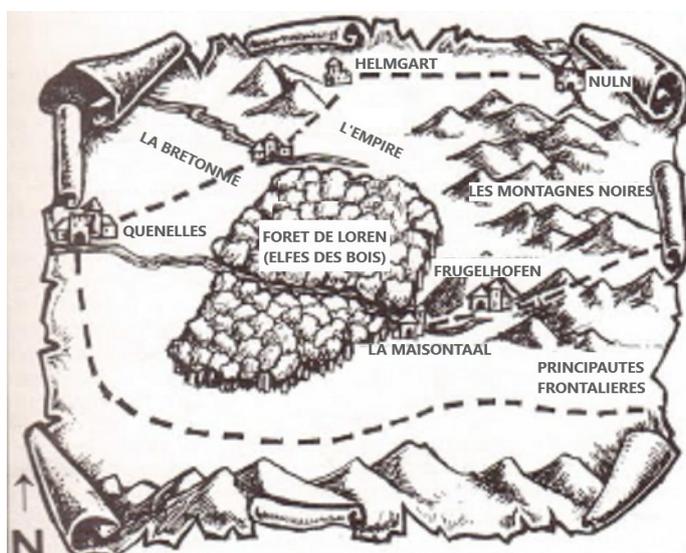


LA VENGEANCE DU LICHEMEISTER



L'une des dates les plus célèbres du calendrier impérial est l'année 2491, date de la bataille de l'abbaye de La Maisontaal. Ce bâtiment religieux est situé dans l'un des cols des Montagnes Grises qui séparent le duché de Quenelles, en Bretonnie, et la province impériale du Wissenland. L'abbaye est le centre du Culte de Taal, le dieu de la nature dans son aspect le plus sauvage.



En début de cette année, Bragian le grand prêtre de Taal et Abbé de l'Abbaye de La Maisontaal, en plus d'être un puissant sorcier, comme la plupart des membres du clergé, a volé (à Skavenblight, au centre du grand empire) un puissant artefact skaven connu sous le nom d'Arche Noire. Ce coffre sacré contenait une grande quantité de malepierre pure.

Pour les Skavens c'était un symbole trop important pour en accepter la perte. Malgré les pouvoirs magiques protégeant la crypte de Bagrian, il n'a pas fallu longtemps aux prophètes gris pour localiser l'Arche Noire. Le prophète Gris Gnawdoom a immédiatement

dirigé une armée pour récupérer l'Arche et la ramener à sa place. Les Skavens assiègent l'abbaye fortifiée pendant deux jours, et au crépuscule le troisième jour, la plupart des murs rade, une faveur du Rat Cornu. Le prêtre de Taal voulait la malepierre,



Il était très proche des Montagnes lorsqu'il reçut un message de Bagrian dans lequel il demandait de l'aide : Il croyait à la magie, mais il sous-estimait les pouvoirs des Voyants gris. La majeure partie des défenses de l'abbaye étaient désormais détruites et les Skavens se préparaient à l'assaut final.

Les deux armées faisant face dans le crépuscule et chacun entendit et reconnut un troisième grand bruit emporté par le vent, le bruit des murs en marche qui enferme l'humanité le bruit des murs en marche de la Mort. Une armée de Morts vivants menés par Heinrich Kemmler, le Lichmeister. Soucieux de se venger de revers précédents, il avait senti la présence très proche de la précieuse malepierre et s'était dirigé à toute vitesse vers l'abbaye.

Pendant ce temps... pendant ce temps, Tancrède, le duc de Quenelles, après avoir levé l'ost de ses vassaux il se dirigeait vers les Montagnes Grises après avoir obtenu la permission des Elfes des Bois de traverser en toute sécurité la Forêt de Loren. Tancrède était déterminé à arrêter le Seigneur Nécromancien une bonne fois pour toute.

Lorsque l'ost de Quenelles arriva enfin sur place, les Skavens et les Morts vivants avaient unis leurs forces pour faire face.

L'histoire du Vieux Monde est pleine d'événements qui ont marqué le destin des rois, des pays et même de la planète entière. Quelques uns ont eu des proportions apocalyptiques, comme la Grande Guerre contre le Chaos, d'autres n'ont été que de petits incidents ; mais un résultat différent aurait pu avoir un grand impact sur l'ensemble du Vieux-Monde, comme cela arrive dans cette bataille, dans lequel le Seigneur des Nécromanciens commenceront leur règne de terreur et créeront un nouveau royaume,



INFLUENCE DES SCENARII PRECEDENTS

(Au cas où les joueurs ont précédemment joué la campagne (Terreur du Lichemeister)

Si Kemmler a gagné le scénario précédent, il retrouve ses champions et gagne des points d'armée à dépenser comme indiqué plus loin. Par contre, il aura à défaire une forte opposition car Bagrian a prévenu les bretonniens et il s'allie avec les skavens.

