

# LA BATAILLE DU GLÉ D'ESSEN

## LES MALVAIS COMTES FONT LES FAUX AMIS



*(Scénario publié dans le magazine White Dwarf vf N°86, 2001)*

Hertov se réveilla en sursaut. Depuis quelques nuits, ses rêves étaient hantés de terribles visions d'une silhouette sombre qui le pourchassait jusque dans son sommeil. Un bruit de verre brisé le ramena précipitamment à la réalité. Des mains sales et décharnées tentèrent de l'atteindre au travers de la fenêtre cassée puis, dans un craquement sec, la porte de sa petite cabane forestière s'ouvrit à la volée. Il se retourna pour savoir quelle atrocité allait pénétrer sa demeure et son regard rencontra les yeux sans paupières d'un cadavre qui l'observait fixement. Le zombie fit lentement un pas dans sa direction en tendant ses bras décharnés comme pour l'attirer à lui. Hertov se savait condamné.

Les cris des derniers villageois résonnaient dans l'air froid au travers de l'épais brouillard. Le Seigneur Nécarque se tenait debout sur les marches de la petite église du village et contemplait les morts allongés dans leurs tombes comme si le sol qui les recouvrait n'était qu'une illusion. Lorsqu'il murmura enfin son incantation, chacun des esprits emprisonnés sous la terre froide lui répondit. Tous voulaient être libérés de la froideur de la mort et retrouver la tiédeur du monde des vivants. Déjà les premiers habitants du village qui avaient été tués lors de son attaque, devenus des zombies forcés d'obéir à sa volonté implacable, arrivaient d'un pas lent. Ils seraient bientôt rejoints par les esprits et les guerriers squelettiques qui allaient s'extirper de ce cimetière.

Le visage aux joues creusées de Sethep fut éclairé par l'un de ses rares sourires: devant lui se tenaient d'innombrables générations, des parents séparés depuis longtemps par la mort se retrouvaient réunis dans la non-vie et attendaient ses ordres. Les corps animés des enfants du village se tenaient aux côtés des cadavres décomposés de leurs grands-parents disparus et tous se tenaient prêts à servir leur nouveau maître.

"Venez mes chers serviteurs, joignez-vous à moi et marchons ensemble sur Essen d'où nous ferons disparaître la moindre étincelle de vie."

Les légions des morts se mirent en route sur les chemins rocailleux en direction de la ville. Le nombre de ses suivants s'était vu augmenté par la mort des villageois et Sethep était désormais certain qu'aucun mortel ne pourrait barrer la route à son armée.

Le comte vampire Vlad von Carstein représentait une effrayante menace sur tout l'empire depuis son comté de Sylvanie. Il menait d'incessantes campagnes militaires visant à accroître son pouvoir. Lors des batailles de *Schwarzhafen* et de *Bluthof*, il détruisit des armées entières. Les supplices abominables infligés aux prisonniers glaçaient toujours le sang des citoyens impériaux. Les légendes parlent d'un anneau magique qui tira maintes fois le comte Vlad des griffes de la mort. Alors qu'il se préparait à mener campagne contre la cité d'*Altdorf*, son anneau lui fut dérobé dans son sommeil. Ivre de colère et assoiffé de vengeance, il mena une importante armée à l'assaut de la cité. Il fut opposé, au cœur de la mêlée au grand théogoniste. Dans une étreinte fatale, ils tombèrent tous deux d'une tour et s'empalèrent sur une herse en contrebas.



Les années qui suivirent furent une période de troubles en Sylvania. Tous les autres vampires se disputaient le pouvoir et la sombre aristocratie se déchira dans une suite de batailles acharnées. L'une des plus terribles se déroula près de la petite ville d'Essen située à proximité d'une petite rivière coulant en bordure de la forêt des ombres. Durant bien des années, le vil seigneur nécroarque Sethep l'Impitoyable avait réfléchi au moyen de se débarrasser de Vlad. Mais avait renoncé devant l'hégémonie arrogante de celui-ci. La mort de Vlad lui avait donné l'opportunité de contrôler une province isolée. Après avoir levé une petite troupe de morts vivants et prit la route d'Essen. A chaque village traversé, à chaque hameau brûlé, les habitants étaient systématiquement massacrés. Leurs corps sans vie et ceux de leurs cimetières permit à Sethep d'accroître considérablement son armée. Lorsque sa horde arriva devant la rivière, ses effectifs avaient plus que décuplé. La perspective de massacrer la population d'Essen permettrait à Sethep de lever une armée des morts aux effectifs exceptionnels. Seule une petite armée semblait chercher à lui barrer la route au niveau de la rivière. Elle était dirigée par un parent de Vlad, le comte vampire Konrad von Carstein.

Posté en lisière de la forêt, Konrad épiait les premiers signes de mouvement. Ces créatures étaient bien plus agiles que les cadavres qui allaient sûrement émerger en masse des ténèbres et devaient être des Goules. Quelques minutes plus tard, il entendit les mugissements sourds des zombies qui se dirigeaient vers la ville pour dévorer les cerveaux du bon peuple d'Essen. Ils allaient certainement bientôt aller jusqu'à se battre entre eux pour se disputer la chair tiède des vivants. Cette pensée fit presque sourire Konrad.

Quelques mois auparavant, il avait visité cette ville de nuit pour se repaître de ses citoyens et il se tenait maintenant aux abords de cette même bourgade, cette fois-ci pour en protéger les habitants. Il n'avait que faire de leur sécurité, et si les intentions de Sethep n'avaient été que de raser la ville, il l'aurait certainement laissé faire, mais Konrad savait que si Essen tombait, la Sylvania tout entière se retrouverait aux mains de Sethep et nul autre qu'un von Carstein n'avait le droit d'y régner en maître.

