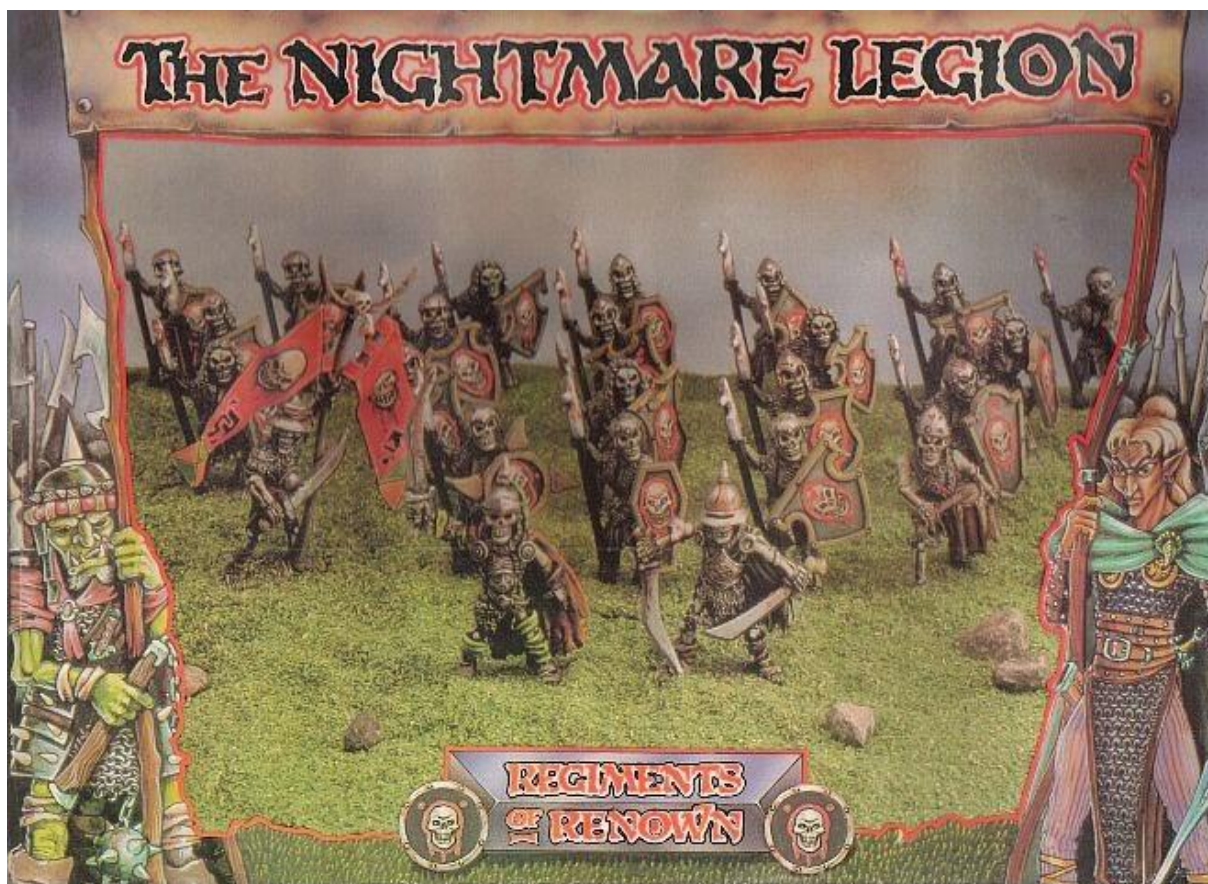


La légion de cauchemar



La pluie d'automne martelait avec acharnement les armures des soldats alors que la colonne progressait dans l'étroit défilé menant aux versants ouest des monts Apuccini. Le but était proche maintenant et les hommes luttèrent contre la fatigue de six jours de marche forcée. A la tête de la colonne, le lieutenant releva son casque pour s'essuyer le visage. <<Je serai content quand ce travail sera fini>> dit-il. <<Tu ne seras pas le seul, Renzo, répondit son commandant, lorsque nous en aurons terminé ici, nous irons faire un tour en Arabie. Il paraît qu'un nouveau prophète y excite les foules.>> Renzo hocha la tête. <<C'est tout ce qu'il nous faut, du soleil et une bonne petite guerre sainte, dit-il, un travail où on sait où on va, pas une de ces embrouilles politiques. Quelle histoire! Tout ça à cause d'une pomme, d'un bout de ficelle et de trois petites prêtresses !>> <<Et de l'usage qu'a fait de tout cela le fils et l'héritier du duc d'Organza, répondit pensivement son chef. Et du fait que l'une des trois prêtresses n'était autre que la fille de notre employeur. Enfin ! Il faut bien gagner sa vie.>>

