

LE CERCLE DE SANG



Quelque part dans les lointaines contrées arrosées par le fleuve Mortis, il y a plusieurs siècles de cela, Nagash, Seigneur Suprême des morts-vivants, mit au point l'Elixir de Vie. Cette potion sombre et maléfique permet à celui qui la boit d'acquérir l'immortalité ainsi que de rares et mystérieux pouvoirs, mais cela n'est pas sans risque car elle corrompt à la fois l'âme et le corps et provoque une soif irrépressible de sang. Celui qui a bu l'élixir doit fuir la lumière du soleil, sa peau prend l'apparence pâle et lisse de la porcelaine et son regard rougeoye d'un feu dévorant. Les hommes appellent ces créatures des vampires. Heureusement, le secret de l'élixir de Nagash est aujourd'hui perdu, mais nombreux sont ceux qui fouillent les tombes et les cryptes de la terre des Morts à la recherche de cette formule qui leur apportera la puissance. Grand est le prix demandé pour rejoindre les rangs des morts vivants mais la tentation des pouvoirs du vampire est si grande que certains sont prêts à le payer.

Ces êtres sont beaucoup plus forts que les simples mortels, capables de briser l'échine d'un ours à main nue ou de couper en deux et d'un seul coup d'épée un homme en armure. Ils sentent et voient les sombres courants de magie qu'ils soumettent à leur volonté. Les esprits et les morts vivants leurs obéissent. Les animaux dont l'âme est naturellement sombre répondent à leurs moindres désirs et des meutes de loups et des nuées de chauve-souris les suivent à la trace. Le rite impie par lequel les vampires créent d'autres vampires se nomme le Baiser de Sang. Au lieu de boire complètement celui de sa victime, le vampire lui offre une partie de son sang maudit et utilise son pouvoir hypnotique pour qu'elle suive ses ordres.

L'homme ou la femme ainsi damné tombe alors malade, s'affaiblit et meurt de ce qui semble être une cause naturelle. Même si elle a le cœur noble et a mené une vie honnête, le sang impur du vampire conduira sa victime vers le mal et la dépravation.

La sombre magie qui émane d'elle va corrompre tous les vestiges de sa vie passée et sa soif de sang humain sera telle qu'elle ne ressentira plus aucune pitié. Il est dit que le pouvoir du vampire s'affaiblit de génération en génération, si bien que les vampires les plus puissants sont aussi les plus vieux. Les vampires ne peuvent faire don du Baiser de Sang à un mortel qu'une fois au cours de leur existence. Comme ils recherchent par ce moyen des compagnons pour combler leurs longues années de solitude, ils sélectionnent leur victime avec moult précautions, ne les choisissant que parmi les plus forts, les plus intelligents et les plus beaux. Ceci est toujours une tragédie car l'âme de la malheureuse victime est perdue à jamais.

La douce terre de Bretagne semble moins touchée par la malédiction des morts vivants que les autres endroits du Vieux Monde, mais même le pays de la chevalerie n'est pas entièrement à l'abri de ce fléau. L'ombre de la non-vie a toujours plané sur la cité maudite de Moussillon située à l'ouest de la contrée et les cités des régions côtières de Bretagne sont constamment menacées par les raids des flottes mortes vivantes de Settra. Les bretonniens perpétuent de nombreux rites destinés à protéger le défunt et à l'empêcher de se lever de sa tombe. L'un d'eux décrit la manière dont il doit être enseveli. Le cadavre est tout d'abord décapité puis béni par une Damselle du Graal qui l'asperge d'eau provenant d'un lac sacré. La bouche est ensuite remplie de gousses d'ail, puis la tombe dans laquelle est placé le corps est scellée par des sorts de bannissements. Mais même toutes ces précautions ne suffisent pas à décourager le nécromancien le plus déterminé. Les vampires sont rares en Bretagne, mais ils n'en sont pas moins très dangereux.

Puisqu'ils appartiennent toujours à la noblesse, leur puissance matérielle est considérable et s'ajoute à leurs capacités surnaturelles. S'ils étaient de leur vivant de puissants seigneurs, les serments de fidélité prêtés par leurs chevaliers et leurs serviteurs les lient à leur personne au delà de la mort. S'ils n'en sont pas expressément libérés, ils doivent continuer de servir leur maître mort vivant pour l'éternité. Les vampires bretonniens disposent donc de vastes hordes d'esclaves et les armées qu'ils commandent sont redoutables, servant leur maître dans la mort comme elles le firent durant leur vie.