A l'inverse, si le Lichemeister a perdu la bataille de Frugelhofen, c'est lui qui s'est allié aux skavens et les renforts bretonniens du duc de Tancred seront nettement moins pressés (ils n'arrivent qu'au tour 6).

L'ARCHE NOIRE

L'Arche Noire peut être transportée par n'importe quelle plaquette (sauf les créatures éthérées que sont les fantômes et qui ne peuvent pas déplacer l'Arche). L'Arche Noire doit être représentée par un marqueur ou, de préférence, par une miniature d'arche ou de coffre appropriée. L'Arche Noire doit toujours se déplacer avec la plaquette qui la porte. Tant qu'elle est en possession de l'Arche Noire, la plaquette :

- Ne peut charger qu'à la moitié de sa capacité de mouvement et ne peut ni marcher ni voler (HOTT)
- Est considérée en tout point comme une litière (HOTT-De Mir).



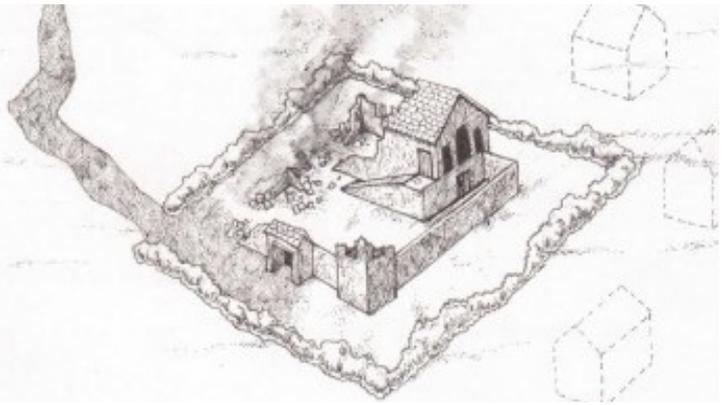
Si une plaquette portant l'Arche Noire fuit, devient *enchantée* lors d'un corps à corps avec un magicien, qui la table ou est détruite, il laissera tomber l'Arche Noire, qui restera au point où elle est tombée jusqu'à ce qu'un autre personnage ou unité le laisse passer par là. Un simple recul permet de conserver l'Arche noire.

L'Arche noire est récupérée par tout plaquette en contact frontale avec elle si elle n'est pas portée par une plaquette.

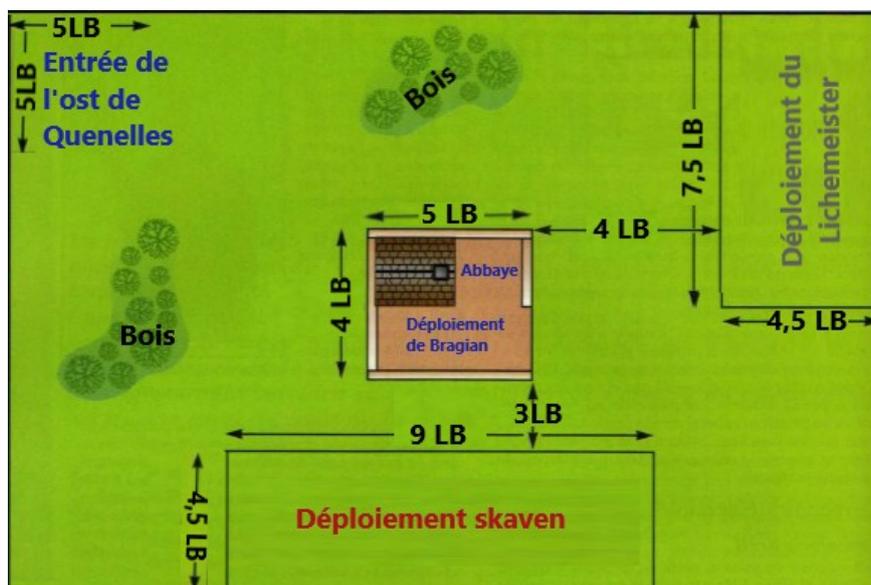
L'Arche Noire est partiellement immunisée contre les effets de la magie. Ni l'Arche ni son porteur ne peuvent bouger ou être immobilisés par les effets de la magie à distance.