Soudain, à la sortie d'un tournant en épingle à cheveux, l'avant-garde se trouva nez à nez avec un mur de piques. Des archers apparurent aux sommets des parois du défilé tandis qu'un éboulement soigneusement préparé s'abattait derrière la colonne, bloquant totalement la passe. <<En formation! hurla le commandant, formez le [rang] et en avant !>> Il était clair, pour lui, que le piège dans lequel sa troupe était tombée n'offrait que peu de chance de salut. Professionnels jusqu'au bout, les mercenaires apprêtèrent leurs armes et se préparèrent à vendre chèrement leurs vies <<Mordini!>> cria une voix venant des lignes adverses. Le capitaine des mercenaires plissa des yeux pour tenter de distinguer quelque chose à travers la pluie. <<Sardo? Je pensais nous étions du même côté ! Aurais-tu trahi Lambrusco ?>>

<<Non. C'est toi qui a été trahi par le duc Fabriano. Toute cette histoire de guerre avec Organza est un coup monté, ta tête était l'une des conditions de l'alliance. Tu es trop efficace, Mordini, il ne veut pas prendre le risque de te voir un jour te retourner contre lui.>>
<<La politique! Qu'est ce que je disais ? >> Renzo cracha bruyamment.
<<Mordini ! Continua Sardo, inutile de te dire que ce boulot ne me plaît pas.>>
<<Compris ! Répondit Mordini, mais n'espère pas que je vais t'aider à le faire. Et si tu arrives à m'avoir, dis au duc Fabriano qu'il n'a pas fini d'entendre parler de Mordini. Un jour, quelque part, les comptes seront réglés!>>

Ennio Mordini fut l'un des capitaines de mercenaires les plus puissant de tous ceux ayant jamais servi dans les cités-états. Il passa presque toute sa carrière au service du duc Fabriano de Lambrusco, apportant à cet état une prospérité considérable. Les succès de la légion Mordini devinrent une source d'inquiétude pour le duc de Fabriano, il n'est pas rare, en effet, de voir des mercenaires prendre le contrôle des cités qu'ils sont censés servir. Lorsque l'état voisin d'Organza proposa au duc une alliance lucrative dont la condition première était l'élimination de Mordini, Fabriano s'empressa de conclure le marché et envoya la légion dans un traquenard auquel nul ne survécut. Juste avant sa mort, Ennio Mordini jura vengeance contre son employeur déloyal.

A peine cinq ans plus tard, une armée de squelettes morts-vivants descendit des monts Apuccini : à leur tête, flottait la bannière en lambeaux de Mordini. Animés par la haine, les soldats morts-vivants taillèrent en pièce les armées de Lambrusco et rasèrent la cité jusqu'à ses fondations. On dit que le duc Fabriano mit sept jours et sept nuits à mourir.

Aujourd'hui, la légion de cauchemar marche sur Organza détruisant tout sur son passage. Mordini est déterminé à faire payer sa mort à tous les responsables.

Deux ans après le piège qui a coûté la vie aux mercenaires de Mordini et après la signature de l'alliance entre Organza et Lambrusco, Emilio, duc d'Organza, tombe subitement malade. Il ne s'est pas senti bien juste après le déjeuner et ce jour-là, il n'a rien mangé comme collation car il était déjà mort. Il est communément admis que la cause de sa mort était l'étrange façon dont son fils assaisonnait les viandes.

Le jeune Marcello devint alors duc à la place de son père : c'était un jeune homme cruel, débauché, paresseux et totalement mégalomane qui, dans l'espace de quelques mois, réussit à s'attirer la haine de ses voisins, de son peuple et de la plupart de ses troupes. La ville fut écrasée d'impôts, les mercenaires méprisés ouvertement par la nouvelle garde personnelle de Marcella (une bande d'arrivistes ne valant guère mieux que leur maître) ; des scandales éclatèrent (où il était question de pommes, de bouts de ficelle et de jeunes prêtresses). Toute plainte était immédiatement noyée dans le sang et les marchands venus des autres cités préféraient avoir affaire aux bandits de grand chemin plutôt qu'aux sbires du duc d'Organza.