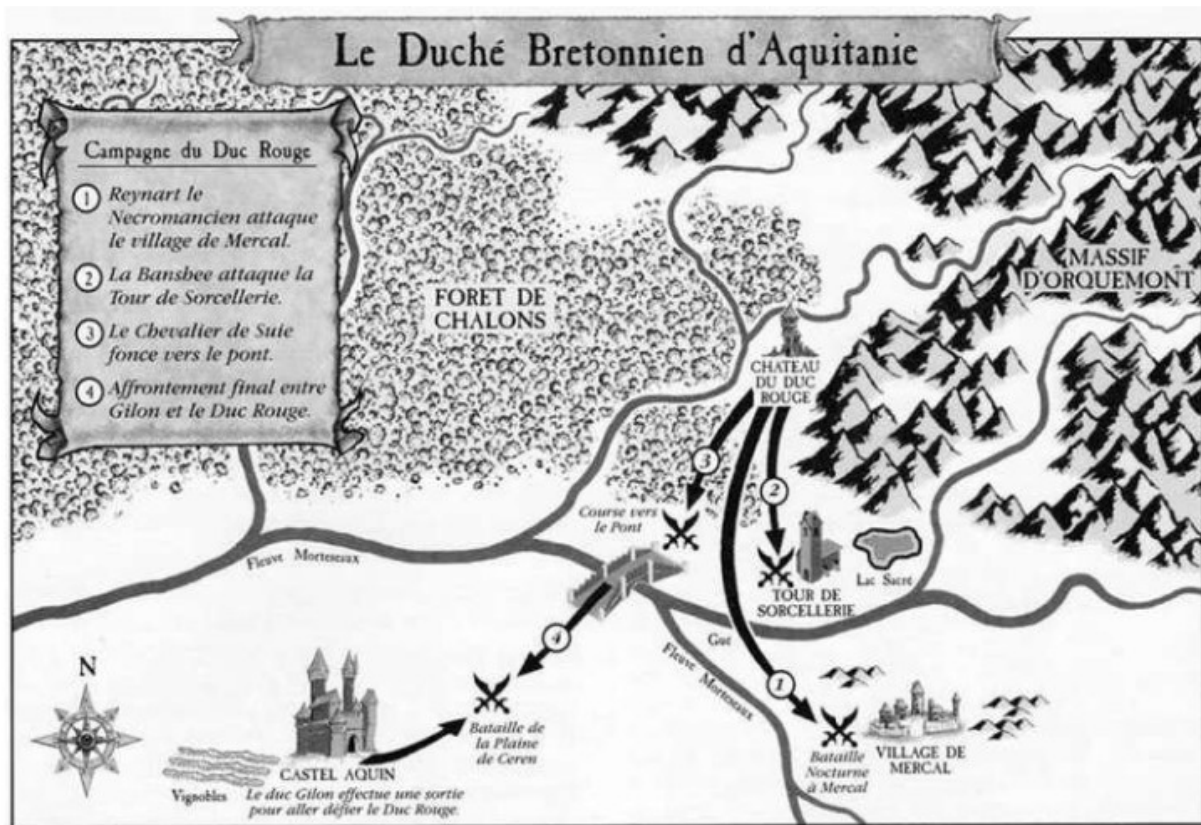
LA BALLADE DU DUC ROUGE

L'histoire du Duc Rouge est l'un des contes anciens les plus populaires en Bretagne. Certaines des nombreuses versions qu'en chantent les ménestrels ne dépeignent pas le Duc Rouge comme un être vil et sans cœur, mais toutes sont teintées de tristesse et de tragédie. Bien que ce récit ait été baigné de mystère par les brumes du temps et des légendes, son étude attentive permettra à l'érudit de reconstituer la vérité historique en dissociant les faits réels de l'imagerie romanesque et poétique des ballades et des chansons bretonniennes traditionnelles. Ce qui suit est donc la vérité...

IL ÉTAIT UNE FOIS...

À l'époque des croisades, sous le règne de Louis le Bon, quinzième roi de Bretagne, les païens arabéens conduits par le sultan Jaffar, qu'il soit trois fois maudit, envahirent l'Estalie et menacèrent du même coup la liberté du reste du monde.

Remplis d'une juste fureur vengeresse, les chevaliers de Bretagne se rassemblèrent pour repousser l'envahisseur. Le duc d'Aquitaine, qui faisait partie de ces chevaliers, était un homme imposant et reconnu par tous comme le meilleur guerrier de la région. Lorsque les plus nobles des fils de Bretagne tirèrent l'épée contre les infidèles, il fut parmi les premiers, toujours prêt qu'il était à défendre l'honneur du royaume. Durant la guerre qui libéra finalement l'Estalie et provoqua la fin du règne corrompu de Jaffar, le duc se couvrit de gloire. Une multitude de chansons furent composées sur ses victoires contre les soldats du sultan. C'était avant que ne survienne le désastre. Durant le siège de Lashiek, juste après la chute des murs de la cité, le duc d'Aquitaine disparut et on le crut perdu. Des rumeurs sur son sort coururent pendant plusieurs jours dans le camp des croisés, jusqu'à ce qu'il soit retrouvé grièvement blessé et en plein délire, mais toujours vivant. Ses fidèles serviteurs le soignèrent et ne l'abandonnèrent pas, même lorsqu'il tomba dans une profonde léthargie. Ils le ramenèrent jusqu'en Bretagne, le portant tout au long du trajet dans une litière protégée du soleil à travers les déserts brûlants et les embuscades des orques et des Skavens.



UN MORT PRIVÉ DE REPOS

Enfin de retour chez eux, ils allongèrent leur maître sur son lit pour qu'il y mourut en paix. Le deuil tomba sur le château lorsque le duc succomba à ses fièvres, ses chevaliers le pleurèrent et firent le serment de le servir au-delà de la mort, des mots qui allaient provoquer leur perte. Ils l'enterrèrent sous son château comme le voulait alors la coutume, et restèrent tard dans la nuit à chanter pour le salut de son âme

Il resta dans sa tombe trois jours durant, puis au plus sombre d'une nuit de tempête, il se leva. Il n'était plus le duc d'Aquitanie, champion du roi, mais était devenu un vil vampire frappé par une mystérieuse malédiction. Nul ne sait comment il fût touché, mais ceci n'était alors pas le plus préoccupant. En quelques terribles heures, il tua un à un tous les habitants du château puis les releva d'entre les morts grâce à ses nouveaux pouvoirs.

