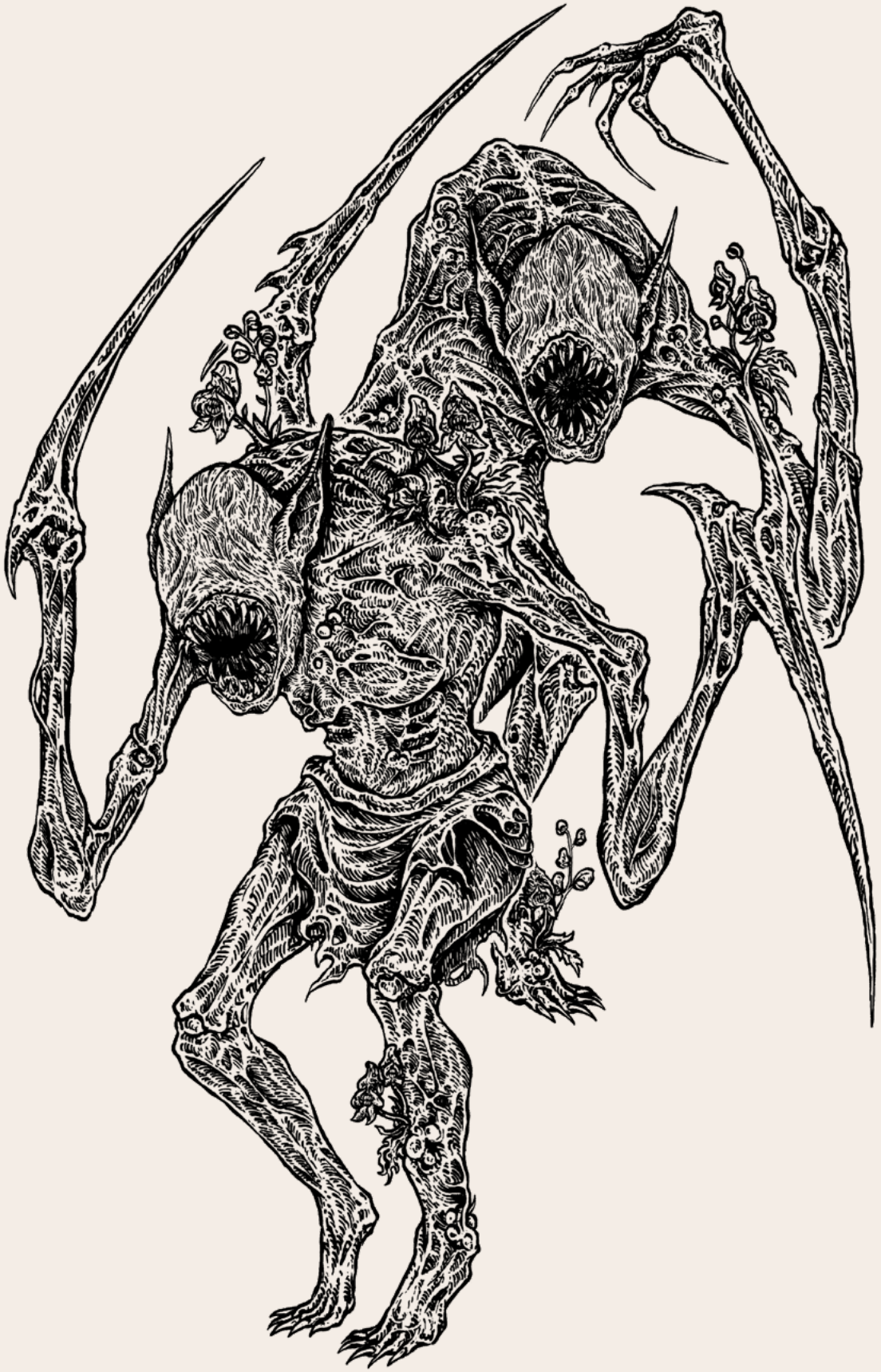
« Plus nous étudions les Oubliés, moins je suis convaincu que nous ayons affaire à de simples créatures dégénérées. Leur société possède une organisation manifeste, bien qu'aucun langage articulé n'ait pu être identifié. Ils communiquent principalement par de rapides claquements de langue, dont les séquences semblent varier selon les circonstances. Pourtant, cela n'explique pas la coordination presque parfaite observée entre des individus parfois séparés de plusieurs dizaines de mètres. Je soupçonne l'existence d'un second mode de communication, comparable à celui d'une ruche, mais dont nos sens seraient tout simplement incapables de percevoir les signaux.

Plus étrange encore : les Oubliés semblent n'avoir aucune conscience de leur propre apparence. Privés d'yeux et même de cavités oculaires, ils ne peuvent naturellement observer leurs semblables. Seule la capture de spécimens vivants nous a permis d'étudier précisément leur anatomie et l'étendue stupéfiante de leurs adaptations.

La plus remarquable demeure leur relation avec ces roses ocres qui prolifèrent dans leurs colonies. Leur pollen, extraordinairement dense, est si toxique que quelques respirations suffisent à condamner un homme, pourtant les Oubliés semblent non seulement immunisés, mais renforcés par sa présence. Les racines pénètrent leur chair, se mêlent aux tissus et utilisent parfois le corps lui-même comme substrat. J'avais d'abord conclu à un parasitisme. Je n'en suis plus certain. La plante nourrit son hôte autant que celui-ci la nourrit, au point qu'il devient difficile de déterminer où finit l'Oublié et où commence la fleur.

Cette espèce ne correspondant à aucun spécimen répertorié dans les archives dont je dispose, j'ai pris la liberté de la désigner sous le nom de Rose de Vauquelin. Afin d'éviter toute confusion dans nos observations futures, je recommande que cette appellation soit désormais retenue comme désignation officielle dans l'ensemble des rapports relatifs aux Oubliés. »

Docteur Vauquelin
Naturaliste au service du Saint-Siège



Lore

Règles spéciales

Tables d'armurerie

Équipement

Élites

Troupes

Variantes de bande

Règles de campagne

Homebrew
Trench Warfare
(Non officiel)

La Mère Dévorante

« Nous pensions avoir trouvé le cœur de leur colonie.
Nous ignorions que la colonie elle-même avait un cœur »

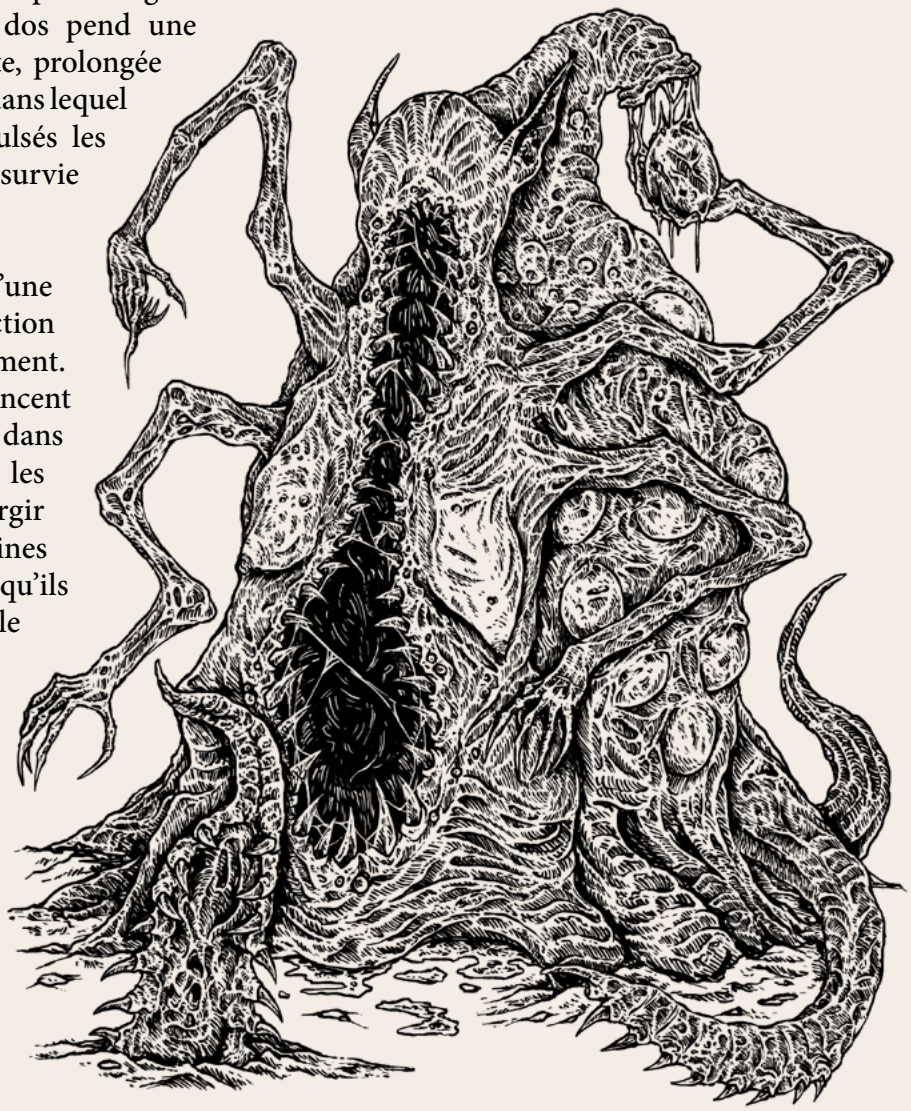
Nul ne sait combien de générations sont nécessaires pour donner naissance à une Mère Dévorante. Ces abominations immenses semblent être l'aboutissement de siècles d'adaptation aux Veines du Monde, façonnées par la faim, le cannibalisme et la consommation de chairs que nul être humain ne pourrait ingérer sans en mourir. Même parmi les horreurs des profondeurs, leur apparition suffit à glacer ceux qui ont le malheur de leur survivre.

Leur anatomie n'a presque plus rien d'humain. Quatre bras démesurés et noueux s'agitent autour d'un corps gonflé par les siècles, tandis que leur torse est fendu par une gueule verticale courant de la bouche jusqu'au nombril. Lorsqu'elle s'ouvre, les deux moitiés du corps s'écartent pour révéler une cavité tapissée de chairs contractiles et de dents, assez vaste pour engloutir un homme. Dans son dos pend une immense poche de ponte, prolongée par un organe tubulaire dans lequel se forment et sont expulsés les œufs qui assureront la survie de la colonie.

Mais le corps visible d'une Mère n'est qu'une fraction de ce qu'elle est réellement. D'épais tentacules s'enfoncent sous elle et disparaissent dans la roche, parcourant les galeries avant de resurgir parfois à plusieurs dizaines de mètres. Les ouvertures qu'ils forment, désignées sous le nom de Mâchoires des Veines, transforment progressivement son territoire en une extension de son propre organisme.

Autour d'elle s'organise toute la colonie. Les jeunes demeurent à proximité de sa poche de ponte, les chasseurs lui rapportent leurs prises et les autres Oubliés semblent percevoir ses intentions sans qu'aucun ordre ne soit donné. Il serait pourtant réducteur de la considérer comme une simple reine reproductrice. Pour ses enfants, la Mère Dévorante est à la fois génitrice, refuge et incarnation vivante des Veines du Monde.

Pour ceux qui viennent de la surface, il n'existe rien de maternel dans cette vision. Seulement quatre bras qui cherchent à les saisir, une gueule assez grande pour les dévorer tout entier, et la compréhension terrifiante que la chose devant eux n'est pas seule : elle est la colonie.



Les Exhalés

« Retenez votre souffle. Personne ne vous entendra suffoquer. »

Les Exhalés sont ceux dont le corps s'est entièrement abandonné aux miasmes des profondeurs. Nul ne sait si cette transformation résulte d'une exposition prolongée au pollen de la Rose de Vauquelin ou si certains Oubliés y sont prédisposés dès leur naissance. Leur organisme finit pourtant toujours par se gorger de toxines jusqu'à devenir incapable de les contenir.

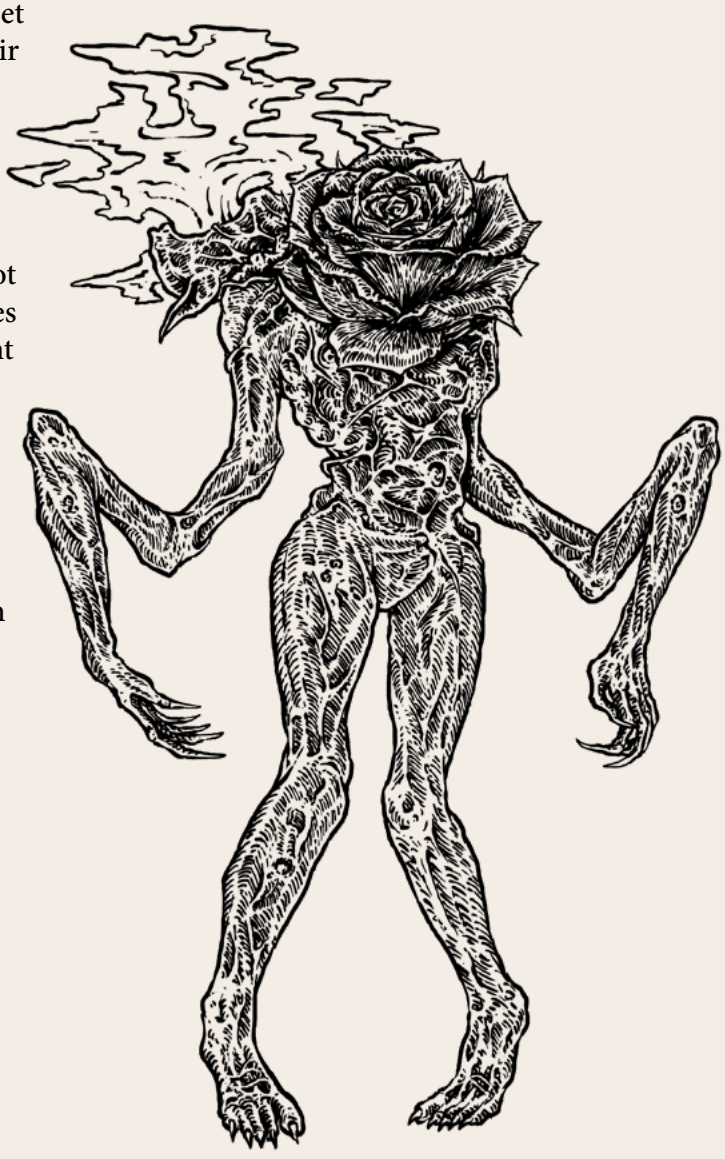
Leur colonne se tord progressivement, rejetant leur tête en arrière dans une posture contre nature. De leur bouche entrouverte s'échappe alors continuellement une épaisse vapeur empoisonnée, chaque respiration expulsant dans l'air les poisons accumulés dans leurs chairs. Autour d'un Exhalé, respirer devient rapidement une condamnation : les yeux brûlent, les poumons se remplissent de sang et les chairs commencent à dépérir avant même que la créature n'ait porté le moindre coup.

Cette toxicité atteint son paroxysme lorsqu'une immense Rose de Vauquelin éclot au centre de leur poitrine. Ses racines plongent profondément dans les organes de l'Exhalé et semblent filtrer, concentrer puis redistribuer les substances toxiques qui parcourent son organisme. La fleur et son hôte ne forment alors plus qu'un seul système vivant, chacun nourrissant l'autre.

Même leur sang devient dangereux. Les rares soldats ayant blessé un Exhalé à courte distance rapportent des brûlures, des vomissements et des nécroses après avoir simplement été éclaboussés. Les cadavres doivent être brûlés, et nul ne devrait approcher leurs restes sans protection respiratoire.

Les Oubliés, eux, évoluent au milieu de ces émanations sans manifester la moindre gêne. Certains semblent même rechercher leur proximité, comme si cette atmosphère mortelle leur était bénéfique.

Là où marche un Exhalé, le poison n'est plus une arme que l'on répand sur le champ de bataille. Il respire, saigne et fleurit avec lui.



Le Rôdeur des Veines

« Si vous entendez sa lame racler la pierre,
c'est qu'il a déjà choisi sa prochaine victime »

Les Rôdeurs des Veines sont les chasseurs les plus accomplis des colonies Oubliées. Là où leurs semblables traquent en meute ou attendent patiemment que les Veines leur livrent une proie, eux chassent seuls, parcourant les galeries avec une vitesse telle que les survivants les décrivent souvent comme de simples silhouettes surgissant des ténèbres.

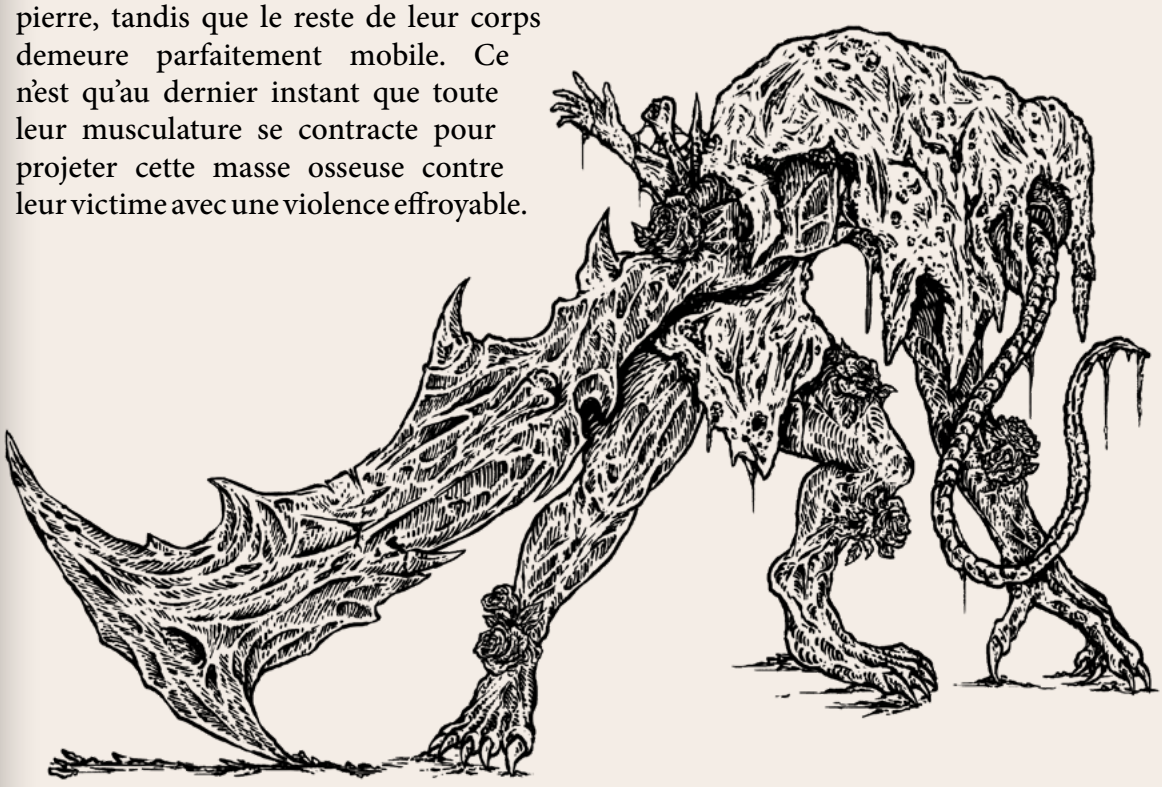
Leur corps semble avoir été façonné dans un seul but : poursuivre et tuer. Leur musculature est extrêmement développée, mais dépourvue de la masse pesante des créatures les plus imposantes. Chaque muscle est long, sec et tendu, conçu pour produire des accélérations brutales et des changements de direction presque instantanés. Un Rôdeur ne charge pas véritablement sa victime : il fond sur elle.

L'une de leurs adaptations les plus spectaculaires concerne l'un de leurs bras, entièrement transformé en une immense lame d'os. Démesurée par rapport à leur silhouette, elle paraît presque trop lourde pour être maniée normalement. Lorsqu'ils chassent, les Rôdeurs la laissent traîner derrière eux, raclant parfois la pierre, tandis que le reste de leur corps demeure parfaitement mobile. Ce n'est qu'au dernier instant que toute leur musculature se contracte pour projeter cette masse osseuse contre leur victime avec une violence effroyable.

Mais leur véritable danger réside dans leur maîtrise des Mâchoires des Veines. Un Rôdeur peut disparaître dans l'une d'elles en pleine course et resurgir ailleurs presque sans ralentir, utilisant le réseau de la Mère Dévorante comme s'il constituait une extension naturelle de son propre territoire de chasse.

Les soldats apprennent rapidement à surveiller les Mâchoires lorsqu'un Rôdeur a été aperçu. C'est généralement inutile. Celui que vous observez n'est presque jamais celui dont il fallait se méfier.

Les rares survivants s'accordent tous sur un point : lorsqu'on entend enfin sa lame racler la pierre, le Rôdeur a déjà choisi qui va mourir.



Les Émaciés

« Nous en avons abattu cent. Le lendemain, ils étaient mille. »

Les Émaciés constituent l'écrasante majorité des colonies Oubliées. Ils sont les plus communs de leurs enfants, ceux que les soldats de la surface rencontrent par dizaines lorsque les Veines du Monde s'ouvrent sous leurs pieds. Là où apparaît un Émacié, il est rare qu'un autre ne soit pas déjà tout proche.

Leur corps famélique dissimule une faim presque impossible à rassasier. Leurs côtes saillantes, leurs membres interminables et leurs ventres creux donnent l'impression de créatures mourant lentement de privation, mais cette maigreur semble être leur état naturel. Ils mangent pourtant avec une voracité terrifiante, déchirant leurs victimes à coups de griffes et de crocs avant de se disputer les restes.