Cette situation ne pouvait durer éternellement et des mouvements de résistance s'organisèrent : l'armée se souleva et le jeune duc ne dut son salut qu'à la fuite. Le commandant en chef des troupes d'Organza, le capitaine Fiorentino Della Mare fut porté en triomphe jusqu'au palais et nommé duc d'Organza par ses soldats et par la population de la ville en liesse. Fiorentino est un guerrier exceptionnel, possédant un charisme extraordinaire. Travailleur acharné, stratège de génie et administrateur d'une honnêteté scrupuleuse, ce véritable chevalier de légende a pourtant un défaut énorme : son ambition. Son rêve est d'unifier toutes les Cités-Etats sous sa bannière, puis de marcher au nord à la tête d'une formidable pour buter le Chaos hors de ce monde.

Lorsque, quelques mois plus tard, Marcello (qui avait, dans sa fuite, emporté une bonne partie du trésor public) revient à la tête d'une armée de coupe-jarrets pour chasser l'usurpateur, il se heurta à des troupes très nettement inférieures en effectifs mais d'une qualité redoutable. Galvanisées par la personnalité de leur chef et par la réputation des mercenaires que ce dernier avait engagés, les armées de Fiorentino taillèrent en pièce celles du jeune duc.

La légende de Della Mare attirait à lui les meilleurs mercenaires de la région, en particulier les Loups Noirs d'Onulf Shlingseson, une compagnie de nordiques dont la réputation était (et est toujours) égale à celle de la légion de Mordini. D'autres mercenaires se joignent aux troupes d'Organza pour des raisons différentes, par exemple Vittorio Sardo, qui, écoeuré par l'embuscade qu'il avait été forcé de tendre à Mordini, ne renouvela pas son contrat avec Lambrusco.

Après la bataille, le duc de Marcella se réfugia à Lambrusco. L'idée n'était pas bonne car, deux ans et demi plus tard, Renzo Avanti, lieutenant de la légion de cauchemar, l'étrangla de ses doigts squelettiques lors du sac de la ville.

Le scénario

- Il fut publié dans la revue *Le Héraut CITADEL* vif N°4
- Il oppose quatre joueurs : Un joueur représente la légion de cauchemar de Ennio Mordini, l'autre joueur a en charge les troupes de Della mare. Enfin, deux autres joueurs jouent les dragons Mordax et Kegox.

Le thème

Ennio Mordini, revenu d'entre les morts mène une troupe mort-vivante surnommée la légion de cauchemar à travers la Tilée afin de se venger de la cité d'Organza qui le trahit jadis, trahison qui causa sa mort. Le chef mercenaire Fiorentino Della Mare dirige la force de la cité d'Organza qui cherche à intercepter la légion de cauchemar avant qu'elle ne soit sous les murs de la ville et ne menace la sécurité des habitants.

Kegox



L'année suivante celle de sa victoire sur les forces du jeune duc, Fiorentino Della Mare se trouva confronté à un grave problème : une ligue constituée de cinq cités-états, effrayés par ses désirs de conquête, s'était formée contre Organza et les armées de cette ligue marchaient sur la ville. Cette menace était autrement plus sérieuse que celle de l'année précédente et, malgré la présence des Loups Noirs et des mercenaires de Sardo, Organza semblait promettre un destin funeste. La situation semblait donc désespérée lorsqu'un allié imprévu se présenta. Avec les armées de la ligue marchant

contre lui, Della Mare pensait que les ennuis ne pouvaient guère être pires, mais lorsqu'un garde affolé vint lui annoncer qu'un énorme dragon bicéphale venait de se poser dans la cour d'honneur du palais ducal, il songea très sérieusement à se jeter par la fenêtre !