Il disposa rapidement d'une conséquente armée de morts-vivants et commença aussitôt un règne de terreur. Bientôt, les gens du peuple oublièrent son vrai nom et l'appelèrent le Duc Rouge à cause du sang qui souillait ses vêtements et ses actes. Des milliers de réfugiés s'enfuirent vers le nord pour chercher l'aide et la protection du roi. Lorsque ce dernier apprit ce qui se passait en Aquitanie, il leva une puissante armée et chevaucha à la rencontre de son ancien vassal. Le Duc Rouge, conscient de la puissance du roi, chercha de l'aide auprès de la Gardienne de la Tour de Sorcellerie. Cette tour était un ancien édifice en ruines datant de l'époque des hauts elfes et bâti à un endroit recelant beaucoup de pouvoir magique. La Gardienne, Isabeau, était reconnue comme étant la plus puissante magicienne d'Aquitanie. Le Duc Rouge lui offrit de s'allier à lui, de défier ensemble le roi et de se partager ensuite le royaume de Bretonnie. Isabeau refusa. Elle voyait le Duc Rouge tel qu'il était, un monstre qui n'avait plus rien d'humain et qui revenait du royaume des morts. Elle s'enfuit et rejoignit le roi. Les deux armées se heurtèrent lors d'une bataille colossale dans la plaine de Ceren.

On se souvient très peu de cette bataille durant laquelle le terrible mort vivant, qui portait toujours la livrée d'Aquitanie, se battit contre la noblesse de Bretagne. Il suffit de dire que nul mort vivant ne put résister au roi et que les chevaliers du Graal ne tremblèrent pas devant les esprits des trépassés. La Gardienne de la tour, puisant dans ses pouvoirs et sa sagesse, contra un à un tous les sorts lancés avec rage par le Duc Rouge. Enfin, les deux anciens amis s'affrontèrent, le roi contre son champion. Le combat dura une heure, mais la Dame du Lac était aux côtés du roi bretonnien et, à eux deux, ils furent vainqueurs. Le corps du Duc Rouge fut transpercé par la lance du roi, le blessant mortellement et scellant le sort de son innombrable armée. Ses suivants furent dispersés, son château rasé et du sel répandu sur les ruines éparpillées.



VAINCU

Isabeau conseilla au roi de brûler les restes du vampire, mais le noble souverain ne put se résigner à faire subir ce sacrilège à son ancien champion. Dans la mort le Duc Rouge semblait être redevenu ce qu'il était autrefois, ses traits étaient nobles et en paix, et il semblait purifié de sa malédiction. Le roi ordonna qu'un grand caveau fut édifié et qu'il soit scellé par le 5/28 Les décors pour jouer cette campagne La boîte de scénario proposait des planches cartonnées imprimées permettant de monter rapidement les quelques décors nécessaires pour jouer les scénarios. Vous constaterez qu'ils sont en fait assez facile à remplacer. Il s'agit : - d'une chapelle (scénario 1) - d'une petite tour de sorcellerie qui ressemble aussi à une chapelle en fait (scénario 2) - d'un pont (scénario 3) - de quelques tombes et d'une tombe plus importante que les autres. Rien que de très commun pour un joueur expérimenté. En sus, quelques arbres, une colline, une rivière et un petit lac sont nécessaire signe du Graal en l'honneur du défunt.

Il édicta ensuite que l'ancien nom du duc soit effacé de toutes les archives afin que cette terrible honte soit oubliée et que les membres de sa lignée puissent vivre sans garder le souvenir de l'être maléfique qui porta un jour leur nom.

UNE TOMBE BIEN AGITÉE

Mais le Duc Rouge n'était pas mort. Son corps fut peut-être transpercé par la lance du roi et sa volonté disloquée par les pouvoirs de la Gardienne de la tour, mais il avait fourbi un plan au cas où cela arriverait. Il avait scellé à cet effet un peu de son essence vitale dans un joyau rouge sombre fait à partir du sang des innocents grâce à une magie maléfique. Il lui fallut de longues années pur régénérer son corps mutilé, mais il se leva finalement à nouveau et tenta de pousser les portes de pierre du caveau. Mais il était pris au piège. Les symboles du Graal et les icônes magiques tracées par la Gardienne tenaient les lourdes portes bien fermées et le duc resta emprisonné à l'intérieur du

caveau. Durant d'incalculable années il s'acharna dans cette tombe qui était devenue sa prison, mais en vain. Chaque fois qu'il tentait d'ouvrir les portes colossales, les saintes inscriptions et les icônes de bannissement lui brûlaient les mains. Il lança sortilège après sortilège et mit en œuvre tout son savoir pour appeler à son aide des créatures malfaisantes par-delà la mort, mais rien ni personne ne put l'aider à briser les sceaux placés sur les portes. L'anathème qui le retenait prisonnier était bien trop puissant.