Contrairement aux chasseurs spécialisés des colonies, les Émaciés ne font preuve d'aucune patience. Le claquement d'une arme, l'odeur du sang ou les vibrations d'un pas étranger suffisent à les attirer. Une fois une proie découverte, ils se précipitent vers elle sans considération pour leur propre survie, poussés par une urgence de dévorer qui semble surpasser jusqu'à leur instinct de conservation.

Les tuer n'offre pourtant qu'un répit. Les galeries semblent en abriter un nombre impossible à estimer. Chaque Émacié abattu paraît remplacé par un autre surgissant des profondeurs, puis un autre encore. Des rapports font état de dizaines, parfois de centaines d'individus sacrifiés pour submerger une seule position sans que leur nombre semble diminuer.

Certains commandants ont cru voir dans ces pertes une preuve de stupidité ou de désespoir.

Ils se trompaient.

Pour une colonie capable de produire des Émaciés plus vite que l'ennemi ne peut les tuer, la vie d'un seul d'entre eux ne coûte rien. La faim, elle, est inépuisable.



Lore

Règles spéciales

Tables d'armurerie

Équipement

Élites

Troupes

Variantes de bande

Règles de campagne

Les Traqueurs

« Vous ne le verrez jamais venir.
Et lorsque vous sentirez sa morsure, il sera déjà trop tard. »

Tous les Oubliés chassent. Les Traqueurs, eux, attendent. Ils peuvent demeurer immobiles durant des heures dans l'obscurité des Veines du Monde, observant une proie dont celle-ci ignore jusqu'à l'existence. Lorsqu'ils décident enfin de frapper, l'attaque est aussi soudaine que silencieuse.

Contrairement à la peau blafarde de leurs congénères, celle des Traqueurs est presque entièrement noire. Dans les galeries privées de lumière, leur silhouette disparaît contre la roche, ne laissant parfois apparaître que les fleurs ocre qui parsèment leur corps. Cette adaptation en fait des prédateurs d'embuscade redoutables, capables de suivre une proie à quelques mètres seulement sans révéler leur présence.

Leurs mains se terminent par d'immenses griffes conçues pour lacérer la chair. Chacune est imprégnée d'un poison d'une virulence extrême, et les Traqueurs semblent parfaitement conscients de l'avantage que cela leur procure. Face à une proie trop robuste pour être abattue immédiatement, ils ne s'acharnent pas. Une seule entaille suffit. Ils disparaissent ensuite dans les ténèbres et suivent leur victime à distance, attendant que le poison affaiblisse ses muscles, trouble ses sens et ralentisse ses mouvements avant de revenir terminer la chasse.

Leurs pieds sont pourvus des mêmes griffes, leur permettant de s'agripper à la pierre avec une facilité déconcertante. Parois verticales, plafonds, ruines ou escarpements ne constituent pour eux aucun obstacle. Plusieurs survivants affirment avoir surveillé pendant des heures l'unique entrée d'une pièce avant de découvrir trop tard que le Traqueur se trouvait déjà au-dessus d'eux.

C'est peut-être ce qui rend leur présence si inquiétante. Face à un Traqueur, se mettre à couvert ne signifie pas être en sécurité.

Cela signifie seulement lui offrir davantage d'ombres où attendre.

Les Hurleurs

«Le premier hurlement annonce sa venue. Le second signifie qu'il a encore faim.»

Les Hurleurs comptent parmi les prédateurs les plus redoutables des Oubliés. Là où leurs congénères conservent encore quelque chose de vaguement humain dans leur silhouette, les Hurleurs ont depuis longtemps abandonné cette apparence. Leur corps tout entier s'est adapté à la chasse, jusqu'à ne plus laisser subsister qu'une bête façonnée pour poursuivre, tuer et dévorer.

Leurs membres se sont allongés et des membranes de chair se sont développées sous leurs bras, leur permettant de planer à travers les galeries, de franchir les gouffres et de fondre depuis les hauteurs sur une proie isolée. Leurs griffes demeurent libres à l'extrémité de ces membres, prêtes à saisir leur victime au moment même de l'impact.

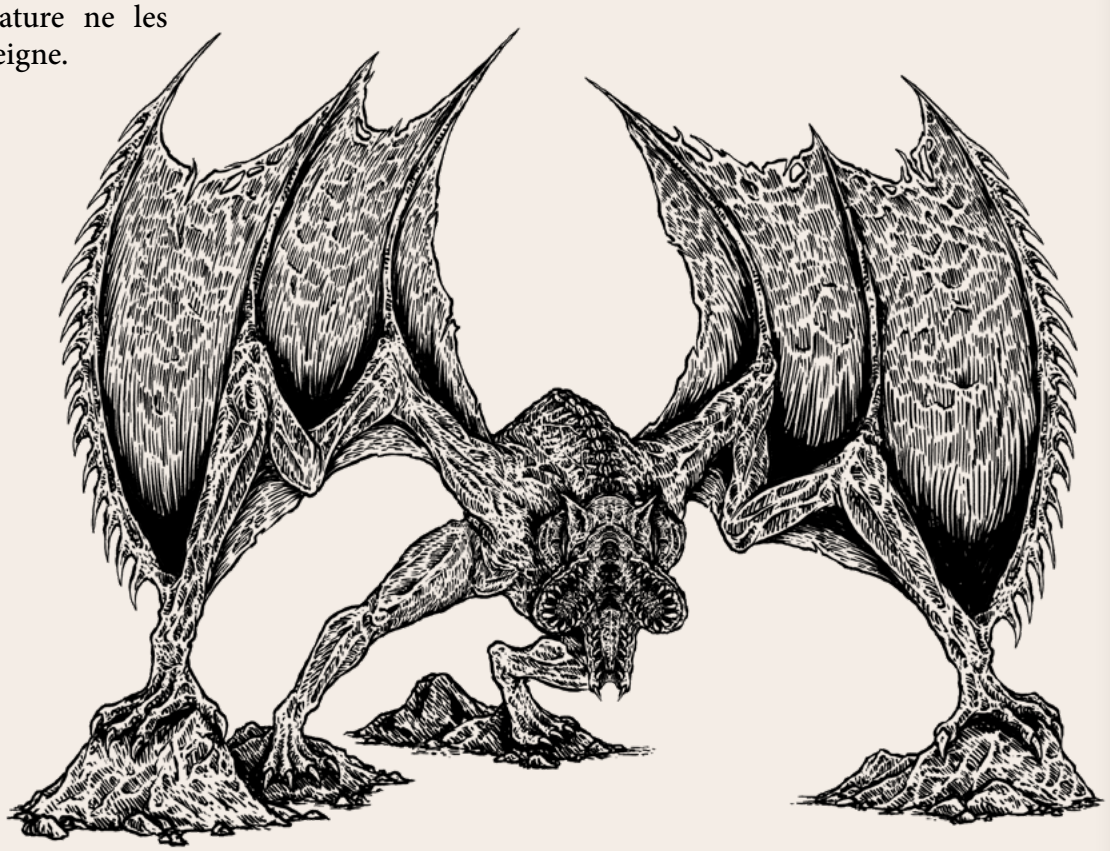
Mais c'est leur cri qui annonce véritablement la chasse. Le crâne d'un Hurleur peut s'ouvrir verticalement en deux, déployant un véritable organe de résonance fait de membranes tendues et de chairs vibrantes. Lorsqu'il charge, cette gueule impossible libère un hurlement si violent qu'il désoriente ceux qui l'entendent, brisant leur concentration quelques instants avant que la créature ne les atteigne.

Et un Hurleur qui tue devient plus dangereux encore. Il abandonne rarement une victime sans s'en repaître, arrachant chair et organes avec une voracité animale. Chaque festin semble nourrir autant son corps que les racines qui le parcourent. Ses muscles se renforcent, ses blessures deviennent plus difficiles à infliger et son instinct prédateur prend progressivement le pas sur toute autre chose.

Les vétérans savent donc qu'il faut abattre un Hurleur rapidement. Lui laisser une première victime, c'est nourrir la créature qui en réclamera une seconde.

Puis une troisième.

Car lorsqu'un Hurleur commence son festin, ce n'est plus lui qui chasse pour la colonie. C'est la colonie qui chasse à travers lui.



Le Florissant

« Nous avons essayé de l'achever pour mettre fin à ses souffrances.
Les fleurs ne nous ont pas laissé faire. »

Les Florissants ne naissent pas. Ils éclosent.

Lorsque les Roses de Vauquelin portées par plusieurs Exhalés atteignent leur pleine maturité, un changement imperceptible semble parcourir leurs hôtes. Ceux-ci abandonnent leur place au sein de la colonie et se rassemblent, guidés par un instinct qu'aucun Oublié ne semble avoir besoin d'apprendre. Commence alors une transformation dont les rares témoins humains peinent à soutenir la vue.

Les racines des fleurs quittent leurs hôtes pour pénétrer les chairs voisines. Elles s'entremêlent, rapprochent les corps et brisent os et articulations pour mieux les réorganiser. Pourtant, aucun des Exhalés ne meurt durant le processus. Les Roses de Vauquelin maintiennent leurs organismes en vie tandis que leurs chairs fusionnent, reliant progressivement leurs systèmes sanguins, leurs organes et leurs membres au sein d'une anatomie commune.

Lorsque la transformation s'achève, les individus existent donc toujours, mais il devient impossible de déterminer où commence l'un et où finit l'autre. Des membres surnuméraires émergent des chairs fusionnées, plusieurs gueules continuent de respirer indépendamment et les immenses fleurs arrivées à pleine éclosion parcourent l'ensemble de cette nouvelle créature.

Le Florissant n'est pas plusieurs corps formant un seul monstre : ce sont plusieurs vies contraintes de partager un seul corps.

Les toxines accumulées durant plusieurs existences circulent désormais dans cet organisme collectif. Certaines excroissances projettent ces sécrétions corrosives avec une violence effroyable, tandis que chacune de ses respirations épaissit encore les miasmes qui l'entourent.

Pour ceux de la surface, le Florissant est une abomination impossible : plusieurs êtres vivants démembrés, fusionnés et maintenus en vie par les fleurs qui les ont envahis.

Pour les Oubliés, pourtant, il n'y a là aucune souffrance ni monstruosité.

Plusieurs enfants du Roi Ocre sont entrés en floraison. Ensemble, ils sont devenus quelque chose de plus grand.

Les Écorchés

«Les fleurs avaient soudé leurs chairs, brisé leurs os et mélangé leurs organes.
Et cette abomination respirait encore»

Parmi les Oubliés, nul n'inspire davantage le malaise que les Écorchés. Ils sont victimes d'un mal rare que leurs semblables semblent instinctivement reconnaître et craindre. Chez eux, la symbiose avec la Rose de Vauquelin s'est déréglée : leur organisme ne supporte plus la plante qui, pourtant, refuse de les laisser mourir.

Leur chair se dégrade continuellement. La peau se déchire, les muscles se détachent des os et des portions entières de leur corps peuvent soudainement céder sans cause apparente. Certains ont été observés continuant d'avancer après la rupture complète d'un membre, voire après que leur torse se soit ouvert ou sectionné sous l'effet de leur propre dégénérescence.

Mais chaque fois que leur corps devrait mourir, les fleurs interviennent.

Leurs racines jaillissent des plaies comme des fils vivants, agrippant les chairs déchirées et ramenant les morceaux les uns contre les autres. Os, muscles et organes sont grossièrement ressoudés jusqu'à rendre le corps fonctionnel de nouveau. La réparation n'est jamais parfaite. Elle n'a pas besoin de l'être. Elle doit seulement permettre à l'hôte de continuer à vivre.

Cette condition a fait des Écorchés les parias des colonies. Incapables de les guérir et craignant peut-être la propagation de leur mal, les Oubliés les repoussent dans des galeries isolées dont les accès sont condamnés. Les tuer semble tout aussi inutile : tant que les fleurs demeurent vivantes, elles s'acharnent à reconstruire leur hôte.

Mais leur véritable malédiction n'est peut-être pas cette immortalité.

Les Écorchés semblent être parmi les seuls Oubliés encore capables de ressentir pleinement la douleur. Chaque déchirure, chaque os brisé et chaque racine traversant leurs chairs est ressenti. Leur existence entière n'est qu'une succession de mutilations et de reconstructions dont ils ne peuvent s'échapper.

Lorsqu'ils sont libérés sur un champ de bataille, il est donc rare qu'ils soient aperçus en premier. On les entend d'abord. Leurs hurlements précèdent leur arrivée, portés depuis les passages oubliés où leurs semblables les ont condamnés à errer. Puis vient le bruit de pas maladroits, de chairs qui se déchirent et de racines qui les recousent.

Les Écorchés ne sortent pas des Veines du Monde. Même les Veines ne veulent plus d'eux.

Les Fées des Os

Les Fées des Os comptent parmi les créatures les plus anciennes des Veines du Monde. Des traces de leur présence ont été découvertes dans des galeries où aucun Oublié ne semblait encore avoir vécu, suggérant qu'elles peuplaient déjà les profondeurs bien avant l'apparition des enfants du Roi Ocre.

Malgré leur nom presque innocent, elles n'ont rien des créatures merveilleuses décrites dans les contes. Petites, ailées et rarement observées seules, elles vivent en essaims pouvant réunir plusieurs centaines d'individus. Elles passent l'essentiel de leur existence autour des Roses de Vauquelin, dont elles transportent le pollen et entretiennent les colonies avec une attention presque instinctive.

Cette relation semble reposer sur un besoin particulier : les fleurs réclament des minéraux que les Fées récoltent dans les os des créatures vivant dans les profondeurs.

Lorsqu'une proie est découverte, l'essaim se rassemble autour d'elle comme un brouillard vivant. Les Fées ne montrent presque aucun intérêt pour sa chair. Elles cherchent seulement un passage. Une plaie, une bouche ouverte ou une morsure pratiquée par leurs congénères suffit pour que les premières s'engouffrent à l'intérieur du corps.

Elles commencent alors à dévorer le squelette.

Certaines victimes restent conscientes pendant une partie du processus, tandis que des dizaines de créatures circulent sous leur peau et rongent leurs os de l'intérieur. Lorsque l'essaim ressort enfin, il ne laisse souvent derrière lui qu'une enveloppe de chair incapable de soutenir son propre poids.

Les fragments récoltés sont ensuite rapportés aux Roses de Vauquelin, enfouis autour de leurs racines et lentement absorbés par la plante. Étrangement, les Fées des Os ne semblent jamais s'attaquer aux Oubliés, qui les tolèrent jusque sur leur propre corps.

Nul ne sait lequel des deux protège réellement l'autre.

Mais là où fleurissent les Roses de Vauquelin, les Fées des Os ne sont jamais très loin.

Les Prédateurs des Veines

Dans les profondeurs des Veines du Monde, presque rien de comestible ne pousse sur la roche nue. Pour trouver de la vie, il faut descendre plus bas encore, jusqu'aux vastes étendues d'eau souterraines qui serpentent sous les colonies. Pourtant, de tout l'écosystème qui devait autrefois peupler ces eaux, une seule espèce semble avoir survécu : ceux que les Oubliés connaissent désormais comme les Prédateurs des Veines.

Leur voracité pourrait expliquer à elle seule ce silence. Tout porte à croire que ces créatures ont progressivement dévoré les autres espèces jusqu'à anéantir presque entièrement leur propre écosystème. Privées de proies, elles se sont alors tournées les unes contre les autres. Le cannibalisme aurait dû provoquer leur extinction. Il n'en fut rien. Leur capacité de reproduction semble surpasser jusqu'à leur appétit, maintenant une population qui se nourrit désormais principalement d'elle-même.

Dans l'eau, les Prédateurs sont d'une rapidité terrifiante. Leur long corps serpentin fend les eaux avec une aisance remarquable. Sur terre, leurs mouvements deviennent plus lourds et maladroits, leur corps devant glisser sur le sol. Mais leurs deux puissants membres antérieurs compensent cette faiblesse : en les contractant brutalement, la créature peut projeter toute sa masse vers l'avant avec une vitesse aussi soudaine qu'inattendue.

Leur chair sombre est parcourue d'une multitude de petits organes bioluminescents. Habituellement ternes, ceux-ci s'illuminent progressivement lorsque le Prédateur s'apprête à attaquer, dessinant sur son corps une constellation annonçant l'assaut. Au-dessus de sa gueule pend un esca dont la lumière semble posséder des propriétés plus inquiétantes encore.

Les victimes exposées à cette lueur décrivent d'abord un engourdissement, puis une perte progressive de sensibilité et de contrôle musculaire. Le Prédateur n'a alors plus qu'à se rapprocher et ouvrir son immense gueule pour engloutir une proie devenue incapable de lui échapper. Curieusement, les Oubliés sont totalement immunisés à cet effet. L'absence d'yeux chez ces derniers laisse supposer que l'influence de l'esca nécessite d'en percevoir directement la lumière.

Les Oubliés ont fini par apprendre à chasser ces monstres, puis, chose plus surprenante encore, à les domestiquer. Certaines colonies les élèvent désormais dans les eaux profondes des Veines, à la fois comme source de nourriture et comme bêtes de guerre.

Il n'est donc plus exceptionnel de voir l'une de ces créatures cauchemardesques s'extirper d'une Mâchoire des Veines, traîner son immense corps sur le champ de bataille, puis se projeter soudainement dans les rangs ennemis.

Dans les profondeurs, elles se dévoraient entre elles. Les Oubliés leur ont simplement offert de nouvelles proies.

Le Crache-Couvain

Le Crache-Couvain est l'une des créatures les plus singulières découvertes dans les Veines du Monde. Quatre longues pattes articulées soutiennent un corps presque entièrement dissimulé sous d'épaisses fibres pâles, tandis que d'immenses appendices noirs, semblables à des lames de chitine, encadrent sa petite gueule. Malgré sa masse, sa démarche est étonnamment stable. Lorsqu'il se prépare à attaquer, ses membres se verrouillent et leurs extrémités s'ancrent profondément dans le sol, permettant à la créature de résister aux violentes contractions nécessaires à l'expulsion de son couvain.

Ce qui ressemble à un épais pelage est en réalité constitué de filaments organiques parcourus de vaisseaux, formant autour de l'abdomen une sorte de cocon vivant. À mesure que les larves arrivent à maturité, cette enveloppe s'écarte et révèle une immense masse ocre dont les replis concentriques ressemblent avec une précision troublante à ceux d'une Rose de Vauquelin en pleine éclosion. Dans les galeries faiblement éclairées, plusieurs spécimens immobiles ont ainsi été confondus avec d'immenses fleurs avant de commencer à se déplacer. Il reste impossible de déterminer si cette ressemblance relève du mimétisme ou révèle un lien biologique plus profond avec les Roses.

Sous cette fausse fleur se développent des dizaines de larves. Lorsque le Crache-Couvain s'ancre au sol, des contractions parcourent son abdomen et propulsent l'une d'elles à plusieurs dizaines de mètres, enveloppée d'une substance visqueuse qui la protège de l'impact et lui permet d'adhérer immédiatement à sa cible. Certaines restent accrochées à leur hôte tandis que d'autres commencent à s'enfoncer dans ses chairs. Plus troublant encore, les Oubliés ne semblent nullement les craindre et ont été observés poursuivant leur avancée avec plusieurs de ces parasites fixés à leur corps.

Le Crache-Couvain est fréquemment observé à proximité des Fées des Os, les deux espèces exploitant différentes parties d'une même dépouille. Lorsque les Fées ont prélevé le squelette, la créature utilise un long organe alimentaire dissimulé sous ses fibres pour aspirer les fluides et absorber les chairs abandonnées. Cette nourriture semble principalement destinée à son couvain : après s'être repu, son abdomen gonfle et la masse ocre se développe à mesure qu'une nouvelle génération de larves arrive à maturité.

Les Oubliés ont manifestement appris à exploiter ce cycle. Des Émaciés ont été observés apportant des cadavres aux Crache-Couvain puis guidant les créatures vers les zones de combat. Il est difficile de parler véritablement de domestication ; ils semblent plutôt avoir appris à nourrir ces organismes, à les déplacer et à orienter leurs instincts dans une direction utile. Les Veines révèlent ainsi une fois encore un écosystème où presque rien n'est gaspillé : les Fées prennent les os, les Crache-Couvain prennent la chair, et ce qui reste des morts devient le couvain.



Lore

Règles spéciales

Tables d'armurerie

Équipement

Élites

Troupes

Variantes de bande

Règles de campagne

Homebrew
Trench Warfare
(Non officiel)

Lore

Règles spéciales

Tables d'armurerie

Équipement

Élites

Troupes

Variantes de bande

Règles de campagne

Les Oubliés

Les Oubliés sont les descendants d'un peuple qui trouva refuge dans les Veines du Monde pour échapper aux ravages de la guerre. Guidés par le Roi Ocre, puis abandonnés sans jamais comprendre qu'ils l'avaient été, ils furent lentement transformés par les fleurs ocre, les poisons des profondeurs et une foi qui ne s'éteignit jamais. Aujourd'hui, ils émergent des entrailles du monde, persuadés que chaque pas à la surface les rapproche un peu plus de leur souverain disparu.

Création de bande

Vous disposez de 700 pour recruter une bande des Oubliés en vue d'une campagne (voir « Recruter votre bande », page 132). Les bandes d'Oubliés se composent des Enfants des Veines et leur Mécène doit obligatoirement être le Roi Ocre.

