



WARHAMMER[®]
LA FIN DES TEMPS
**LA RÉVOLTE DE
MALLOBAUDE**

Un supplément non-officiel
produit par le WarFo



Camelot Fantastic, par John Howe (détail)



Charge bretonnienne, Total War Warhammer

Prélude à la Fin des Temps

LA RÉVOLTE DE MALLOBAUDE

Partie I – Guide de jeu

Un supplément proposé par les membres du WarFo



Supplément non-officiel créé par les membres du WarFo, pour la communauté de joueurs et les amateurs de l'univers Warhammer, sans autorisation de Games Workshop. Les noms et marques déposés par Games Workshop sont utilisés ici sans autorisation, dans le but de prolonger l'univers de jeu. Les illustrations sont toutes © ou ™ par Games Workshop sauf mention contraire et sont reproduites ici sans autorisation, et seulement dans le but d'inspirer les hobbyistes et stimuler l'imagination des joueurs. Si cela devait poser problème, merci de contacter les auteurs qui se chargeront de modifier le document. Si vous désirez participer à l'illustration de ce document par des œuvres originales, vous pouvez aussi contacter les auteurs.

Illustration de couverture : *Total War: Warhammer*, par Diego Gisbert Lorens, © Creative Assembly.
Illustration ci-dessus issue du Livre d'Armée Bretonnie pour Warhammer 6^e édition © Games Workshop.
Illustration de quatrième de couverture issue du Livre d'Armée Comtes Vampires pour Warhammer 8^e édition © Games Workshop. Fond de page libre de droits par [bashcorp](https://www.bashcorp.com/) (licence Creative Commons).

SOMMAIRE

INTRODUCTION	5	LE DUC ROUGE.....	19
CRÉDITS.....	5	LES ASRAI.....	20
GILLES LE BRETON, ROY DE BRETONNIE	6	6. LA BATAILLE DE QUENELLES.....	21
LA GUERRE CIVILE EN BRETONNIE.....	7	7. LA ROUTE DE COURONNE	22
MALLOBAUDE LE SERPENT	8	8. LA 12 ^E BATAILLE DE LA MAISON TAAL.....	23
JOUER LA CAMPAGNE.....	11	9. LE DUEL POUR ALAKANASH.....	24
1. L'ANNÉE DU MALHEUR	12	10. LA BATAILLE DE COURONNE	25
2. LA RÉVOLTE	13	11. LA FUTE DU SERPENT	26
DUCS REBELLES ET LOYALISTES	14	12. LE SIÈGE DE MOUSSILLON.....	27
3. LA BATAILLE DE CHÂLONS	15	CONCLUSION I – LE SACRE DE GILLES.....	28
4. LA TRAHISON.....	16	CONCLUSION II – LE TRIOMPHE DE LOUEN ..	30
5. LA CONQUÊTE.....	17	CONCLUSION III – LE ROY VAMPIRE.....	31
LA RÉVÉLATION.....	18	CHRONOLOGIE	34

Version du document : 1.8

Date : septembre 2017.

Dernières modifications : modifications suite à la relecture de Dreadaxe.

INTRODUCTION

La Révolte de Mallobaude est un supplément de campagne pour deux joueurs se déroulant en prélude à la Fin des Temps. Cet événement est traité en quelques lignes dans le récit introductif du supplément *Warhammer : Nagash*, mais on en trouve aussi des allusions dans d'autres ouvrages. Notre équipe de rédacteurs s'est donc attelé à la tâche de rassembler ces informations éparses, de les combiner et de les améliorer en vue de produire ce supplément. Il est donc basé sur l'histoire officielle de *Warhammer*, et vous trouverez ci-dessous les sources qui ont servi à sa rédaction.

Cependant, il a aussi fallu broder sur de nombreuses choses, allant de la structure des armées en jeu jusqu'à la création de textes pour compléter les manques. Ainsi ce supplément propose des interprétations de l'histoire qui sont non-officielles et peuvent être démenties par Games Workshop – encore que GW ne semble plus désireux de s'intéresser au Monde-qui-Fût. Ce supplément est ainsi non-officiel, et vous devrez vous entendre avec vos adversaires pour l'utiliser. Vous êtes donc aussi libre d'en modifier des aspects à votre guise, si vous pensez que cela améliorera votre expérience de jeu.

CRÉDITS

Les textes qui ont servi à cet ouvrage sont tirés du supplément *Warhammer : Nagash*, des Livres d'Armée *Wood Elves* et *Brettonnie* pour *Warhammer* (tous © Games Workshop), des *Chevaliers du Graal* et du *Duché des Damnés* pour *Warhammer JDR 2^e édition* (tous © Black Industries).

Les illustrations sont tirées de nombreux ouvrages et sont toutes © Games Workshop sauf mention contraire. Le nom de l'auteur de chaque illustration est mentionné lorsque cela est possible. La plupart des images a été initialement publiée sur le site de

Les règles de la campagne ont été pensées pour vous permettre de rejouer l'histoire telle qu'elle s'est produite, mais aussi de modifier cette trame historique grâce vos propres résultats de campagne. Ainsi, vos victoires et défaites auront une réelle influence, et vous pourrez rejouer la campagne pour obtenir d'autres résultats. Plus intéressant encore, nous avons voulu relier cette campagne à celle de la Fin des Temps, et suivant la façon dont se déroule *la Révolte de Mallobaude*, plusieurs événements de la Fin des Temps s'en trouveront bouleversés.

Notez surtout que ce supplément n'est pas complet. Vous trouverez ici la structure de la campagne, totalement réutilisable avec n'importe quel système de jeu, tandis que les règles de jeu elles-mêmes se trouvent dans un livret annexe. Des règles pour jouer la campagne avec *Warhammer le Jeu des Batailles Fantastiques 8^e édition*, *Warhammer : Age of Sigmar* ou même avec *Bataille Fantastique : Le 9^e Âge* sont prévues ou d'ores et déjà disponibles.

Nous espérons que vous trouverez ce supplément amusant et que vous pourrez l'utiliser pour rejouer cette tragique et ultime campagne géante qu'est la Fin des Temps.

son auteur ou sur le site de Games Workshop, et non scannée sur un ouvrage papier.

Les textes additionnels sont l'œuvre de (dans l'ordre alphabétique) Dreadaxe, Ilmarith, Kass-Krâne, Thindaraïel. L'élaboration du supplément s'est faite sur le WarFo (<http://warhammer-forum.com>), dans la section "*Création et Développement WFB*", et a mobilisé de nombreux autres participants qu'il serait long de tous citer ici, nous les remercions tous pour leur aide !

GILLES LE BRETON, ROY DE BRETONNIE

L'histoire de Gilles le Breton est intimement liée à l'histoire de la Bretonnie elle-même. En l'an 932 du Calendrier Impérial, la Bretonnie était encore un vaste territoire sauvage recouvert de forêts profondes et de montagnes hostiles. Malgré les immenses richesses naturelles de cet espace les menaces y étaient trop nombreuses pour qu'une société puisse émerger durablement. En effet la Bretonnie d'alors était saccagée par une immense Waaagh orque, des tribus de gobelins de la nuit, des raids de nordiques sur ses côtes, des fléaux morts-vivants et mêmes des attaques d'esclavagistes elfes noirs. C'est pourtant dans ce contexte de désolation qu'un homme s'est dressé pour mener son peuple à la victoire. Cet homme se nommait Gilles le Breton ou l'Unificateur comme il sera surnommé par les chroniqueurs bretonniens. Gilles le Breton était l'un des grands seigneurs cavaliers du peuple bretonni, un antique et courageux peuple tribal s'étant installé sur ces terres il y a 3500 ans. Selon la Chanson de Gilles et le chroniqueur Guido l'Ermite, c'est en 978 que Gilles de Bastogne révéla son destin extraordinaire. Il est parfois difficile de démêler réalité historique et légende épique dans ces récits lointains mais même en écartant les ballades exaltées des bardes et des troubadours, Gilles le Breton était un chef de guerre d'un charisme hors du commun.

C'est pour faire face à ces multiples menaces que Gilles de Bastogne, déjà célèbre à cette époque pour avoir notamment terrassé Smearghus un grand wyrm rouge, parvint à unifier les tribus de bretonni et s'entoura des plus grands seigneurs de son temps comme Landouin de Moussillon ou Thierry de Lyonesse. En dépit de leurs courages et de leurs prouesses au combat, ils ne parvenaient pas à vaincre l'immense Waaagh. Gilles et ses Compagnons s'étaient repliés et tenaient un Conseil de Guerre dans la Forêt de Châlons à proximité d'un lac alors que toute leur d'espoir semblait avoir disparu.

Pourtant le destin allait basculer en cet instant, le campement de Gilles fut envahi par une mystérieuse brume et une entêtante odeur florale. Une femme magnifique, vêtue d'un blanc étincelant et tenant une coupe d'or de laquelle jaillissait une véritable cascade de lumière, émergea du lac et marcha en direction des chevaliers, la surface de l'eau ne présentant pas la moindre ondulation et ses vêtements restant parfaitement secs. Atteignant la rive, elle se tint devant Gilles et ses compagnons. La Dame du Lac venait de faire sa première apparition, Gilles et ses deux compagnons burent alors le liquide sacré et sentirent à la fois leurs âmes et leurs corps renforcés.

Les bannières et armes des chevaliers furent bénies par la Dame tandis que les bretonni prêtèrent serment à cette dernière de l'honorer et de la servir en échange de sa protection. Ainsi Gilles et ses Compagnons devinrent les premiers chevaliers du Graal.

La guerre pris alors un tournant décisif. Revigorés par les nouveaux pouvoirs de la Dame, Gilles et les bretonniens poursuivirent sans relâche toutes les créatures maléfiques sur le territoire. Cette reconquête allait durer deux ans, deux ans pendant lesquels Gilles mena Douze Grandes Batailles où chaque prairie, chaque camp et chaque colline de Bretonnie fut le lieu de combats acharnés. Quand enfin cessa le grondement de la guerre, c'est dans les plaines ensanglantées de Couronne que la Dame du Lac se révéla à nouveau et déposa une couronne sur la tête de Gilles en présence de toute l'armée. Gilles l'Unificateur était désormais le premier Roy de Bretonnie. La légende raconte que les acclamations des bretonniens firent trembler le massif d'Orquemont.

De territoire sauvage en proie au chaos, la Bretonnie était désormais l'une des plus puissantes nations de l'Humanité.

Hélas en 995 Gilles fut tué au cours d'une embuscade tendue par l'un des derniers seigneurs de guerre orque des Montagnes Grises. Alors que le dernier souffle de vie s'échappait de lui, il reçut une dernière vision de la Dame. Les compagnons de Gilles le transportèrent sur la berge du lac, espérant que ses eaux enchantées sauveraient Gilles, puis ils appelèrent la Dame du Lac. Alors que les chevaliers se reposaient, au crépuscule, une brume tourbillonnante se leva sur le lac. Bientôt, ils purent apercevoir les formes courbes d'un bateau qui émergeait du brouillard et avançait comme par enchantement, car il n'avait ni rame ni voile. Dans le bateau se tenait une femme, mais ce n'était pas la Dame du Lac. Les chevaliers lui demandèrent qui elle était et elle répondit qu'elle était la servante de la Dame du Lac. En fait, cette femme était la Fée Enchanteresse de Bretagne qui vivait en ermite

dans une caverne située sur une île au milieu du lac, un refuge que la brume empêchait de voir à partir des rives. La Fée Enchanteresse demanda aux chevaliers de déposer Gilles dans le bateau pour qu'elle puisse l'emporter sur son île où il serait soigné. Le cœur gros, les chevaliers regardèrent le bateau qui transportait leur chef et la Fée Enchanteresse s'éloigner et disparaître dans le brouillard. La croyance veut que ses dernières paroles fussent une promesse :

“Quand la Bretagne sera en grand péril, quand tout espoir semblera perdu, je reviendrai vous aider.”

En 1223, le temps fût venu. La Bretagne était au bord de la ruine, dévastée par la guerre civile, ses ducs s'entre-déchirant, alors que la Fin des Temps s'annonçait. La prophétie de Gilles allait se réaliser.

LA GUERRE CIVILE EN BRETAGNE

Lorsque les gens de Bretagne, les manants comme les nobles, se remémoraient l'horreur des dernières années, ils déduisirent sûrement que le royaume était maudit.

Au début des années 1240 du Calendrier bretonnien (environ 2518 du Calendrier Impérial), le vent de la révolte enflait en Bretagne. Le Chevalier Noir connu sous le nom de Mallobaude, avait progressivement rassemblé une cohorte de partisans – pour la plupart des brigands ou des chevaliers sans âme plus que de nobles convaincus – puis une véritable armée. Le Roy Louen, qui surveillait de près la situation en Bretagne, avait toutefois les mains liées tant que Mallobaude ne franchissait pas le cordon sanitaire établi autour de la province maudite, et l'attente, de part et d'autre du cordon, devint presque insupportable.

(Texte extrait de Warhammer : Nagash)



*Le Roy Louen, dans Total War: Warhammer,
© Creative Assembly, Sega et Games Workshop*

MALLOBAUDE LE SERPENT

Nul ne connaît vraiment l'identité du chevalier aujourd'hui connu sous le nom de Mallobaude. Certains soutenaient que Mallobaude était un manant malencontreusement élevé au statut de chevalier après avoir sauvé la vie du Duc de Lyonesse lors d'une partie de chasse, ou encore qu'il s'agissait d'un chevalier errant parti en expédition dans les Principautés Frontalières et qui fut le seul survivant de son groupe. Il s'avéra au final qu'il était un rejeton illégitime du Roy Louen Cœur de Lion lui-même.