Prenant son courage (et son épée) à deux mains, Fiorentino descendit dans la cour entièrement désertée à l'exception de la masse reptilienne ne de Kegox. <<Vous êtes sans doute... dit la tête de droite... le duc usurpateur d'Organza ? Dit la tête de gauche.>>

Fiorentino sentait qu'il aurait dû prononcer une parole historique, seul devant ce monstre, mais les seuls mots qu'il trouva à dire, après une déglutition pénible, furent : <<Oui, c'est moi.>>

<< On dit que vous voulez unifier les Cités>> dit la tête de droite. << On dit que vous avez de gros problèmes>> dit la tête de gauche. << Vous avez peut-être besoin d'aide et il y a sûrement beaucoup

trop d'or à gagner pour un seul homme. Non?>> Della Mare ne savait que penser. << Euh... oui>> dit-il. << Eh bien d'accord, à tout à l'heure dirent en même temps les deux têtes de Kegox.>>

Le dragon prit son essor avec un rire désagréable sifflant. Il suffit à Kegox d'effectuer quelques survols des armées de la ligue, en crachant deux ou trois jets de flammes bien placés et en proclamant que quiconque attaquerait Organza aurait affaire à lui, pour décider les assaillants à signer très vite un traité de paix. Depuis, Kegox mit au point avec le duc Fiorentino un plan de conquête des Cités-Etat. Della Mare était très ennuyé par cet allié encombrant, trop cruel et trop avide d'or, mais il n'osait rien dire de peur que Kegox ne se retourne contre lui.

La mère des dragons

Dans une sombre et profonde caverne perdue au cœur des Montagnes du Bout du Monde, quelque chose s'étire : quelque chose d'Énorme. Une tête démesurée s'élève... et retombe avec un grognement sur le sol de la grotte. <<Encore quelques années>>, se promet la chose en retombant dans un demi sommeil. Elle fait un rêve : elle revoir le monde comme il était, sept mille ans auparavant. Elle ressent une nouvelle fois l'explosion silencieuse qui projette la seconde lune au milieu du firmament. Elle rêve que les armées de créatures distordues et balbutiantes se déversent sur la terre.

Mordax frémit, mal à l'aise, alors que son rêve change, elle revoir l'étrange silhouette qui s'avance, qui profère une incantation incompréhensible. Elle s'éveille en sursaut alors que l'éclair aveuglant la frappe une nouvelle fois. <<Encore ce rêve>>, grommelle-t-elle. Elle se redressa. Des blessures baillent sur tout son corps, des blessures mortelles pour tout autre qu'elle. Elle grogne alors que sa tête frôle le mur, ébranlant ses dents brisées et irritant les abcès, de la taille d'une tête humaine, de ses gencives.



Pendant quatre heures, la douleur la rendit folle. Puis, son regard se fixa sur un grand crâne de dragon au seuil de la caverne. Elle revit l'éclosion de Kegox, son premier-né et elle grogna. <<Hum... il a le visage de son père. En double! Et les autres sont encore pire. Je dois prendre des mesures, éliminer tous les monstres du Chaos que j'ai enfanté. Le Chaos ne s'emparera pas de la race des dragons tant que je vivrait, et, merci à lui, je vivrai très très longtemps.>>

Le vieux dragon se traîna jusqu'à l'entrée de la caverne, déploie ses ailes déchirées et se laissa glisser le long des pentes montagneuses, décidé à remplir la tâche qu'il s'est imposé : tuer ses enfants.

<<Je vous assure que tout cela n'est pas vraiment nécessaire>>. Un panache de fumée noire bleutée s'éleva des narines du dragon qui reprit, amusé :<<Je ne suis là ni pour démolir votre village, ni pour dévorer vos jeunes vierges. J'avais abandonné ce genre de distraction depuis longtemps avant même qu'il n'y ait un village à cet endroit.>>

Le chevalier s'arrêta brusquement, essayant de contrôler la nervosité de sa monture. Il se demandait vraiment quelle attitude il devait adopter. Tout le monde sait très bien que les dragons sont faits pour détruire les villages et enlever les jeunes filles et que les chevaliers sont là pour tuer les dragons ! Et tous ces villageois qui le regardaient dans l'espoir qu'il se conduirait en héros ! Ne trouvant aucune solution, il continua tranquillement à écouter le dragon qui se curait négligemment les dents avec sa lance. <<Je veux juste quelques renseignements, reprit le monstre et je suis prêt à les payer. En onze mille ans, vous pensez bien que j'ai eu le temps d'amasser un joli petit trésor. Si vous m'aidez, je vous indiquerai une caverne où vous pourrez trouver quelques babioles ; cinq ou six tonnes d'or, je pense.>>