Règles spéciales

Mâchoires des Veines
Les Oubliés surgissent des profondeurs à travers un réseau de galeries oubliées, de cryptes effondrées et de sépultures béantes. Là où la terre se fend, les Mâchoires des Veines s'ouvrent pour vomir leurs habitants sur le monde des vivants.

Placement des Mâchoires des Veines

Après que les deux joueurs ont entièrement déployé leurs bandes, mais avant le placement des figurines possédant la règle **INFILTRATEUR**, le joueur Oublié place un nombre de Mâchoires des Veines sur le champ de bataille selon la valeur totale en Ducats de la partie :

- 700–1199 Ducats : 2 Mâchoires des Veines.
- 1200–1699 Ducats : 3 Mâchoires des Veines.
- 1700+ Ducats : 4 Mâchoires des Veines.

Chaque Mâchoire des Veines est représentée par un socle de 40 mm.
Les Mâchoires des Veines peuvent être placées n'importe où sur le champ de bataille, à condition d'être :

- à plus de 8" de la zone de déploiement ennemie ;
- hors de la ligne de vue de toute figurine ennemie ;
- à plus de 1" des objectifs.

Toutefois, une Mâchoire des Veines peut toujours être placée dans la zone de déploiement du joueur Oublié, même si elle ne respecte pas la restriction de ligne de vue.

Placement des Mâchoires des Veines

Entre 25 % et 50 % de la valeur totale en Ducats de la bande des Oubliés doit être placée en Réserve Souterraine au lieu d'être déployée normalement.
Cette règle s'applique même si le scénario interdit l'utilisation de figurines possédant la règle **INFILTRATEUR**. Dans ce cas, la bande des Oubliés doit placer entre 10 % et 25 % de sa valeur totale en Ducats en Réserve Souterraine.
Les figurines sur des socles de 50 mm et 60 mm ne peuvent être mises en Réserve Souterraine.

Émergence

Au début de chaque Tour, déterminez le nombre maximum de figurines pouvant émerger d'une Mâchoire des Veines durant ce Tour. Lancez les dés indiqués ci-dessous en fonction de la valeur en Ducats de la partie :

- 700–1199 Ducats : D3 figurines.
- 1200–1699 Ducats : 2D3 figurines.
- 1700+ Ducats : 3D3 figurines.

Au début de l'Activation d'une figurine placée en Réserve Souterraine, celle-ci peut émerger d'une Mâchoire des Veines, tant que le nombre maximum de figurines autorisées à émerger durant ce Tour n'a pas été atteint.
Cette limite est déterminée à nouveau au début de chaque Tour et s'applique à l'ensemble de la bande des Oubliés.

Exemple : lors d'une partie à 900 Ducats, le joueur lance D3 au début de chaque Tour. Si le résultat est 2, un maximum de 2 figurines peut émerger durant ce Tour. Au début du Tour suivant, un nouveau D3 est lancé pour déterminer la nouvelle limite.
Une figurine placée en réserve souterraine peut entrer sur le champ de bataille en effectuant un **MOUVEMENT** ou une **ACTION** de Course depuis une Mâchoire des Veines.
Lorsqu'elle effectue ce **MOUVEMENT** ou cette **ACTION** de Course, la figurine est placée à moins de 1" d'une Mâchoire des Veines et à plus de 1" de toute figurine ennemie, puis résout normalement son déplacement à partir de cette position.
Si la figurine choisit d'effectuer une **ACTION** de Course et échoue à son test **RISQUÉ**, elle demeure bloquée dans les profondeurs et n'est pas placée sur le champ de bataille. Elle pourra tenter d'émerger de nouveau lors d'un Tour ultérieur.

Placement des Mâchoires des Veines

Une figurine ennemie en contact socle à socle avec une Mâchoire des Veines peut effectuer une **ACTION** afin de la détruire.
En cas de réussite, retirez immédiatement cette Mâchoire des Veines du champ de bataille.
En cas d'échec, l'**ACTION** échoue et l'activation de cette figurine prend immédiatement fin.

Aveugles mais pas Sourds

Une figurine Oublié peut déclarer une Charge contre une figurine ennemie qui n'est pas dans sa Ligne de Vue.
Cependant, tant qu'elle se trouve à 4" ou moins d'une figurine ennemie possédant le mot-clé **MUSICIEN**, elle subit -1 DÉ à tous ses jets.
De plus, lorsqu'elle est touchée par une attaque possédant le mot-clé **EXPLOSION**, placez immédiatement 1 **MARQUEUR SANG** supplémentaire à côté d'elle.

Miasmes des Profondeurs

Les Oubliés avancent précédés d'un brouillard épais et toxique. Ce souffle venu des profondeurs ramollit les chairs, engourdit les membres et finit par étouffer ceux qui s'y attardent trop longtemps.

Lore

Règles spéciales

Tables d'armurerie

Équipement

Élites

Troupes

Variantes de bande

Règles de campagne

Zones Empoisonnées

Au début de la bataille, toute la zone de déploiement du joueur Oubliés est considérée comme une Zone Empoisonnée.
À la fin de chaque Tour, cette zone progresse de 8" supplémentaires à partir de la zone de déploiement du joueur Oubliés.
De plus, chaque Mâchoire des Veines génère une Zone Empoisonnée dans un rayon de 6" autour d'elle.
Si plusieurs Zones Empoisonnées se chevauchent, elles ne confèrent aucun effet supplémentaire.
Toute figurine non-Oublié commençant ou finissant son activation ou une **ACTION** de **MOUVEMENT**, Course ou Charge dans une Zone Empoisonnée gagne **1 MARQUEUR POISON.**
Les **MARQUEURS POISON** sont conservés d'un Tour à l'autre jusqu'à ce qu'ils soient retirés.
Une figurine subit les effets suivants selon le nombre de **MARQUEURS POISON** qu'elle possède :

1-3 MARQUEUR POISON : Armures Corrodées

Toutes les armes ciblant cette figurine gagnent la règle **PERFORANT**.

4–5 MARQUEURS POISON : Membres Engourdis

La figurine subit un malus de -1" à sa caractéristique de **MOUVEMENT** et de **-1 DÉ** à ses tests de Course, Charge plongeante et Saut.

6 MARQUEURS POISON : Asphyxie

Toutes les ACTIONS effectuées par cette figurine deviennent **RISQUÉ**.
Une figurine subit tous les effets correspondant à son nombre actuel de **MARQUEURS POISON**. Ces effets sont cumulatifs.

Brouillard Protecteur

Tant qu'une figurine Oublié se trouve entièrement ou partiellement dans une Zone Empoisonnée, elle est considérée comme bénéficiant de la règle COUVERT.

Immunité aux Toxines

Les figurines Oubliés sont immunisées aux effets des Zones Empoisonnées et ne gagnent jamais de **MARQUEURS POISON**. De plus, tant qu'une figurine Oublié se trouve dans une **ZONE EMPOISONNÉE**, elle bénéficie de +1 à ses Jets de Course et est considérée comme équipée d'un matériel d'escalade.

Purger les Toxines

Chaque fois qu'une règle, une compétence ou un équipement permet au porteur de retirer un ou plusieurs **MARQUEURS SANG**, il peut choisir de retirer le même nombre de **MARQUEURS POISON** à la place.

Mots-clés d'équipement

Certaines unités et armes des Oubliés possèdent les mots-clés **EMPOISONNÉ** et **BRISER.** Les règles suivantes s'appliquent chaque fois qu'un équipement possède l'un de ces mots-clés :
EMPOISONNÉ : Après avoir effectué le jet de blessure d'une attaque réalisée avec une arme possédant le mot-clé **EMPOISONNÉ**, placez 1 **MARQUEUR POISON** à côté de la figurine ciblée, même si le jet de blessure n'a produit aucun effet.
BRISER : Lorsqu'un Succès Critique est obtenu lors d'une attaque effectuée avec une arme possédant le mot-clé **BRISER**, le jet de blessure qui suit ignore l'armure de la cible.

Figurines impossibles à promouvoir

Certaines figurines de votre bande ne peuvent pas être promues, que ce soit à cause de leurs limitations inhérentes, de leur nature mécanique, du manque d'accès à un entraînement ou à du matériel nécessaire, etc. Les figurines suivantes ne peuvent jamais être promues au rang d'**Élites** :

Figurines impossibles à promouvoir
Émacié, Hurleur

Potentiel limité
Florissant, Écorché

Lore

Règles spéciales

Tables d'armurerie

Équipement

Élites

Troupes

Variantes de bande

Règles de campagne

Tables d'armurerie

Les bandes des Oubliés peuvent sélectionner l'équipement suivant. L'équipement précédé d'une puce [•] est exclusif aux bandes des Oubliés et ses règles peuvent être consultées dans la section Équipement des Oubliés après l'Armurerie. (Voir Équipement dans le Livre de Règles Numérique de Trench Crusade)

Mutations et Armes Vivantes

Bien que les noms officiels des équipements soient conservés afin de faciliter leur utilisation, les Oubliés ne fabriquent ni armes, ni armures, ni équipements au sens traditionnel du terme.

Les effets représentés par ces équipements sont en réalité le résultat de mutations, d'excroissances osseuses et d'adaptations biologiques développées au fil des générations passées sous terre. Une Épée peut être une masse d'os tranchante ayant recouvert le bras de son porteur. Un Lance-flammes peut prendre la forme d'un jet de bile corrosive. Les armures sont souvent représentées par des plaques osseuses ayant percé la peau, tandis que d'autres équipements correspondent à des organes, glandes ou mutations propres aux Oubliés.

Les règles de l'équipement restent inchangées ; seule leur apparence diffère.

Armes de tir	Restrictions	Coûts
Lance-Flammes	Limite : 2	30
Lance-Flammes lourd	Réservé aux Élites, Limite : 2	55
Arme à chevrotine		10
Arme lourde à chevrotine	Réservé aux Élites, Limite : 2	20

Armes de corps à corps	Restrictions	Coûts
Baïonnette		2
Grand Marteau/Maillet		10
Épée/Hache à deux mains		12
Arme d'hast		7
Épée/Hache		4
Gourdin de tranchée		3
Couteau de tranchée		1
• Griffes Hémotoxiques		11
• Lame Ossuaire	Réservé aux Élites	30

Grenades	Restrictions	Coûts
Grenade Sans Baptême		10

Armes de tir	Restrictions	Coûts
• Excroissances Osseuses		15
• Excroissances Osseuses Renforcées	Réservé aux Élites	30

Matériel	Restrictions	Coûts
Trousse de soins		5
Drapeau	Limite : 1	1

Équipement des Oubliés

Les pièces d'équipement qui suivent sont propres aux Oubliés.
Les règles du reste de l'équipement se trouvent dans la section d'équipement ordinaire des règles (voir page 132).

Griffes Hémotoxiques | 11 |

Les Oubliés lacèrent leurs proies à l'aide de griffes déformées, imprégnées du sang toxique qui coule désormais dans leurs veines. Même une blessure superficielle suffit à contaminer la victime.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	CRITIQUE, EMPOISONNÉ, ENCOMBRANT, BALAYAGE 2

CRITIQUE
Ajoutez **+2 DÉS BLESSURE** au lieu de **+1 DÉ BLESSURE** quand vous obtenez une Succès Critique dans le cadre d'une attaque portée avec une arme avec ce mot-clé.

Lame Ossuaire | 30 |

Les os de certains Oubliés continuent de croître jusqu'à percer leur chair et fusionner en une immense excroissance tranchante. Traînées derrière eux comme le poids de leur propre malédiction, ces lames taillent les vivants en pièces tout en répandant le sang toxique des profondeurs dans leurs blessures.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	+2 DE BLESSURE, BRISER, EMPOISONNÉ, ENCOMBRANT

Grenade Sans Baptême | 10 |

Les Oubliés enveloppent certains de leurs mort-nés dans des linges funéraires imbibés de sang empoisonné. Jetées au milieu de l'ennemi, ces Grenades Sans Baptême éclatent sous l'impact, projetant une pluie de sang toxique dont les miasmes contaminent tout ce qu'ils touchent. Les théologiens débattent encore de la nature exacte de ces fœtus ; les survivants, eux, préfèrent ne jamais y repenser.

Type	Portée	Mots-clés
Grenade	8"	-1 DÉ BLESSURE, ASSAUT, EXPLOSION 3", EMPOISONNÉ, IGNORE ARMURE, IGNORE COUVERT, IGNORE PORTÉE LONGUE

Excroissances Osseuses | 15 |

Des générations passées dans les profondeurs ont altéré la croissance des Oubliés. Chez certains, les os percent la chair et forment des plaques irrégulières protégeant les organes vitaux.

Type	Portée	Mots-clés
Armure	-	Le porteur gagne -1 DÉ BLESSURE aux jets de Blessure effectués contre lui.

Excroissances Osseuses Renforcées | 30 |

Chez certains Oubliés, les excroissances osseuses continuent de croître tout au long de leur existence, formant une véritable cuirasse de plaques calcifiées soudées à leur squelette.

Type	Portée	Mots-clés
Armure	-	Le porteur gagne -2 DÉS BLESSURE aux jets de Blessure effectués contre lui.

« Le Roi Ocre dort sous les fleurs,
Les fleurs veillent sur son sommeil.
Ferme les yeux, retiens tes pleurs,
Le Roi revient quand vient l'éveil.
Respire encore le doux parfum,
Laisse les pétales te guider.
Quand tu ne verras enfin plus rien,
Le Roi pourra te retrouver. »

Comptine enseignée aux jeunes enfants du Roi Ocre, avant leur première descente dans les Veines du Monde

Les Bénédictions du Roi Ocre

Les bénédictions du Roi Ocre ne se manifestent jamais de la même manière. Certains de ses enfants voient leur chair fleurir, d'autres deviennent les gardiens des Veines du Monde, tandis que d'autres encore abandonnent peu à peu leur humanité pour incarner les plus anciens instincts de la chasse.

Les Faveurs sont réparties en quatre Aspects, chacun représentant une facette différente de la volonté du Roi Ocre. Chaque Aspect contient trois Faveurs : une Mineure, une Majeure et une Élites. Une figurine ne peut jamais recevoir plus d'une Faveur Élite.

Au sein d'une bande des Oubliés, chaque Faveur Mineure peut être sélectionnée jusqu'à trois fois, chaque Faveur Majeure jusqu'à deux fois, tandis que chaque Faveur Élites est unique et ne peut être sélectionnée qu'une seule fois.
Les Faveurs Mineures coûtent 10 ducats, les Faveurs Majeures 20 ducats et les Faveurs Élites 30 ducats.

	Faveur Mineure	Faveur Majeure	Faveur Élite Réservé aux Élites
Aspect du Prédateur	**Membres Puissants**	**Rapidité Prédatrice**	**Force Surpuissante**
Aspect des Crocs	**Suceur de Sang**	**Donneur de Sang**	**Absorption Vitale**
Aspect des Veines	**Langue Acérée**	**Furtif**	**Lame du Roi**
Aspect de la Floraison	**Bulbe Venimeux**	**Floraison Horrifique**	**Poison Incurable**

Aspect du Prédateur

Membres Puissants - Faveur Mineure (0/3)

Les muscles et les os du porteur continuent de croître bien après l'âge adulte. Les Oubliés y voient la preuve que le Roi Ocre prépare son enfant à rapporter des proies toujours plus imposantes aux Veines du Monde.

Le porteur gagne **FORT.**

Rapidité Prédatrice - Faveur Majeure (0/2)

À force de traquer les proies des Veines du Monde, les membres du porteur se sont allongés et renforcés. Chaque foulée semble guidée par les instincts les plus anciens du Roi Ocre

Le porteur gagne **+2" MOUVEMENT.**

Force Surpuissante - Faveur Élite (0/1), Réservé aux Élites

Les racines parcourant le corps du porteur irriguent désormais chacun de ses muscles, leur conférant une puissance dépassant largement les limites de la chair humaine.

Le porteur gagne **+2 DÉ BLESSURE** lors de ses attaques de corps à corps.

Aspect des Crocs

Suceur de Sang - Faveur Mineure (0/3)

La bouche du porteur s'est transformée en un véritable organe de prédation, capable d'aspirer le sang encore chaud de ses victimes pour nourrir les bénédictions du Roi Ocre.

ACTION : Retirez 1 **MARQUEUR SANG** d'une figurine ennemie en contact socle à socle et placez un **MARQUEUR BÉNÉDICTION** à côté du porteur.

Donneur de Sang - Faveur Majeure (0/2)

Le sang du porteur est devenu si riche des bénédictions du Roi Ocre qu'il peut nourrir ses semblables aussi sûrement qu'il nourrit les fleurs des profondeurs.

ACTION : Retirez 1 **MARQUEUR SANG** du porteur et placez-le à côté d'une figurine amie en contact socle à socle.

Cette Faveur ne peut jamais être sélectionnée par une figurine possédant Suceur de Sang.

Absorption Vitale - Faveur Élite (0/1), Réservé aux Élites

Chaque vie arrachée nourrit instantanément les racines qui parcourent le corps du porteur, refermant ses blessures au rythme des derniers battements de cœur de sa proie.

Chaque fois que le porteur met une figurine ennemie *Hors de combat* avec une attaque de Mêlée, retirez tous ses **MARQUEURS SANG.**

Aspect des Veines

Langue Acérée - Faveur Mineure (0/3)

La langue du porteur s'est allongée jusqu'à devenir une arme vivante, frappant sa proie avant même que les griffes n'aient atteint leur cible.

Le porteur gagne 1 Attaque supplémentaire avec le profil d'un Gourdin de tranchée. Cette attaque peut toujours être effectuée, quel que soit l'équipement du porteur.

Furtif - Faveur Majeure (0/2)

La peau du porteur absorbe presque toute la lumière, le rendant quasiment indiscernable lorsqu'il demeure immobile dans les ombres des Veines du Monde.

Tant que le porteur bénéficie de COUVERT, il ne peut pas être considéré comme Visible par une figurine située à plus de 12".
Une Mère Dévorante est trop massive et ne peut recevoir cette Bénédiction.

Lame du Roi - Faveur Élites (0/1), Réservé aux Élites

L'un des bras du porteur s'est entièrement changé en une immense lame d'os vivant, symbole de la faveur particulière que lui accorde le Roi Ocre.

Une des armes de corps à corps du porteur gagne **BALAYAGE (2)**.
Si une arme possédait déjà **BALAYAGE**, augmentez sa valeur de 1.

Aspect de la Floraison

Bulbe Venimeux - Faveur Mineure (0/3)

Une glande florale enfouie dans la chair du porteur imprègne chacune de ses morsures et de ses griffures d'un poison issu des profondeurs.

Toutes les armes de corps à corps du porteur gagnent le mot-clé **EMPOISONNÉ.**

Floraison Horrifique - Faveur Majeure (0/2)

Le visage du porteur s'est déformé sous l'effet des bénédictions du Roi Ocre. Les fleurs qui y éclosent encadrent désormais des traits si dérangeants que même les plus courageux hésitent à l'affronter.

Le porteur gagne **PEUR.**

Poison Incurable - Faveur Élites (0/1), Réservé aux Élites

Le poison du porteur ne cesse jamais réellement d'agir. Même les remèdes les plus puissants deviennent inutiles tant que la source de cette corruption demeure proche.

Les figurines ennemies situées à 6" ou moins du porteur ne peuvent retirer aucun Marqueur Poison, quelle qu'en soit la source.



Lore

Règles spéciales

Tables d'armurerie

Équipement

Élites

Troupes

Variantes de bande

Règles de campagne

Homebrew
Trench Warfare
(Non officiel)

Lore
Règles spéciales
Tables d'armurerie
Équipement
Élites
Troupes
Variantes de bande
Règles de campagne

Élites: Les Favorisés

Mère Dévorante - Coût : 90

Une bande des Oubliés doit inclure 1 Mère Dévorante.

Nul ne sait combien de générations sont nécessaires pour donner naissance à une Mère Dévorante. Ces abominations immenses sont le résultat ultime de siècles de faim, de chair démoniaque et de cannibalisme. Pour les Oubliés, elles sont des mères. Pour le reste du monde, elles sont la preuve que certaines créatures auraient dû rester ensevelies.

Mouvement	Tir	Corps à Corps	Armure	Socle
0"/Infanterie	+2 DÉS	+1 DÉS	0	60 mm

Équipement

Une Mère Dévorante est équipée de Grenades Sans Baptême et peut recevoir toute pièce d'équipement supplémentaire des tables d'Armurerie des Oubliés. Une Mère Dévorante peut recevoir jusqu'à trois Bénédictions du Roi Ocre lors de son recrutement.

Capacités

Reine des Profondeurs

La Mère Dévorante à un mouvement de 0", ne peut jamais effectuer d'ACTION de Course ou de Charge et ignore tous les effets qui la déplaceraient volontairement ou non. De plus, lorsque cette figurine obtient un résultat À terre sur la table des blessures, celui-ci est traité comme un résultat Blessure Légère à la place

Étreinte de la Matriarche

Une fois par Tour, après qu'une figurine ennemie a terminé une ACTION de MOUVEMENT, Course, Charge ou une attaque de tir : Si elle est à 6" et en ligne de vue d'une Mâchoire des Veines, la Mère Dévorante peut immédiatement effectuer une attaque de corps à corps contre elle comme si elle était en contact socle à socle avec elle. Ces attaques sont faites avec le profil d'un Grand Marteau/Maillet.

Portée Écholocative

Une fois par Tour, après qu'une figurine ennemie a terminé une **ACTION** de **MOUVEMENT**, Course, Charge ou une attaque de tir en ligne de vue de la Mère Dévorante, celle-ci peut effectuer une attaque de tir avec ses Grenades Sans Baptême, avec une portée de 36". La règle **IGNORE PORTÉE LONGUE** des Grenades Sans Baptême est remplacée par **DÉVIATION** pour cette attaque.