Mallobaude était certainement autrefois un chevalier audacieux et héroïque, l'une des meilleures jeunes lances de Bretagne. Il était un guerrier exceptionnel et un homme dont l'honneur et les principes étaient inébranlables. En tant que chevalier errant, il gagna ses éperons de chevalier du royaume, mais sa dévotion envers le code de la chevalerie était telle qu'il renonça immédiatement à sa lance et partit en tant que chevalier de la quête, cherchant à obtenir la bénédiction de la Dame et une révélation du Graal sur le sens de sa vie.

Mallobaude parcourut toute la Bretagne, se vouant corps et âme à l'existence de renoncement et de labeur qu'est celle des chevaliers de la quête. Là encore, il sembla tout à fait ravi des rumeurs qui courent chez les nobles concernant ses hauts faits en tant que chevalier de la quête. On dit qu'il parcourut le Massif d'Orquemont et nettoya des vallées entières des peaux-vertes qui les occupaient, qu'il combattit des harpies aux ailes de chauve-souris dans les Montagnes Grises, et qu'il enraya la progression d'une tribu de gobelins tout entière au Défilé de la Hache. D'autres légendes le mettent en scène débusquant un culte du Chaos parmi les marchands étrangers de L'Anguille ou traquant la monstrueuse Sorcière Bleue de la Forêt de Châlons.

L'une des histoires les plus récurrentes raconte comment Mallobaude, après de longues années de quête du Graal, fut soudain las de ses pérégrinations et fit halte dans une chapelle du Graal. La demoiselle du Graal l'accueillit, mais

Mallobaude faisait grise mine et semblait en colère. Pourquoi la Dame l'avait-elle oublié ? N'en avait-il pas fait assez pour elle ? N'avait-il pas abattu des monstres bretonniens, aidé les innocents et puni les méchants ? Et pourtant, il n'avait vu aucun signe du Graal, ni reçu aucun message de la Dame. Il s'insurgea contre le fait qu'il avait voué sa vie à la Quête sans rien en retirer.



Photo de Mallobaude tirée d'une [armée de Moussillon](#) par PumpkinBrother

La demoiselle du Graal avait conseillé bien des chevaliers de la quête, et elle lui donna les mêmes réponses qu'aux autres. La Quête du Graal, dit-elle à Mallobaude, n'est pas un voyage qu'on entreprend pour gagner la reconnaissance de la Dame, ni une épreuve destinée à gagner le droit de boire à la sainte coupe. La véritable quête consiste pour le chevalier à atteindre ce point de non-retour, où le désespoir l'envahit, et à poursuivre ses voyages malgré tout. Tel est le véritable test pour un chevalier, non pas la mise à l'épreuve de la fermeté de son bras, mais de celle de son âme. Il ne s'agit pas de savoir s'il peut abattre toute la population monstrueuse d'une forêt mais si, comprenant que ses lèvres ne toucheront peut-être jamais le Graal, il persévérera néanmoins dans la Quête.

Mallobaude réfléchit à la question. Si c'était vrai, tout ce qui lui restait à faire, c'était de continuer, de s'élancer contre les plus terribles dangers et de les affronter avec passion et courage, afin que finalement la Dame vienne à lui comme elle l'avait promis. À l'aube, Mallobaude sortit de la chapelle du Graal et ne prit aucun repos jusqu'à ce qu'il fût arrivé à l'endroit même où son désespoir serait mis à l'épreuve : dans le Pays du Désespoir, en Moussillon.

Mallobaude trouva bien assez de malheur en Moussillon. On est presque certain que c'est lui qui se dressa contre une armée de morts-vivants rassemblés près des Collines des Orphelins, et lui encore qui s'engouffra dans les grottes situées sous le Pont Résolu en ruine pour passer les malveillants hommes-rats par le fil de l'épée. Nul ne peut dire quelles autres aventures il vécut dans le Duché Perdu.

Tout ce dont on est sûr, puisqu'on tient l'information de Mallobaude lui-même, c'est qu'il finit par faire halte à l'orée de la Forêt d'Arden. Bien qu'il cherchât des hommes-bêtes et d'autres monstres, il se trouva devant un ruisseau à l'eau saumâtre. Tandis qu'il l'observait, l'endroit perdit sa couleur gris-vert et les nuages de mouches en disparurent pour révéler un somptueux lac aux eaux claires, nappé de brumes froides. Une main s'éleva des eaux, porteuse d'un calice doré et étincelant, et Mallobaude sut qu'il avait fini par trouver le Graal. Boire au Graal pouvait avoir deux conséquences. Si son cœur était souillé par la moindre trace de péché, la magie du Graal le tuerait instantanément. Toutefois, s'il était pur comme un véritable chevalier, il recevrait la bénédiction de la Dame, ne connaîtrait plus la peur et reviendrait dans les terres civilisées en tant que saint chevalier du Graal.

Mallobaude prit le Graal, sûr que ses années de quête l'avaient purifié de toute trace de souillure. Il but de son eau et ne fut pas foudroyé : il réalisa qu'il devait avoir passé l'épreuve avec succès et que la bénédiction de la Dame était sur lui. Et alors, il vit la vérité.

Mallobaude ne mourut pas. Mais il ne devint pas non plus chevalier du Graal. À la place, il reçut

une révélation concernant la Dame du Lac, le code de la chevalerie et le cœur même de la chevalerie bretonnienne. Pour une raison mystérieuse, au lieu de devenir chevalier du Graal, Mallobaude avait percé la magie de la Dame et découvert sa véritable nature. À moins que la démence ne l'ait frappé et que son exposition à la misère du Moussillon n'ait suscité chez lui des hallucinations enfiévrées. Quoi qu'il en soit, Mallobaude crut que c'était la vérité, une vérité épouvantable.

Seuls les conspirateurs les plus proches de Mallobaude savaient ce qu'il a vu en buvant au Graal. C'était assez terrifiant pour qu'il rejette tout ce qui avait trait à la chevalerie et maudisse jusqu'au nom de la Dame. Accablé de chagrin, il revint en Moussillon, tous ses espoirs réduits à néant, cherchant seulement la mort dans le Pays du Désespoir. Mais il ne la trouva point. Au lieu de cela, sa tristesse se mua en colère, et sa colère en haine. On lui avait menti depuis sa naissance, et pire encore, il avait incarné lui-même ce mensonge. Mais il pouvait changer les choses. S'il renversait la couronne de Bretonnie et abolissait le culte de la Dame du Lac, il pourrait redresser tous les torts qu'avait subis la Bretonnie. Mais pour ce faire, il lui fallait tout d'abord rassembler une armée et s'emparer du duché, afin de pouvoir un jour prétendre au trône de Bretonnie. C'était un plan follement ambitieux, visant à faire de Mallobaude le premier homme à usurper le trône de Bretonnie. Mais désormais, le dévouement qu'il avait investi malgré son désespoir dans sa quête du Graal se trouvait engagé dans une croisade contre la Dame du Lac et la couronne de Bretonnie.

Mallobaude expliqua sa terrible vision à plusieurs nobles du Moussillon, et beaucoup se joignirent à lui. Certains furent tout aussi outragés que lui devant les mensonges perpétrés en Bretonnie, tandis que d'autres étaient seulement des hommes amers et malveillants qui voulaient se venger de ce pays qui les traitait en reclus. Ces nobles investirent leurs ressources dans le premier objectif de Mallobaude : réclamer le statut de Duc de Moussillon. Leurs troupes armées furent requises à la fois pour repousser un éventuel

assaut du Roy et pour permettre à une expédition armée de reprendre le palais ducal. L'expédition fut un succès et Mallobaude put arpenter en maître les couloirs où Maldred et Malfleur ont rencontré leur destin.

Le plan de Mallobaude reposait sur sa capacité à former une alliance d'individus (souvent pervers et traîtres) par la seule force de sa personnalité. Heureusement pour lui, il possédait un charisme et une capacité de persuasion équivalents à ceux de n'importe quel vrai chevalier du Graal. Bien que la "vérité" que prêchait Mallobaude concernant la Bretagne fût incongrue et franchement difficile à croire, il l'assenait avec tant de conviction que beaucoup de ceux qui l'ont entendu parler furent persuadés de son authenticité. Il était gracieux et généreux envers ses alliés et offrait même aux nobles ennemis une unique occasion de se joindre à lui. Mallobaude resta également longtemps un chevalier infiniment honorable et n'a jamais exécuté un noble confrère. Au lieu de cela, il leur donnait une chance de défendre leur vie en combat singulier. En réalité, ils n'avaient guère de chance de l'emporter, car Mallobaude était l'un des guerriers les plus talentueux jamais élevés au sein de la chevalerie bretonne. Toutefois, l'idée d'abattre un noble comme un animal lui était tout simplement odieuse.

Cependant, Mallobaude était totalement impitoyable. Il n'avait pas pour les manants et les étrangers la même indulgence que pour les nobles bretonniens. Il fit exécuter (et pire encore) d'innombrables paysans, mercenaires et aventuriers étrangers. Il croyait si profondément en sa cause qu'il était prêt à envoyer des braves, et même des nobles, à une mort certaine si cela lui permettait d'atteindre ses objectifs. De plus, bien que Mallobaude fût limité par son propre sens de l'honneur, il avait totalement abandonné le code de la chevalerie. Ayant librement refusé la grâce de la Dame et l'autorité du Roy, des entreprises aussi peu chevaleresques que le fait d'employer des mercenaires ou des machines de guerre à poudre noire ne lui faisaient nullement honte.

Mais ce qui fut plus grave encore, c'est que la dévotion de Mallobaude à sa cause avait même

éclipsé sa propre perception du bien et du mal. On dit que les morts-vivants répondaient à son appel, et que si le Roy envahissait le Moussillon, les vivants marcheraient aux côtés des morts dans son armée. Certains des nobles avec lesquels pactisait Mallobaude avaient de sinistres réputations : Nécromanciens, sorciers et même vampires... Et pourtant, Mallobaude les fréquentait tous, se préoccupant seulement de savoir s'ils pouvaient l'aider à atteindre son but.

On voyait rarement Mallobaude en Moussillon et il ne semblait pas avoir une unique base d'opérations. Au lieu de cela, il fréquentait la cour des nobles qui le soutenaient, les aidant à recruter et à déployer des troupes, et à ce qu'on disait, les surveillant pour s'assurer de leur loyauté. Il portait une armure entièrement noire, ce qui lui valut son surnom de Chevalier Noir, et il n'en relevait jamais la visière à moins d'être en compagnie d'un de ses nobles compagnons conspirateurs. On disait que c'était un homme séduisant mais intense, qui semblait aussi insondable et imperméable aux ravages du temps qu'un authentique chevalier du Graal, et dont la voix profonde et sonore pouvait convaincre un homme de se livrer aux actes les plus horribles. Le blason de Mallobaude était un serpent or sur champ sable, et il l'affichait fièrement sur son bouclier et ses bardes, ainsi que sur ceux des chevaliers d'élite qui formaient sa troupe personnelle.

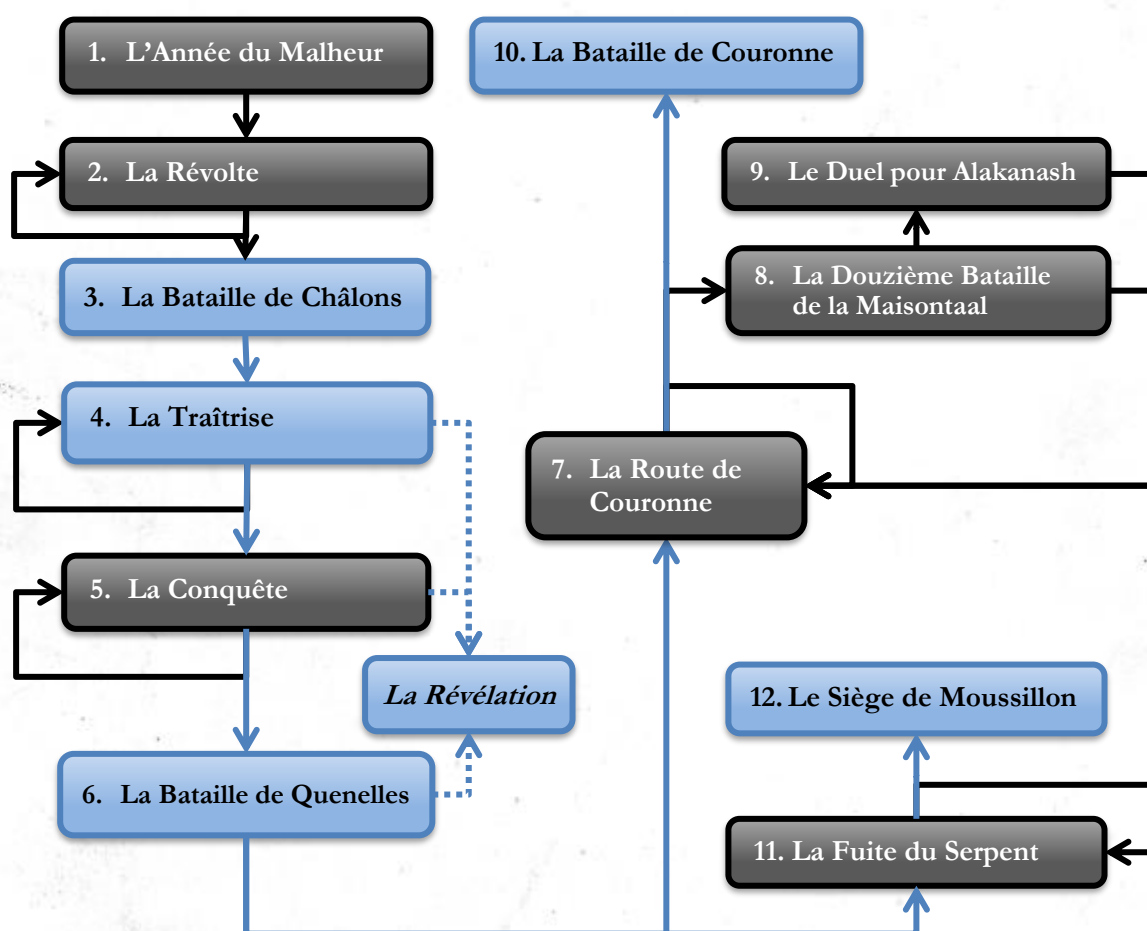


Blason de Mallobaude, Livre d'armée Bretonne pour Warhammer 6^e édition © Games Workshop

JOUER LA CAMPAGNE

La campagne est prévue pour être jouée par deux joueurs (chacun dirigeant un camp d'une part les Loyalistes et de l'autre les Rebelles), sauf quelques scénarios spécifiques nécessitant l'intervention d'un troisième joueur. Mais plusieurs batailles mettent en scène des alliances qui permettent de jouer avec plus de deux joueurs par camp.