Certainement d'avoir capté l'attention du chevalier, Mordax continua. <<Je cherche un dragon nommé Kegox, un jeune, à peu près trois millénaire et demi. Il me ressemble beaucoup mais il a deux têtes et deux queues. Je voudrais juste savoir si vous l'avez vu, lui ou tout autre dragon un peu bizarre. C'est tout ; je ne suis là ni pour brûler, ni pour dévorer, ni pour jouer de sales tours, c'est promis !>> Le chevalier hésita, son expérience des dragons ne l'avait pas préparé à discuter avec un animal aussi raisonnable. <<Euh... puis-je vous poser une question ? >> demanda-t-il. << Je vous en prie>> répondit Mordax. << Hum... pourquoi voulez-vous savoir cela ?>> << Ah ! C'est une longue histoire. Il y a sept mille ans, je me suis trouvée mêlée aux premières guerres contre les choses qui venaient du nord. Je crois que vous les appelez Chaos, aujourd'hui. Tout le monde s'y était mis, on pouvait voir des nains et des elfes combattant côte à côte et même certains d'entre vous, humains, avec vos haches de pierre. Enfin ! Pendant ces guerres, j'ai été frappé d'un sort aux effets très particuliers.>> << Vous voulez dire une malédiction qui vous oblige à détruire votre propre race ! >> S'écria le chevalier incrédule.

<<Non, non, rien à voir avec ça répondit le dragon. Cessez un peu de m'interrompre ! Ce sort m'a... heu... affecté quelque part et tous les dragons que j'ai enfanté depuis sont nés déformés d'une manière ou d'une autre. La plupart d'entre eux sont morts à la naissance mais quelques-uns ont survécu et grandi. Je me suis dit que cette situation était inacceptable. D'autres races pourraient peut-être tolérer cela, mais, après tout, nous sommes des dragons ; voilà pourquoi j'essaie d'y remédier.>> << Je n'ai pas entendu parler d'un dragon à deux têtes dans la région, dit le chevalier.>> Mordax poussa un soupir qui balaya toute la poussière de la grande rue du village. <<Mais, on m'a dit qu'il y avait quelque chose dans ce genre là en Tilée.>> Le dragon ferma à demi les yeux : <<En Tilée dites-vous ? >> << Oui, c'est cela, du côté de Gorgonzola, ou Organza... Je ne sais plus le nom exact, répondit le chevalier avec espoir>> La Tilée était très très loin.

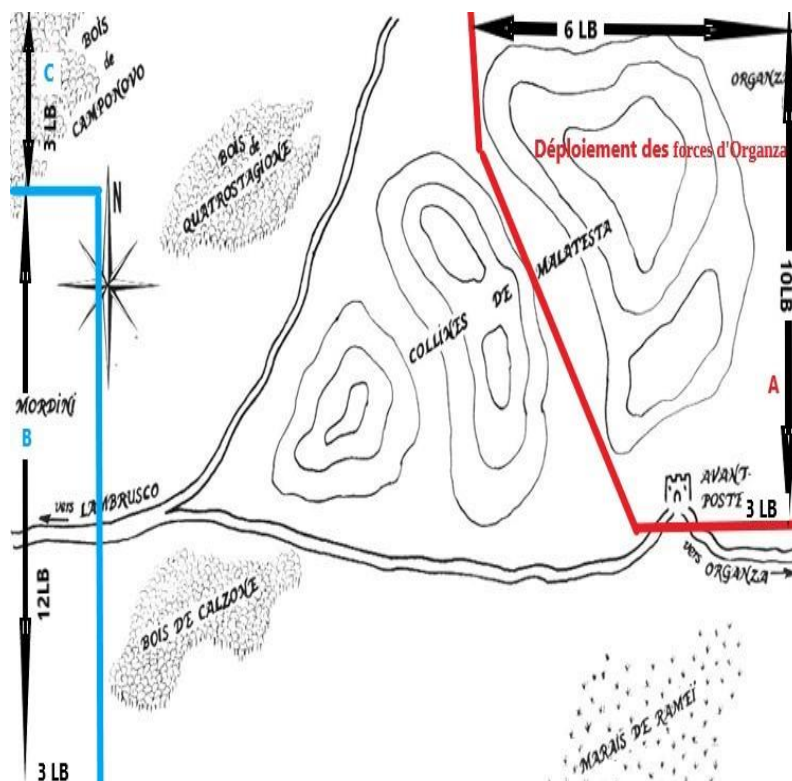
Le dragon s'éleva dans les airs. <<"Heu... vous aviez parlé d'un trésor,>> cria le chevalier. << C'était un mensonge !>>

Mordini, qui en a fini avec Lambrusco se dirige avec sa légion de cauchemar vers Organza afin de faire subir à la ville le poids de sa vengeance. Il se moque absolument du fait que le gouvernement d'Organza ait changé, il ne désire rien d'autre que passer au fil de l'épée la population entière de la ville.