Réseau Organique

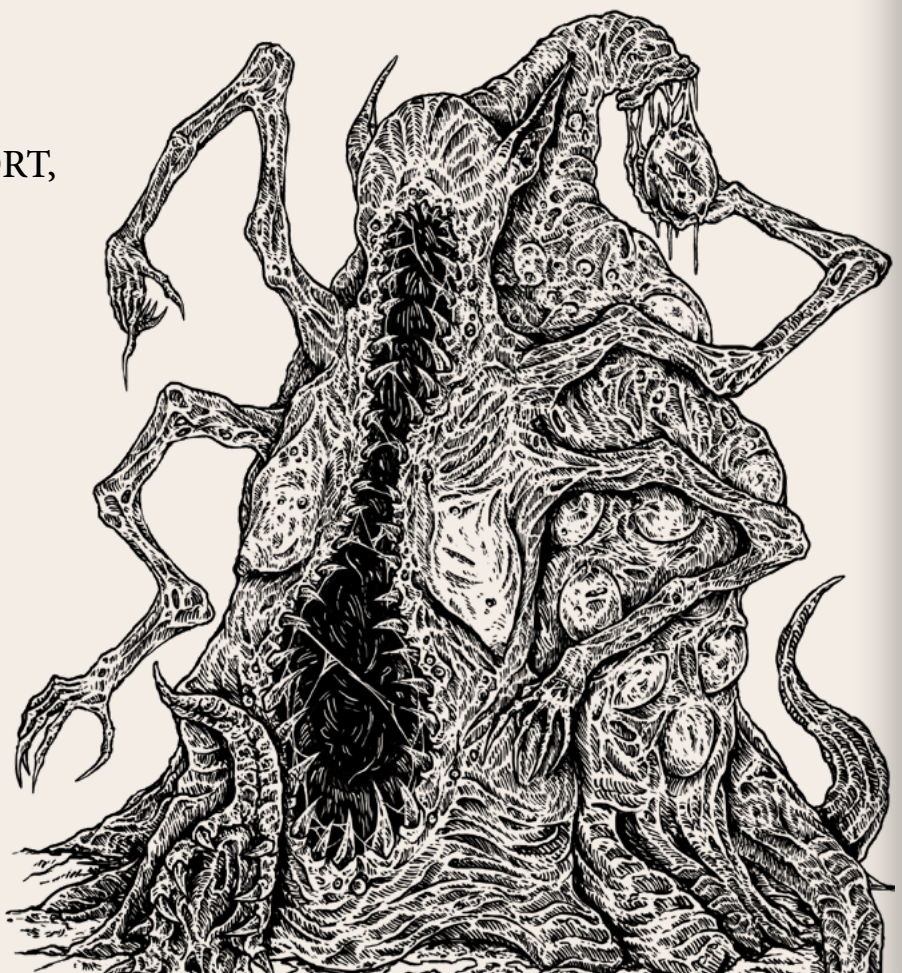
Au début de son activation, si la Mère Dévorante n'est pas Engagée, elle peut placer une nouvelle Mâchoire des Veines sur le champ de bataille. Cette Mâchoire doit être placée

- entièrement à l'intérieur d'une Zone Empoisonnée créée par la règle Miasmes des Profondeurs ;
- à plus de 1" de toute figurine ennemie et des objectifs ;
- à plus de 6" de toute autre Mâchoire des Veines ;

Dévoration Maternelle

Au début de son activation, si une figurine Oublié amie non Engagée est en contact socle à socle avec la Mère Dévorante, elle peut être immédiatement retirée du jeu, retirez ensuite jusqu'à **D3 MARQUEURS SANG** de la Mère Dévorante. Cette règle s'applique aussi chaque fois qu'une figurine ennemie est mise *Hors de combat* à moins de ^9" de la Mère Dévorante

Mots-clés
OUBLIÉ, Élites, CHEF, PEUR, FORT, ROBUSTE



Lore
Règles spéciales
Tables d'armurerie
Équipement
Élites
Troupes
Variantes de bande
Règles de campagne
Homebrew Trench Warfare (Non officiel)

Exhalés 0-2 - Coût : 60

Les Exhalés sont ceux dont le corps s'est abandonné aux miasmes des profondeurs. Leur colonne s'est tordue, rejetant leur tête en arrière tandis qu'un souffle empoisonné s'en échappe perpétuellement. Sur leur poitrine s'épanouit une immense fleur ocre, nourrie par les toxines qui saturent leur chair. Là où marchent les Exhalés, le poison n'est plus répandu : il respire avec eux.

Mouvement	Tir	Corps à Corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	-	+2 DÉS	0	40 mm

Équipement

Un Exhalé peut recevoir toute pièce d'équipement équipement des tables d'armurerie des Oubliés.

Un Exhalé peut recevoir jusqu'à trois Bénédictions du Roi Ocre lors de son recrutement.

Capacités

Souffle Miasmique

Les Exhalés exhalent en permanence des miasmes toxiques accumulés au fil des générations. Chaque Exhalé génère une Zone Empoisonnée dans un rayon de 3" autour de lui. Si plusieurs Zones Empoisonnées se chevauchent, elles ne confèrent aucun effet supplémentaire.

Sang Corrompu

Chaque fois qu'un ennemi inflige un ou plusieurs **MARQUEURS SANG** à un Exhalé à l'aide d'une attaque de corps à corps, placez un nombre équivalent de **MARQUEURS POISON** à côté de la figurine attaquante.



Mots-clés

OUBLIÉ, Élites, PEUR, FORT, ROBUSTE

Rôdeur des Veines 0-2 - Coût : 85

Les Rôdeurs des Veines parcourent les galeries souterraines avec une rapidité terrifiante. Guidés par le moindre écho, ils surgissent des Mâchoires des Veines pour fondre sur ceux qui osent troubler le silence des profondeurs. Les rares survivants jurent qu'au moment où ils réalisent leur présence, il est déjà trop tard.

Mouvement	Tir	Corps à Corps	Armure	Socle
8"/Infanterie	-	+2 DÉS	0	30 x 60 mm

Équipement

Un Rôdeur des Veines est équipé d'une Lame Ossuaire et peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie des Oubliés.

Un Rôdeur des Veines peut recevoir jusqu'à trois Bénédictions du Roi Ocre lors de son recrutement.

Capacités

Chasseur des Galeries

Lorsque le Rôdeur des Veines effectue une ACTION de MOUVEMENT, Course, Retraite ou Charge, il peut entrer en contact avec une Mâchoire des Veines pour être retiré du champ de bataille, puis replacé entièrement à moins de 1" d'une autre Mâchoire des Veines, à plus de 1" des figurines ennemies. Il poursuit ensuite son déplacement normalement. Cette règle peut être utilisée plusieurs fois au cours de la même ACTION.

Si cette règle est utilisée lors d'une Charge, le Rôdeur des Veines doit être replacé plus près de sa cible qu'il ne l'était avant d'être retiré du champ de bataille.

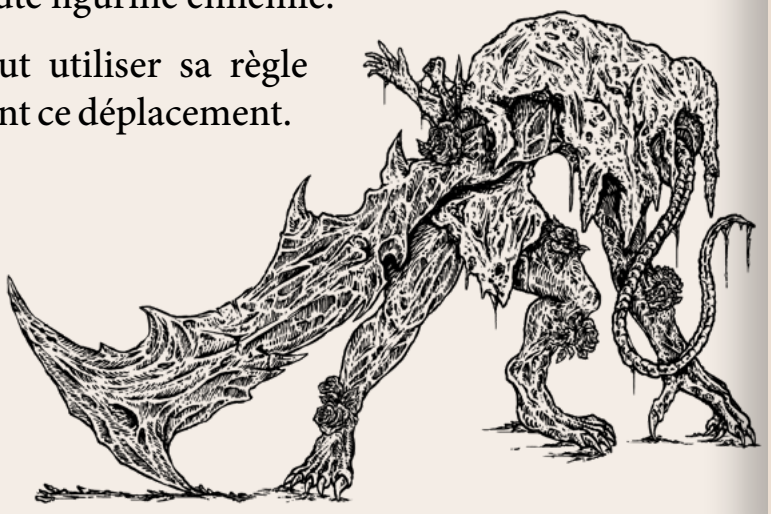
Prédateur des Profondeurs

Après avoir résolu ses attaques lors d'une ACTION de Charge, si le Rôdeur des Profondeurs n'est plus à moins de 1" d'une figurine ennemie, il peut immédiatement effectuer un MOUVEMENT. Ce déplacement doit se terminer à plus de 1" de toute figurine ennemie.

Le Rôdeur des Veines peut utiliser sa règle Chasseur des Galeries durant ce déplacement.

Mots-clés

OUBLIÉ,Élites, PEUR, FORT



Lore
Règles spéciales
Tables d'armurerie
Équipement
Élites
Troupes
Variantes de bande
Règles de campagne

Troupes: Les Fanés

Émacié - Coût : 30

Les Émaciés constituent l'écrasante majorité des colonies des Oubliés. Trop jeunes ou trop consumés par leur instinct pour maîtriser leur faim, ils se ruent sur la moindre proie dans un déchaînement de griffes et de crocs. Là où les autres Oubliés chassent avec patience, les Émaciés ne connaissent que l'urgence de dévorer.

Mouvement	Tir	Corps à Corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉS	+0 DÉS	0	25 mm

Équipement

Un Émacié peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie des Oubliés.

Un Émacié peut recevoir une Bénédiction du Roi Ocre lors de son recrutement.

Capacités

Faim Inextinguible

Une fois que toutes les figurines placées en Réserve Souterraine ont émergé ou ont été retirées comme pertes, les Émaciés détruits peuvent revenir sur le champ de bataille.

Chaque fois qu'un Émacié est retiré comme perte, placez-le de côté. Lorsqu'une figurine pourrait émerger grâce à la règle Émergence, vous pouvez choisir de faire revenir l'un de ces Émaciés détruits à la place. Les Émaciés ainsi ramenés en jeu ne bénéficient d'aucun équipement acheté avant la bataille et sont considérées comme une nouvelle figurine pour toutes les règles qui pourraient les affecter ou le comptage des points du scénario. Chaque Mâchoire des Veines ne peut permettre le retour que d'un seul Émacié par Tour.

Les Émaciés ramenés en jeu suivent toutes les restrictions de la règle Émergence et comptent dans le nombre maximum de figurines pouvant émerger durant le Tour.

Désespoir Affamé

Les Émaciés peuvent effectuer des ACTIONS d'ATTAQUE même s'ils ne sont équipés d'aucune arme. Ces attaques sont résolues avec un malus de -1 DÉ.

Mots-clés

OUBLIÉ

Traqueurs - Coût : 50

Tous les Oubliés chassent. Les Traqueurs, eux, attendent. Leurs corps maigres et souples se déplacent avec une aisance troublante à travers les galeries, les ruines et les parois rocheuses. Ils surgissent des ombres sans un bruit, frappent, puis disparaissent avant que leurs proies ne réalisent qu'elles étaient observées depuis le début. Même les autres Oubliés peinent parfois à suivre leurs déplacements, tant ils semblent appartenir davantage aux ténèbres qu'au monde matériel.

Mouvement	Tir	Corps à Corps	Armure	Socle
8"/Infanterie	+1 DÉS	+1 DÉS	0	32 mm

Équipement

Un Traqueur est équipé de Griffes Hémotoxiques et peut recevoir toute pièce d'équipement supplémentaire des tables d'armurerie des Oubliés.

Un Traqueur peut recevoir jusqu'à deux Bénédictions du Roi Ocre lors de son recrutement.

Capacités

Grimpeurs
Cette figurine ignore les effets des Terrains Difficiles et peut traverser les éléments de terrain d'une hauteur de 3" ou moins lors de ses déplacements. Elle ne peut toutefois pas terminer son déplacement dans un espace qu'elle ne pourrait normalement pas occuper.

Nés dans les ombres
Lorsque cette figurine bénéficie de **COUVERT**, les attaques de tir qui la ciblent subissent un malus de **-2 DÉS** au lieu du malus habituel de **-1 DÉ**.

Mots-clés

OUBLIÉ

« Nous ne doutons pas de Lui.
Nous doutons seulement de n'avoir pas encore assez prié. »

Inscription gravée sur un mur du Mausolée

Lore
Règles spéciales
Tables d'armurerie
Équipement
Élites
Troupes
Variantes de bande
Règles de campagne

Hurleurs 0-2 - Coût : 105

Les Hurleurs comptent parmi les prédateurs les plus redoutables des Oubliés. Portés par leurs ailes membraneuses, ils fondent sur leurs proies en poussant des cris capables de briser leur courage avant même que leurs griffes ne les atteignent. Mais tuer ne suffit jamais : sitôt leur victime abattue, ils se repaissent de sa chair encore chaude, nourrissant un organisme qui semble devenir plus puissant à chaque festin. Plus un Hurleur dévore, plus il devient rapide, violent et difficile à abattre. Pour ceux qui les affrontent, chaque mort ne fait qu'en engendrer une autre.

Mouvement	Tir	Corps à Corps	Armure	Socle
8"/Infanterie	-	+1 DÉS	0	50 mm

Équipement

Un Hurleur est équipé d'une Lame Carpienne et d'un Râtelier Carnassier. Il peut recevoir toute pièce d'équipement de la table **ARMURES** des tables d'armurerie des Oubliés.

Un Hurleur peut recevoir une Bénédiction du Roi Ocre lors de son recrutement.

Capacités

Hurlement Déchirant

Lorsqu'une figurine déclare une attaque de corps à corps contre un Hurleur durant le Tour où celui-ci a effectué une **CHARGE**, cette attaque subit un malus de **-1 DÉ**.

Festin

Chaque fois qu'un Hurleur met une figurine ennemie *Hors de combat*, placez 1 Marqueur Festin à côté de lui. Les effets des Marqueurs Festin sont cumulatifs.

1 Marqueur Festin: Le Hurleur gagne +1 DÉ BLESSURE lors de ses attaques.

2 Marqueurs Festin: Le Hurleur gagne RÉGÉNÉRATION (1).

3 Marqueurs Festin: Le Hurleur gagne la règle ROBUSTE.

Mots-clés

OUBLIÉ, VOL, PEUR

Lame Carpienne

Prolongement osseux du bras du Hurleur, cette immense lame dentelée soutient également la membrane de ses ailes. Lorsqu'il fond sur une proie, la vitesse de sa charge transforme ses dents en une véritable scie capable de déchiqueter chair et armure.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	EMPOISONNÉ, ENCOMBRANT, PRÉDATEUR

Prédateur
Lorsqu'un Hurleur effectue une Charge, sa Lame Carpienne gagne BALAYAGE (2) jusqu'à la fin de cette activation.

Râtelier Carnassier

La gueule du Hurleur abrite un nombre démesuré de dents, disposées en rangées jusque dans les profondeurs de sa gorge. Une fois refermé sur sa proie, ce râtelier ne cherche pas à mâcher : il arrache, déchire et engloutit tout ce qu'il parvient à retenir.

Type	Portée	Mots-clés
Spécial	CàC	IGNORE ARMURE, +1 DÉ BLESSURE, RISQUÉ



Lore
Règles spéciales
Tables d'armurerie
Équipement
Élites
Troupes
Variantes de bande
Règles de campagne

Écorchés 0-3 - Coût : 60

Parmi les Oubliés, nul n'inspire davantage le malaise que les Écorchés. Leurs chairs mises à nu semblent incapables de cicatriser, exposant muscles, tendons et nerfs à l'air vicié des profondeurs. Rejetés jusque par leurs semblables, ils errent à la périphérie des colonies, attirés malgré eux par la douleur et la violence. Plus on cherche à les abattre, plus ils se rapprochent.

Mouvement	Tir	Corps à Corps	Armure	Socle
4"/Infanterie	+0 DÉS	+0 DÉS	0	32 mm

Équipement

Un Écorché peut recevoir toute pièce d'équipement des tables d'armurerie des Oubliés.

Un Écorché peut recevoir une Bénédiction du Roi Ocre lors de son recrutement

Capacités

Encore Vivant

La première fois qu'un Écorché devrait être retiré comme perte à la suite d'un jet de blessure, lancez un D6. Sur un résultat de 4+, il n'est pas retiré comme perte et reste en jeu avec le nombre de **MARQUEURS SANG** qu'il avait sur lui

Éternel Supplice

À la fin de chacune de ses **ACTIONS de MOUVEMENT**, ou chaque fois qu'une capacité amie ou ennemie provoque son déplacement, placez **1 MARQUEUR SANG** à côté de l'Écorché, jusqu'à un maximum de 6.

Pour chaque **MARQUEUR SANG** qu'il possède, l'Écorché gagne **+1 DÉ** à ses attaques de corps à corps et **+1" MOUVEMENT.**

Paria

Même parmi les Oubliés, les Écorchés sont considérés avec dégoût et méfiance. Rejetés à la périphérie des colonies, ils ne sont jamais autorisés à emprunter les galeries sacrées de leur peuple.

Les Écorchés ne peuvent jamais être placés en Réserve Souterraine, ni être déployés ou replacés grâce aux règles Émergence ou Mâchoires des Veines

Mots-clés

OUBLIÉ, INFILTRATION, PEUR, RÉGÉNÉRATION 1

Florissant 0-1 - Coût : 135

Les Florissants naissent lorsque les fleurs de plusieurs Exhalés atteignent leur pleine maturité. Guidés par un instinct qu'aucun Oublié ne semble avoir besoin d'apprendre, ils se rassemblent et leurs racines s'entremêlent, tirant chairs, os et organes les uns contre les autres jusqu'à ne former qu'un seul organisme. De cette union émerge une masse colossale de corps fusionnés et de fleurs arrivées à pleine éclosion, dont les innombrables gueules exhalent les toxines accumulées durant plusieurs vies. Pour les Oubliés, cette aberration n'est pourtant pas une monstruosité : elle est une floraison parfaite, l'instant où plusieurs enfants du Roi Ocre cessent d'exister séparément pour ne devenir qu'une seule de ses bénédictions.

Mouvement	Tir	Corps à Corps	Armure	Socle
4"/Infanterie	-	+1 DÉS	0	50 mm

Équipement

Un Florissant est équipé d'un Souffle Caustique, d'Excroissances Ossifiées Renforcées et de trois Gueules Béantes.

Un Florissant peut recevoir jusqu'à deux Bénédictions du Roi Ocre lors de son recrutement.

Capacités

Gueules Béantes

Les Gueules Béantes comptent comme trois Gourdins de tranchée et possèdent le mot-clé **EMPOISONNÉ**.

Souffle Caustique

Les innombrables bouches du Florissant vomissent un mélange d'acide, de bile et de miasmes accumulés au fil des siècles, dissolvant chairs et équipements sous un déluge toxique.

Un Souffle Caustique est traité comme un Lance-Flammes lourd et remplace le mot-clé **FEU** par le mot-clé **EMPOISONNÉ**.

De plus, chaque Florissant génère une Zone Empoisonnée dans un rayon de 3" autour de lui

Souffle des Profondeurs

À la fin de chaque Tour, augmentez de 3" la progression des Miasmes des Profondeurs tant qu'au moins un Florissant est en jeu.

Sang Corrompu

Chaque fois qu'un ennemi inflige un ou plusieurs **MARQUEURS SANG** à un Florissant à l'aide d'une attaque de corps à corps, placez un nombre équivalent de **MARQUEURS POISON** à côté de la figurine attaquante.

Mots-clés

OUBLIÉ, PEUR, FORT, ROBUSTE

Variantes de bande

La Curée Éternelle

Certaines colonies sombrent entièrement dans l'instinct prédateur. Les Hurleurs y règnent en maîtres, guidant les Émaciés vers chaque nouvelle proie. Les Miasmes n'y sont plus une arme, mais le parfum annonçant le prochain festin.

Règles spéciales

Festin Commun
Chaque fois qu'un Hurleur met une figurine *Hors de combat*, tous les Hurleurs à 6" gagnent eux aussi un marqueur Festin. Aucun Hurleur ne peut gagner plus d'un marqueur Festin par tour grâce à cette règle.

Curée
Les Hurleurs commencent la partie avec 1 Marqueur Festin.

Instinct Prédateur
Les Hurleurs de cette bande des Oubliés peuvent gagner jusqu'à 4 Marqueurs Festin. Au lieu de ne plus bénéficier d'aucun effet supplémentaire, un Hurleur possédant 4 Marqueurs Festin gagne le mot-clé **MORTEL** sur toutes ses armes.

Odeur du Sang
Au début de chaque Tour, vous devez désigner une figurine ennemie. Les Hurleurs gagnent +1" **MOUVEMENT** (jusqu'à un maximum de 12" de mouvement) pour chaque **MARQUEUR SANG** possédé par cette figurine. Lors de toute **ACTION** de **MOUVEMENT**, Course ou Charge, ils doivent terminer leur déplacement aussi près que possible de la figurine désignée

Esprits Bestiaux
Si un Hurleur commence son Activation avec une figurine ennemie visible à 12" ou moins, sa première **ACTION** doit être une Charge, une Course ou un **MOUVEMENT** le rapprochant autant que possible de la figurine ennemie visible la plus proche.

Trop sauvage pour les enfants du Roi Ocre
Les Hurleurs ne peuvent pas être mis en Réserve Souterraine dans cette bande des Oubliés.

Une bande des Oubliés de la Curée Éternelle ne peut recruter ni Exhalés ni Florissants.

La limite de 0-2 Hurleurs passe à 0-4 Hurleurs.

Les Hurleurs gagnent le niveau de promotion Potentiel Limité au lieu d'Impossible à promouvoir.