Si vous désirez rejouer la campagne, suivez l'ordre des étapes, qui indiquent une progression dans la guerre. Si vous manquez de temps, une version plus courte de la campagne vous est proposée, en sautant quelques étapes. Notez bien que tout ce déroulé n'est qu'un guide pour le déroulé de votre propre campagne. N'hésitez pas à le modifier en accord avec les différents joueurs !



Note : à partir de cette page, les éléments signalés par un astérisque () renvoient au Livret de Règles du système de jeu que vous utilisez. Certaines règles peuvent ne pas être explicitement dans ce livret, vous devrez vous référer aux livres officiels.*

I. L'ANNÉE DU MALHEUR

Puis ce fut l'Année du Malheur, au cours de laquelle les démons avaient ravagé les quatre coins du royaume. Tzeentch avait envoyé Kairos le Tisseur de Destins afin de voler les douze artefacts enchantés des compagnons de Gilles le Breton. Cette mission était si importante que Tzeentch accorda à son serviteur une grande partie de ses Légions. Au fur et à mesure de la récupération des artefacts, les démons du Tisseur de Destins gagnaient en puissance. Au cours des premières batailles les bretonniens parvinrent à bannir de nombreux démons, mais lorsque huit reliques sur les douze furent enfin réunies par Kairos, seuls les Ducs bretonniens les plus puissants étaient en mesure d'aligner une armée suffisante pour menacer les démons. Au début du douzième mois de l'incursion, il ne manquait plus qu'un seul artefact au duc du changement, et seul le Roy Louen osait encore lui faire face, bien qu'il eût perdu jusqu'alors plus de batailles qu'il n'en avait remportées contre l'ost du Tisseur de Destins.

L'ultime bataille de l'Année du Malheur fut le Siège de Moussillon, car c'était là qu'était conservée la dernière relique. La rébellion de Mallobaude était sur le point de débiter lorsque son château fut attaqué par des démons. Au plus fort de l'assaut, l'armée bretonnienne tenta une sortie désespérée, juste au moment où une aide inattendue se manifesta. En effet, Nurgle appréciait particulièrement Moussillon, ville qui avait vu la naissance de bon nombre de ses maladies. Il refusait de voir la cité détruite par les serviteurs de Tzeentch, et avait donc envoyé ses troupes. Les hommes de Mallobaude n'avaient toutefois pas connaissance de ce fait, et ne firent pas de quartier : ils ne voyaient que des démons en train de s'entre-tuer, et les éliminèrent sans discrimination. Ku'gath Père des Pestes abattit Kairos Tisseur de Destins, juste avant de finir empalé par une dizaine de lances bénies. Suite à la destruction de leurs chefs, les armées de démons disparurent – sans doute pour poursuivre le combat dans le Royaume du Chaos – en abandonnant derrière elles les reliques. Mallobaude était vainqueur, et pouvait désormais se prévaloir des saintes reliques pour légitimer sa prise de pouvoir.

(Texte extrait de Warhammer : Nagash et du livre d'armée Démons du Chaos pour Warhammer 8^e édition)

L'Année du Malheur ne fait pas à proprement parler partie de la Révolte de Mallobaude, mais elle en est la prémisse. Cette étape est optionnelle, vous pouvez l'ignorer si vous le souhaitez. Dans ce cas, considérez qu'elle a été gagnée par Mallobaude.

*Bataille : Jouez la bataille **Assaut Démoniaque en Moussillon***.*

Conséquences de la bataille :

- *Si Mallobaude gagne la partie, il récolte les Reliques des Compagnons : le joueur Rebelle obtient quatre fois la récompense **Relique Antique*** de la liste des **Récompenses du Vainqueur*** qu'il peut utiliser n'importe quand au cours de la campagne.*

*Suite de la campagne : Après la bataille, passez à l'étape **2. La Révolte**.*

2. LA RÉVOLTE

Mais en réalité, Mallobaude n'était qu'un pantin. Arkhan le Noir planifiait depuis des siècles un assaut sur la Maisontaal pour y récupérer un puissant artefact appartenant à Nagash, et il avait besoin de mettre la Bretonnie à feu et à sang pour ce faire. Après avoir corrompu Maldred, il utilisait désormais Mallobaude et sa soif de revanche. Le liche prenait soin toutefois de rester dans l'ombre de Mallobaude, afin que ses véritables desseins ne soient pas découverts. L'assaut démoniaque sur la Bretonnie faillit ruiner ses plans. Même si les serviteurs du Chaos avaient ravagé plusieurs régions de Bretonnie dans la foulée, leurs déprédations avaient obligé Mallobaude, et donc également Arkhan, à retarder leur plan de presque une année. Arkhan pensait que les Puissances de la Ruine pressentaient le retour de Nagash et tentaient de freiner toutes les actions qui pourraient précipiter son retour. Malgré l'attaque, le liche avait pu garder ses forces intactes, aussi, en 1543 du Calendrier bretonnien, il permit à Mallobaude de lancer sa révolte.

Mallobaude libéra son armée au crépuscule de l'année pour s'emparer du trône. À travers le royaume, des chevaliers corrompus se rallièrent à la bannière de Mallobaude, tandis que le Roy Louen de Bretonnie réunissait ses armées dispersées. Des affrontements mineurs éclatèrent en bordure des deux territoires, jusqu'à la désastreuse Bataille de Châlons.

(Texte extrait de Warhammer : Nagash)

À partir de ce moment, le joueur Rebelle a le choix d'utiliser soit une armée de **Bretonnie** classique, représentant l'armée d'un duc renégat, soit une armée de **Rebelles de Bretonnie*** représentant les forces rebelles plus hétéroclites.

Si vous utilisez **Mallobaude le Chevalier Noir***, préférez l'armée de Rebelles de Bretonnie à l'armée classique, même si ce n'est pas obligatoire.

À ce stade de la campagne, les deux camps Loyaliste et Rebelle sont considérés comme des armées de Bretonnie. Par conséquent, les règles de **Guerre Civile* (Bretonnie)** s'appliquent à chaque bataille où ces deux camps s'affrontent.

De plus, ils utilisent des **Récompenses du Vainqueur*** (Bretonnie) ou (Commun), mais pas les récompenses (Moussillon).

Cette étape est optionnelle, vous pouvez l'ignorer si vous le souhaitez. Dans ce cas, considérez que Mallobaude a remporté une unique bataille avant de passer à l'étape suivante.

Le joueur Rebelle désigne le premier Duché Loyaliste (voir page 14) attaqué par Mallobaude.

À ce stade, Aquitaine, Couronne ou Quenelles ne peuvent pas être désignés.

Bataille : Jouez une Bataille Rangée

- L'armée Loyaliste doit comprendre le **Duc*** Loyaliste du duché désigné.
- L'armée Rebelle peut comprendre **Mallobaude le Chevalier Noir*** mais ce n'est pas obligatoire.

Conséquences de la bataille :

- Le vainqueur de la bataille remporte une **Récompense du Vainqueur***.
- Si le joueur Rebelle remporte la partie, alors Mallobaude tente de corrompre le duc adverse (voir page 14).

Suite de la campagne :

- Le joueur qui a gagné la bataille désigne le duché suivant attaqué par Mallobaude. À ce stade, Couronne ou Quenelles ne peuvent pas être désignés.
- Si l'Aquitaine est désigné, passez à l'étape **3. La Bataille de Châlons**. Idéalement, désignez l'Aquitaine au bout de deux ou trois batailles pour ne pas dénaturer le récit.

DUCS REBELLES ET LOYALISTES

Au départ de la Révolte, peu de Ducs sont ouvertement rebelles, mais certains ont déjà contacté Mallobaude et sont prêts à basculer dans le camp du Serpent. Vous trouverez ci-dessous la liste des ducs Rebelles et Loyalistes. Leurs règles sont données dans le supplément de jeu.

Louen Cœur de Lion, Duc de Couronne et Roy de Bretagne

Représentant la couronne, il est de fait le chef des Loyalistes. Il n'intervient pas dans la campagne avant la disparition de la Fée et la révolte des ducs.

Hagen, Duc de Gisoreux

Ce proche conseiller de Louen lui reste irrémédiablement Loyal et ne le trahira jamais.

Tancred II, Duc de Quenelles

Loyal au Roy, il ne peut être converti par Mallobaude et préfère mourir s'il est vaincu.

Alberic, Duc de Bordeleaux

Loyal au Roy, il ne peut être converti par Mallobaude et préfère mourir s'il est vaincu.

Armand, Duc d'Aquitaine

Loyal à Louen dont il fut le Vexillaire pendant des années, il ne peut être converti par Mallobaude et préfère mourir s'il est vaincu.

Bohémond, Duc de Bastogne

D'une Loyauté absolue au Roy, et fier de descendre de Gilles, il ne changera jamais d'allégeance et préférera mourir au combat que de rejoindre Mallobaude.

Cassyon, Duc de Parravon

Loyal aux principes de la Chevalerie, il ne rejoindra jamais Mallobaude.

Théodoric, Duc de Brionne

Loyal. Il fait pénitence à la Maisontaal et est absent de son duché. Si celui-ci est attaqué, un de ses fils Paladins prendra le commandement de l'armée.

Adélard, Duc de Lyonesse

Loyal au départ, il peut basculer dans le camp Rebelle.

Chilfroy, Duc d'Artois

Loyal au départ, cet homme austère peut basculer dans le camp Rebelle.

Folcart, Duc de Montfort

Loyal au départ, il n'hésite pas à transiger avec les principes de la Chevalerie, et peut se laisser abuser par Mallobaude.

Huebald, Duc de Carcassonne

Loyal au départ, il peut basculer dans le camp Rebelle.

Taubert, Duc de L'Anguille

Loyal au départ, il semble cependant cacher de sombres secrets, et rejoindra facilement une conspiration contre Louen.

Mallobaude, Duc autoproclamé du Moussillon

Chef des Rebelles, sa mort signera la fin de l'insurrection.

***Note de traduction :** À noter que depuis le livre d'armée de 1996, la version française a choisi de traduire différemment certains noms de duchés, pourtant "en français dans le texte" d'origine. Ainsi Artois fut traduit Artois, Aquitaine par Aquitanie, et Carcassonne par Gasconnie. Les noms d'origine revinrent dans la version française de *La Fin des Temps : Nagash*. Nous avons choisi de conserver ici cette nouvelle traduction.*

Dans plusieurs scénarios, Mallobaude peut corrompre un Duc. Voici les règles de cette corruption.

- Si le Duc est parfaitement loyal, il refuse d'entendre Mallobaude, qui l'exécute pour cela. Ce personnage ne peut plus être utilisé pour le reste de la *Fin des Temps*. Mallobaude place alors un homme de paille à la tête du duché.
- Si le duc peut être corrompu, alors il rejoint la conspiration de Mallobaude. Le joueur Rebelle peut désormais jouer ce personnage.
- Dans tous les cas, le duché est considéré comme conquis par Mallobaude, qui peut ainsi rajouter des troupes à son armée.

3. LA BATAILLE DE CHÂLONS



Morgiana, dans Total War: Warhammer, © Sega

Ignorant le décret de Louen Cœur de Lion appelant toutes les armées de Bretonnie à se rejoindre pour combattre la menace du Moussillon, le duc Armand d'Aquitaine partit affronter Mallobaude. Bien que bénéficiant des faveurs de Morgiana la Fée Enchanteresse, Armand aurait été vaincu à plate couture si Drycha n'avait pas mené un ost d'esprits des forêts depuis la Forêt de Châlons pour lui venir en aide. Néanmoins, les intérêts des créatures sylvestres ne résidaient pas dans la victoire d'Armand, car elles repartirent au beau milieu de la bataille, emportant avec elles la Fée Enchanteresse, et condamnant le duc à la défaite face à Mallobaude.

Quant à la Fée, plus personne n'en trouva trace. De nombreux chevaliers du Graal et de la Quête partirent à sa recherche, mais aucun ne put la retrouver. Ce n'est que bien plus tard qu'on découvrit qu'elle avait été enlevée par Drycha, qui l'avait ensuite livrée au vampire Mannfred von Carstein, tandis que ce dernier fomentait un nouveau complot. En réalité, la Ronce de Malheur avait elle-même agi sous l'influence de Be'lakor, le Premier Damné, qui souhaitait ainsi favoriser le retour de Nagash, seul capable à ses yeux de mettre son rival Archaon en échec. Le destin tragique de Morgiana trouva sa malheureuse conclusion deux ans plus tard, lorsqu'Arkhan et Mannfred menèrent à bien un effroyable rituel nécessitant son sang.

(Texte extrait du livre d'armée Wood Elves pour Warhammer 8^e édition et modifié par Thindaraïel)

Bataille : Jouez la **Bataille de Châlons***.