LA DÉLIVRANCE

Même si le joyau rouge préservait la vie surnaturelle du duc, sa soif de sang s'enfla jusqu'à le plonger dans le puits sans fond d'une folie d'où il ne pourrait ressortir. Il ne pouvait que hurler sa rage et jurer de se venger à des murs de pierre qui ne lui répondaient pas. Ainsi les siècles s'écoulèrent-ils et les gens oublièrent peu à peu la légende du Duc Rouge. Jusqu'à ce jour où...

Pour la première fois depuis un millier d'années, il pouvait enfin respirer l'air frais. Il rejeta sa tête en arrière et éclata d'un rire aux accents froids et sinistres, qui promettait la mort à quiconque l'entendait. Il devait tout d'abord récupérer son domaine. Ensuite la Gardienne de la Tour devrait payer pour sa forfaiture.

Peu importait au Duc Rouge que la Gardienne Isabeau, qui l'avait défié naguère, soit morte depuis longtemps. Sa descendante lui suffirait pour assouvir sa vengeance. Ensuite... "Halte," dit une voix de crécelle. "Tu dois m'obéir. Moi, Reynart, maître des sombres arts, te commande au nom de Nagash lui-même, heu... Seigneur Suprême des... heu..." La voix s'éteignit lorsque le regard sombre du Duc Rouge se posa sur le personnage en grande robe qui se tenait devant lui.

Puis, le duc recommença à rire, un rire qui ne disait rien de bon. Ainsi donc, cet être ridicule était l'artisan de sa délivrance. Pathétique. Il fut à deux doigts de l'occire pour lui faire payer son incompetence, mais il se ravisa, il pourrait lui être utile. Le mortel semblait paralysé. "Maître des sombres arts, vraiment !" Il pourrait le démembrer os par os pour avoir été aussi présomptueux. Ou peut-être aurait-il l'honneur d'offrir au Duc Rouge son premier repas. Du sang. C'était vraiment tentant. Mais non, inutile de se précipiter. A la place, il parla d'une voix inhumaine résonnant comme une tombe poussiéreuse. "Non, mortel. C'est toi qui va m'obéir." Pendant des semaines, le Duc Rouge écuma les nuits, chassant tous ceux qui croisaient sa route et restaurant de leur sang ses forces d'autrefois. Guidé par l'ignoble Reynart, il tombait sur tous ceux qui étaient assez fous pour se promener la nuit et bientôt, les villageois furent trop effrayés pour quitter leurs demeures.

Mais pendant ses chasses, le regard fixe du Duc Rouge ne manquait rien. Il était sur ses terres, sur son domaine, et ce peuple à lui seul n'étancherait pas sa soif. Il se rappelait ces heures de gloire lorsqu'il avait presque renversé le roi de Bretagne. Ces jours seraient à nouveau et son royaume de sang renaîtrait lui aussi. Il serait alors le seul maître et régnerait tel un dieu-roi immortel, servi par des chevaliers morts vivants à la loyauté éternelle. Un jour, tous ceux qui avaient osé le défier seraient à ses pieds. Mais il devait pour l'instant satisfaire une soif qui le tenaillait depuis un millier d'années. Plusieurs semaines passèrent, jusqu'à ce que le Duc Rouge sentit que ses forces étaient revenues. Sa vengeance ne pouvait plus attendre. Il retourna sur les ruines éparpillées de son ancien château et là, entre les murs renversés et aux heures les plus sombres de la nuit du solstice d'hiver, il entama le Grand Sortilège des Morts.

Par-delà les années écoulées, enfouis dans des strates de terre décomposée, les morts entendirent la force de ses mots. Il les appelait, remémorant à ses chevaliers qu'il y avait une éternité de cela, ils avaient juré de le servir. Un à un, ils arrivèrent et se placèrent à ses côtés. Les ossements de ses compagnons repoussèrent leurs pierres tombales, ramassèrent les armes qui avaient été ensevelies avec eux et marchèrent d'un pas chancelant pour se joindre à lui et grossir son armée. Nuit après nuit, les morts d'Aquitanie marchaient vers les ruines du château, jusqu'à ce qu'une horde forte de plusieurs milliers de morts vivants soit sous les ordres de son maître.

Il était maintenant prêt. Il n'allait pas laisser plus de temps au duc Gilon, cet usurpateur de son domaine. Il devait frapper sans prévenir et sans laisser aux mortels la chance de rassembler leurs forces. Il allait attaquer en trois endroits à la fois et tomber par surprise sur ses ennemis dispersés. Les éléments les plus rapides de ses forces devraient raser la Tour de Sorcellerie, assouvissant sa vengeance en tuant la Gardienne. Son avant-garde chevaucherait devant le reste de son armée, détruisant les villages et s'emparant du pont qui enjambait le fleuve Morteseaux. Lui-même resterait avec le gros de ses troupes pour écraser toute armée que ces fous de bretonniens oseraient lever contre lui. Cette fois, il serait sans pitié.

SCENARIO I UNE NUIT A MERCAL

Ils surgirent de la nuit, silencieux, implacables, infatigables. Reynart le nécromancien en tête, l'armée des morts vivants avait quitté le château du Duc Rouge au crépuscule, traversant les marais putrides et les denses forêts pour tomber sur le village de Mercal au beau milieu de la nuit. Mais pourquoi Mercal ? La Gardienne de la Tour n'y était pas et cette localité n'était pas non plus sur la route qui menait au fleuve Morteseaux. Que pouvait bien représenter ce malheureux village ?