Les Échos des Profondeurs

Certaines colonies ne cherchent pas à submerger leurs proies, mais à les égarer. Pendant des années, elles étendent patiemment leur réseau de galeries, observant la surface sans jamais se montrer. Guidés par le moindre bruit, leurs Rôdeurs des Veines surgissent des Mâchoires des Veines avant de disparaître aussitôt, ne laissant derrière eux que le silence… et la certitude inquiétante de n'avoir jamais été réellement seul.

Règles spéciales

Les Miasmes ne Voyagent Pas

La règle Miasmes des Profondeurs est modifiée. Les Zones Empoisonnées ne progressent plus à la fin des Tours.

Les seules Zones Empoisonnées sont celles générées par la zone de déploiement des Oubliés, les Mâchoires des Veines et les autres règles de cette bande des Oubliés.

Réseau Tentaculaire

Les Mâchoires des Veines ne sont plus placées avant le début de la bataille. À la place, la Mère Dévorante peut créer jusqu'à deux Mâchoires des Veines au début de chacune de ses activations.

Ces Mâchoires peuvent être placées n'importe où sur le champ de bataille, à l'exception de la zone de déploiement ennemie. Elles doivent être placées à plus de 1" de toute figurine et à plus de 4" d'une autre Mâchoire des Veines.

Galeries Étendues

Les Mâchoires des Veines génèrent une Zone Empoisonnée dans un rayon de 9" au lieu de 6".

Galeries Consolidées

Lorsqu'une figurine ennemie tente d'effectuer l'ACTION RISQUÉ Effondrement des Mâchoires des Veines, elle effectue son jet de résolution risqué avec -1 DÉ.

Une bande des Oubliés des Échos des Profondeurs ne peut recruter ni Émaciés, ni Hurleurs, ni Écorchés.

La limite de 0-1 Rôdeur des Veines devient 0-2 Rôdeurs des Veines.

La Bataille du Mausolée de Saint-Cassien

Les plus anciens chants enseignent que les Veines du Monde respirent depuis bien avant la naissance du premier enfant du Roi Ocre et qu'elles continueront longtemps après le retour de leur souverain. Le pollen irritait la peau, brûlait les poumons et empoisonnait lentement la chair, mais nul n'y voyait un danger. C'était la bénédiction du Roi, celle qui avait transformé leurs ancêtres et leur avait permis de survivre là où les hommes seraient morts en quelques jours. Chaque respiration rappelait aux Enfants qu'ils vivaient encore grâce à Lui.

Nul ne comprit immédiatement ce qui troublait leur sanctuaire. Les Grandes Fleurs refermèrent lentement leurs pétales, interrompant la lente dispersion de leur pollen. Les chants des Mères cessèrent les uns après les autres, laissant derrière eux un silence que même les plus anciens n'avaient jamais connu. Puis vinrent les coups. Immenses. Réguliers. Chaque impact traversait les Veines du Monde comme une douleur nouvelle, faisant tomber des éclats de roche sur les jardins sacrés. Les enfants cessèrent leurs jeux. Les Traqueurs quittèrent les galeries extérieures pour rejoindre les sanctuaires. Tous attendaient. Les portes oubliées du monde d'en haut, condamnées depuis des générations si anciennes qu'elles n'étaient plus qu'un souvenir dans les chants, étaient de nouveau frappées.

Lorsque la pierre céda enfin, ce ne fut pas la lumière qui pénétra les profondeurs, car aucun des enfants du Roi Ocre n'avait jamais connu le regard du soleil. Ce fut sa chaleur. Une chaleur douce, étrangère aux souffles brûlants des entrailles de la montagne, qui glissa lentement dans les galeries et caressa des peaux nues qui n'avaient jamais senti autre chose que le vent des Veines. Aucun mot n'existait pour décrire cette sensation. Les plus jeunes s'immobilisèrent. Les plus anciennes Mères inclinèrent lentement leurs immenses corps et laissèrent échapper un chant grave que les enfants ne leur avaient encore jamais entendu. Elles reconnaissaient cette présence. Non parce qu'elles l'avaient connue, mais parce que leurs propres Mères leur avaient appris qu'un jour viendrait où la chaleur du monde d'en haut reviendrait chercher le Roi Ocre jusque dans son royaume.

Puis une autre odeur descendit à son tour dans les profondeurs. Le fer. L'huile. La poudre. L'encens. Une odeur âpre, étrangère aux Veines du Monde, qui recouvrit peu à peu le parfum des Grandes Fleurs. Les vibrations changèrent également. Elles n'étaient plus celles des Traqueurs, rapides et silencieuses, mais des pas lourds d'êtres immenses dont chaque mouvement faisait trembler la montagne. Les chants parlaient d'eux. Les Géants de Fer. Les profanateurs qui, jadis, avaient forcé le Roi Ocre à disparaître dans les profondeurs afin de préserver son peuple. Ils revenaient.

Les Mères n'eurent besoin de donner aucun ordre. Les Veines parlaient pour elles. Les jardins furent aussitôt évacués, les plus jeunes conduits vers les chambres les plus profondes et les Mâchoires s'éveillèrent les unes après les autres dans un lent grondement de pierre vivante. Les Traqueurs ne cherchaient pas à repousser les Géants. Ils savaient que cela était impossible. Leur tâche consistait seulement à les ralentir, les détourner des sanctuaires où reposaient encore les promesses du Roi Ocre et les conduire là où les Veines décideraient de leur sort.

Les premiers affrontements furent terribles. Les Géants avançaient sans hésiter, enveloppés d'acier et de prières incompréhensibles. Chacun de leurs coups pulvérisait plusieurs enfants des Veines, dispersant leur chair parmi les racines des Grandes Fleurs. Pourtant, aucun chant ne parle de désespoir ce jour-là. Ceux qui retournaient à la pierre nourrissaient les Veines qui les avaient vus naître. Mourir pour préserver les sanctuaires n'était pas une tragédie. C'était simplement le dernier service qu'un enfant pouvait rendre au Roi Ocre.

Les Mâchoires accomplirent leur œuvre avec la patience des profondeurs. Elles ne s'ouvraient jamais devant les Géants, mais toujours derrière ceux qui les accompagnaient. L'une d'elles sentit approcher un être plus petit que les autres. Il avançait lentement, attiré par les battements de la pierre, ignorant qu'il venait d'entrer dans le domaine d'une Mère Dévorante. Lorsque le tentacule surgit, nul cri ne résonna dans les Veines. L'enfant du monde d'en haut disparut avant même que les Géants ne puissent tourner leurs lourdes armures. Les chants racontent que la Mère accueillit cette offrande avec gratitude, car même la chair des profanateurs pouvait nourrir les enfants du Roi.

Mais le plus grand des Géants refusait de céder. Autour de lui, les Traqueurs apparaissaient puis disparaissaient sans relâche, frappant les jointures de son armure avant de se fondre de nouveau dans les galeries. Les plus jeunes ne comprenaient pas pourquoi tant de frères donnaient leur vie contre un seul adversaire. Les Mères, elles, savaient que nul colosse ne résiste éternellement à la patience des Veines. Le pollen des Grandes Fleurs emplissait déjà les galeries ouvertes. Les respirations devenaient plus lourdes. Les pas des Géants ralentissaient imperceptiblement. Même leur colère semblait moins vive. Les Veines combattaient avec eux.

Puis le plus grand des Géants s'arrêta.

Sa voix traversa la montagne entière.

Les Traqueurs interrompirent aussitôt leur course. Les Géants ne poursuivaient plus les enfants des Veines. Ils se rassemblaient désormais autour des plus faibles, dressant devant eux une muraille de fer que même les Mères ne pourraient ouvrir sans perdre davantage d'enfants. Les premières attaques vinrent s'y briser comme les vagues contre la roche. Les Mères comprirent alors que les profanateurs avaient renoncé à poursuivre leur descente. Les sanctuaires étaient préservés. Les Mâchoires se refermèrent. Les Traqueurs regagnèrent les ténèbres. Les Géants continuèrent leur marche, lents et prudents, sans jamais cesser de faire face aux profondeurs, tandis que les Veines retrouvaient peu à peu leur souffle.

Les plus anciens chants célèbrent encore cette journée comme une grande victoire. Les Veines avaient été nourries par le sacrifice de centaines de leurs enfants, mais les sanctuaires demeuraient inviolés, les Grandes Fleurs continuaient de répandre leur pollen sacré et les Géants de Fer avaient enfin découvert que le royaume du Roi Ocre n'était pas une tombe oubliée, mais un peuple vivant. Les profanateurs repartirent persuadés d'avoir remporté la bataille. Les Mères, elles, savaient que plus d'une centaine de leurs enfants avaient été rendus aux Veines pour chaque Géant de Fer tombé, mais nul sacrifice n'était trop grand si les profanateurs pouvaient saigner. Les sanctuaires étaient saufs. Le prix de cette victoire était dérisoire.

La bataille était remportée. La guerre, elle, ne faisait que commencer.

Règles de campagne

Comme indiqué à la page 254 du Livre de Règles de Trench Crusade, suivez normalement les différentes étapes de la phase de campagne. Cette section présente les règles spécifiques aux bandes des Oubliés. Vous y trouverez les règles de leur Mécène, le Roi Ocre, ainsi que le tableau des Objets de Gloire utilisé lors des campagnes.
Sauf indication contraire, toutes les autres règles de campagne sont utilisées normalement.

Mécène

Le Roi Ocre

Les Oubliés vénèrent le Roi Ocre depuis des siècles, convaincus qu'il les guide encore dans les profondeurs. Si nul ne sait aujourd'hui si leurs prières atteignent réellement leur destinataire, leur foi demeure si absolue qu'elle semble parfois altérer la réalité elle-même. Les bénédictions accordées à leurs champions ne sont peut-être pas les faveurs du Roi Ocre… mais la manifestation d'une croyance devenue suffisamment puissante pour façonner le monde.

Avoir le Roi Ocre comme Mécène vous donne accès aux compétences qui suivent :

Poison Virulent
Chaque fois que le porteur place un **MARQUEUR POISON** sur une figurine ennemie à l'aide d'une arme ou d'une compétence, placez **1 MARQUEUR POISON** supplémentaire sur cette figurine.

Voile des Miasmes
Tant que le porteur se trouve dans une Zone Empoisonnée, il ne peut pas être considéré comme Visible par des figurines ennemies situées à plus de 12" de lui.

Instinct Meurtrier
Lorsqu'un Succès Critique est obtenu pour une attaque effectuée avec une arme de corps à corps du porteur, résolvez le jet de blessure comme si cette arme possédait le mot-clé **MORTEL**.

Maître des Galeries
Le porteur réussit automatiquement tous ses Jets de Succès Risqué effectués lors d'une **ACTION** de Course lorsqu'il l'utilise pour sortir d'une Mâchoire des Veines avec la règle Émergence des Mâchoires des Veines.

Ascension Impie
Le porteur gagne le mot-clé **VOL** et augmente sa caractéristique de **MOUVEMENT de +2"**. La Mère Dévorante ne peut jamais recevoir cette compétence.

Prédateur Opportuniste
Une fois par activation, lorsqu'une attaque de corps à corps effectuée par le porteur cible une figurine ennemie ayant déjà été activée lors de ce Tour, cette attaque ignore la règle **ARMURE** de la cible.

Objets de Gloire

Les Objets de Gloire sont des objets particulièrement rares, précieux ou légendaires.

À bien des égards, ils sont similaires aux équipements pouvant être achetés avec des figurants dans les tables d'Armurerie d'une faction. Toutefois, contrairement aux équipements classiques, les Objets de Gloire ne peuvent être obtenus qu'au cours d'une campagne, et uniquement lorsqu'une bande des Oubliés découvre une source lui permettant d'obtenir gratuitement un Objet de Gloire ou d'en acquérir un durant l'étape de l'Intendance.

Par exemple, certaines découvertes obtenues lors de l'Exploration permettent à une bande des Oubliés d'acheter des Objets de Gloire d'une valeur limitée en .

Tables d'Objets de Gloire

Les Objets de Gloire disponibles pour une bande des Oubliés sont présentés dans le Tableau des Objets de Gloire de sa faction ci-dessous. Chaque entrée indique le coût de l'objet en ainsi que les éventuelles restrictions d'utilisation.

Les restrictions fonctionnent exactement de la même manière que pour les équipements figurant dans les tables d'Armurerie de la faction (-> voir le Livre de Règles de Trench Crusade).

Les Objets de Gloire précédés d'une puce [•] sont exclusifs aux bandes des Oubliés. Les autres Objets de Gloire peuvent être consultés dans le Livre de Règles de Trench Crusade (voir page 268).

Noms	Restrictions	Coûts
• Couronne Fleurie	Réservé aux Élites, Limite : 1	4
• Couveuse Profane	Réservé aux Élites, Limite : 1	3
• Déchiqueteuse	Réservé aux Élites, Limite : 1	10
• Faim Insatiable	Réservé aux Élites, Limite : 1	6
• Mains de l'Abîme	Réservé aux Élites, Limite : 1	5
• Néoderme Royal	Réservé aux Élites, Limite : 1	7

Cartulaire des Objets de Gloire

Cette section présente la description et les règles de tous les Objets de Gloire figurant dans les tableaux d'Objets de Gloire. Ces descriptions fonctionnent exactement de la même manière que celles des équipements présentés dans la section Armurerie du Livre de Règles (voir Équipements).

Couronne Fleurie | 4 | limite: 1

Tressée à partir des fleurs ocre qui poussent au cœur des Veines du Monde, cette couronne est offerte aux plus fervents serviteurs du Roi Ocre. Là où son parfum apaise les Oubliés, il consume les impurs et détourne les flammes comme les éclats d'acier. .

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	-	IMMUNITÉ GAZ, IMMUNITÉ SHRAPNEL, IMMUNITÉ FEU

Couveuse Profane | 3 | limite: 2

Cette poche de chair palpite au rythme des battements du porteur. À l'intérieur grandissent d'innombrables rejetons mort-nés, nourris par le poison des profondeurs jusqu'au moment où ils sont arrachés à leur matrice pour être jetés sur les ennemis du Roi Ocre.

Type	Portée	Mots-clés
Spécial	-	-

Couveuse Profane

Le porteur gagne des Grenades Sans Baptême s'il n'en avait pas déjà avant. Ces dernières gagnent le mot-clé **DÉVIATION.**

Déchiqueteuse | 3 ⊙ | limite: 2

Façonnée dans un unique os démesuré, cette lame irrégulière lacère davantage qu'elle ne tranche. Chaque coup arrache des lambeaux de chair, laissant derrière lui des blessures que même les chirurgiens de la Chrétienté peinent à refermer.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	+1 DÉ BLESSURE, BRISER, MORTEL, EMPOISONNÉ, ENCOMBRANT

Briser

Lorsqu'un Succès Critique est obtenu pour une attaque effectuée avec une arme possédant ce mot-clé, ignorez la caractéristique **ARMURE** de la cible pour cette attaque.

Empoisonné

Après avoir effectué le Jet de Blessure d'une arme possédant ce mot-clé, placez **1 MARQUEUR POISON** à côté de la figurine ciblée (même si le jet de blessure n'a aucun effet).

Faim Insatiable | 6 ⊙ | limite: 1

La bénédiction du Roi Ocre consume peu à peu l'esprit de son élu. Chaque victime nourrit une faim toujours plus grande, jusqu'à ce que le porteur ne distingue plus la bataille du festin.

Type	Portée	Mots-clés
Spécial	-	-

Vorace

Le porteur gagne la règle Festin.

Mains de l'Abîme | 5 ⊙ | limite: 1

Les griffes du porteur continuent de croître, se renforçant à chaque mue jusqu'à devenir de véritables lames d'os. Elles ne servent plus seulement à tuer, mais à mettre les proies en pièces.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	CRITIQUE, EMPOISONNÉ, ENCOMBRANT, BALAYAGE 3, BRISER

Empoisonné
Après avoir effectué le jet de blessure d'une arme possédant ce mot-clé, placez 1 Marqueur Poison à côté de la figurine ciblée (même si le jet de blessure n'a aucun effet).

Néoderme Royal | 7 ⊙ | limite: 2

Les plus anciens fidèles voient parfois leur peau se couvrir d'une seconde couche d'os vivant. Les Oubliés y voient la marque indiscutable de l'amour du Roi Ocre, persuadés que leur souverain prépare déjà leur retour à ses côtés.

Type	Portée	Mots-clés
Armure	-	Le porteur gagne -3 DÉ BLESSURE aux jets de blessure effectués contre lui.

Scénarios

An Unofficial Campaign Supplement for Trench Crusade.

Utiliser ces scénarios

Les douze scénarios du Siège de Saint-Cassian ont été conçus pour être joués sur la table de jeu du Mausolée de Saint-Cassian et mettent en scène l'affrontement entre L'Ordre de la Couronne Épineuse et les Oubliés. Plusieurs objectifs, événements et règles spéciales tirent parti des éléments de terrain propres à cette table afin d'offrir une expérience narrative pleinement intégrée au champ de bataille.

Ces scénarios ne sont cependant pas réservés à cette seule configuration. Avec quelques adaptations mineures, ils peuvent être joués sur n'importe quelle table de jeu et avec les bandes de votre choix. Lorsqu'un élément de décor spécifique est mentionné, remplacez-le simplement par un terrain équivalent adapté à votre collection.

Que vous reviviez le Siège de Saint-Cassian ou que vous transposiez ces affrontements sur un autre champ de bataille, ces scénarios ont été conçus pour enrichir vos parties par des objectifs variés, des événements dynamiques et une forte dimension narrative.
Faites-les vôtres, adaptez-les à votre table et écrivez votre propre chapitre de la Guerre Sainte.



Jouer cette campagne

Le Siège de Saint-Cassian utilise les règles de campagne présentées dans le livre de règles de Trench Crusade. Suivez normalement toutes les étapes d'une Partie de Campagne (voir page 256), à l'exception de la sélection du scénario.

Au lieu de déterminer le scénario selon les règles habituelles, jouez-les dans l'ordre présenté dans ce supplément, du premier au douzième.

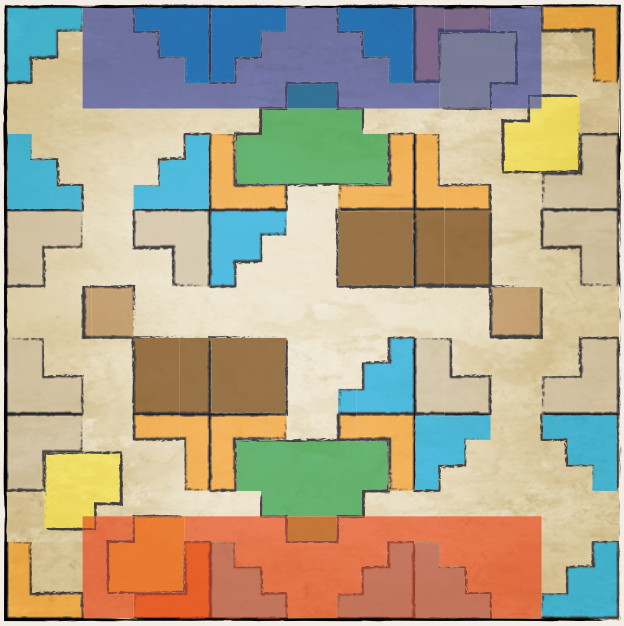
Les scénarios du Siège de Saint-Cassian ont été conçus pour être joués à n'importe quel stade d'une campagne. Ils ne sont donc pas répartis entre les catégories Début de campagne, Milieu de campagne et Fin de campagne. Chaque scénario peut être joué quel que soit le nombre de ducats ou le niveau de développement des bandes.

Les scénarios peuvent être joués dans l'ordre présenté dans ce supplément ou déterminés aléatoirement. Pour ce faire, jetez 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, consultez le Tableau 1 ; sur un résultat de 4 à 6, consultez le Tableau 2. Jetez ensuite 1D6 sur le tableau sélectionné afin de déterminer le scénario qui sera joué.

Tableau 1	Tableau 2
1. Le Prix du Terrain	1. Au Cœur du Mausolée
2. Le Glas de Saint-Cassian	2. La Brèche
3. Le Terrier	3. Le Pont des Martyrs
4. La Dernière Lueur	4. Le Convoi
5. Porte-Reliques	5. Le Dernier Bastion
6. Aube et Crépuscule	6. Le Jugement Dernier

1
Le Prix du Terrain

Déploiment A



48"

Déploiment B

Les premiers Oubliés émergèrent des profondeurs tandis que les Chevaliers de la Couronne Épineuse se déployaient autour du Mausolée. Des cryptes effondrées et des galeries oubliées surgissaient des silhouettes blafardes, avançant parmi les ruines comme si les pierres de Saint-Cassian leur avaient toujours appartenu.

Les ordres furent transmis de tranchée en tranchée. Les arquebuses furent chargées, les lames tirées de leurs fourreaux et les dernières barricades renforcées à la hâte. Pourtant, avant même que la bataille ne s'embrase véritablement, chaque camp comprit qu'elle ne serait pas décidée par une charge glorieuse ou la mort d'un seul héros.

Elle se jouerait quelques mètres à la fois.

Chaque mur pouvait devenir un rempart. Chaque ruine, une position de tir.

Chaque barricade abandonnée offrait à l'ennemi un nouvel endroit depuis lequel poursuivre son avancée. Il ne suffisait plus de tuer : il fallait conquérir le terrain, l'occuper et être prêt à mourir pour le conserver.