LE CHAMP DE BATAILLE

Les éléments de décors doivent être placés comme indiqué sur la carte ci-dessus. Les murs de l'abbaye ont été détruits lors du siège des Skavens, l'ensemble de l'abbaye hors la chapelle est considéré comme un *Hameau* (HOTT-De Mir) ou comme *terrain difficile* (HOTT). Le seul bâtiment encore debout est la chapelle que Taal a protégée du feu warp des hommes-rats. Elle est considérée comme un *Fortin* (HOTT-De Mir) ou comme *Stronghold* (HOTT). Les bois sont constitués d'arbres morts sans feuilles et de très peu de végétation. Ils sont considérés comme terrain *accidenté* (HOTT-De Mir) ou comme *terrain difficile* (HOTT).



Tous les moines et quelques paysans ont trouvé refuge dans cette chapelle, et Bagrian leur a ordonné de n'ouvrir les portes à personne tant que la bataille continue. Considérez la Chapelle comme un terrain infranchissable. Un chemin relie l'abbaye au point d'entrée des Bretonniens. Il assure l'accès des Moines aux marchés de Quenelles où leurs serfs vont vendre leur production agricole. Il est actuellement trop boueux et encombré. Il peut être représenté mais n'intervient pas en termes de jeu. Le terrain fait 1m80 sur 90cm



DÉPLOIEMENT

L'ost de Quenelles n'est pas placé au début de la partie. Il faut lancer un dé à chaque début de son tour tant qu'il n'est pas arrivé. Il entre en jeu sur un jet de 6 au 1^{er} tour, 5 ou 6 au deuxième, 4-5 ou 6 au troisième etc. Lorsqu'il entre en jeu, il apparaît en autant de colonnes qu'il le souhaite, chacune devant toucher par au moins une plaquette l'un des deux bords constituant son coin d'entrée.

Les moines de Bragian se déploient dans l'Abbaye. En Hott-De Mir, une plaquette doit être dans la chapelle. Les deux unités de Lics sont déployés dans un ou deux bois au choix du joueur.

Les Skavens et les Morts-Vivants se déploient dans leurs zones respectives. La zone skaven se positionne comme sur le plan, en fonction du positionnement de l'abbaye.

ARMÉES

Les caractères spéciaux ne peuvent pas être inclus, à l'exception de ceux indiqués ci-dessus (voir la section Caractères spéciaux).

Les monstres ne peuvent pas être inclus, à l'exception des essaims.

Armée Skaven :



- Le général de l'armée est le prophète gris Gnawdoom. Classé en *Magicien*
- 1 Throt le galeux Classé en *Héros*
- 0-1 Rat ogre classé en *Behemoth*
- 1+ Guerriers des clans Classés en *5Hd*
- 1-2 lance-feu lassés en *Tireurs* (HOTT) ou *4Cb* (HOTT-De Mir)

Armée de morts-vivants (24 AP):



- Le Lichemeister est le général de l'armée. Il est classé au choix du joueur en *Clerc* ou en *Magicien*
- Le seigneur Krell Classé en *Héros*.
- Ranlac le noir et sa garde, classé en *3Bd*
- Mickaïl Jacsen et sa garde, classé en *3Bd*
- 1+ Unité de cavaliers squelettes Classés en *Cavaliers* (Classable tout ou partie en *LH* si HOTT-De Mir)
- 0-1 Cavaliers revenants Classés en *Chevalier* (HOTT) ou *3Kn* (HOTT-De Mir)
- 2+ Squelettes Classés en *Hordes* (HOTT) ou *7Hd* (HOTT-De Mir)

Armée du duc de Quenelles (24 AP):

- Le général de votre armée est Tancrede. Classé en *Héros*
- 3+ Unité de chevaliers Classé en *Chevaliers* (HOTT) ou *3Kn* (HOTT-De Mir)
- 1+ Unité de Hommes d'Armes classés en *Lanciers*
- 1+ Unité d'Archers Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *4Bw* (HOTT-De Mir)

Moines de la Maison Taal (24 AP)