Un millier d'années plus tôt, après la défaite du Duc Rouge, ce dernier ne fut pas le seul à être enseveli dans un somptueux caveau. Après sa mort et alors que ses armées commençaient à se désagréger, un petit groupe de ses plus fidèles et fanatiques serviteurs se frayèrent un chemin à grands coups d'épées et échappèrent au désastre. Se dissimulant dans des marais et des bois où les gens du peuple craignaient de s'aventurer, ils poursuivirent le combat pendant plusieurs jours, jusqu'à ce qu'ils soient enfin abattus l'un après l'autre.

Ceux qui avaient jadis été de nobles fils de Bretonnie ne furent pas non plus incinérés mais ensevelis. Une Chapelle du Graal fut élevée tout près de leur sépulture pour qu'un Preux Chevalier puisse veiller à jamais sur eux. Cette chapelle se trouvait au centre du village de Mercal. Une fois libéré de sa prison par le nécromancien Reynart, le Duc Rouge avait appelé ses serviteurs à lui, mais il n'avait pas eu de réponse de la part de ses plus loyaux capitaines.

Cela lui avait fort déplu. Avaient-ils oublié leur serment ? Il dépêcha de nuit ses sinistres espions, des nuées de chauve-souris et des meutes de bêtes rampantes. Il découvrit rapidement le sort de ses favoris, tout aussi impitoyable que le sien, ils avaient été enterrés à Mercal et c'était le Preux Chevalier qui les retenait en ces lieux. Ils avaient bien entendu l'appel de leur maître, mais ils étaient incapables de s'échapper de leur mausolée. Cet homme devait mourir !

Tout était calme dans le petit village de Mercal. Les gens qui vivaient là s'étaient mis au lit après une dure journée de labeur passée aux champs. Tout était silencieux. Puis soudain, les cloches de la chapelle du Graal sonnèrent un frénétique tocsin n'ayant rien à voir avec le battement mesuré de l'appel aux fidèles. Les hommes coururent voir ce qui se passait et se retrouvèrent face au chevalier gardien de l'endroit qui leur tint un discours alarmant, présageant un désastre. La Dame du Lac lui avait accordé une vision et il avait vu une armée en marche composée des choses les plus terribles qu'ils puissent imaginer.

Les morts-vivants arrivaient. "Préparez-vous," leur dit le Preux Chevalier. "C'est plus que le destin de nos humbles demeures qui se joue cette nuit." Ils respectaient tellement le chevalier qu'ils ne lui posèrent aucune question. S'il disait que le mal était en route, ils le croyaient. Les villageois coururent chercher leurs armes, mirent femmes et enfants à l'abri et se préparèrent pour la bataille. La confusion régna pendant plusieurs minutes, puis, au centre du village, le Preux Chevalier entonna un chant. C'était un des anciens chants des bretonniens, une ode à la bravoure face aux ennemis de tous bords. Lentement, les archers et les hommes d'armes formèrent leurs rangs autour de leur chef. Au fur et à mesure qu'ils se mettaient en place, ils joignaient leur voix à cet hymne guerrier.

A la fin du dernier couplet, tout le monde était en place, chaque homme était prêt, connaissait son devoir et espérait en silence que les messagers envoyés seraient bientôt de retour avec des renforts. Mais chut, quel était ce bruit ? Des cliquetis d'armes, de boucliers et l'entrechoquement des os...