Conséquences de la bataille :

- Le vainqueur de la bataille remporte une **Récompense du Vainqueur***.
- Si Drycha enlève Morgiana au cours de la bataille, la Fée n'est plus utilisable dans une armée de Bretonnie pour le reste de la Révolte de Mallobaude. Elle n'est plus utilisable non plus jusqu'à sa libération éventuelle au cours d'une autre campagne de la Fin des Temps.
- Si en revanche son enlèvement échoue, les chevaliers du Graal resserrent sa garde. Toute armée incluant Morgiana doit désormais inclure aussi une unité de Chevaliers du Graal qu'elle doit rejoindre et ne peut quitter.
- Notez enfin que le destin de la Fée peut changer selon les différentes conclusions.

Suite de la campagne : Passez à l'étape

[4. La Traîtrise](#)



La Fée Enchanteresse, par Yu-Lin, pour le jeu vidéo Warhammer Storm of Magic, © Games Workshop

4. LA TRÂTRISE

Après la bataille de Châlons, les ducs de Carcassonne, de Lyonesse et d'Artois se déclarèrent en faveur de Mallobaude, et la rébellion dégénéra en guerre civile. Au départ, les lances du roi eurent l'ascendant. Les forces de Mallobaude luttèrent avec la rage des traîtres, mais la bénédiction de la Dame protégeait ceux qui chevauchaient aux côtés du Roy Louen.

Cœur de Lion affronta les ducs renégats l'un après l'autre. Le duc d'Artois fut le premier, car le plus proche de Couronne. Les espions du Roy l'avaient averti depuis longtemps qu'il se tramait quelque chose en forêt d'Artois, car le duc y dissimulait hommes et montures en vue de quelque sinistre projet ; aussi le Roy avait pris des dispositions. Dès que la trahison du duc Chilfroy fut avérée, le Roy emmena ses armées à la bataille. Au signal du Roy, ses espions sabotèrent les viles machines de guerre du duc, privant les traîtres de leur avantage indu, puis la force des lances loyalistes fut suffisante pour écraser les rebelles.

Louen mena ensuite son armée en Lyonesse. Quel gâchis fut cette bataille, où les chevaliers d'Adélarde furent écrasés par ceux de Couronne et des duchés loyaux. Adélarde avait été manipulé par les mensonges de Mallobaude, mais ne s'en rendit compte que trop tardivement. Il affronta Louen au milieu de la mêlée, et reçut du Roy un coup de lance qui perça son poumon. Alors qu'il agonisait, Louen se pencha sur le duc et pleura sur son ancien ami. Adélarde comprit qu'il avait été dans l'erreur, et expira en demandant pardon à la Dame pour ses fautes. Louen lui fit donner des funérailles dignes d'un chevalier du Graal, bien qu'il ne fit jamais partie des plus sacrés des défenseurs de la Dame.

Quant à Huebald de Carcassonne, il n'affronta pas le Roy mais son voisin Tancred II de Quenelles, mandé par son suzerain pour prodiguer la justice royale. Leur duel dura longtemps, et les deux hommes échangèrent autant de coups d'épée que de mots acérés. L'un d'eux provoqua un trouble en Huebald, qui douta un instant de sa cause, et c'est pendant cet instant que l'épée de Tancred lui passa par le corps.

Ainsi les duchés rebelles rentrèrent dans le giron du Roy. En une année de campagne, il semblait que l'heure du Serpent avait sonné.

(Texte extrait de Warhammer : Nagash, complété par Thindaraïel)

L'INFLUENCE DU SERPENT

- *Si Mallobaude possède les Reliques des Compagnons, il corrompt un Duc parmi ceux qui ne sont pas parfaitement loyaux.*
- *Un deuxième le rejoint si Mallobaude a remporté la Bataille de Châlons et écrasé Armand, l'ancien Vexillaire de Louen.*
- *Un troisième le rejoint si la Fée Morgiana, représentante de la Dame du Lac, a été enlevée par Drycha.*

Les Ducs qui peuvent rejoindre Mallobaude sont en priorité Adélarde de Lyonesse, Chilfroy d'Artois, et Huebald de Carcassonne. Si ces ducs sont déjà morts ou convertis, vous pouvez sélectionner d'autres ducs parmi ceux dont la loyauté n'est pas absolue (voir page 14).

Si vous le souhaitez, vous pouvez jouer une unique bataille mettant en scène tous les ducs corrompus d'un coup.

Bataille :

Jouez une à trois Batailles Rangées

- *L'armée Loyaliste doit comprendre au moins un duc loyal, ou même le Roy Louen en personne.*
- *L'armée Rebelle doit comprendre l'un des **Ducs*** Renégats. Elle ne peut pas comprendre Mallobaude.*

Conséquences de chaque bataille :

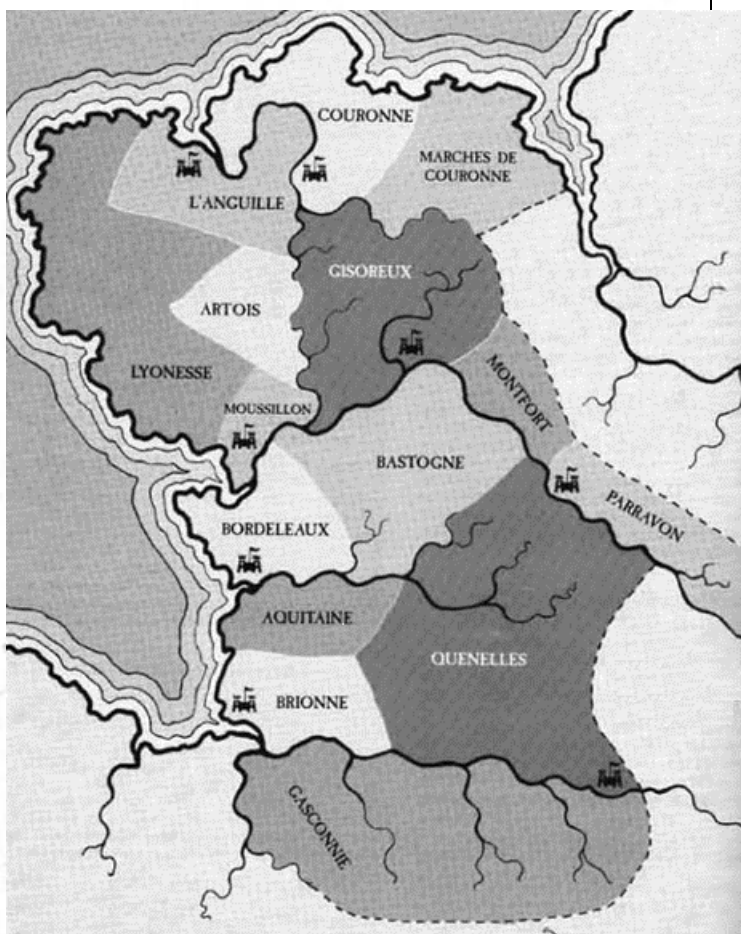
- *Si le camp Rebelle est vaincu, le Duc est tué ou emprisonné, et ne peut plus participer à aucune campagne de la Fin des Temps.*
- *Si le camp Rebelle est vainqueur, le Duc reste avec les insurgés.*

Suite de la campagne : Une fois terminées toutes les batailles, allez à l'étape **[5. La Conquête.](#)**

5. LA CONQUÊTE

Mais le Serpent n'avait pas dit son dernier mot. Il ordonna à ses vassaux de contre-attaquer et bientôt tout le pays sombra dans la guerre civile, alors que les alliés de Mallobaude s'attaquaient à leurs voisins. Le but de Mallobaude était autant de conquérir des terres en renversant des ducs loyaux à Louen, que de provoquer un grand désordre pour disperser les forces du Roy.

(Texte de Thindaraiel)



Carte politique des duchés Bretonniens, dans le livre d'armée Bretonnie pour Warhammer 5^e édition © Games Workshop

Notez qu'à partir de cette étape, Mallobaude peut révéler sa vraie nature comme dans l'étape [La Révélation](#).

Cette étape est optionnelle, vous pouvez l'ignorer si vous le souhaitez. Dans ce cas, considérez que Mallobaude a remporté une bataille avant de passer à l'étape suivante.

Le joueur Rebelle désigne le premier Duché Loyaliste (voir page 14) attaqué par Mallobaude.

À ce stade, Couronne, Quenelles et bien sûr les duchés déjà conquis ne peuvent pas être désignés.

Bataille : Jouez une Bataille Rangée

- Si la partie a lieu dans un duché loyal, alors l'armée Loyaliste doit comprendre le **Duc*** Loyaliste de ce duché. Si la partie a lieu dans un duché rebelle, alors l'armée Rebelle doit comprendre le **Duc*** Rebelle de ce duché.
- L'armée Rebelle peut comprendre **Mallobaude*** mais ce n'est pas obligatoire. L'armée Loyaliste peut comprendre **Louen*** mais ce n'est pas obligatoire.

Conséquences de la bataille :

- Le vainqueur de la bataille remporte une **Récompense du Vainqueur***.
- Si le joueur Rebelle remporte la partie et qu'un duc Loyal (sauf Louen) est présent, alors Mallobaude tente de le corrompre (voir page 14).
- Si le joueur Loyaliste remporte la partie et qu'un duc Rebelle (sauf Mallobaude) est présent, alors le Duc est tué ou emprisonné, et ne peut plus participer à aucune campagne de la Fin des Temps.

Suite de la campagne :

- Le joueur qui a gagné la bataille désigne le duché suivant. À ce stade, Couronne ne peut pas être désigné.
- Si Quenelles est désigné, passez à l'étape [6. La Bataille de Quenelles](#) (idéalement, désignez Quenelles au bout de deux ou trois batailles pour ne pas dénaturer le récit).

LA RÉVÉLATION

Ce fut alors que toute la traîtrise de Mallobaude éclata au grand jour ; il avait conclu un pacte avec Arkhan, et à mesure que ses alliés humains tombaient, les morts comblaient ses rangs. Mallobaude lui-même était devenu un vampire, après qu'Arkhan se soit arrangé pour qu'il reçoive le Baiser de Sang. La guerre civile infligea à la Bretonnie un revers encore plus sévère qu'Arkhan ne l'avait espéré, et lui offrit de fait beaucoup plus de cadavres qu'il ne s'y attendait. Si le temps ne lui était pas compté, le liche aurait sans doute conquis toute la Bretonnie à son profit, mais dans son cas, la loyauté envers son maître dépassait de loin toute motivation personnelle.

Heinrich Kemmler et le roi revenant Krell assistèrent Arkhan pendant la rébellion, en renforçant l'armée de brigands et de traîtres du prince renégat avec des légions de morts inapaisés. La loyauté de Krell était indéfectible, car il était tout aussi désireux qu'Arkhan de ressusciter Nagash, toutefois Kemmler n'était pas aussi fiable. Le Lichemeister renâclait à l'idée de se soumettre à un maître, par conséquent Arkhan savait qu'il ne l'aiderait que si cela servait ses propres intérêts.

Malgré les objections d'Arkhan, Mallobaude avait fait quérir Kemmler dans son repaire des Montagnes Grises, où il s'était réfugié pour y lécher ses blessures après avoir affronté un tueur nain au Château Reikguard. Cependant, Arkhan avait été intrigué d'apprendre que Kemmler avait noué une courte alliance avec Manfred von Carstein, et que celui-ci avait commencé à collectionner des reliques et des captifs dans un but secret.

(Texte extrait de Warhammer : Nagash et du roman The Return of Nagash)

Dès le début de l'étape **5. La Conquête**, et parfois dans les étapes suivantes, Mallobaude peut révéler sa corruption. Ceci amène les modifications suivantes :

- Les Rebelles n'utilisent plus les armées de Bretonnie (classique ou Rebelle), mais **l'Armée du Moussillon***.
- N'utilisez plus le profil de Mallobaude le Chevalier Noir, mais celui de **Mallobaude, Duc Vampire du Moussillon***.
- Les Rebelles n'utilisent plus les **Récompenses du Vainqueur*** (Bretonnie) mais celles du (Moussillon) ou (Commun).
- N'utilisez plus les règles de **Guerre Civile (Bretonnie)***. Les batailles deviennent des affrontements simples entre armée Bretonnienne et armée du Moussillon.
- L'armée du Moussillon ne peut contenir qu'un seul Seigneur Bretonnien par duché Rebelle conquis (sauf Moussillon, dirigé par Mallobaude lui-même).
- De plus, toute unité bretonnienne doit être marquée par le duché d'où elle provient (par exemple, "Trébuchet d'Artois", "Archers de Lyonesse"), de manière à identifier les unités qui peuvent faire défection au cours de la campagne. Par honnêteté, essayez de répartir les unités dans les duchés, ne jouez pas seulement le Moussillon

Suite de la campagne :

- Dès lors que cette révélation a lieu, le Duc Rouge fait sécession, continuez avec **Le Duc Rouge**.
- Dès qu'il est évident que Mallobaude tente d'instaurer un royaume vampirique, les Asrai entrent en guerre. Voir l'encadré **Les Asrai**.



LE DUC ROUGE

Tous les morts-vivants de Bretonnie n'acceptèrent pas de servir Mallobaude. Le Duc Rouge d'Aquitaine avait ses propres plans, et ils n'incluaient pas de jurer allégeance à un usurpateur. Il tenta de prendre avantage du chaos ambiant, mais cette interférence dans ses plans déplut fortement à Arkhan. Le liche réduisit la suite du noble vampire en poussière, détruisant définitivement le Chevalier Sombre et la Banshee, ses plus proches lieutenants. Quant au Duc Rouge, il s'enfuit et on ne retrouva sa trace que quelques années plus tard, en Sylvanie, au service de Nagash.

(Texte traduit du blog de Josh Reynolds)

À tout moment après [La Révélation](#), le joueur Loyaliste peut déclencher la trahison du Duc Rouge. Cet épisode ne remplace pas l'étape en cours, mais s'intercale entre deux autres batailles.