- 1 Grand prêtre de Taal, Bragian Classé en *Magicien*
- La créature de Bragian. Dans les tréfonds de son laboratoire, Bragian a développé des recherches organiques mais également techniques. Il est parvenu à construire un robot de combat capable de tirer à distance . Classé en *WWg* à HOTT-De Mir et comme *Béhémoth* (mais pouvant tirer comme un *Tireur* à HOTT).
- 2 « Unités » de Prêtres du scriptorium. Ils possèdent des grimoires et parchemins leur permettant de jeter des sortilèges mineurs (boules de feu, souffle brutal et) à distance. Ils sont classés en *Tireurs* (HOTT) ou *3Cb* (HOTT-De Mir)
- 2 « Unités » de Moines guerriers. Experts en arts martiaux, ils sont chargés en temps normal de la protection de l'abbaye et particulièrement de sa bibliothèque. Ils sont classés en *Lames* (HOTT) ou *3Bd* (HOTT-De Mir)
- 4 « Unités » de Moines. Ils sont classés en *Warbands* (HOTT) ou *4Aux* (HOTT-De Mir)
- 2 « Unités » de laïcs. Il s'agit de serfs et de dépendants de l'abbaye. Ils sont en temps normal chargés de l'entretien des champs et des corvées qui leur sont confiés. Ils sont classés en *Hordes* (HOTT) ou *7Hd* (HOTT-De Mir)

CONDITIONS DE VICTOIRE

A moins qu'une des alliances ne soient totalement démoralisées (les règles normales de démoralisation s'appliquent), le vainqueur sera celui qui aura l'Arche Noire en sa possession à la fin de la bataille. Cela peut s'effectuer de deux façons :

- Une plaquette de l'armée porte l'arche en sortant du champs de bataille par son bord d'entrée.
- L'armée possède l'arche au terme de 15 tours de jeu.



OPTION - JOUER À III JOUEURS :

A trois joueurs, les skavens seront indépendants. L'Ost de Quenelles n'intervient pas (mais Bragian peut gagner si une plaquette de son armée évacue l'Arche par la zone d'entrée prévue pour l'Ost)

On joue dans l'ordre suivant : Lichemeister puis Bragian puis Skaven mais chacun de ces tours se déroule comme suit :

Lors de la phase de mouvement, les joueurs effectuent tous leurs mouvements chacun leur tour. L'ordre de jeu est le même que celui du premier tour.

Vient ensuite la phase de magie et de tir, lors de laquelle tout le monde participe. Le joueur visé par le sort est le premier à décider s'il tente de le dissiper ou non, suivi par les autres joueurs selon l'ordre de jeu déterminé. Si aucun ennemi n'est visé par le sort (par exemple dans le cas d'un sort d'amélioration), les joueurs décident de dissiper ou non selon l'ordre de jeu déterminé. Lors de la phase de tir, les joueurs résolvent leurs tirs selon l'ordre de jeu déterminé. Enfin, une seule phase de combat a lieu, à laquelle participent tous les joueurs. Les combats sont résolus dans l'ordre de jeu déterminé.



Notez que dans le scénario paru dans le *CITADEL JOURNAL* de 1986, l'Ost de Quenelles n'est même pas évoqué. Il apparaît dans la version parue dans le *WHITE DWARF* de 1997,

THE VENGEANCE OF THE LICHEMASTER



The Lichemaster \$1.50



Mikael Jassen \$1.50



Ranlac \$1.50



Krell \$1.50



Undead Cavalry \$3.50

Amidst the torture and carnage that ensured the release of this dark tome, the Mail Order trolls found time to offer you this amazing deal for the miniatures involved in the Vengeance of the Lichemaster scenario.

They await your commands, slaving in expectation of the soul-tearing toil, extracted from them in order to meet your demands.

The Lichemaster's Vengeance Deal	
The Lichemaster's Forces	
VL1 The Lichemaster, Ranlac, Mikael Jassen and Krell	FOR ONLY \$5.40
VL2 20 Random Assorted Skeletons	FOR ONLY \$27.00
VL3 20 Random Assorted Zombies	FOR ONLY \$27.00
VL4 The Shock-unit, 10 Undead Cavalry	FOR ONLY \$27.00
The Monks of La Maisontaal	
VL5 Bagrian, 5 Wizard Monks, 12 Warrior Monks	FOR ONLY \$24.00
The Skaven Forces	
VL6 Gnowdoo Greyseer, Throt the Unclean, 2 Champions & 2 Batmen Flamethrower Crews	FOR ONLY \$13.50
VL7 20 scurrying death-dealing Chaos Ratmen	FOR ONLY \$27.00
<small>In order to obtain the full fighting forces represented in the scenario you will need to order VL7 & VL2 twice.</small>	
VL8 & The Complete "Lichemaster" Collection including 2 x VL2 & VL7 FOR THE SPECIAL DEAL PRICE OF \$200	



Bagrian \$1.50



Wizard Monk \$1.00



Warrior Monk \$1.50



Gnowdoo \$1.50



Skaven Flamethrower Crew \$4.50



Throt the Unclean \$1.50

Figurines originelles du scénario de 1986