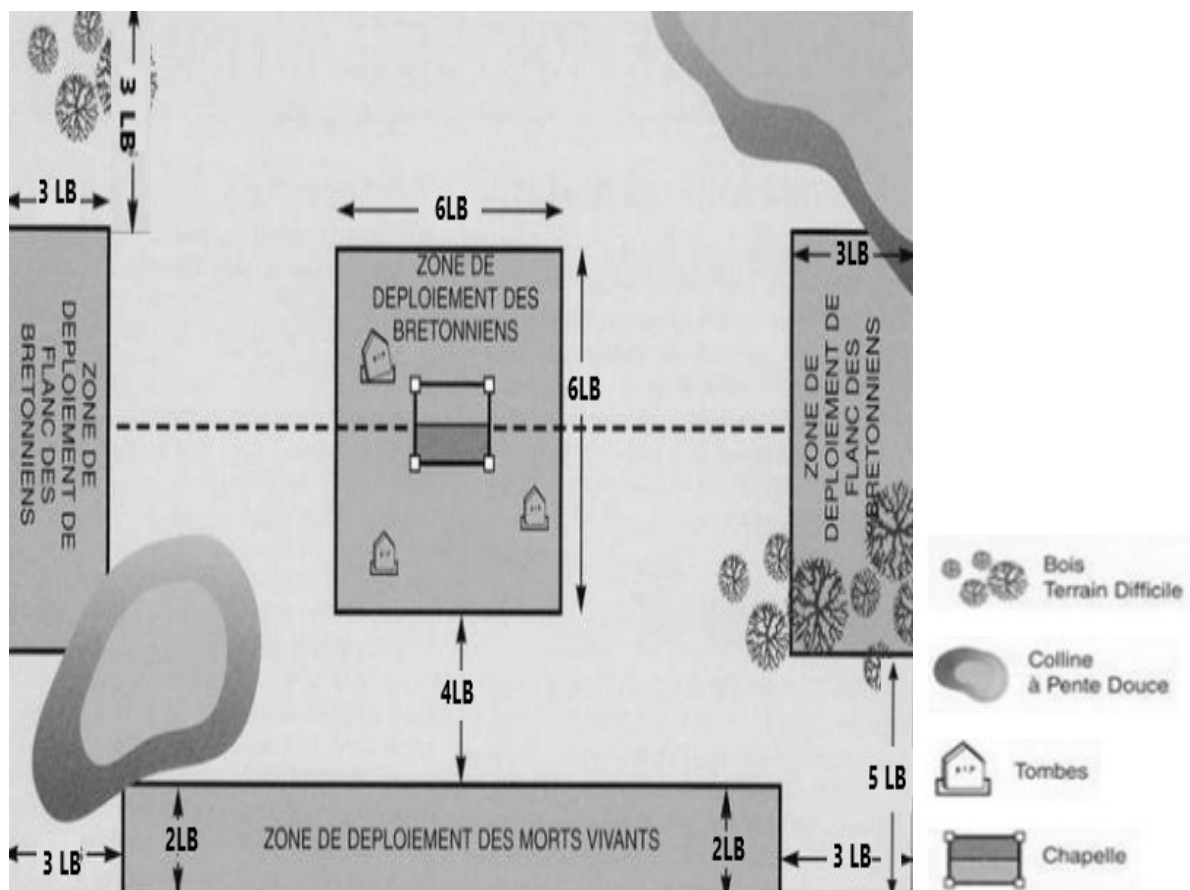
JOUER LA BATAILLE

Une nuit à Mercial est le premier d'une série d'affrontements opposant les morts vivants du Duc Rouge aux forces bretonniennes du duc Gilon, et qui aboutira à une ultime et colossale bataille. Chacun des affrontements influencera d'une manière assez importante le tout dernier. L'issue de celui-ci décidera si les morts vivants seront autorisés à aligner plusieurs héros dans la bataille finale. S'ils perdent ici, ils seront limités à un unique seigneur revenant.

LE CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille mesure 90x90cm

Il est centré autour de la Chapelle Sereine et le cimetière de Mercial, antique lieu sacré et objectif de l'attaque des morts-vivants. Mettez en place le champ de bataille comme montré sur la carte. Vous pouvez aussi vous mettre d'accord sur des modifications pour adapter le terrain aux éléments de décor dont vous disposez.





LES PILLARDS MORTS VIVANTS

L'armée des morts-vivants est forte de 24AP choisis dans la limite des troupes décrites ici.

- **Reynart le Nécromancien** Reynart est un personnage sinistre et méchant. Il fut un temps le magicien de la cour du duc Gilon, mais fut déchu de son titre et banni après que le duc se soit aperçu qu'il farfouillait dans les arts nécromantiques. Rempli d'un désir de vengeance, il chercha la tombe du Duc Rouge dans le but de l'en libérer et de le plier à sa volonté, mais au lieu de cela, il lâcha sur l'Aquitanie le pire ennemi qu'elle ait jamais eu. Il sert maintenant le Duc Rouge et est en mission pour le compte de son maître. Il est le général de l'armée et est obligatoire. Classé en *Clerc* ou en *Magicien* au choix du joueur.
- **0-2 Champions morts-vivants** (Revenants, Spectre etc au choix du joueur) Classés en *Héros*
- 0-3 Unités de Cavaliers Squelettes Classés en *Cavaliers* (En HOTT-De Mir, le joueur peut choisir de les classer en *LH*)
- 0+ Unités de Zombies Classés en *Hordes* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-De Mir)
- 0+ Unités de Guerriers Squelettes Classés en *Hordes* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-De Mir)
- 0+ Unités de Goules Classés en *Warband* (HOTT) ou en *3Wb* (HOTT-De Mir)
- 0+ Fantômes Classés en *Bêtes* (En HOTT-De Mir, le joueur peut choisir de les classer en *5Hd*)

LES BRAVES GENS DE MERCAL

L'armée des Bretonniens est forte de 20 AP au lieu des 24AP ordinaires, choisis dans la limite de celles décrites ici.

- **Le Preux Chevalier.** Il est le tout dernier de son ordre, établi il y a mille ans de cela par la Gardienne de la Tour de Sorcellerie. Il abandonna son nom et toutes ses possessions terrestres, à part son épée et son armure. Admiré par les villageois de *Mercal*, il mène une vie solitaire de prières et veille sur la Chapelle Sereine. Son devoir est de garder les tombes des chevaliers qui suivirent le Duc Rouge. Il chante les chansons de la Dame du Lac pour qu'ils reposent en paix. C'est maintenant son heure de vérité car le Duc Rouge est de retour. Le Preux Chevalier doit combattre les vils serviteurs du duc afin de protéger le repos des morts et qu'ils ne deviennent pas une fois de plus les instruments du mal. Il est considéré comme le général de l'armée. Classé en *Chevalier* (HOTT) ou en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- 0-1 Unité d'Écuyers Votre armée peut inclure une unité d'écuyers, mais seulement si elle compte une unité de Chevaliers Errants. Classés en *Hordes* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-De Mir)
- 0+ Unité de Archers Classés en *Tireurs* (HOTT) ou en *3Bw* (HOTT-De Mir)
- 0+ Unité d'Hommes d'Armes Classés en *Lames* (HOTT) ou en *4Bd* (HOTT-De Mir)