Alors commença une lutte aussi méthodique que sanglante. Les positions changeaient de mains tandis que les morts s'accumulaient autour des mêmes morceaux de terre. Un mètre gagné au prix de plusieurs vies pouvait être perdu quelques instants plus tard, puis repris au prix de quelques autres.

Car autour du Mausolée, céder une position signifiait offrir à l'adversaire la suivante. Puis celle d'après. Et bientôt, peut-être, les portes mêmes de Saint-Cassian.

Ce jour-là, les deux armées apprirent la première loi du siège : à Saint-Cassian, le moindre pas en avant se paie dans le sang.



4 Tours	Complete	Interdit	Contrôle

FORCES

Aucune restriction particulière ne s'applique aux figurines que les joueurs peuvent inclure dans leur Force pour ce scénario.

LE CHAMP DE BATAILLE

Si vous jouez sur la table du Siège de Saint-Cassian, utilisez le schéma ci-dessus pour les zones de déploiement et la disposition du terrain. Les joueurs se départagent ; le vainqueur place les éléments de décors supplémentaires spécifiques au scénario.

Dans le cas contraire, le vainqueur met en place l'intégralité du champ de bataille avant de placer les éléments de terrain spécifiques au scénario.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs doivent se déployer normalement (ils ne peuvent pas utiliser leurs règles de déploiement spéciales).

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure 4 tours.

EXPLOITS GLORIEUX

Maîtres du Champ

contrôlez les trois zones centrales à la fin d'un tour.

Mort Venue du Ciel

mettez une figurine adverse *Hors de combat* avec une Charge plongeante.

Moissonneur

une même figurine met au moins trois figurines adverses *Hors de Combat* au cours de la bataille.

Décapitation

votre **CHEF** met une figurine **Élites** ennemie *Hors de combat*.

Percée Décisive

sans contrôler plus d'une zone adjacente à votre zone de déploiement, contrôlez trois zones formant une ligne horizontale, verticale ou diagonale à la fin d'un tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Ce scénario utilise la règle Contrôler le terrain.

À la fin de chaque tour, déterminez quelle bande contrôle chacune des neuf zones du champ de bataille. Une bande contrôle une zone si elle possède davantage de figurines entièrement situées dans cette zone que son adversaire.

Chaque zone contrôlée rapporte les Points de Victoire suivants :

1 Point de Victoire pour chacune des trois zones adjacentes à votre zone de déploiement.

2 Points de Victoire pour chacune des trois zones centrales.

3 Points de Victoire pour chacune des trois zones adjacentes à la zone de déploiement adverse.

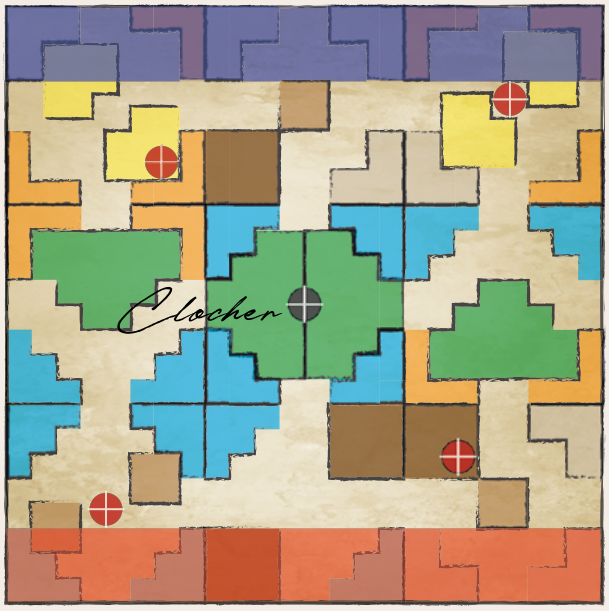
En cas d'égalité, aucun joueur ne contrôle la zone.

De plus, vous marquez 1 Point de Victoire supplémentaire par Exploits Glorieux.

2

Le Glas de Saint-Cassian

Déploiement A



Déploiement B

Depuis des siècles, le clocher de Saint-Cassian était resté silencieux. Nul ne savait quel pouvoir sommeillait encore dans sa cloche ni pourquoi les deux camps cherchaient à la faire résonner.

Mais lorsque le premier glas fendit le champ de bataille, chacun comprit qu'il venait d'éveiller bien plus qu'un simple écho.

Résultat	Effet
1	**Sens perturbés** Jusqu'au début du prochain tour, toutes les **ACTIONS** effectuées par les figurines sur le champ de bataille subissent -1 DÉ.
2	**Les fondations tremblent** Jusqu'au début du prochain tour, réduisez de 1" la caractéristique de **MOUVEMENT** de toutes les figurines, jusqu'à un minimum de 0".
3	**Visions de cauchemar** Jusqu'au début du prochain tour, toutes les figurines considèrent que chaque figurine ennemie possède le mot-clé **PEUR**.
4	**Douleur insondable** Chaque figurine sur le champ de bataille reçoit **1 MARQUEUR SANG**.
5	**Revitalisation** Chaque figurine sur le champ de bataille reçoit **1 MARQUEUR BÉNÉDICTION**. .
6	**Sens exacerbés** Jusqu'au début du prochain tour, toutes les **ACTIONS** effectuées par les figurines sur le champ de bataille bénéficient de **+1 DÉ**

			
5 Tours	Complete	Autorisé	Sonner & Tuer

FORCES

Aucune restriction particulière ne s'applique aux figurines que les joueurs peuvent inclure dans leur Force pour ce scénario.

LE CHAMP DE BATAILLE

Si vous jouez sur la table du Siège de Saint-Cassian, utilisez le schéma ci-dessus pour les zones de déploiement et la disposition du terrain. Les joueurs se départagent ; le vainqueur place les éléments de décors supplémentaires spécifiques au scénario.

Dans le cas contraire, le vainqueur met en place l'intégralité du champ de bataille avant de placer les éléments de terrain spécifiques au scénario.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs doivent se déployer normalement (ils ne peuvent pas utiliser leurs règles de déploiement spéciales).

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure 5 tours.

EXPLOITS GLORIEUX

Extase Divine
une de vos figurines possède **6 MARQUEURS BÉNÉDICTION.**

L'Hérétique Châtié
mettez *Hors de Combat* une figurine ennemie possédant 6 Marqueurs Bénédiction.

Dévotion Inébranlable
la même figurine effectue l'action **PRIÈRE** pendant trois tours consécutifs.

Pèlerinage Sacré
effectuez l'action **PRIÈRE** sur au moins trois objectifs différents au cours de la bataille, qu'elle réussisse ou non.

Pénitent Exemplaire
La même figurine effectue l'action **PRIÈRE** à chaque tour de la bataille.

Foi Vacillante
une de vos figurines n'effectue jamais l'action **PRIÈRE** au cours de la bataille. Chaque joueur peut accomplir cet Exploit Glorieux au cours de la partie.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Au début de chaque tour, la cloche située au sommet du clocher sonne. Jetez 1D6 et appliquez l'effet correspondant dans le tableau ci-dessous.

Si une figurine se trouve à ^9" de la cloche, elle peut la faire sonner une seconde fois. Résolvez alors un nouvel effet en effectuant un second jet sur le tableau.

ACTION : PRIÈRE
Une figurine située à ^9" d'un objectif peut effectuer l'**ACTION PRIÈRE**.
En cas de réussite, elle reçoit **1 MARQUEUR BÉNÉDICTION** et **1 MARQUEUR SANG.**

Restrictions
Une figurine ayant effectué une attaque de **TIR** ou de corps à corps ce tour-ci ne peut pas effectuer cette **ACTION.**
Une figurine ayant effectué cette **ACTION** ne peut plus réaliser d'attaque de TIR ou de corps à corps jusqu'à la fin de son activation.

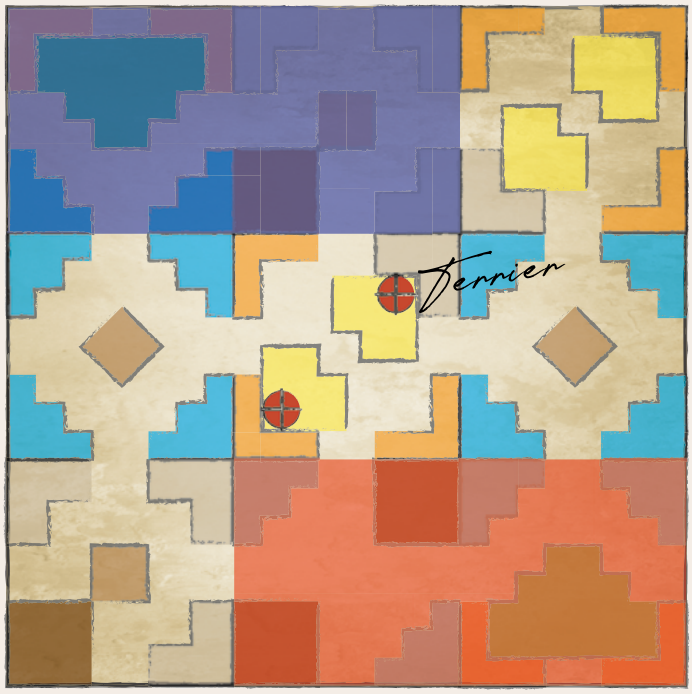
Points de Victoire
2 Points de Victoire chaque fois qu'une figurine ennemie possédant au moins **1 MARQUEUR BÉNÉDICTION** est mise *Hors de combat*.

1 Point de Victoire chaque fois que l'**ACTION PRIÈRE** est effectuée sur l'un des deux objectifs les plus proches de la zone de déploiement adverse.

À la fin de la bataille, chaque Exploit Glorieux accompli rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.

3
Le Terrier

Déploiement A



Déploiement B

Les galeries du Mausolée abritent des créatures que même les Oubliés évitent d'approcher. Parmi elles se trouve un petit animal au pelage immaculé, dont l'apparence trompe aussi sûrement que ses crocs.

Depuis des générations, les survivants murmurent qu'aucun homme ne peut dompter la Bête du Terrier… seulement espérer qu'elle choisisse de dévorer quelqu'un d'autre.

Ça, pour un lapin, c'est un joli lapin.

Chaque joueur déploie un Lapin de Laerbannog dans sa zone de déploiement.
Le Lapin est contrôlé par son propriétaire et fait partie de sa bande.
Tant qu'il est CALME, il est contrôlé normalement.

Au début de chaque tour, les deux joueurs lancent 1D6.

Si au moins un des deux dés obtient un résultat de 1, les deux Lapins changent immédiatement d'état :

Si les Lapins étaient CALMES, ils deviennent ENRAGÉS.
S'ils étaient ENRAGÉS, ils redeviennent CALMES.

Lorsque les Lapins deviennent ENRAGÉS, chaque joueur prend immédiatement le contrôle du Lapin adverse.

Lorsque les Lapins redeviennent CALMES, ils retournent sous le contrôle de leur propriétaire initial.



5 Tours	Complete	Autorisé	Survivre

FORCES

Aucune restriction particulière ne s'applique aux figurines que les joueurs peuvent inclure dans leur Force pour ce scénario. Mais chaque force ajoute à son armée un Lapin de Laerbannog.

LE CHAMP DE BATAILLE

Si vous jouez sur la table du Siège de Saint-Cassian, utilisez le schéma ci-dessus pour les zones de déploiement et la disposition du terrain. Les joueurs se départagent ; le vainqueur place les éléments de décors supplémentaires spécifiques au scénario.

Dans le cas contraire, le vainqueur met en place l'intégralité du champ de bataille avant de placer les éléments de terrain spécifiques au scénario.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs doivent se déployer normalement ou en utilisant leurs règles de déploiement spéciales.

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure 4 tours.

EXPLOITS GLORIEUX

Miraculé
une de vos figurines survit à une attaque d'un Lapin de Laerbannog.

Le Prédateur Terrassé
mettez *Hors de combat* un Lapin de Laerbannog

Furie Déchaînée
un Lapin de Laerbannog sous votre contrôle met au moins trois figurines *Hors de combat*, alliées ou ennemies, au cours de la bataille.

Tenir la Position
contrôlez le même terrier pendant trois tours consécutifs

Maîtrise du Terrain
contrôlez chacun des deux terriers au moins une fois au cours de la bataille

---

CONDITIONS DE VICTOIRE

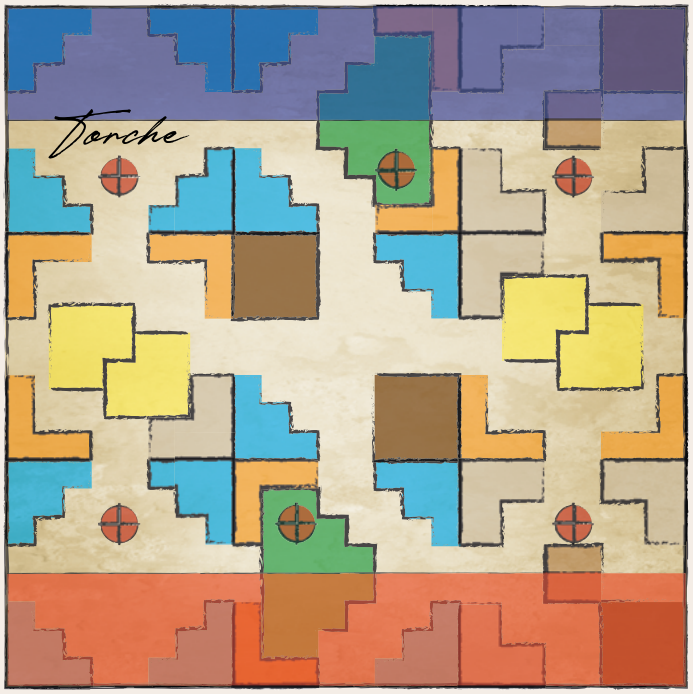
Les joueurs marquent des Points de Victoire de la manière suivante :

- Chaque figurine ennemie mise *Hors de combat* rapporte 1 Point de Victoire.
- Chaque figurine Élites ennemie mise *Hors de combat* rapporte 2 Points de Victoire.
- Chaque CHEF ennemi mis *Hors de combat* rapporte 3 Points de Victoire.
- Chaque Lapin de Laerbannog mis *Hors de combat* rapporte 5 Points de Victoire.
- Chaque Objectif (Les Terriers) capturé à la fin de chaque tour rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.
- À la fin de la bataille, chaque Exploit Glorieux accompli rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.

Le profil du Lapin de Laerbannog figure dans le glossaire, à la page 145.

4
La Dernière Lueur

Déploiment A



Déploiment B

Depuis des siècles, les profondeurs de Saint-Cassian n'avaient connu que l'obscurité. Les rares torches encore allumées guidaient les fidèles… et révélaient leurs positions. Chaque flamme pouvait sauver une vie ou en condamner cent. Lorsque tomba la nuit, la lumière devint l'arme la plus précieuse du champ de bataille.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Au cours de cette bataille, les figurines peuvent allumer ou éteindre les torches présentes sur le champ de bataille.

Une torche allumée éclaire toutes les figurines situées à 12" d'elle. Les figurines ainsi éclairées sont considérées comme visibles.

Une figurine ne peut déclarer une ACTION DE TIR contre une cible qui n'est pas éclairée, sauf si cette cible se trouve à ^9" ou moins d'elle.

Les figurines aveugles ignorent ces restrictions. C'est notamment le cas des Sniper Priests, des Oubliés, ainsi que de toute figurine équipée d'un objet lui conférant IMMUNITÉ GAZ, les lentilles de leur masque leur permettant de distinguer leur environnement malgré l'obscurité.

Dans ce scénario, les Défenseurs doivent éteindre les torches, tandis que les Attaquants doivent les allumer. Les Oubliés sont toujours les Défenseurs. Les torches situées dans la zone de déploiement des Attaquants commencent la bataille allumées. Les torches situées dans la zone de déploiement des Défenseurs commencent la bataille éteintes.



5 Tours	Complete	Restreint	Contrôle



Saint Cassien

FORCES

Aucune restriction particulière ne s'applique aux figurines que les joueurs peuvent inclure dans leur Force pour ce scénario.

LE CHAMP DE BATAILLE

Si vous jouez sur la table du Siège de Saint-Cassian, utilisez le schéma ci-dessus pour les zones de déploiement et la disposition du terrain. Les joueurs se départagent ; le vainqueur place les éléments de décors supplémentaires spécifiques au scénario.

Dans le cas contraire, le vainqueur met en place l'intégralité du champ de bataille avant de placer les éléments de terrain spécifiques au scénario.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs doivent se déployer normalement ou en utilisant leurs règles de déploiement spéciales. Cependant, s'ils y recourent, ils ne peuvent pas se déployer à 8" ou moins d'une Torche

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure 5 tours.

EXPLOITS GLORIEUX

Porteur de Flamme
la même figurine allume ou éteint trois torches différentes au cours de la bataille

Derrière les Lignes
allumez ou éteignez une torche située dans la zone de déploiement adverse.

Gardien de la Lumière et de l'Ombre
la même figurine réussit deux ACTIONS Allumer une Torche ou Éteindre une Torche lors de deux tours consécutifs.

Maître des Torches
les six torches sont simultanément allumées ou éteintes

Mort dans les Ténèbres
mettez une figurine ennemie *Hors de combat* alors qu'elle ne se trouve dans la lumière d'aucune torche

Sous la Lumière Divine
une même figurine termine chacun de vos tours dans la lumière d'au moins une torche pendant toute la bataille.

Allumer une Torche et Éteindre une Torche sont des ACTIONS.

Les joueurs marquent des Points de Victoire de la manière suivante :

1 Point de Victoire chaque fois que l'Attaquant allume une torche ou que le Défenseur éteint une torche.

3 Points de Victoire chaque fois que l'Attaquant allume une torche située dans la zone de déploiement du Défenseur, ou que le Défenseur éteint une torche située dans la zone de déploiement de l'Attaquant.

À la fin de la bataille:
L'Attaquant marque 2 Points de Victoire pour chaque figurine amie située dans la lumière d'au moins une torche.

Le Défenseur marque 1 Point de Victoire pour chaque figurine amie qui ne se trouve dans la lumière d'aucune torche.

À la fin de la bataille, chaque Exploit Glorieux accompli rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.

5
Porte-Reliques

Deploiment A



Deploiment B

Les reliques de Saint-Cassian ne pouvaient être abandonnées aux mains de l'ennemi. Tandis que la bataille faisait rage autour du mausolée, un seul guerrier fut choisi pour porter le précieux fardeau jusqu'à un lieu sûr. Tous savaient que le véritable objectif n'était plus de remporter la bataille… mais de protéger celui qui portait l'espoir de son camp.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque camp commence la bataille avec deux Reliques, placées dans sa zone de déploiement.

Une figurine située à 1" d'une Relique la ramasse automatiquement, à condition qu'aucune figurine ennemie ne se trouve également à 1" de celle-ci.

Si une ou plusieurs figurines ennemies se trouvent à 1" de la Relique, une figurine doit effectuer une ACTION pour la ramasser.

Une Relique au sol n'appartient à aucun camp et peut être ramassée normalement par n'importe quelle figurine.

Le but est d'escorter les Reliques jusqu'au bord de la zone de déploiement adverse. Une Relique est considérée comme rapportée dès que son porteur quitte le champ de bataille par ce bord.



5 Tours	Complete	Interdit	Protection

FORCES

Aucune restriction particulière ne s'applique aux figurines que les joueurs peuvent inclure dans leur Force pour ce scénario.

LE CHAMP DE BATAILLE

Si vous jouez sur la table du Siège de Saint-Cassian, utilisez le schéma ci-dessus pour les zones de déploiement et la disposition du terrain. Les joueurs se départagent ; le vainqueur place les éléments de décors supplémentaires spécifiques au scénario.

Dans le cas contraire, le vainqueur met en place l'intégralité du champ de bataille avant de placer les éléments de terrain spécifiques au scénario.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs doivent se déployer normalement (ils ne peuvent pas utiliser leurs règles de déploiement spéciales).

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure 5 tours.

EXPLOITS GLORIEUX

Pèlerin des Confins

faites quitter le champ de bataille à un Porteur de Relique par la zone de déploiement adverse diagonalement opposée à celle d'où provenait la Relique.

Le Premier à Passer

soyez le premier joueur à faire quitter le champ de bataille à un Porteur de Relique.

Le Fardeau du Guerrier

mettez au moins une figurine ennemie *Hors de Combat* avec une **ATTAQUE DE MÊLÉE** alors que cette figurine est un Porteur de Relique.

Aucun Recul

déclarez au moins deux **CHARGES** avec le même Porteur de Relique au cours de la bataille.

Mission Accomplie

sans contrôler plus d'une zone adjacente à votre zone de déploiement, contrôlez trois zones formant une ligne horizontale, verticale ou diagonale à la fin d'un tour.

Gardien des Reliques

faites quitter le champ de bataille à une Relique qui n'a été portée que par une seule figurine durant toute la bataille.

Le Porteur

Lorsqu'une figurine porte une Relique :

elle ne peut pas effectuer un déplacement qui la ferait se déplacer de plus de 12" au cours d'une même activation, quelle qu'en soit la raison (téléportation, règle spéciale, capacité, etc.) ;

tant qu'elle est en vie, elle ne peut jamais perdre volontairement la Relique ni se la faire retirer.

Si le porteur est mis *Hors de combat*, placez la Relique à 1" de la figurine avant de la retirer comme perte. Elle peut ensuite être ramassée normalement.