Ses pensées furent perturbées par une infime sensation lancinante qu'il avait déjà ressentie par le passé, toujours en présence d'autres vampires. Le Seigneur Nécroarque était proche. En tirant son arme de son fourreau, Konrad commença à se rapprocher des berges de la rivière. Tant qu'il s'y tiendrait avec son épée à la main, personne ne traverserait ce gué.

Le seul mortel qui fut témoin de l'affrontement fut un forestier qui l'observa depuis l'orée de la forêt lors qu'il s'en retournait chez lui. Il eut le temps de la raconter un soir de veillée à une assistante médusée avant de disparaître mystérieusement. Son récit fit le tour de la Sylvania

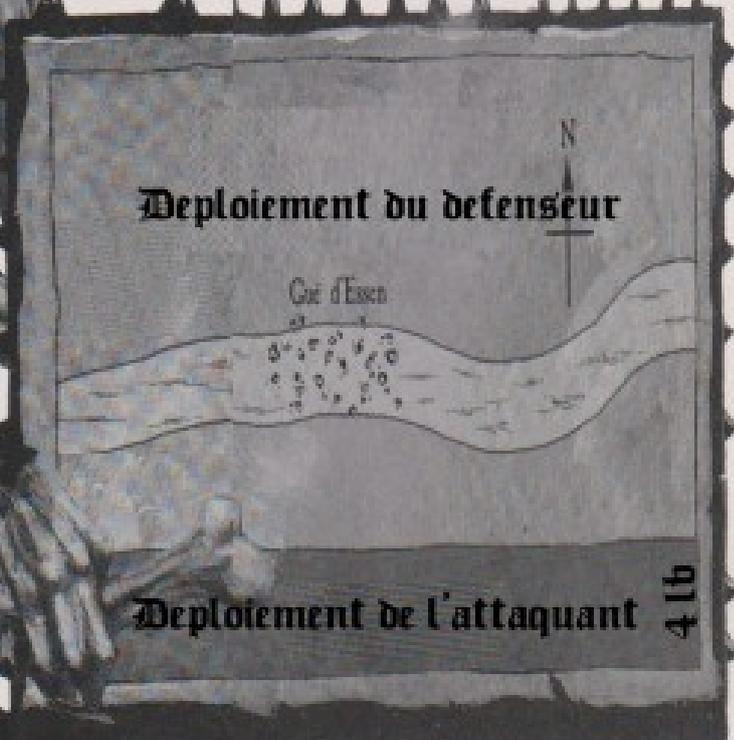


## 👁 TERRAIN 👁

Le gué est placé au centre du champ de bataille. Il est classé en bon terrain.

La rivière fait 1 LB de large. Elle est classé en catégorie 3-4

Quatre éléments de forêt sont placés aléatoirement au sud de la rivière. Ils ne doivent pas être placés dans l'axe du gué (les décaler du minimum nécessaire)



Déploiement du défenseur

Déploiement de l'attaquant

4 lb

La table mesure 90x90 cm

## 👁️ LES ARMÉES 👁️

### Armée de Konrad von Carstein (24 AP)

- **Le comte Konrad.** Il est complètement fou même comparé aux autres comtes vampires. En parcourant le monde des vivants, il a acquis la réputation d'un être cruel, austère et pourtant belliqueux à l'extrême. Il ordonna un jour pour son seul plaisir que tous les chats de son royaume servent de cible à l'entraînement des arbalétriers. Après avoir condamné sa mère pour lui avoir donné naissance sans son consentement il l'a fit emmurée vivante dans une tour en promettant de tuer de sa main quiconque voudrait la sauver. Il ne tolère jamais l'incursion d'autres vampires sur son domaine. Capable de se changer en chauve souris pour se déplacer, il est classé en *Héros volant*.
- 1 Nuée de Chauve souris Classée en *Volants*
- 2 Meutes de Loups funestes Classées en *Bêtes*.
- 6 Hordes de squelettes sylvaniens. Classés en *7Hd* (HOTT-De Mir) ou *Hordes* (HOTT)



### Armée du nécarque Sethep l'Impitoyable (48 AP)

- **Le nécarque Sethep.** Ses origines sont auréolées d'un voile de mystère. Les érudits de l'Empire pensent qu'il fut l'un des apprentis de W'soran, le père de tous les vampires nécarquas. A la mort de celui-ci ses étudiants quittèrent les terres de Khemri et se dirigèrent vers le Nord en direction du vieux monde. Sethep n'accorde aucune valeur à la vie de quiconque. C'est un tueur froid et calculateur dont la tombe est bordée d'une forêt qui n'est habitée que par un silence pesant. Il considère la vie comme un fléau dont il a reçu mission de débarrasser le monde. Il est classé en *Magicien*.
- 1 Meute de Loups funestes Classée en *Bêtes*.
- 2 Hordes de squelettes (levés dans les cimetières des villages traversés). Classés en *7Hd* (HOTT-De Mir) ou *Hordes* (HOTT)
- 13 Hordes de zombies (les populations fraîchement massacrées dans les villages traversés). Classés en *7Hd* (HOTT-De Mir) ou *Hordes* (HOTT)
- 6 Unités de Goules Classées en *3Wb* (HOTT-De Mir) ou *Warbands* (HOTT)

## 👁️ BATAILLE 👁️

Les règles normales de démoralisation s'appliquent. Si Sethep parvient à faire sortir l'équivalent de 16 LAP par le bord de table Nord, il gagne par mort subite, ses troupes parviennent sans encombre jusqu'à Essen.

Aucun des deux joueurs ne trouvera cette bataille facile. Elle oppose une armée peu manœuvrable mais énorme à une force plus réduite mais menée par une véritable brute au corps à corps.

Le choix entre concentrer ses troupes ou chercher sera essentiel.