RENFORTS BRETONNIENS

- 0-1 Unité d'Écuyers Montés Votre armée peut inclure une unité d'écuyers montés, mais seulement si elle compte également une unité de Chevaliers Errants. Classés en *Cavaliers*
- 0-1 Unité de Chevaliers Errants Votre armée peut inclure une unité de Chevaliers errants. Ils peuvent brandir la Sainte Bannière. Classés en *Chevaliers*

DEPLOIEMENT

Les forces bretonniennes défendent leur village et sont donc déployées en premier. Elles sont déployées dans un carré de 6 LB de côté, entourant les tombes au centre de la table. Les renforts bretonniens se déploient dans l'une ou l'autre des zones de flanc durant la phase de mouvement du tour 3 du joueur bretonnien. Elles ne peuvent pas bouger davantage ce tour-ci. Les morts vivants se déploient ensuite.

LA BATAILLE

Qui commence ?

L'armée des morts-vivants lance une attaque surprise et joue donc en premier.

Durée de la bataille

Bataille Nocturne à *Mercal* est un raid destiné à délivrer les loyaux compagnons du Duc Rouge de leurs sépultures. Contrairement à une bataille ordinaire qui se termine au coucher du soleil, celle-ci commence à minuit et se prolonge jusqu'à l'aube. Pour représenter ceci, la partie dure 12 tours. Chaque joueur jouera donc 12 tours complets, à moins que la bataille ne se termine avant par une victoire par mort subite.

A l'aube, les morts vivants se retireront du champ de bataille et regagneront les profondeurs de la forêt. Pour gagner, le Preux Chevalier doit donc tenir les morts vivants éloignés des tombes jusqu'à l'aube. En cas de match nul en fin de partie (i.e. aucune armée n'est démoralisée) il s'agira donc d'une victoire bretonnienne.

REGLES SPECIALES

ASSAUT NOCTURNE

Les morts vivants ayant choisi d'attaquer au plus noir de la nuit, les bretonniens ont quelques difficultés à apercevoir leurs ennemis.

Ceci rend la situation encore plus effrayante pour les roturiers qui craignent de voir leurs pires cauchemars devenir réalité.

Au début de la partie et au début de chaque tour de jeu des bretonniens, lancez 1D6. Ceci détermine la distance visibilité en LB.

Les troupes bretonniennes ne peuvent pas tirer, lancer des sorts, déclarer des charges ou faire quoi que ce soit d'autre contre quiconque se trouvant au-delà. Malheureusement pour les bretonniens, cette restriction ne s'applique pas aux morts vivants à l'exception de Reynart le nécromancien qui est toujours un mortel. Le reste des morts vivants peuvent sentir les mortels sans même les voir.



Mort Subite.

Si Reynart parvient à lancer un sort Résurrection des Morts sur le cimetière relevant ainsi les héros du passé, les morts vivants gagnent immédiatement et les fidèles chevaliers du Duc Rouge chevaucheront à nouveau à ses côtés. Pour lancer ce sort, Reynart doit rester trois tours consécutifs au contact socles à socles avec la chapelle sans être pris pour cible ou engagé en combat.

Si Reynart est tué, sa mission est bien évidemment un échec et les Bretonniens gagnent.

Point de victoire

Si la bataille se poursuit jusqu'à l'aube, le vainqueur est déterminé au nombre de Points de Victoire comme décrit dans Warhammer. En cas d'égalité, on considère que les bretonniens sont vainqueurs car leurs adversaires étaient forts redoutables.

Le Preux Chevalier avait rassemblé les hommes de son village en de grandes unités, un plan censé car la peur de l'ennemi aurait facilement fait fuir des groupes plus petits. Dès que les épouvantables silhouettes furent visibles à travers le brouillard, les archers lâchèrent des salves de flèches meurtrières.

De nombreux squelettes et goules tombèrent, mais les autres poursuivirent leur avance et furent rapidement sur les défenseurs. Les jeunes gens du village qui aspiraient à la chevalerie, épaulés par leurs écuyers montés, firent tout leur possible pour atteindre Mercal et participer à sa défense avant que le village ne soit totalement encerclé par les morts-vivants, mais les cavaliers squelettes les prirent de vitesse. Stimulés par la magie nécromantique, ils heurtèrent les Chevaliers Errants de flanc, les éparpillant et les piétinant. Les écuyers, assistant à ce terrible spectacle, tournèrent les talons et s'enfuirent.

Le principal régiment de squelettes, sous les ordres de Reynart et d'un champion revenant, attaqua les hommes d'armes eux-mêmes commandés par le Preux Chevalier. Le combat fit rage pendant une heure, mais les morts vivants furent victorieux et les hommes d'armes mis en pièces. Le Preux Chevalier restait pourtant debout, chantant la chanson de Gilles le Breton et combattant bravement même lorsqu'il fut totalement encerclé par les guerriers squelettes. Il frappait à droite et à gauche, coupant en deux de nombreux morts vivants, Reynart lui-même manqua de subir le même sort lorsqu'il tenta de l'attaquer.