Points de Victoire

Les joueurs marquent des Points de Victoire pour chaque Relique rapportée, selon le nombre de figurines ayant porté cette Relique au cours de la bataille :

5 Points de Victoire si une seule figurine a porté la Relique.

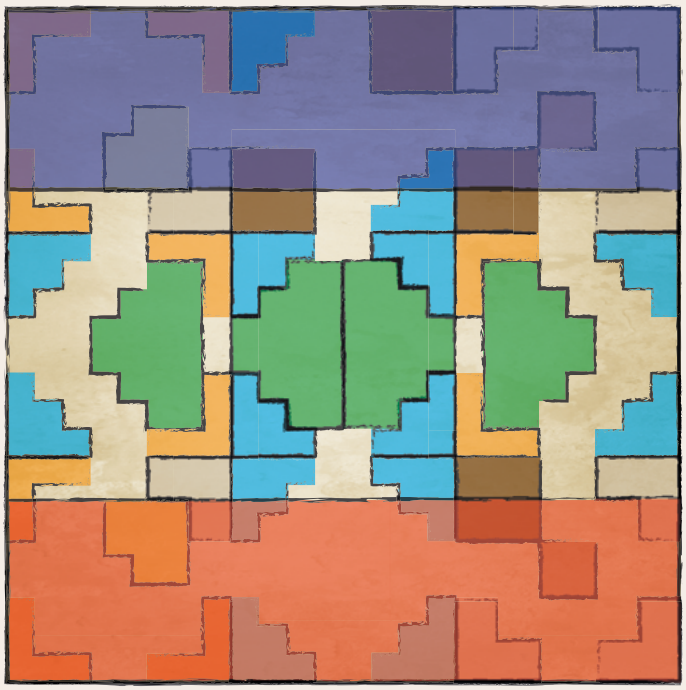
3 Points de Victoire si deux figurines différentes ont porté la Relique.

1 Point de Victoire si trois figurines ou plus ont porté la Relique.

À la fin de la bataille, chaque Exploit Glorieux accompli rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.

6
Aube et Crépuscule

Déploiement A



48"

Déploiement B

Le siège de Saint-Cassian dura bien au-delà d'une seule journée. Du premier rayon de l'aube aux dernières lueurs du crépuscule, la bataille ne connut aucun répit.

Lorsque le soleil disparaissait derrière les montagnes, seuls les plus déterminés continuaient à se battre… jusqu'à ce qu'une nouvelle aube les rappelle une fois encore au combat.

Du Premier au Dernier Souffle

La bataille débute au cœur de la nuit et se poursuit jusqu'au retour des ténèbres.
Chaque tour représente un moment différent de la journée et applique les règles suivantes.

Tour 1 – *Nuit*
Aucune figurine ne peut être considérée comme visible à plus de 12".

Tour 2 – *Aube*
Le soleil levant éblouit les Attaquants. Toutes les ACTIONS D'ATTAQUE effectuées par une figurine de l'Attaquant subissent -1 DÉ.

Tour 3 – *Zénith*
Le soleil est à son plus haut. Toutes les ACTIONS D'ATTAQUE effectuées par les figurines sur le champ de bataille bénéficient de +1 DÉ. De plus, chaque figurine retire 1 MARQUEUR SANG.

Tour 4 – *Crépuscule*
Le soleil couchant éblouit les Défenseurs. Toutes les ACTIONS D'ATTAQUE effectuées par une figurine du Défenseur subissent -1 DÉ.

Tour 5 – *Nuit*
Aucune figurine ne peut être considérée comme visible à plus de 12".

			
5 Tours	Complete	Restreint	Tuer

FORCES

Aucune restriction particulière ne s'applique aux figurines que les joueurs peuvent inclure dans leur Force pour ce scénario.

LE CHAMP DE BATAILLE

Si vous jouez sur la table du Siège de Saint-Cassian, utilisez le schéma ci-dessus pour les zones de déploiement et la disposition du terrain. Les joueurs se départagent ; le vainqueur place les éléments de décors supplémentaires spécifiques au scénario.

Dans le cas contraire, le vainqueur met en place l'intégralité du champ de bataille avant de placer les éléments de terrain spécifiques au scénario.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs doivent se déployer normalement ou en utilisant leurs règles de déploiement spéciales.
Cependant, s'ils y recourent, ils ne peuvent pas se déployer à 12" ou moins d'un Sanctuaire.

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure 5 tours.

EXPLOITS GLORIEUX

Chasseur de l'Ombre

soyez le premier joueur à mettre une figurine ennemie *Hors de combat* avec une **ACTION DE TIR** durant le Tour 1 ou le Tour 5.

Cet Exploit Glorieux peut être accompli deux fois : une fois au Tour 1 et une fois au Tour 5.

Baigné de Lumière

une de vos figurines termine la bataille sans posséder le moindre **MARQUEUR SANG**. Chaque joueur peut accomplir cet Exploit Glorieux au cours de la partie.

Mort Venue du Ciel

mettez une figurine ennemie *Hors de combat* à la suite d'une Charge plongeante.

Fer de Lance

la même figurine déclare au moins deux Charges au cours de la bataille

Moissonneur

la même figurine met au moins trois figurines ennemies *Hors de combat* au cours de la bataille.

Victoire Décisive

votre CHEF est toujours en vie à la fin de la bataille, tandis que le CHEF adverse a été mis *Hors de combat*.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les joueurs marquent des Points de Victoire de la manière suivante :

3 Points de Victoire pour chaque CHEF ennemi mis *Hors de combat* .

2 Points de Victoire pour chaque Élites ennemie mise *Hors de combat* .

1 Point de Victoire pour chaque autre figurine ennemie mise *Hors de combat* .

De plus :

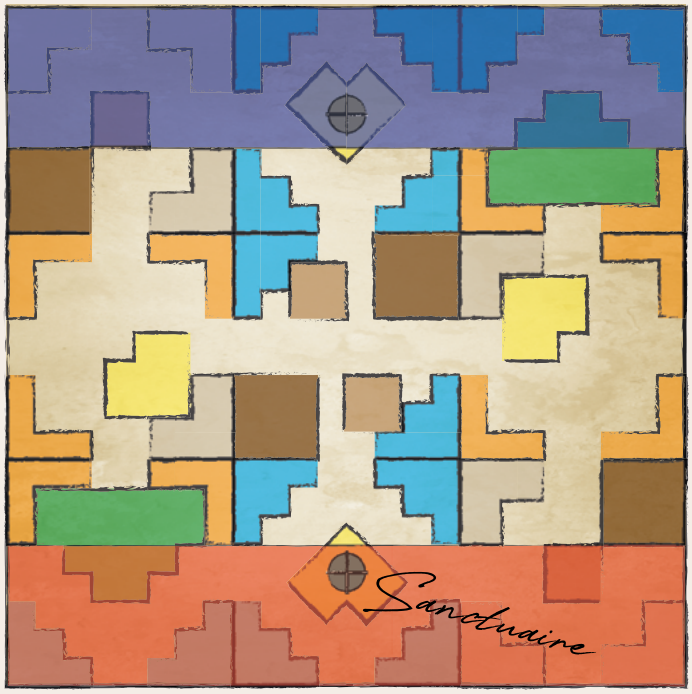
Les Attaquants marquent 1 Point de Victoire supplémentaire pour chaque figurine ennemie mise *Hors de combat* durant le Tour 2 – Aube.

Les Défenseurs marquent 1 Point de Victoire supplémentaire pour chaque figurine ennemie mise *Hors de combat* durant le Tour 4 – Crépuscule.

À la fin de la bataille, chaque Exploit Glorieux accompli rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.

7
Au Cœur du Mausolée

Déploiment A



Déploiment B

Depuis des siècles, les profondeurs de Saint-Cassian n'avaient connu que l'obscurité. Les rares torches encore allumées guidaient les fidèles… et révélaient leurs positions. Chaque flamme pouvait sauver une vie ou en condamner cent. Lorsque tomba la nuit, la lumière devint l'arme la plus précieuse du champ de bataille.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque camp possède un Sanctuaire qu'il doit protéger tout en détruisant celui de son adversaire.

Les Sanctuaires suivent les règles suivantes :
Ils ne reçoivent jamais de **MARQUEURS SANG**.

Tout résultat **À terre** obtenu sur la table des Blessures est traité comme une Blessure Légère à la place.

Un Sanctuaire est détruit après avoir subi trois résultats *Hors de combat*.

Garde du Sanctuaire

Les Sanctuaires sont considérés comme sacrés. Toute figurine **Élites** située à 1" ou moins d'un Sanctuaire ami peut utiliser la règle **GARDE DU CORPS** afin de rediriger sur elle les blessures infligées au Sanctuaire.



5 Tours	Complete	Restreint	Protection



Saint Cassien

FORCES

Aucune restriction particulière ne s'applique aux figurines que les joueurs peuvent inclure dans leur Force pour ce scénario

LE CHAMP DE BATAILLE

Si vous jouez sur la table du Siège de Saint-Cassian, utilisez le schéma ci-dessus pour les zones de déploiement et la disposition du terrain. Les joueurs se départagent ; le vainqueur place les éléments de décors supplémentaires spécifiques au scénario.

Dans le cas contraire, le vainqueur met en place l'intégralité du champ de bataille avant de placer les éléments de terrain spécifiques au scénario.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs doivent se déployer normalement ou en utilisant leurs règles de déploiement spéciales. Cependant, s'ils y recourent, ils ne peuvent pas se déployer à 8" ou moins d'une Torche.

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure 5 tours.

EXPLOITS GLORIEUX

Profanation
détruisez le Sanctuaire adverse. Chaque joueur peut accomplir cet Exploit Glorieux au cours de la partie.

Inébranlable
votre Sanctuaire ne subit aucun résultat *Hors de combat* au cours de la bataille

Périmètre Sécurisé
à la fin de la bataille, aucune figurine ennemie ne se trouve à 8" de votre Sanctuaire.

Dernier Rempart
mettez au moins deux figurines ennemies *Hors de combat* à 8" de votre Sanctuaire au cours d'un même tour.

Au Pied de l'Autel
une de vos figurines inflige une ATTAQUE DE MÉLÉE au Sanctuaire adverse.

Au Cœur du Sanctuaire
une de vos figurines termine la bataille à 8"ou moins du Sanctuaire adverse.

Points de Victoire
Les joueurs marquent des Points de Victoire de la manière suivante :

4 Points de Victoire chaque fois qu'un résultat *Hors de combat* est infligé au Sanctuaire adverse.

2 Points de Victoire chaque fois qu'une figurine ennemie est mise *Hors de Combat* à 8" ou moins de votre Sanctuaire.

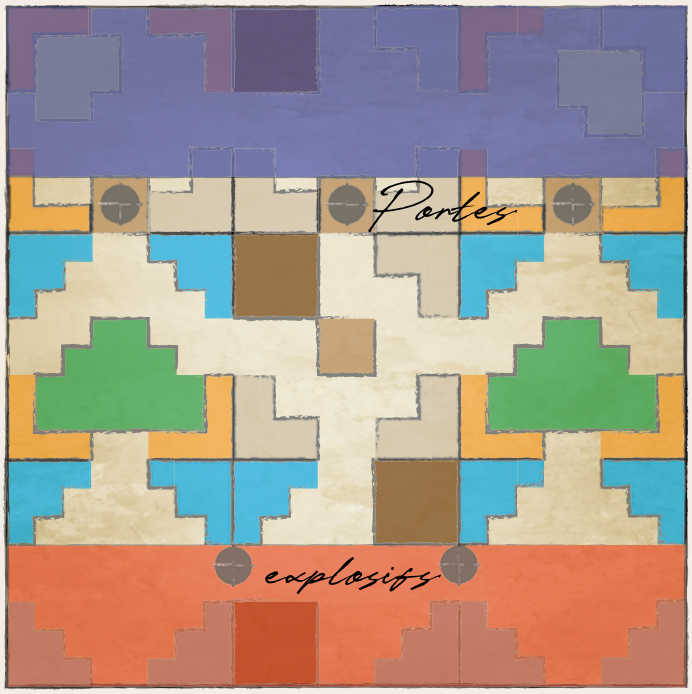
1 Point de Victoire chaque fois qu'une figurine ennemie est mise *Hors de combat* après avoir utilisé la règle GARDE DU CORPS pour protéger son Sanctuaire.

1 Point de Victoire par figurine amie dans les 8" du Sanctuaire ennemi à la fin de la partie.

2 Point de Victoire pour chaque Exploit Glorieux accompli.

8
La Brèche

Déploiment A



Déploiment B

Les murailles avaient résisté à des siècles de guerre, mais aucune pierre n'est éternelle. Tandis que les défenseurs repoussaient assaut après assaut, les assaillants traînaient d'énormes barils de poudre vers la porte principale. Si la charge explosait, les remparts tomberaient… et avec eux le destin de Saint-Cassian.

Charges Explosives

L'Attaquant commence la bataille avec des Charges Explosives placées dans sa zone de déploiement.

Une figurine située à 1" d'une Charge Explosive la ramasse automatiquement.

Une figurine portant une Charge Explosive peut effectuer l'ACTION Poser la Charge lorsqu'elle est en contact avec une Porte située dans la zone de déploiement du Défenseur.

Cette ACTION est une ACTION RISQUÉ.

En cas de réussite, la Porte est immédiatement détruite. Toutes les figurines se trouvant sur la Porte au moment de sa destruction subissent immédiatement une Blessure possédant le mot-clé MORTEL.

Les Portes

Tant qu'au moins une Porte bloque un accès, aucune figurine ne peut pénétrer dans la zone de déploiement du Défenseur.

Les figurines équipées d'un Nécessaire d'Alpinisme ou avec la règle VOL ignorent cette restriction.

Chaque Porte est surmontée d'une Mitrailleuse.

			
5 Tours	Complete	Restreint	Destruction/ Protection

FORCES

Aucune restriction particulière ne s'applique aux figurines que les joueurs peuvent inclure dans leur Force pour ce scénario

LE CHAMP DE BATAILLE

Si vous jouez sur la table du Siège de Saint-Cassian, utilisez le schéma ci-dessus pour les zones de déploiement et la disposition du terrain. Les joueurs se départagent ; le vainqueur place les éléments de décors supplémentaires spécifiques au scénario.

Dans le cas contraire, le vainqueur met en place l'intégralité du champ de bataille avant de placer les éléments de terrain spécifiques au scénario.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs doivent se déployer normalement ou en utilisant leurs règles de déploiement spéciales. Cependant, s'ils y recourent, ils ne peuvent pas se déployer dans la Zone de déploiement A.

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure 5 tours.

EXPLOITS GLORIEUX

La Brèche est Ouverte
Détruisez les trois Portes du Défenseur.

Ils ne Passeront Pas
Le Défenseur ne laisse aucune Porte se faire détruire au cours de la bataille.

Feu Fratricide
Une Charge Explosive explose à la suite de la règle Charges Instables et met au moins une figurine *Hors de combat*.

Maître Sapeur
Aucune Charge Explosive transportée par votre bande n'explose à cause de la règle Charges Instables.

Feux Croisés
Au moins deux Mitrailleuses différentes mettent chacune une figurine ennemie *Hors de combat*.

La Tête de Pont
À la fin de la bataille, votre bande compte plus de figurines que votre adversaire dans la Zone de Déploiement A.

Charges Instables

Lorsqu'une figurine transportant une Charge Explosive est mise *Hors de combat*, son propriétaire effectue immédiatement un jet d'**ACTION**.

En cas de réussite, la Charge Explosive est récupérée intacte et est placée au contact de la figurine avant qu'elle ne soit retirée comme perte.

En cas d'échec, la Charge Explosive explose immédiatement.

Placez un gabarit de **EXPLOSION 3"** centré sur la figurine. Toutes les figurines touchées subissent immédiatement une Blessure possédant le mot-clé **FEU**.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les joueurs marquent des Points de Victoire de la manière suivante :

Attaquant

2 Points de Victoire pour chaque Porte détruite.
1 Point de Victoire pour chaque figurine ennemie mise *Hors de combat*.

Défenseur

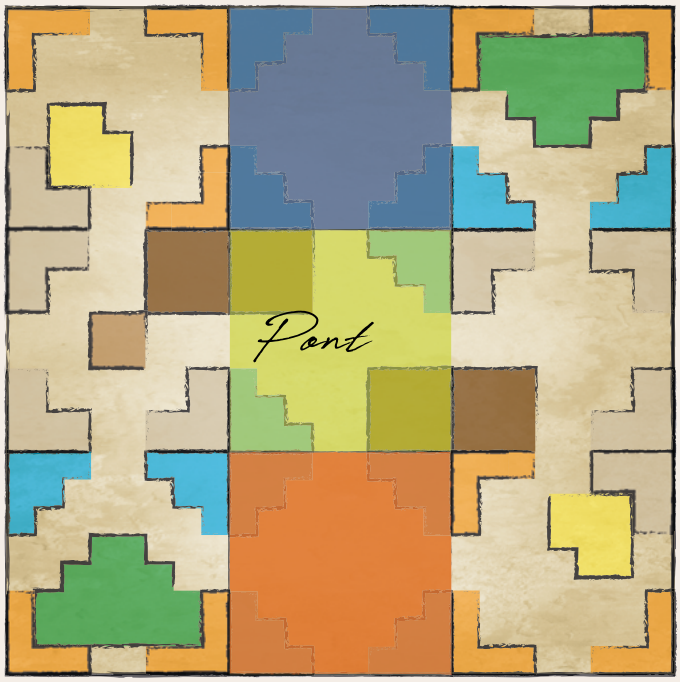
1 Point pour chaque figurine ennemie mise *Hors de combat*.
+1 Points supplémentaires si cette figurine transportait une Charge Explosive qui a explosé à cause de la règle Charges Instables.

À la fin de la bataille, chaque Exploit Glorieux accompli rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.

9

Le Pont des Martyrs

Déploiment A



Déploiment B

Les murailles avaient résisté à des siècles de guerre, mais aucune pierre n'est éternelle. Tandis que les défenseurs repoussaient assaut après assaut, les assaillants traînaient d'énormes barils de poudre vers la porte principale. Si la charge explosait, les remparts tomberaient… et avec eux le destin de Saint-Cassian.

Chute Mortelle

Lorsqu'une figurine tombe du Pont, résolvez normalement les dégâts de chute, comme si la figurine tombait de 12". Ces dégâts gagnent le mot-clé **IGNORE ARMURE.**

Une figurine tombée du Pont ne peut plus y remonter au cours de la bataille, sauf si elle possède la règle **VOL** ou est équipée d'un Nécessaire d'Alpinisme. Une figurine ne peut pas non plus passer sur la partie de terrain qui est de l'autre côté du pont.

Qu'importe les lignes de vues, une figurine qui n'est pas sur le pont ne peut pas utiliser de **ATTAQUE À DISTANCE** contre des figurines qui sont dessus ou de l'autre côté du pont.

Précipité dans le Vide

Une figurine dont le socle est de taille égale ou supérieure à celui d'une figurine ennemie située à portée d'engagement peut effectuer l'**ACTION : POUSSÉE.**

Si la figurine ciblée se trouve à ^9" ou moins du bord du Pont, cette **ACTION** est une **ACTION RISQUÉ.**

En cas de réussite, la figurine ciblée est immédiatement précipitée du Pont. Résolvez alors les effets de la règle Chute Mortelle.

Ajoutez +1 DÉ à cette **ACTION** si la figurine a atteint sa cible grâce à un mouvement de CHARGE durant cette activation et/ou si elle possède la règle FORT.



4 Tours	Complete	Restreint	Contrôle

FORCES

Aucune restriction particulière ne s'applique aux figurines que les joueurs peuvent inclure dans leur Force pour ce scénario

LE CHAMP DE BATAILLE

Si vous jouez sur la table du Siège de Saint-Cassian, utilisez le schéma ci-dessus pour les zones de déploiement et la disposition du terrain. Les joueurs se départagent ; le vainqueur place les éléments de décors supplémentaires spécifiques au scénario.

Dans le cas contraire, le vainqueur met en place l'intégralité du champ de bataille avant de placer les éléments de terrain spécifiques au scénario.

Pour ce scénario, placez un Pont au centre du champ de bataille. Celui-ci doit être situé au-dessus du niveau des tranchées, sa hauteur importe peu.

Vous pouvez utiliser un pont de décor, en fabriquer un ou simplement délimiter son emplacement à l'aide de marqueurs.

Vous pouvez ajouter de petits éléments de terrain sur le pont, tels que des barils, des caisses ou tout autre obstacle léger.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs doivent se déployer normalement ou en utilisant leurs règles de déploiement spéciales.

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure 4 tours.

EXPLOITS GLORIEUX

Timber !

Mettez une figurine ennemie *Hors de combat* en la précipitant du Pont grâce à la règle Précipité dans le Vide.

Premier parmi ses Pairs

Une de vos figurines survit à une Chute Mortelle.

Tir Longue Distance

Mettez une figurine ennemie *Hors de combat* avec une ACTION DE TIR effectuée à plus de 24.

L'Impossible Ascension

Une de vos figurines remonte sur le Pont au cours de la même bataille.

Maître du Pont

Contrôlez simultanément deux sections du Pont.

Le Pont est à Nous

Contrôlez simultanément les trois sections du Pont.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le Pont est divisé en trois sections de 16".

Une section est contrôlée si un joueur y possède plus de figurines que son adversaire. Seules les figurines entièrement situées dans une section sont prises en compte.

Une figurine dont le socle chevauche deux sections ne contrôle ni ne conteste aucune d'entre elles.