Mordax a continué son enquête : elle sait maintenant que Kegox est à Organza et elle cherche à le surprendre avant ne puisse s'enfuir ; c'est pourquoi elle suit à distance l'armée cadavérique de Mordini, espérant que son fils se relèvera au cours de la bataille.

Kegox et Della Mare avaient appris que Mordini avait quitté Lambrusco et décidèrent de le rencontrer au pied des collines de Malatesta.

Champ de bataille



Le champ de bataille mesure 90 x 90cm. Les collines sont douces, les bois et le marais sont des terrains difficiles. L'avant-poste est une *stronghold* à HOTT et un fortin à HOTT-De Mir

Déploiement

L'un des joueurs contrôle Mordini et Mordax, l'autre, les forces d'Organza et Kegox

Les forces d'Organza arrivent les premières comme elles le désirent sur la plus grande des collines (celle le plus à l'Est), dans l'avant-poste 'en HOTT-De Mir) et dans tous les espaces libres au nord de la colline, entre la colline et l'avant-poste et au sud de l'avant-poste (mais pas dans les marais). Voir carte.

Kegox est un peu taquin et attendra qu'une bataille soit engagée pour apparaître. Il entrera sur le champ de bataille en n'importe quel point du bord Est de la table (A) D6 tours après le début du premier corps à corps (S'il y a un arbitre/témoin/maître de jeu, gardez le résultat du dé secret pour le joueur Mordini et Mordax).

La légion de Mordini entrera par le bord occidental de la table (B), entre le bois de Camponovo (C) et le bord sud.

Mordax entrera par le bois de Camponovo (C) D6 tours après l'arrivée de Kegox (S'il y a un arbitre/témoin/maître de jeu gardez le résultat du dé secret pour le joueur Della Mare et Kegox).

Les armées

La légion de cauchemar (24 AP)

- **Ennio Mordini**, Classé en *Héros*
- **Renzo Avanti**, Classé en *Héros* Renzo était de son vivant le bras droit de Mordini. Il combat
- **3+ Unités 2 de squelettes** Classées en *Hordes* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-de Mir)
- **1-2 Charognards mort-vivants** Ces grands oiseaux de proie en putréfaction sont la manifestation des forces de la mort. Ils se repaissent des blessés et des mourants après les batailles. Les esprits de ses victimes s'amalgament dans une petite forme squelettique qui sert de cavalier au rapace. Classés en *Volants*.
- **1+ Char squelettique** Classés en *Cavaliers*
- **1-2 Catapulte à crânes hurlants**. Les projectiles sont les crânes des malheureux habitant de Lambrusco Classées en *Artillerie*

L'armée d'Organza (24 AP)

- **Fiorentino Della Mare**, usurpateur d'Organza, Classé en *Héros*
- **Vittorio Sardo**, capitaine mercenaire, Classées en *Chevaliers* (HOTT) ou en *4Kn ou 3Kn* (HOTT-de Mir)
- **0-1 Unités de Lanze spezzate** armées de lance de cavalerie, arme à une main et armure lourde. Classées en *Chevaliers* (HOTT) ou en *4Kn ou 3Kn* (HOTT-de Mir)
- **1 Cavalieri borghesi** armées de lance légère, arme à une main et armure légère. Classés en *Cavaliers*
- **1+ Unités de fantassins** Classées en *Lanciers*
- **1 Unité de « Loups noirs » d' Onulf Shlingerson** (Mercenaires nordiques) Classés en *3Wb*
- **1 Unité d'archers** armés d'un Arc long. Classées en *Tireurs* (HOTT) ou en *4Lb* (HOTT-de Mir)
- **1 Bombarde** Classée en *Artillerie*

Mordax et Kegox sont classés en dragons (les règles de déploiement du scénario remplacent celles de déploiement des dragons) Leur coût n'est pas compté dans les 24AP de chaque armée.