Le Duc Rouge, © Black Library

Cette étape est optionnelle, vous pouvez l'ignorer si vous le souhaitez. Dans ce cas, considérez que Arkhan a remporté la victoire et tué les lieutenants du Duc Rouge.

Bataille : Jouez une bataille suivant le scénario de votre choix.

- La bataille utilise les règles de **Guerre Civile (Comtes Vampires)** (voir le livret de Règles).
- L'armée Rebelle doit comprendre Arkhan le Noir.
- L'armée opposée n'est pas une armée Loyaliste mais une armée de Comtes Vampires. Elle doit inclure le Duc Rouge, la Banshee et le Chevalier Sombre.

Conséquences de la bataille :

- Dans tous les cas, le Duc Rouge s'enfuit dans l'Empire et ne peut plus être utilisé pendant La Révolte de Mallobaude. Il ne peut pas être ajouté à une liste d'armée du Moussillon jusqu'à son retour en Bretonnie vers la fin de La Fin des Temps. Ses lieutenants, s'ils ont survécu, le suivent de même.
- S'il a perdu la bataille, le Duc Rouge est forcé de se mettre au service du Mortarch en charge de la Sylvanie. Il l'accompagne pendant toute la campagne de défense de l'Empire, jusqu'à son retour en Bretonnie.
- Si au contraire il a gagné la bataille, il convainc plusieurs vampires de le rejoindre. L'armée du Moussillon ne peut dès lors contenir qu'un seul Vampire (en plus de Mallobaude) pour chaque paire de Nécromants ou Seigneurs Nécromants (incluant Arkhan et Kemmler). Ce succès vaudra au Duc Rouge la reconnaissance de Nagash, qui pourra éventuellement faire de lui l'un de ses Mortarchs.

Suite de la campagne : Après la bataille, retournez à l'étape où vous en étiez.

LES ASRAI

Depuis le début de la révolte, les elfes d'Athel Loren, attentistes, avaient observé les armées de Louen Cœur de Lion et de Mallobaude le Serpent s'entre-déchirer et ravager la Bretonnie. La Fin des Temps que Naieth avait prédite était en train de s'emparer du monde, cependant la lutte pour la suprématie entre deux seigneurs humains paraissait insignifiante dans le grand ordre des choses. Toutefois, Mallobaude finit par donner aux elfes une raison de s'intéresser à ce conflit. Là où passaient les armées de Moussillon, les créatures vivantes dépérissaient et la Trame hurlait de douleur. L'essentiel des terres à l'ouest de Quenelles étaient à l'agonie. Si Mallobaude n'était pas arrêté, la Bretonnie deviendrait bientôt un royaume de la non-vie aux frontières d'Athel Loren.

C'est ainsi que les elfes se préparèrent à la plus terrible des batailles. Des Gardes Sylvains et des Cavaliers Sauvages se rassemblèrent par milliers. Les Tisseurs de Charms parcouraient les clairières et réveillaient les Dryades et les Hommes-Arbres. Les dragons étaient tirés de leur sommeil millénaire dans les plus profondes crevasses. Naestra, Araham, Scarloc, Araloth, Sceolan, Skaw le Fauconnier... tous les plus grands héros de la forêt s'armèrent. Pourtant, Ariel savait que cela ne suffirait pas. Seule une alliance entre le royaume de Bretonnie et Athel Loren pouvait encore arracher la victoire.

(Texte extrait du livre d'armée Wood Elves pour Warhammer Battle 8^e édition)

À partir de ce moment, les conditions de jeu sont modifiées :

- *Les Loyalistes n'utilisent plus la liste Bretonnie mais celle de l'**Alliance contre la Non-Vie****.
- *Ariel, Orion et Durthu ne peuvent être utilisés que dans la bataille de Quenelles.*
- *Après la Bataille de Quenelles, les Asrai se retirent dans leur forêt. Les Loyalistes utilisent de nouveau la liste Bretonnie. Si Mallobaude est révélé après la bataille de Quenelles, les Asrai n'interviendront pas.*

Suite de la campagne : *Reprenez la campagne là où vous en étiez.*



Triskèle elfe sylvain, © Le 9^e Age

6. LA BATAILLE DE QUENELLES

Avec la disparition de la fée enchantresse, la Dame du Lac n'avait plus de héraut, néanmoins elle restait l'esprit de la terre de Bretonnie, si bien qu'elle appela à elle les chevaliers au cœur pur chassés de leurs fiefs par Mallobaude. Certains l'entendirent sous la forme de chants portés par la brise, ou de voix résonnant dans les cascades et tous chevauchèrent à Quenelles. Là, les chevaliers découvrirent l'armée du Roy alignée aux côtés de l'ost d'Orion. À l'ouest, l'armée de Mallobaude avançait, ses rangs dépassaient en effectifs ceux de l'armée du Roy. Le Serpent lui-même chevauchait à la tête de cette force, au milieu des chevaliers du Graal Noir. Alors que les ténèbres s'étendaient, hommes et elfes dégainèrent leurs épées. Des prières furent adressées à la Dame du Lac, à Isha et aux aïeux des forêts. Puis une unique flèche fila vers le cœur noir de Mallobaude. Ainsi débuta l'ultime bataille de Quenelles...

À l'apogée de la bataille, le Serpent affronta le Lion en combat singulier. Arkhan avait promis à Mallobaude qu'aucun mortel de Bretonnie ne pouvait le vaincre, et le prince renégat avait constaté la véracité de ces mots à maintes reprises. Ce combat n'y fit pas exception et Mallobaude le bâtard précipita le corps brisé de son père Louen dans la boue. Avec la perte de leur roi, la volonté de se battre abandonna les Bretonniens. Ils s'enfuirent, en laissant les elfes sylvains sauver leurs vies comme ils le pouvaient.

Alors même que la bataille prenait fin, et que les elfes commençaient leur repli vers la quiétude des bois, la Reine Ariel poussa un grand cri et tomba foudroyée par un mal étrange au moment même où elle posa le pied à l'orée de la forêt. Seule Lileath et Ariel surent plus tard la raison de ce mal, et tandis que la seconde y succombait, la première n'en dit mot à personne, si bien que ce secret fut gardé intact. Les elfes emportèrent le corps inanimé de leur Reine, Orion oubliant instantanément la présence même de ses ennemis pour se porter au secours de sa bien-aimée. Avec le retrait soudain des elfes, la débâcle fut totale pour les restes de l'armée royale.

(Texte extrait du livre d'armée Wood Elves pour Warhammer Battle 8^e édition et Warhammer : Nagash)

Notez que les Asrai participent ou non à la bataille selon que Mallobaude ait été révélé ou non.

Bataille :

- Jouez la **Bataille de Quenelles*** si Mallobaude a été révélé
- ou la **Bataille de Quenelles – Père et Fils*** si Mallobaude n'est pas révélé.

Conséquences de la bataille :

- Le vainqueur de la bataille remporte une **Récompense du Vainqueur***.
- Après cette bataille, si les Asrai avaient pris part à la guerre, Ariel est empoisonnée et les Asrai se retirent comme décrit dans [Les Asrai](#).
- Dans tous les cas, Mallobaude révèle sa vraie nature après la bataille, comme décrit dans [La Révélation](#), si ce n'était pas déjà le cas.

Suite de la Campagne :

- Si Mallobaude gagne, appliquez les règles de l'encadré **Le Royaume Sans Roy**, puis continuez à l'étape [7. La Route de Couronne](#)
- Si Louen gagne, continuez à l'étape [11. La Fuite du Serpent](#).

LE ROYAUME SANS ROY

- Le Roy Louen ne peut plus être joué pour le reste de la campagne.
- Le Roy perdu, l'unité du pays est en péril, aussi les Loyalistes suivent la règle **Le Royaume Sans Roy*** jusqu'à la fin de la campagne.
- En revanche, les nombreux morts des deux camps gonflent les effectifs de Mallobaude. À chaque bataille jusqu'à la fin de la campagne, toute armée du Moussillon suit la règle **Effectifs Pléthoriques***.

7. LA ROUTE DE COURONNE

Nul ne sut ce qu'il advint du Roy Louen. Certains prétendaient que sept sœurs l'avaient porté hors du champ de bataille jusqu'à la Cime Argentée que les Asrai nomment Silverspire, afin que la Dame soigne ses blessures. D'autres disaient que le Roy avait succombé à ses blessures, et qu'il était enterré à flanc de coteau au-dessus de la ville pour laquelle il s'était battu. Selon les pires rumeurs, Cœur de Lion arpenterait les duchés méridionaux, réduit à l'état de pantin par les nécromanciens alliés avec Mallobaude. Quel que fut la vérité, l'absence du Roy porta un terrible coup à la Bretagne. Toute unité disparut, chaque duc étant réticent à aider une autre province tandis que ses propres terres étaient assaillies. Un par un, les duchés méridionaux tombèrent, et Mallobaude mena son armée au nord, jusqu'à Couronne.

Sentant l'heure de sa victoire proche, l'impatience de Mallobaude grandit. Fort de son invincibilité, Mallobaude en devint aussi téméraire. À Gisoreux, Adelaix, Montfort et en une centaine d'autres lieux, il défia tous les chevaliers qui acceptaient de l'affronter en combat singulier, et sortit victorieux sans la moindre égratignure à chaque fois.

(Texte extrait de Warhammer : Nagash)



Le Chevalier Noir, dans Le Duché des Damnés pour Warhammer Jeu de Rôle 2^e édition © Black Industries

Cette étape est optionnelle et vous pouvez l'ignorer si vous le souhaitez. Dans ce cas, considérez que Mallobaude a remporté une unique victoire, puis allez à l'étape suivante.

Le joueur Rebelle désigne le premier Duché Loyaliste qu'il attaque. Bien sûr, les duchés déjà vaincus ne peuvent être nommés, mais Couronne non plus.

Si le joueur Rebelle a conquis Parravon, il peut décider de faire un détour par la Maisontaal. Jouez l'étape [8. La 12^e Bataille de la Maisontaal](#). Ce choix ne peut être fait qu'une fois.

Bataille : Jouez une Bataille Rangée

- L'armée Rebelle doit contenir **Mallobaude***.
- L'armée Loyaliste doit comprendre le **Duc*** Loyaliste du duché désigné.

Conséquences de la bataille :

- Le vainqueur de la bataille remporte une Récompense du Vainqueur.
- Si le joueur Rebelle remporte la partie, alors il corrompt le Duc (voir page 14).
- Si le joueur Loyaliste remporte une victoire écrasante, alors il force la main de Mallobaude qui doit hâter la fin de la guerre. Le joueur Rebelle devra désigner Couronne comme prochain duché à conquérir.

Suite de la Campagne

- Après chaque bataille, recommencez à cette étape, idéalement en désignant un duché adjacent au précédent.
- Si Couronne est désignée, allez à l'étape [10. La Bataille de Couronne](#).

8. LA 12^e BATAILLE DE LA MAISONTAAL

En réalité, Arkhan se moquait du sort de la Bretagne. Le liche planifiait depuis des siècles un assaut sur la Maisontaal pour y récupérer un puissant artefact appartenant à Nagash, et il avait besoin de mettre la Bretagne à feu et à sang pour ce faire.

Après avoir corrompu Maldred, il utilisait désormais Mallobaude et sa soif de revanche. Tandis que l'armée du Serpent progressait vers Couronne, Arkhan convainquit le prince vampire de faire un détour par l'Abbaye de Maisontaal.

Ce n'était pas la première fois que La Maisontaal était menacée. Suite à la dernière attaque d'envergure trente ans plus tôt, Tancred 1er avait entrepris de fortifier l'abbaye, pour la transformer en forteresse imprenable.

Des casernes abritaient plusieurs centaines d'archers et d'hommes d'armes originaires des quatorze duchés. Même si ces paysans n'étaient guère motivés à l'idée de donner leur vie pour la défense de la Maisontaal, les nobles qui les commandaient considéraient leur affectation comme un grand honneur. Le plus déterminé d'entre eux était le duc Théodoric de Brionne, venu là afin de faire pénitence suite à une conduite peu chevaleresque. Sous son commandement, la garnison de l'abbaye avait repris l'entraînement, et avait mis en place des patrouilles et des postes d'observation aux alentours.

Grâce à ces mesures de protection, La Maisontaal avait échappé aux destructions qui avaient englouti les terres au sud de la Grismerie. Ironie du sort, les premiers affrontements de la guerre civile avaient été extrêmement indécis, et si la garnison de Théodoric avait rejoint l'armée du roi, nul doute que la rébellion aurait pu être tuée dans l'œuf.

Malheureusement, la quête d'absolution de Théodoric était si zélée qu'il était devenu sourd à toute autre nécessité. Il avait donc gardé obstinément La Maisontaal alors que ses terres ancestrales étaient pillées.

Pourtant, il semblait désormais que la détermination de Théodoric allait être le salut de l'abbaye. Sa ferveur était incontestable, et il comprit qu'il tenait là un espoir de rédemption pour son cœur et ses pulsions charnelles. Théodoric ordonna à sa garnison de former une ligne de bataille dans les pâturages au sud de l'abbaye. Il harangua ses troupes en leur disant qu'ils allaient raviver l'espoir pour la Bretagne en remportant une glorieuse victoire pour la Dame.

La douzième bataille de l'Abbaye La Maisontaal allait commencer ...