À la fin de chaque tour, les joueurs marquent les Points de Victoire suivants :

1 Point de Victoire pour le contrôle de la section la plus proche de leur zone de déploiement.

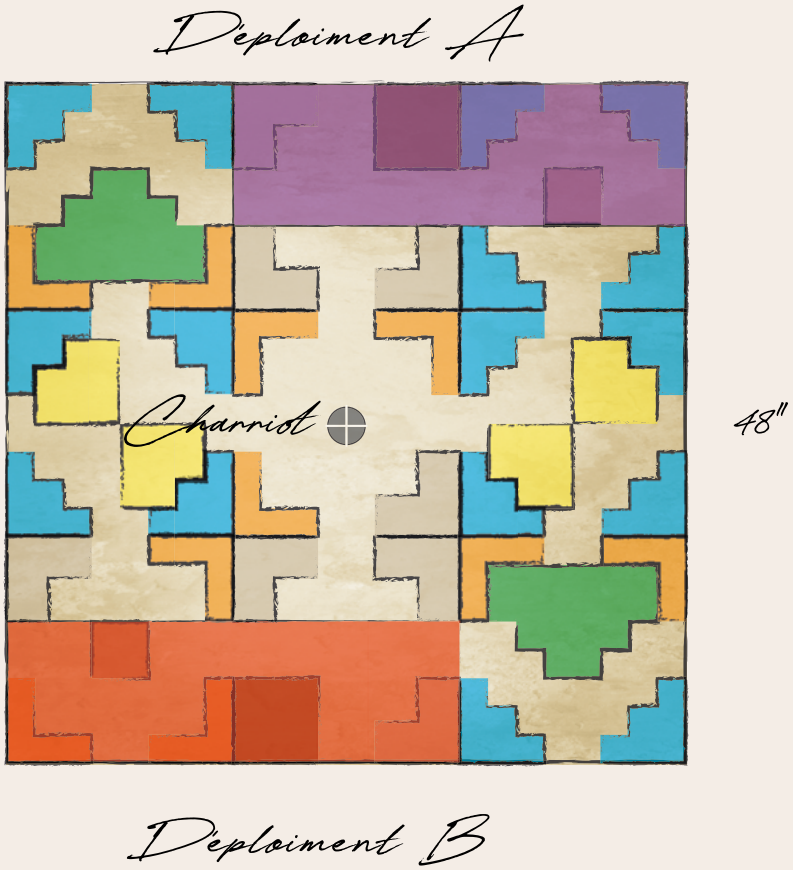
2 Points de Victoire pour le contrôle de la section centrale.

3 Points de Victoire pour le contrôle de la section la plus proche de la zone de déploiement adverse.

1 Point de Victoire chaque fois qu'une figurine ennemie tombe du Pont.

À la fin de la bataille, chaque Exploit Glorieux accompli rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.

10
Le Convoi



Les dernières réserves de poudre avaient été rassemblées sur un unique chariot. Si elles atteignaient les lignes ennemies, une seule explosion suffirait à faire s'effondrer les dernières défenses.

Les deux camps comprirent immédiatement qu'il ne s'agissait plus seulement de protéger le convoi… mais de décider où aurait lieu l'explosion.

Le Chariot de Poudre

Le Chariot est placé au centre du champ de bataille. Nous recommandons un modèle d'environ ^9" × ^9", mais tout élément de taille similaire peut être utilisé.

À la fin de chaque tour, si un joueur possède plus de figurines que son adversaire à ^9" ou moins du Chariot, il peut le déplacer.

Les figurines possédant la règle FORT comptent comme deux figurines pour déterminer le contrôle du Chariot.

Le Chariot est déplacé de :
1" + 1" supplémentaire pour chaque figurine d'écart entre les deux joueurs.

Exemple :
4 contre 3 = 2"
5 contre 2 = 4"
6 contre 1 = 6"



5 Tours	Complete	Restreint	Contrôle



Saint Cassien

FORCES

Aucune restriction particulière ne s'applique aux figurines que les joueurs peuvent inclure dans leur Force pour ce scénario

LE CHAMP DE BATAILLE

Si vous jouez sur la table du Siège de Saint-Cassian, utilisez le schéma ci-dessus pour les zones de déploiement et la disposition du terrain. Les joueurs se départagent ; le vainqueur place les éléments de décors supplémentaires spécifiques au scénario.

Dans le cas contraire, le vainqueur met en place l'intégralité du champ de bataille avant de placer les éléments de terrain spécifiques au scénario

Infiltrateurs

Les infiltrateurs doivent se déployer normalement ou en utilisant leurs règles de déploiement spéciales. Cependant, s'ils y recourent, ils ne peuvent pas se déployer à 8" ou moins du Chariot.

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure 5 tours. Ou quand le chariot est entièrement dans la zone de déploiement adverse.

EXPLOITS GLORIEUX

En Avant !

Déplacez le Chariot d'au moins 5" au cours d'un même mouvement.

Repoussés

Le tour commence avec au moins une figurine ennemie à 3" du Chariot, et se termine sans qu'aucune figurine ennemie ne se trouve à ^9" de celui-ci.

Supériorité Numérique

À la fin de la bataille, votre bande compte davantage de figurines que votre adversaire à 3" du Chariot.

À Pleines Mains

La même figurine participe au déplacement du Chariot pendant deux tours consécutifs.

Sabotage

Mettez au moins trois figurines ennemies *Hors de combat* ayant participé au déplacement du Chariot au cours de la bataille.

Jusqu'au Bout

Une même figurine participe au déplacement du Chariot pendant au moins trois tours au cours de la bataille.

Le Chariot est déplacé en ligne droite vers la zone de déploiement adverse.

Seules les figurines au sol peuvent contribuer au déplacement du Chariot. Toutes les figurines ayant contribué à son déplacement sont déplacées avec lui et restent à la même distance du Chariot à la fin de son mouvement.

Toute figurine située sur la trajectoire du Chariot et qui devrait empêcher son déplacement est repoussée devant lui sur une distance égale au déplacement du Chariot.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La bataille prend immédiatement fin si le Chariot entre entièrement dans une zone de déploiement.

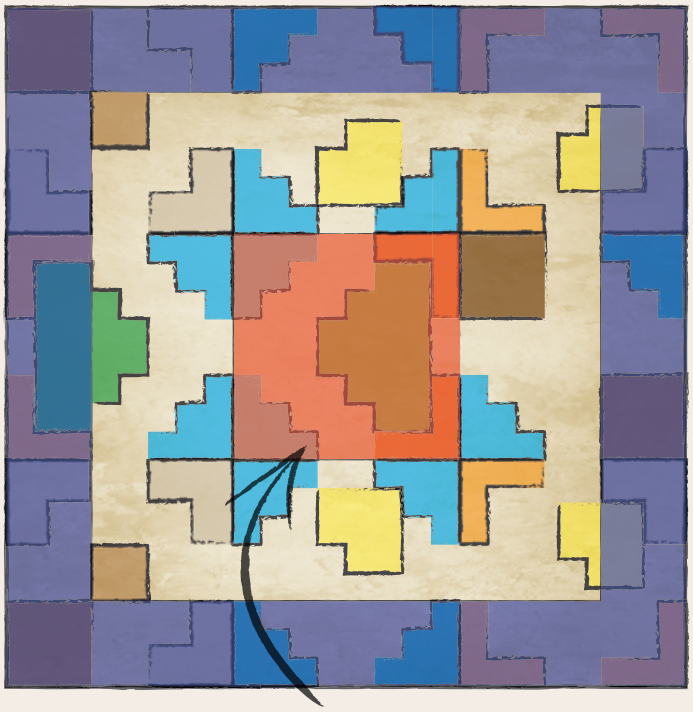
À la fin de la bataille, attribuez les Points de Victoire en fonction de la position du Chariot :

- 10 Points de Victoire au joueur dont le Chariot est entièrement entré dans la zone de déploiement adverse. Son adversaire marque 0 Point de Victoire.
- 7 Points de Victoire au joueur dont le Chariot est partiellement entré dans la zone de déploiement adverse. Son adversaire marque 3 Points de Victoire.
- 5 Points de Victoire à chaque joueur si le Chariot est entièrement situé dans la zone centrale du champ de bataille.

À la fin de la bataille, chaque Exploit Glorieux accompli rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.

11
Le Dernier Bastion

Déploiment A



48"

Déploiment B

Les murailles étaient tombées. Les lignes avaient cédé. Autour du sanctuaire, les derniers défenseurs formaient un cercle d'acier tandis que les Oubliés affluaient sans fin depuis les profondeurs du Mausolée. Il ne s'agissait plus de vaincre… seulement de tenir assez longtemps pour que l'Histoire se souvienne de leur sacrifice.

			
5 Tours	Complete	Interdit	Survivre/ Tuer

FORCES

Aucune restriction particulière ne s'applique aux figurines que les joueurs peuvent inclure dans leur Force pour ce scénario

LE CHAMP DE BATAILLE

Si vous jouez sur la table du Siège de Saint-Cassian, utilisez le schéma ci-dessus pour les zones de déploiement et la disposition du terrain. Les joueurs se départagent ; le vainqueur place les éléments de décors supplémentaires spécifiques au scénario.

Dans le cas contraire, le vainqueur met en place l'intégralité du champ de bataille avant de placer les éléments de terrain spécifiques au scénario. Le Défenseur déploie sa bande au centre du champ de bataille, dans une zone de déploiement adaptée au scénario, tandis que l'Attaquant se déploie sur les bords extérieurs.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs doivent se déployer normalement (ils ne peuvent pas utiliser leurs règles de déploiement spéciales).

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure 5 tours.

EXPLOITS GLORIEUX

Ligne Inébranlable

Le Défenseur ne perd aucune figurine durant le Tour 1.

Première Vague

L'Attaquant met au moins deux figurines ennemies *Hors de combat* durant le Tour 1.

Mort Venue du Ciel

Mettez une figurine ennemie *Hors de combat* à la suite d'une Charge plongeante.

Contre toute Attente

À la fin de la bataille, le Défenseur a mis davantage de figurines ennemies *Hors de combat* que l'Attaquant.

Marée Inarrêtable

À la fin de la bataille, l'Attaquant a mis davantage de figurines ennemies *Hors de combat* que le Défenseur.

Ils Tiendront

Le Défenseur termine la bataille avec au moins 50 % des figurines de sa bande encore en vie

---

CONDITIONS DE VICTOIRE

La bataille prend fin à la fin du Tour 5, ou immédiatement lorsque le Défenseur a perdu 75 % ou plus des figurines de sa bande (arrondi au supérieur).

Au moment où ce seuil est atteint, consultez le tour en cours et attribuez les Points de Victoire suivants :

Tours 1 et 2

Défenseur : 2 Points de Victoire
Attaquant : 8 Points de Victoire

Tours 3 et 4

Défenseur : 5 Points de Victoire
Attaquant : 5 Points de Victoire

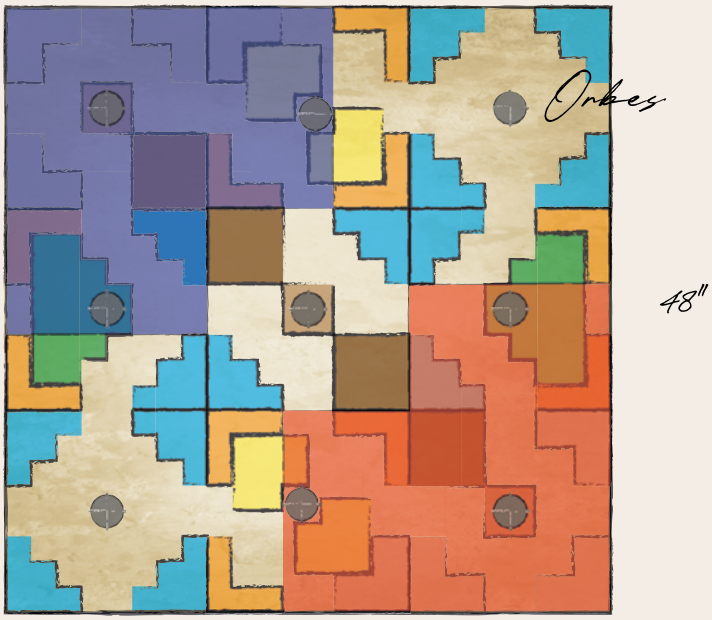
Tour 5

Défenseur : 8 Points de Victoire
Attaquant : 2 Points de Victoire

À la fin de la bataille, chaque Exploit Glorieux accompli rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.

12
Le Jugement Dernier

Deploiment A



Deploiment B

Les murailles étaient tombées. Les sanctuaires avaient été profanés. Les derniers défenseurs n'avaient plus rien à offrir, sinon leur foi. Alors que les profondeurs du Mausolée s'ouvraient enfin, la Première Mère Dévorante émergea des ténèbres. Face à une telle abomination, aucun homme n'aurait dû survivre. Pourtant, un seul guerrier s'avança. Revêtu de son armure sacrée, le Paladin leva son épée vers le ciel. Le destin du Siège de Saint-Cassian allait se jouer dans un duel qu'aucun chroniqueur n'oserait croire.

Le champ de bataille se désagrège.

À partir du Tour 2, au début de chaque tour, résolvez la règle Impact : lancez 2D3.
le premier dé détermine la ligne ;
le second dé détermine la colonne ;
l'intersection des deux désigne une zone du champ de bataille.
Toutes les figurines situées dans cette zone effectuent immédiatement un jet de blessure.
Si une Orbe de Pouvoir se trouve dans cette zone, elle est détruite. Retirez-la définitivement du champ de bataille.
Les coups échangés entre le Paladin et la Première Mère projettent des blocs de pierre, déchirent les murailles et secouent le sol jusque sous les pieds des combattants.

Tour 3 – La Terre se Fend

Résolvez normalement la règle Impact.
Le champ de bataille se couvre de profondes fissures. Jusqu'à la fin de la bataille, toutes les zones de sol (à l'exception des tranchées) sont considérées comme des Terrains Difficiles.

Tour 4 – Les Profondeurs s'Ouvrent

Résolvez normalement la règle Impact.
La roche cède sous les assauts des titans et des flots de lave jaillissent des profondeurs.
Jusqu'à la fin de la bataille, toutes les zones de sol (à l'exception des tranchées) sont considérées comme des Terrains Difficiles.

Toute figurine qui entre, traverse ou termine son activation sur une zone de sol subit immédiatement une Blessure possédant le mot-clé FEU, sauf si elle possède la règle IMMUNITÉ FEU.



5 Tours	Complete	Autorisé	Vaincre

FORCES

Aucune restriction particulière ne s'applique aux figurines que les joueurs peuvent inclure dans leur Force pour ce scénario

LE CHAMP DE BATAILLE

Si vous jouez sur la table du Siège de Saint-Cassian, utilisez le schéma ci-dessus pour les zones de déploiement et la disposition du terrain. Les joueurs se départagent ; le vainqueur place les éléments de décors supplémentaires spécifiques au scénario.

Dans le cas contraire, le vainqueur met en place l'intégralité du champ de bataille avant de placer les éléments de terrain spécifiques au scénario. Le Défenseur déploie sa bande au centre du champ de bataille, dans une zone de déploiement adaptée au scénario, tandis que l'Attaquant se déploie sur les bords extérieurs.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs doivent se déployer normalement ou en utilisant leurs règles de déploiement spéciales.

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure 5 tours.

EXPLOITS GLORIEUX

Le Destin du Monde

Activez les 1 Orbes de Pouvoir au cours de chaque tour de la Bataille. Chaque joueur peut accomplir cet Exploit Glorieux au cours de la partie.

Le Champion des Champions

Votre champion (Paladin ou Première Mère Dévorante) remporte le Duel des Titans.

Au Milieu des Géants

Une de vos figurines survit à au moins trois Impacts au cours de la bataille.

Sous les Décombres

À la fin de la bataille, vous avez perdu moins de figurines que votre adversaire avec la règle Impact et l'Effondrement.

Foi Inébranlable

Une même figurine active au moins trois Orbes différents au cours de la bataille.

Les Derniers Survivants

Une de vos figurines ne se fait jamais toucher par les Impacts au cours de la bataille. Chaque joueur peut accomplir cet Exploit Glorieux au cours de la partie.

Tour 5 – L'Effondrement

Résolvez normalement la règle Impact.
Toutes les zones ayant été touchées au moins une fois par la règle Impact au cours de la bataille s'effondrent.
Toute figurine présente dans l'une de ces zones est immédiatement mise *Hors de combat*.
Retirez les zones effondrées du champ de bataille pour le reste de la partie. Si votre table ne permet pas de retirer physiquement ces éléments, considérez simplement ces zones comme infranchissables jusqu'à la fin de la bataille.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Orbes de Pouvoir

Neuf Orbes de Pouvoir sont répartis sur le champ de bataille, à raison d'une dans chacune des neuf zones.

Une figurine située à 1" d'un Orbe peut effectuer l'**ACTION : Canaliser l'Orbe.**
Une Orbe ne peut être activée qu'une seule fois par tour, quel que soit le joueur qui l'active.
Lorsqu'un Orbe est activé avec succès :
Le joueur marque 1 Point de Victoire.
Le champion adverse subit immédiatement 1 Blessure.
Les Blessures infligées aux champions ne peuvent être ni soignées ni annulées par quelque moyen que ce soit.

Le Duel des Titans

Les champions s'affrontent en dehors du champ de bataille. Les joueurs ne peuvent pas intervenir directement dans ce combat, mais l'énergie des Orbes de Pouvoir leur permet d'influencer son issue.
À la fin de la bataille, comparez le nombre de Blessures subies par chaque champion.
Le champion ayant subi le moins de Blessures remporte le duel et terrasse son adversaire.
En cas d'égalité, aucun des deux champions ne parvient à prendre l'avantage. Leur affrontement se poursuit au-delà du champ de bataille, laissant l'issue du duel incertaine.

Glossaire

LECTURE DU CHAMP DE BATAILLE

Les scénarios utilisent plusieurs termes et symboles pour identifier les différents éléments du champ de bataille. Voici comment les interpréter sur les plans :

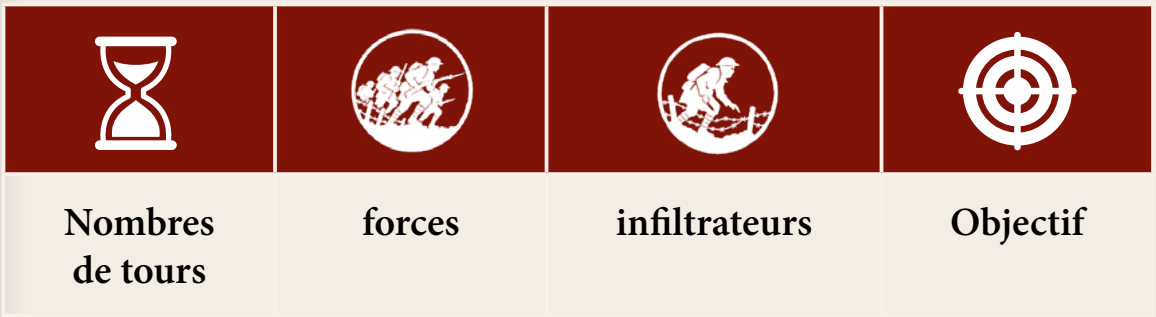
Tranchées
Désignent les éléments de décor représentant les tranchées, placés sur les plaques du champ de bataille.

Zones
Désignent les neuf plaques carrées de 16 × 16 pouces qui, assemblées en une grille de 3 × 3, forment le champ de bataille de 48 × 48 pouces.

Objectifs ()
Ce symbole indique l'emplacement d'un objectif que les joueurs doivent contrôler selon les conditions du scénario.

Éléments interactifs ()
Ce symbole représente un élément du champ de bataille avec lequel les figurines peuvent interagir, conformément aux règles spécifiques du scénario.

Zones de déploiement
Les zones de déploiement sont représentées en rouge ou en violet sur les plans. Chaque couleur correspond à la zone de déploiement de l'un des deux joueurs.



Lapin Blanc de Laerbannog

Une bande des Oubliés doit inclure 1 Mère Dévorante.

À première vue, il ne s'agit que d'un petit lapin blanc. Cette erreur d'appréciation a déjà coûté la vie à des centaines de croisés, plusieurs ordres de chevalerie et au moins un évêque. Le Saint-Siège déconseille fortement de s'en approcher.

Mouvement	Tir	Corps à Corps	Armure	Socle
10"/Infanterie	-	+4 DÉS	-3	28 mm

Équipement

Un Lapin Blanc de Laerbannog est équipé de Dents et Griffes Démoniaques et ne peut recevoir aucun autre Équipement.

Capacités

Dents et Griffes Démoniaques

Le Lapin Blanc de Laerbannog peut effectuer des attaques de corps à corps même s'il ne possède aucune arme de corps à corps. Les attaques de Dents et Griffes gagnent les mots-clés **+1 DÉ, +1 DÉ BLESSURE** et **IGNORE ARMURE.**

Le Terrier

Le Lapin Blanc de Laerbannog ne meurt jamais bien longtemps.

Lorsqu'un Lapin Blanc de Laerbannog est mis *Hors de combat*, retirez-le immédiatement du champ de bataille.

À la fin de l'activation ayant causé sa perte, placez un nouveau Lapin Blanc de Laerbannog au contact d'un Terrier contrôlé par le même joueur.

Si aucun Terrier n'est contrôlé par ce joueur, placez le Lapin au contact du Terrier le plus proche de sa zone de déploiement.

Le nouveau Lapin est considéré comme une nouvelle figurine et ne conserve aucun **MARQUEUR SANG, MARQUEUR BÉNÉDICTION** ou autre effet de jeu.

La Seule Faiblesse

Les attaques possédant les mots-clés **EXPLOSION, GRENADE** ou **EXPLOSIVE** gagnent **+2 DÉ BLESSURE** contre le Lapin Blanc de Laerbannog.

Mots-clés

LAPIN BLANC DE LAERBANNOG