(Texte extrait de Warhammer : Nagash)

*Cette étape n'a lieu que si le joueur **Rebelle** la choisit lors de son chemin sur la route de Couronne.*

Bataille :** Jouez l'**Attaque de la Maisontaal.*

Conséquences de la bataille :

- *Le vainqueur remporte une **Récompense du Vainqueur***.*

Suite de la Campagne

- *Si le joueur **Rebelle** l'emporte, allez à l'étape **9. Le Duel pour Alakanash**.*
- *Si le joueur **Loyaliste** gagne, Mallobaude fuit la Maisontaal et reprend sa course vers Couronne. Retournez à l'étape **7. La Route de Couronne**.*



*Théodoric de Brionne,
© Games Workshop*

9. LE DUEL POUR ALAKANASH

A peine les défenses de l'Abbaye furent anéanties qu'Arkhan remarqua avec contrariété l'absence de Kemmler. Il comprit que le lichemeister venait de le trahir, c'est pourquoi il se dirigea en toute hâte vers l'abbaye. Le chemin suivi par Kemmler n'était pas difficile à suivre, car il avait laissé derrière lui un sillage de cadavres calcinés. Arkhan parvint bientôt aux cryptes du bâtiment. Les sceaux qui les protégeaient avaient été brisés par la sorcellerie, et leurs lettres d'or gisaient à moitié fondues sur le sol, parmi les corps ensanglantés des chevaliers qui avaient gardé la porte.

Kemmler fit volte-face lorsqu'Arkhan pénétra dans la crypte. Les doigts griffus du nécromancien serraient Alakanash, le Grand Sceptre de Nagash, et son visage affichait un rictus triomphant. Il rappela à Arkhan que des décennies durant, il avait voyagé en fonction des caprices de Nagash, car le Monarque des Morts l'avait guidé par la pensée. Cependant, lorsqu'il avait finalement passé un pacte avec les dieux du Chaos, non seulement ces derniers lui avaient-ils rendu toutes ses connaissances, mais ils lui avaient en plus révélé la façon dont Nagash l'avait manipulé. Il déclara à Arkhan qu'il œuvrait désormais pour la gloire du Chaos, et non pas à tenter de restaurer une légende d'un âge passé. Nagash lui avait promis un pouvoir qu'il ne lui avait jamais conféré, alors que les dieux du Chaos étaient l'essence même du pouvoir, et qu'ils le partageaient avec ceux désireux de les servir. Heinrich brandit alors Alakanash et prononça des mots dans une langue interdite. Un feu noir courut le long du sceptre tandis que le lichemeister canalisait les vents de magie. Arkhan serra son propre bâton et réanima les cadavres qui jonchaient le sol de la crypte. L'heure était venue de voir si Kemmler était digne de sa réputation.

(Texte extrait de Warhammer : Nagash)

Cette étape n'a lieu que si Arkhan a réussi à forcer les portes de l'Abbaye de Maisontaal.

*Bataille : Jouez le scénario **Duel de Nécromanciens***.*

Conséquences de la bataille :

- *Si Kemmler meurt :*
 - *Kemmler n'est plus jouable pour le reste de la Fin des Temps.*
 - *Arkhan vole Alakanash, mais reste avec Mallobaude jusqu'à la fin de la campagne.*
 - *Krell devient le garde du corps d'Arkhan.*
- *Si Arkhan meurt :*
 - *Arkhan n'est plus jouable sauf si Nagash décide de le ramener à la vie dans une campagne ultérieure.*
 - *Arkhan mort, un autre disciple de Nagash (Zacharias l'Immortel sans doute, animé d'intentions au moins aussi égoïstes que Manfred) le remplacera lors de la quête des autres reliques.*
 - *Kemmler s'enfuit immédiatement dans les Désolations du Chaos et n'est plus jouable dans une armée de Morts-Vivants. Ajoutez-le à l'armée des Guerriers du Chaos puis des Légions du Chaos. Le prestige de cette victoire lui vaudra de devenir l'un des lieutenants d'Archaon.*
 - *Kemmler vole Alakanash, le sceptre est emmené dans le Royaume du Chaos et perdu à jamais. Nagash devra se contenter d'un bâton moins puissant à sa résurrection.*
 - *Après la trahison de Kemmler, Krell refuse de le suivre. Il reste alors avec l'armée de Mallobaude.*

Suite de la Campagne

- *Après la bataille, retournez à l'étape **7. La Route de Couronne.***

10. LA BATAILLE DE COURONNE

Mallobaude sortit victorieux sans la moindre égratignure à chaque duel contre les champions des autres duchés. Toutefois, dans son arrogance, Mallobaude oublia que tous les champions de Bretonnie n'étaient pas tout à fait mortels.

Lorsque l'armée du prince illégitime atteignit Couronne, il trouva les derniers ducs de Bretonnie unis contre lui, leurs bannières côte à côte flottant au vent. Mallobaude n'en avait cure, car cette armée était largement dépassée en nombre par ses forces, et il s'élança pour défier ses ennemis. Cependant, ce ne fut pas un baron ou un duc ordinaire qui releva cette fois le gant, mais Sacremor : le légendaire Chevalier de Sinople, revenu du Lacrimora pour secourir son peuple. Mallobaude comprit son erreur, mais avant de pouvoir s'enfuir, le Chevalier de Sinople se rua en avant et décapita le traître.

Son maître terrassé, l'armée de Mallobaude fut rapidement mise en déroute, toutefois, Arkhan avait déjà disparu depuis longtemps. Le corps de Mallobaude fut brûlé après la bataille, et ses cendres dispersées aux quatre vents.

(Texte extrait de Warhammer : Nagash)



Le Chevalier de Sinople, par Diego Gisbert Lorens, pour Total War : Warhammer

Bataille : Jouez la **Bataille de Couronne***.

Conséquences de la bataille :

- Si Mallobaude meurt, il n'est plus utilisable pour le reste de *La Fin des Temps*.
- En revanche, si Sacremor est tué, il reviendra à la vie comme d'habitude.

Conclusions de la Campagne

- Si les loyalistes gagnent, Sacremor se révèle dans la [Conclusion I – Le Sacre de Gilles](#).
- Si Mallobaude gagne, son triomphe éclate dans la [Conclusion III – le Roy Vampire](#).
- La campagne se finit sur un match nul si Mallobaude et Sacremor survivent. Les joueurs rédigent alors leur propre conclusion !

11. LA FUITE DU SERPENT

Malgré sa défaite à Quenelles, Mallobaude survécut à la bataille, et fit se replier ses forces vers son fief de Moussillon. Les souterrains de la cité abritaient toutes sortes de créatures de la nuit, attirées depuis des siècles par la malveillance et la corruption dont certains ducs firent preuve. Mallobaude prévoyait de relâcher ces horreurs sur ses ennemis.

Cependant, la défaite marquait aussi son armée. Certains des ducs qu'il avait convaincus de le suivre dans sa tentative de prise de pouvoir commençaient à douter de la réussite de l'entreprise, et on pouvait, chaque jour, compter les défections dans l'armée du Serpent.

Mallobaude força le pas vers Moussillon, poursuivi par Louen. Le Roy, furieux contre son bâtard et porté par sa victoire à Quenelles, voulait en finir. Lorsque les elfes s'étaient retirés, Louen avait perdu du temps à tenter de les convaincre de la nécessité de maintenir leur alliance, mais les elfes lui répondirent que le sort de leur reine, tombée inanimée au cours de la bataille, était plus important que tout, car elle était l'essence même de la vie. Louen maudit les elfes pour leur couardise et réorganisa son armée, qui avait subi de lourdes pertes, avant d'entamer la poursuite. Sur sa route, plusieurs duchés se dressaient, dirigés par des séides de Mallobaude. Louen se fit fort de les remettre dans le droit chemin.

(Texte de Thindaraïel)

DES ALLIÉS PEU FIABLES

Les alliés de Mallobaude commencent à s'enfuir. Les règles suivantes s'appliquent à chaque bataille jusqu'à la fin de la campagne.

Sens de l'Honneur Retrouvé : *Avant le déploiement, jetez 1D6 pour chaque unité bretonnienne de l'armée du Moussillon. Sur 6, cette unité passe sous le contrôle du joueur Loyaliste. Si le duc correspondant est mort ou capturé, l'unité change de camp sur 5+ au lieu de 6. Les unités du duché de Moussillon ne sont pas affectées.*

Le Vent Tourne : *Après le déploiement, jetez 1D6 pour chaque nécromancien de l'armée. Sur 6, ce nécromancien a senti le vent tourner et fait désertion. Retirez-le comme perte. Arkhan et Heinrich Kemmler ne sont pas affectés.*

Vous devez prendre en compte les modifications dues à la défaite de Mallobaude.

Après quoi, cette étape est optionnelle et vous pouvez l'ignorer si vous le souhaitez. Dans ce cas, considérez que Louen a remporté une unique victoire, puis allez à l'étape suivante.

Le joueur Loyaliste désigne le duché sur lequel se déroule la poursuite (idéalement, un duché appartenant à celui de la précédente bataille). Moussillon ne peut pas être désigné en premier.

Bataille : *Jouez une Bataille Rangée.*

Conséquences de la bataille :

- *Le vainqueur de la bataille remporte une **Récompense du Vainqueur***.*
- *Si le joueur Loyaliste remporte la partie, et que la bataille a lieu sur un duché Rebelle, le Duc correspondant est capturé ou tué, et ne peut plus être utilisé pour toute la durée de la Fin des Temps. Ceci a une incidence sur la composition de l'armée du Moussillon.*
- *Si le joueur Rebelle remporte une victoire écrasante, il peut accélérer la campagne en désignant Moussillon comme prochain duché attaqué.*

Suite de la Campagne

- *Après chaque bataille, recommencez à cette étape, idéalement en désignant un duché adjacent au précédent.*
- *Si le duché nommé est Moussillon, jouez l'étape **12. Le Siège de Moussillon.***

12. LE SIÈGE DE MOUSSILLON

Mallobaude parvint à rejoindre son château, et à pactiser avec les créatures qui rodaient en dessous. Attribuant ses défaites aux faiblesses des hommes, il donna en pâture aux goules la plupart des paysans qui le suivaient encore, et exécuta les nobles et les chevaliers pour les réanimer, se constituant ainsi une armée de morts parfaitement obéissante. Puis il fortifia en toute hâte son château, se préparant à tenir le siège pendant des années.

Mais Louen était déjà conscient de la nature de ses adversaires, informé par quelques paysans chanceux qui avaient échappé au massacre. Après un rapide bombardement, Louen décida d'un assaut massif car il ne servait pas à grand-chose de bombarder des zombies et des squelettes animés, que les nécromants auraient tôt fait de remettre sur pied. Dès qu'il fut sûr que les principales défenses étaient endommagées, Louen enfourcha son hippogriffe et lança la charge.

(Texte de Thindaraïel)

À partir de ce moment, l'armée du Moussillon ne peut plus être utilisée, et le joueur Rebelle utilise la liste d'armée des Comtes Vampires.

Bataille : Jouez le **Siège de Moussillon***.

Conséquences de la bataille :

- *Si Mallobaude meurt, il n'est plus utilisable pour le reste de La Fin des Temps.*
- *Si Louen meurt, il est sauvé par la Dame et reviendra lors de la conclusion de la campagne.*

Conclusions de la Campagne

- *Si les loyalistes gagnent, mais que Louen tombe à la bataille, Sacremor se révèle dans la [Conclusion I – Le Sacre de Gilles](#).*
- *Si les loyalistes gagnent, et que Louen survit à la bataille, il conserve son trône dans la [Conclusion II – Le Triomphe de Louen](#).*
- *Si Mallobaude gagne, son triomphe éclate dans la [Conclusion III – le Roy Vampire](#).*
- *La campagne se finit sur un match nul si Mallobaude et Louen survivent. Les joueurs rédigent alors leur propre conclusion !*



Brettonnie mystérieuse, par Rado Javor, pour Total War: Warhammer, © Creative Assembly, Sega et Games Workshop

CONCLUSION I – LE SACRE DE GILLES

La victoire inespérément arrachée, les ducs se penchaient déjà sur la succession. Ils étaient à présent convaincus de la mort de Louen Cœur de Lion, et en l'absence d'héritier, chacun chercha à s'approprier le trône. Une guerre civile faillit éclater de nouveau.

C'eut en effet été le cas sans l'intervention du Chevalier de Sinople, qui se révéla être Gilles le Breton, le fondateur du royaume, à qui la Dame avait prêté une nouvelle vie afin qu'il dirige son peuple une fois encore. Stupéfaits, les ducs lui concédèrent immédiatement le trône, et le peuple de Bretonnie eut au moins une raison de se réjouir. Du moins c'est ce qu'il semblait. En effet, la prophétie du retour de Gilles promettait qu'il reviendrait guider son peuple dans son heure la plus sombre. Emportés par leur joie, les Bretonniens pensèrent que ces mots se référaient à la guerre civile qui venait de s'achever. Ils se trompaient lourdement.

Plusieurs jours après le deuxième couronnement de Gilles, la peste se déclara dans les duchés méridionaux, et dévasta ce qui restait de Quenelles et de Carcassonne. Puis s'abattirent des météores incandescents de Malepierre qui apportèrent mort et mutations aux terres ravagées. Chaque jour qui passait, le pouvoir du Chaos s'amplifiait, et la situation de la Bretonnie empirait. Un quart de la population avait péri par les flammes démoniaques, la maladie ou les luttes intestines, et autant avait fui par-delà les montagnes, pour se réfugier dans les terres de l'Empire ou de Tillee. Même s'ils acclamaient le retour de Gilles, les Bretonniens souffraient. Les paysans étaient plus misérables que jamais, et la noblesse regardait ce qui avait été les plus belles terres du Vieux Monde, en se lamentant sur ce qui leur avait valu un tel sort.

À Couronne, Gilles suivait le mal qui rongait ses terres, et le sachant annonciateur de temps plus périlleux encore, le Sacremor déclara une croisade d'une ampleur sans précédent, menée par Louen, revenu de la Cime Argentée, où la Dame l'avait soigné, et devenu son Haut Paladin.

(Texte extrait de *Warhammer : Nagash*)

LA BRETONNIE

- *Le Chevalier de Sinople n'est plus utilisable pour le reste de la Fin des Temps. À la place, vous devez utiliser le profil de **Gilles, Roy de Bretonnie***. De manière générale, toute mention vous demandant de jouer Louen en tant que Roy doit être ignorée, et vous devrez jouer Gilles à la place.*
- *Gilles est entouré des **Chevaliers Moires***, une nouvelle unité représentant les Gardiens du Havre. Ces chevaliers sont ajoutés à la liste d'armée de Bretonnie pour toute la durée de la Fin des Temps.*
- *Si la Fée n'a pas été capturée à la Bataille de Châlons, elle reste en Bretonnie pour conseiller le Roy.*

LA CROISADE

- *Le Roy Gilles déclare une Croisade contre le Chaos, menée par Louen. Lors de la campagne dans l'Empire, utilisez une **Armée de Croisade*** à la place d'une armée de Bretonnie.*
- *Louen rend sa couronne et devient le bérant de la Dame. En conséquence, le profil de Louen le Roy de Bretonnie ne peut plus être utilisé, remplacez-le par celui de **Louen le Haut Paladin***. De manière générale, toute mention à Louen en tant que paladin errant veut dire que vous devez jouer Louen le Haut Paladin à la place.*

LES REBELLES

- *Mallobaude est tué et ne peut plus être utilisé ni avec l'un ni avec l'autre profil pour toute la durée de la Fin des Temps.*
- *L'armée du Moussillon est définitivement écrasée, et ne peut plus être utilisée pour toute la durée de la Fin des Temps.*
- *Les ducs renégats qui ont rejoint Mallobaude sont soit exécutés, soit bannis, et ne peuvent plus être joués pour toute la durée de la Fin des Temps. Ils sont remplacés par des Seigneurs Bretonniens anonymes à votre convenance.*
- *Arkhan s'enfuit en Sylvanie. S'il a volé Alakanash, il est accompagné par Krell.*
- *Si Kemmler est vivant et n'a pas volé Alakanash, il s'enfuit dans les montagnes avec Krell.*
- *Si Kemmler a volé Alakanash, Krell rejoint la Sylvanie et se met au service de Mannfred.*

LE SERMENT DE LOUEN

Lorsque les portes de la salle du trône s'ouvrirent, nul ne s'attendait à voir entrer l'homme qui se dessinait dans l'ouverture. Les gardes effarés l'avaient laissé passer, depuis son atterrissage sur la Tour d'Envol jusqu'à son entrée dans la Grand-Salle, ne sachant s'ils devaient l'arrêter ou non. L'homme n'avait pas dit un mot, figeant sur place de son seul regard les quelques gardes qui ne l'avaient pas immédiatement reconnu et accourraient pour l'intercepter, et il avait traversé seul le château pour rejoindre sa destination sans que l'alerte fût donnée ou quiconque simplement averti. Les nobles dames et les preux chevaliers qui le reconnurent à son entrée ouvraient ronds les yeux et grand la bouche de stupéfaction, tandis que ceux qui doutaient simplement de ce qu'ils voyaient chuchotaient avec leurs voisins pour qu'ils leur confirment qu'ils ne rêvaient pas. Le murmure enfla tandis que l'individu en armure traversait la salle, toujours sans mot dire, du pas assuré de l'homme qui se sait dans son droit et vient réclamer un dû. Arrivé à quelques pas du trône il s'arrêta tandis que le Roy Gilles se levait lentement pour lui faire face. Pendant un instant, les deux hommes se toisèrent, et l'assistance retint son souffle, ne sachant si cela présageait d'une confrontation dont nul n'aurait pu sur l'instant prédire l'issue. Puis le Roy prononça un seul mot.

“Louen”, dit-il à mi-voix.

Le saint chevalier mit immédiatement un genou à terre, mais parla d'une voix forte et audible par toute l'assistance tandis qu'il courbait l'échine.

“Votre Majesté” fit-il.

Alors Gilles descendit les trois marches de l'estrade soutenant le trône, et s'approcha de son prédécesseur, les bras ouverts. “Louen, mon frère, sois le bienvenu et redresse-toi. Nous craignons t'avoir perdu à jamais.” fit-il en lui donnant l'accolade. On entendit, dans l'assistance toujours médusée, quelques dames reprendre bruyamment leur respiration.

Le vieux chevalier s'expliqua : “La Dame a sauvé mon vieux corps brisé, et me voici de retour de la Cime Argentée où les eaux sacrées ont restauré ma vigueur. La Dame m'a également narré vos exploits et comment vous occîtes mon rejeton maudit avant de ceindre la couronne.”

Gilles confirma ses propos : “C'était là ma mission, confiée par la Dame Elle-même, que de restaurer l'ordre en Bretonnie et de monter de nouveau sur le trône pour affronter les périls à venir. Ta tâche, Louen, en tant que Roy, est terminée.” Un murmure traversa la salle tandis que les implications de cette assertion commençaient à se faire jour dans les esprits. Mais le Roy continuait : “À présent que te voilà libéré de cette obligation, puis-je te demander ton aide pour affronter les ennemis de la Dame ?”

La question, rhétorique, ne permettait bien sûr qu'une réponse que l'ancien souverain fut heureux de lui donner : “Bien sûr, votre Majesté, mon bras est à votre service, armé de toute la sainte colère que la Dame a souhaité lui insuffler en notre heure de péril.”

Alors Gilles déclama, autant pour Louen que pour les spectateurs de cette improbable rencontre, la plus fameuse déclaration de guerre de la Bretonnie depuis que le Roy Jules avait ordonné les croisades contre les Peaux-Vertes : “Alors moi, Gilles de Bastogne, Champion de la Dame du Lac, Roy de Bretonnie, ordonne que Louen de Couronne, désormais Haut Paladin de la Dame, rassemble une croisade de tous les preux chevaliers que puisse compter la sainte terre de Bretonnie afin de porter la mort aux ennemis honnis de la Dame, où qu'ils soient en ses terres ou au-delà. Les fils de Bretonnie sont les plus vaillants en ce monde. Ils n'attendront pas sagement que tout s'écroule autour d'eux. Les terres seront purgées, et les créatures du Chaos massacrées et repoussées jusqu'à l'océan. La Bretonnie survivra une fois encore, pour l'honneur, pour le Roy, et pour la Dame du Lac ! Louen, acceptes-tu de combattre et mourir pour la Dame ?” Et tirant son épée, il en posa la pointe sur le front du vieux chevalier du Graal tombé à genoux, qui forgea d'un “oui” le serment qui devait dès lors conduire sa vie.

Le Haut Paladin se redressa tandis que le Roy rejoignait son trône et son conseil de guerre, et posa une unique question : “Mon Roy, où dois-je mener le courroux de la Dame ?” Et Gilles de répondre “La Dame m'a averti en songe : le Chaos frappera l'Empire. Tu dois atteindre Altdorf.”

(Texte de Thindaraïel)

CONCLUSION II – LE TRIOMPHE DE LOUEN

Louen procéda avec méthode à la chasse des derniers nécromanciens puis procéda aux successions dans tous les duchés. Il semblait alors que le cauchemar était terminé, et que le peuples de Bretonnie pourrait se reconstruire. Hélas, ce ne fut pas le cas.

Plusieurs jours après le retour de Louen à Couronne, la peste se déclara dans les duchés méridionaux, et dévasta ce qui restait de Quenelles et de Carcassonne. Puis s'abattirent des météores incandescents de Malepierre qui apportèrent mort et mutations aux terres ravagées. Chaque jour qui passait, le pouvoir du Chaos s'amplifiait, et la situation de la Bretonnie empirait. Un quart de la population avait péri par les flammes démoniaques, la maladie ou les luttes intestines, et autant avait fui par-delà les montagnes, pour se réfugier dans les terres de l'Empire ou de Tilée. Même s'ils acclamaient le retour au pouvoir de Louen, les Bretonniens souffraient. Les paysans étaient plus misérables que jamais, et la noblesse regardait ce qui avait été les plus belles terres du Vieux Monde, en se lamentant sur ce qui leur avait valu un tel sort.

À Couronne, Louen suivait le mal qui rongait ses terres, et le devinant annonciateur de temps plus périlleux encore, le Roy déclara une croisade d'une ampleur sans précédent, menée par le Sacremor en personne, et destinée à apporter de l'aide à l'Empire voisin, seul rempart contre les hordes du Chaos arrivant du nord.

(Texte extrait de Warhammer : Nagash et remanié par Thindaraïel)

LA BRETONNIE

- *Louen reste Roy de Bretonnie, aussi son profil est inchangé. Il ne peut partir en croisade, donc vous ne pouvez pas l'inclure dans une armée de Croisade mais vous pouvez toujours l'utiliser dans une armée de Bretonnie. D'ordre général toute mention dans une campagne ultérieure à Gilles Roy de Bretonnie doit être ignorée, et vous devrez jouer Louen à la place.*
- *Si la Fée n'a pas été capturée à la Bataille de Châlons, elle reste en Bretonnie pour conseiller le Roy.*

LA CROISADE

- *Le Roy Louen déclare une Croisade contre le Chaos, menée par Sacremor. Lors de la campagne dans l'Empire, le Roy Louen envoie une **Armée de Croisade*** pour aider l'Empire.*
- *Sacremor reste le Chevalier de Sinople. En conséquence, le profil de Gilles présenté dans le livret de règles ne peut pas être utilisé. D'ordre général toute mention dans une campagne ultérieure à Louen le Haut Paladin doit être ignorée, et vous devrez jouer Sacremor à la place.*
- *Avec le Sacremor viennent les **Chevaliers Moires***, qui sont donc ajoutés à l'armée de Croisade.*

LES REBELLES

- *Mallobaude est tué et ne peut plus être utilisé ni avec l'un ni avec l'autre profil pour toute la durée de la Fin des Temps.*
- *L'armée du Moussillon est définitivement écrasée, et ne peut plus être utilisée pour toute la durée de la Fin des Temps.*
- *Les ducs renégats qui ont rejoint Mallobaude sont soit exécutés, soit bannis, et ne peuvent plus être joués pour toute la durée de la Fin des Temps. Ils sont remplacés par des Seigneurs Bretonniens anonymes à votre convenance.*
- *Arkhan s'enfuit en Sylvanie. S'il a volé Alakanash, il est accompagné par Krell.*
- *Si Kemmler est vivant et n'a pas volé Alakanash, il s'enfuit dans les montagnes avec Krell*
- *Si Kemmler a volé Alakanash, Krell rejoint la Sylvanie et se met au service de Mannfred.*

CONCLUSION III – LE ROY VAMPIRE

Mallobaude, enfin débarrassé de ses rivaux, s'empara de la couronne de Bretonnie. Il devint ainsi le premier Roy Vampire de Bretonnie, et mit en place un système sous son contrôle. Les ducs encore loyaux à Louen furent chassés ou exterminés, et de nouveaux ducs, issus de la lignée de Mallobaude, vinrent prendre leur place. La Bretonnie devint un royaume de Non-Vie où les derniers vivants servaient le Roy dans la crainte d'être exécutés et réanimés, et si dans un premier temps les Asrai tentèrent d'empêcher sa domination, ils avaient trop à faire avec les hommes-bêtes pour pouvoir disperser leurs forces. Les Asrai se replièrent dans Athel Loren, et verrouillèrent leurs frontières.

En 2524 CI, lorsque Nagash revint dans le monde physique, il contacta Mallobaude pour que celui-ci devint un de ses Mortarchs. Mais le Roy Vampire refusa poliment, arguant qu'il serait plus utile au Seigneur de la non-vie en continuant de diriger la Bretonnie, qui absorbait une partie des invasions chaotiques. Mallobaude jura allégeance à Nagash et lui promit de lui envoyer des troupes si son seigneur le désirait, chose qu'il fit peu après en mobilisant une armada composée de morts et de vivants, qui rejoignit la flotte d'Harkon en partance pour la Terre des Morts. Cette armée participa à la campagne de Nagash pour reconquérir son trône de Khemri.

Ainsi se tissa l'alliance entre les Morts, et l'Empire se retrouve prise en étau entre la Sylvanie et la Bretonnie. Toutefois, ces royaumes de non-vie se révélèrent des alliés de circonstance plutôt que des menaces à affronter, et le Royaume de Bretonnie n'eut rien à craindre de l'Empire trop occupé à affronter l'invasion chaotique.

(Texte de Thindaraïel)

LA BRETONNIE MORTE-VIVANTE

- *Mallobaude devient Roy de toute la Bretonnie. Utilisez désormais son profil de **Mallobaude Roy Vampire de Bretonnie***. De manière générale, toute mention à Gilles, Roy de Bretonnie doit être ignorée dans les campagnes ultérieures, utilisez à la place Mallobaude.*
- *La liste du Moussillon devient la liste d'armée officielle de Bretonnie. De manière générale, toute mention à l'armée bretonnienne au sens de l'armée officielle du pays doit être ignorée dans les campagnes ultérieures, et vous devez utiliser l'armée du Moussillon à la place.*
- *Mallobaude offre tribut à Nagash après le retour de celui-ci sous la forme de renforts. Vous pourrez utiliser une armée du Moussillon à la place d'une armée de Comtes Vampires lors des batailles en Nebekbara dans les campagnes décrivant cet événement.*



illustration de Wes Burtley, © Wizards of the Coast

LE TRÔNE DE SANG

Le dernier corps glissa sans vie, lorsque Mallobaude desserra son étreinte. Le peu de sang qu'il lui restait dans les veines commença à se répandre au sol, rejoignant celui des autres victimes du vampire. Le sol de la salle du trône était constellé de tâches écarlates.

“Merci chère amie” fit ironiquement Mallobaude à sa victime. Mais Dame Iselde de Vesperac ne lui répondit pas, son visage figé par l'horreur et la douleur jusque dans son trépas. La Dame de cour avait passé l'intégralité de son existence dans les cours somptueuses des ducs et des rois, utilisant son influence et son érudition pour monter les marches de l'escalier social bretonnien et obtenir le poste convoité de Page Mnémonique du Roy, chargée de gérer ses rendez-vous et de lui rappeler ses obligations. La pauvre femme ne s'était sans doute jamais doutée qu'elle finirait sa vie saignée à blanc par un vampire usurpateur et parricide.

Mallobaude contempla son œuvre. La cour de Louen gisait à ses pieds dans une mare de sang, il allait pouvoir mettre en place ses propres sycophantes, et jouir du pouvoir qu'il exercerait sur eux. Mais avant cela, il avait une dernière chose à faire.

Il s'approcha du trône, un magnifique ouvrage de pierre et de bois gravé, rehaussé d'or et de tissus précieux. Les armoiries de Couronne y côtoyaient celles du Roy, au-dessus des couleurs des onze autres duchés. C'était ici que son père Louen avait régné si longtemps.

Mallobaude prit un plaisir immense à s'asseoir sur le siège, sentir son confort, imaginer son avenir.

Il porta la couronne, prise à Quenelles sur le corps inanimé de son père, et la posa sur son front avec délectation. Enfin, Mallobaude était Roy de Bretonnie.

“Arkhan !” somma-t-il.

Une silhouette encapuchonnée sortit de l'ombre. “Votre majesté ?” fit le liche, une pointe d'ironie dans la voix. Celui qui fut le vizir de Nagash pouvait-il réellement mettre sur un même plan d'égalité l'usurpateur de Khemri qui découvrit par lui-même une nouvelle forme de magie et forgea seul sa légende, et ce bâtard inepte qu'il avait fallu pousser sur le trône ?

“Tu m'as bien servi, liche. Et tu as droit à une récompense pour cela. Que veux-tu ?”

Arkhan sourit intérieurement. Plusieurs siècles de vie dans l'ombre et d'efforts – depuis la corruption de Maldred jusqu'à ce jour – étaient enfin récompensés. “Je vous remercie, votre majesté. Une seule chose m'intéresse : un artefact qui se trouve sur vos terres, et qu'il vous suffira d'ordonner pour qu'on vous l'apporte. C'est un ancien bâton actuellement dissimulé dans les cryptes de l'Abbaye de la Maisontaal.”

“Tu l'auras, mon ami. Avec la tête de l'abbé sur un plateau d'argent, en prime.”

Arkhan sourit de toutes ses dents noires.

(Texte de Thindaraïel)

SERVITEUR DE NAGASH

- Si Arkhan est vivant, le Roy Mallobaude lui offre le sceptre Alakanash, si ce trésor n'a pas déjà été volé. Vous devrez donc ignorer le segment de campagne où Arkhan part à sa recherche. Après avoir obtenu le Sceptre, Arkhan quitte la Bretonnie, vous ne pouvez plus l'utiliser dans une armée du Moussillon
- Si Kemmler a été tué, Krell reste en Bretonnie à seconder Mallobaude jusqu'à la résurrection de Nagash. Après quoi Krell deviendra un Mortarch.
- Si Arkhan n'a pas été tué, alors Kemmler s'enfuit immédiatement dans les Désolations du Chaos, comprenant qu'Arkhan va le trahir. Il ne pourra plus être utilisé dans une armée du Moussillon, de Comtes Vampires ou de légions de la non-vie. Il rejoint alors les armées d'Archaon, et est ajouté à la liste de Guerriers du Chaos, puis des Légions du Chaos.

Le sort de la paysannerie fut vite réglé, car elle reconnut immédiatement l'autorité de ses nouveaux maîtres, malgré la brutalité de ces derniers. Aucune fronde, aucune jacquerie n'eut lieu pendant les années de règle de terreur de Mallobaude, car les gens du commun avaient vite compris que la moindre résistance entraînerait la mort, et bien pire après cela. Les vampires et les nécromanciens vécurent de plaisantes années, ponctionnant dans la population la nourriture et les sujets d'expérimentation dont ils avaient besoin, comme s'ils prélevaient dans un troupeau des bêtes à abattre.

Même parmi les chevaliers, ceux qui étaient les plus veules ou les lâches rejoignirent Mallobaude. Nombre d'entre eux furent gratifiés du Baiser de Sang, tandis que les plus faibles furent tout bonnement massacrés et réanimés sous la forme de Cavaliers Noirs. La Bretagne, patrie de chevaliers, maintint sa réputation malgré l'horrible perversion de ses célèbres chevaliers.

Les chevaliers fidèles à la Dame et aux idéaux de la chevalerie furent bien plus résistants et peu d'entre eux parvinrent à s'en tirer vivants. A l'été 2524 CI, l'ancien Roy Louen réapparut, guéri de ses blessures par les enchantements de Dame. Cependant, il ne put rassembler assez de chevaliers pour mener une guerre, et dut se résoudre à fuir vers l'Empire. Il avait dans l'idée d'apporter son soutien à Karl Franz face aux chaotiques, espérant en retour l'aide des impériaux lorsque le temps serait venu pour la reconquête de sa nation. Les Croisés du Désespoir, comme se nomma l'armée de Louen, durent traverser nombre de duchés sous contrôle des morts-vivants, ralliant tous les preux qu'ils pouvaient encore trouver, puis traversèrent en silence les Montagnes Grises, pour rejoindre Altdorf alors que les chaotiques encerclaient la cité. Après la bataille, les croisés acceptèrent l'idée que leur nation n'existait plus, et intégrèrent – pour un temps – l'armée impériale.

(Texte de Thindaraïel)

LES VAINCUS

- *La liste d'armée Bretonnienne est dissoute et ne peut plus être utilisée pour le reste de la campagne la Fin des Temps. Cependant, les unités du livre d'armée Bretonnie peuvent être utilisées comme Mercenaires dans une armée de l'Ordre, et comptent alors comme des Alliés. En revanche, ils ne peuvent plus arborer de Grande Bannière.*
- *Le profil de Louen, Roy de Bretagne, ne peut plus être utilisé pendant toute la Fin des Temps. À la place, utilisez celui de **Louen le Dépossédé***.*
- *Sacremor reste inchangé, et compte donc dans les Mercenaires bretonniens.*
- *Si la Fée n'a pas été capturée lors de la Bataille de Châlons, elle s'enfuira aux côtés de Sacremor. Elle comptera, avec ses gardes du corps, comme Mercenaires pour les armées de l'Ordre.*



*Bouclier du Moussillon, dans Total War: Warhammer, ©
Sega et Games Workshop*

CHRONOLOGIE

Les dates sont ici données d'abord selon le Calendrier Bretonnie puis selon le Calendrier Impérial.

1522 CBr / 2500 CI

Louen Cœur de Lion est couronné Roy de Bretonnie. Il s'intéresse aussitôt au "problème moussillonais", renforçant le Cordon Sanitaire et aidant les ducs de Lyonesse et de Bordeleaux à patrouiller leurs frontières.

1539 CBr / 2517 CI

Première apparition du Chevalier Noir, Mallobaude, qui se serait montré à la cour d'Aucassin.

1542 CBr / 2520 CI

L'Année du Malheur

Les Démons de Tzeentch ravagent la Bretonnie. Les armées du Roy sont désorganisées, subissant de nombreuses défaites.

Hiver 1542 CBr / 2520 CI

Les démons attaquent le Château Moussillon, mais se battent entre eux, laissant Mallobaude vainqueur sur le champ de bataille. Suite à cette attaque, Mallobaude et Arkhan sont contraints de retarder leur plan d'invasion de la Bretonnie pendant un an.

1543 CBr / 2521 CI

Un groupe de chevaliers apparaît lors d'une bataille menée contre des pillards norses près de L'Anguille. Leur étendard porte le blason d'un serpent or sur champ sable. Ils partent au beau milieu de la bataille, sans fournir la moindre explication, et nombre de courageux chevaliers sont tués aux mains des berserks norses.

Le Roy rassemble son armée et beaucoup pensent qu'une guerre sainte est sur le point d'être déclarée contre le Moussillon et le Chevalier Noir.

Hiver 1543 CBr / 2521 CI

Après des années de préparatifs, Mallobaude lance ses troupes à la conquête de la Bretonnie. Au début, les troupes de Mallobaude ont l'avantage et conquièrent rapidement des territoires.

Début 1544 CBr / 2522 CI

La Bataille de Châlons

Ignorant les ordres du Roy, le Duc Armand d'Aquitaine affronte Mallobaude. Les forces de Mallobaude ont l'avantage jusqu'à

l'arrivée d'esprits de la forêt menés par Drycha. Mais soudain, les esprits disparaissent, laissant l'armée d'Aquitaine en mauvaise posture. Les forces d'Armand sont écrasées. En réalité, Be'lakor a suggéré à Drycha d'enlever la Fée Morgiana au cours de la bataille, puis de la livrer à Manfred von Carstein.

Suite à la disparition de la Fée, les ducs d'Artois, Lyonesse et Carcassonne se déclarent en faveur de Mallobaude. Louen écrase les ducs renégats les uns après les autres.

Hiver 1544 CBr / 2522 CI

Mallobaude révèle sa corruption : il est devenu un vampire, à la tête d'une armée renforcée par des morts vivants. Les Asrai décident d'aider la Bretonnie, refusant la présence d'un empire mort-vivant à leurs portes. Leurs plus grands héros rejoignent l'ost envoyé affronter Mallobaude : Ariel et Orion, Narahan et Aestra, Sceolan, Scarloc, Araloth.

Mitterfruhl 1545 CBr / 2523 CI

La Bataille de Quenelles

L'Alliance de Louen et des Asrai affronte l'armée de Mallobaude aux portes de Quenelles. Louen est vaincu par Mallobaude et laissé pour mort. Les armées de Bretonnie sont désorganisées par la perte du Roy.

Les Asrai retournent en Athel Loren avec leur reine Ariel, foudroyée lors de la retraite.

Le Roy vaincu, les Ducs ne parviennent plus à s'allier. Mallobaude les affronte les uns après les autres et conquiert presque toute la Bretonnie.

Été 1545 CBr / 2523 CI

La Bataille de Couronne

Mallobaude se rend à Couronne pour écraser les derniers Ducs loyalistes. Avant la bataille, il est défié par Sacremor, le Chevalier de Sinople, qui le tue d'un coup. Privée de chef, l'armée de Mallobaude est écrasée par les bretonniens, les nécromants s'enfuient.

Automne 1545 CBr / 2523 CI

Les ducs commencent à se disputer

la succession de Louen. Sacremor se révèle alors être Gilles le Breton, il reprend le trône et coupe court à toute nouvelle guerre civile. Gilles ordonne une guerre de l'errance devant les dangers qui menacent le monde et la Bretonnie.

Été 1546 CBr / 2524 CI

Louen réapparaît, et devient le Haut Paladin de la Dame. Il dirige la croisade partie aider l'Empire.

CHRONOLOGIE ALTERNATIVE

Mitterfruhl 1545 CBr / 2523 CI

La Bataille de Quenelles

Mallobaude est vaincu par Louen et s'enfuit vers son duché, poursuivi par les armées du Roy.

Les Asrai retournent en Athel Loren avec leur reine Ariel, foudroyée au moment de la victoire.

Été 1545 CBr / 2523 CI

Le Siège du Moussillon

Louen lance l'assaut sur la forteresse de Mallobaude. À l'issue de cet affrontement, le vampire est tué.

Automne 1545 CBr / 2523 CI

Louen ordonne une guerre de l'errance devant les dangers qui menacent le monde et la Bretonnie.

Été 1546 CBr / 2524 CI

Sacremor prend la tête de la croisade partie aider l'Empire.

CHRONOLOGIE ALTERNATIVE II

Été 1545 CBr / 2523 CI

La Bataille de Couronne

Mallobaude se rend à Couronne pour écraser les derniers Ducs loyalistes. Il vainc le Sacremor et écrase les derniers loyalistes puis s'assoit sur le trône.

Automne 1545 CBr / 2523 CI

La purge est terminée, et Mallobaude a assis son pouvoir. Mallobaude combat les démons qui envahissent son domaine.

Été 1546 CBr / 2524 CI

Nagash renaît, et Mallobaude lui apporte son soutien. Louen réapparaît et rassemble ses partisans pour rejoindre l'Empire.



armée de Moussillon, par PumpkinBrother



Knight of Bretonnia © Black Library



LA RÉVOLTE DE MALLOBAUDE

Mallobaude le Serpent, fils bâtard de Cœur de Lion, prend les armes contre son père. Il connaît la vérité sur le Graal et la Dame et prétend abattre cette fausse religion. La guerre civile fait rage, les ducs se battent entre eux. Mais dans les ténèbres, les sombres alliés du Serpent ourdissent un complot bien plus sinistre, destiné à ramener dans ce monde un individu des plus effrayants...

La Révolte de Mallobaude est une campagne pour Warhammer, faisant partie des prémisses de la Fin des Temps. Vous pouvez jouer cette campagne seule, car elle possède plusieurs conclusions possibles ; mais vous pouvez décider de la lier aux autres campagnes de la Fin des Temps, pour reconstituer ou infléchir le récit apocalyptique de la destruction du monde de Warhammer.

Un supplément **non-officiel** pour

WARHAMMER®

Le Jeu des Batailles Fantastiques™

Supplément incomplet, un livret de règles compatible doit lui être associé.

Ce livre contient

- Un récit complet, tiré des sources officielles ;
- Un système de campagne permettant de rejouer la révolte de Mallobaude ;
- Ce supplément générique ne contient pas de profils ou scénarios et doit être accompagné des règles de jeu pour le système de votre choix, fourni séparément.

Warhammer La Fin des Temps : La Révolte de Mallobaude est un supplément pour Warhammer. Chaque livre décrit un volet de la campagne finale du Monde-qui-Fut et présente en détail ses protagonistes.

WARFO
<http://www.warhammer-forum.com>