Il sembla un instant qu'à force de courage, le chevalier parviendrait à renverser à lui seul le cours de la bataille. A ce moment crucial, le champion revenant abattit par-derrrière son épée sur le Preux Chevalier qui s'écroula. Le nécromancien n'avait plus qu'à invoquer le sort adéquat pour réveiller les morts ensevelis dans leurs cryptes.

Ceux qui avaient autrefois été de nobles chevaliers sortirent de leur sommeil et, avec le retour de l'obscurité, traquèrent les paysans comme eux-mêmes avaient jadis été traqués.

En représailles pour leur insolence et leur obstination, Reynart ordonna que le village soit brûlé et que tous les habitants soient passés au fil de l'épée. Seul un jeune garçon survécut, caché parmi les cadavres. Une fois hors de danger, il courut en direction de l'ouest pour raconter au duc Gilon le triste destin du hameau.

CONSEQUENCES

Si Reynart gagne la bataille, il peut relever les héros qui servirent jadis le Duc Rouge. Les seigneurs morts vivants repousseront leurs pierres tombales et rejoindront l'armée du Duc Rouge. Ainsi, dans la bataille finale, les morts vivants pourront disposer d'un nombre illimité de héros. Autrement, ils seront limités à un seul héros.

Les bretonniens auront du mal à gagner ce combat désespéré, mais ils peuvent le faire si le Preux Chevalier survit assez longtemps. S'ils sont victorieux, les morts vivants n'auront pas droit aux héros qui écumaient jadis la région aux côtés du Duc Rouge. Ceci serait un problème en moins pour les armées du duc Gilon lors de la bataille finale qui décidera du destin du royaume.



SCENARIO II LA DEFENSE DE LA TOUR

Un nombre incalculable d'années avait passé, mais le Duc Rouge n'avait pas oublié le rôle qu'avait joué la Gardienne de la tour dans sa défaite. Il décida d'attaquer la Tour de Sorcellerie et l'Aquitanie simultanément. Connaissant les pouvoirs magiques de la Gardienne ; il dépêcha l'un de ses plus puissants serviteurs pour l'affronter. Ce serviteur était une banshee, un esprit errant dont les hurlements pouvaient tuer les simples mortels. Ses ordres étaient de raser la Tour de Sorcellerie et de polluer le lac sacré près duquel elle était bâtie. Il envoya aussi avec elle ses plus rapides serviteurs pour qu'elle puisse frapper par surprise, puis se hâter de rejoindre le gros des troupes pour l'assaut sur les frontières de l'Aquitanie, c'est pourquoi les forces de la banshee comportaient de rapides chars de combat, de la cavalerie et des charognards.

Mais la Gardienne n'était pas dépourvue de pouvoir. Elle interrogea les eaux du lac et y vit l'image fantomatique de sombres ennemis chevauchant contre elle. Elle pensa un instant s'enfuir vers la relative sécurité de Castel Aquin, mais ne put finalement se résigner à abandonner les lieux sacrés confiés à son attention. Elle envoya ses servantes avertir le duc Gilon du danger imminent, conseilla aux paysans de s'enfuir avec leurs familles, puis se prépara à vendre chèrement sa vie.

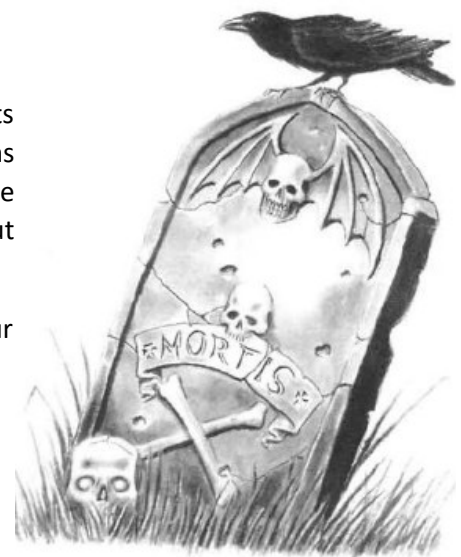
Au lieu de lui obéir, les paysans des environs vinrent à son secours, la remerciant ainsi de l'aide qu'elle leur avait toujours apportée en tant que Gardienne de la tour. On sut rapidement dans la région qu'une damoiselle était en détresse et des chevaliers errants accoururent de partout pour l'aider. La Dame du Lac n'abandonna pas non plus sa fidèle servante. Des Paladins et quelques chevaliers du Graal se rassemblèrent sur les berges du lac sacré, attirés par des présages et des rêves.

Lorsque la banshee arriva, une véritable armée l'attendait autour du Lac Tranquille et de la Tour de Sorcellerie. Les forces adverses étaient équilibrées, mais la banshee n'osa pas désobéir à son maître. Elle se prépara à lancer ses troupes dans les champs qui entouraient la tour. Là, elle attendrait que les prières dédiées à la Dame du Lac commencent, la banshee savait que ses ennemis seraient alors vulnérables.

JOUER LA BATAILLE

La Défense de la Tour est le second d'une série d'affrontements opposant les morts vivants du Duc Rouge aux bretonniens d'Aquitanie et qui mènera à l'ultime et colossale bataille. Chaque affrontement influencera d'une manière assez importante le tout dernier.

L'issue de celui-ci décidera si les morts vivants ont détruit la Tour de Sorcellerie et ont tué sa Gardienne.



LE CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille mesure 1m80 x90cm

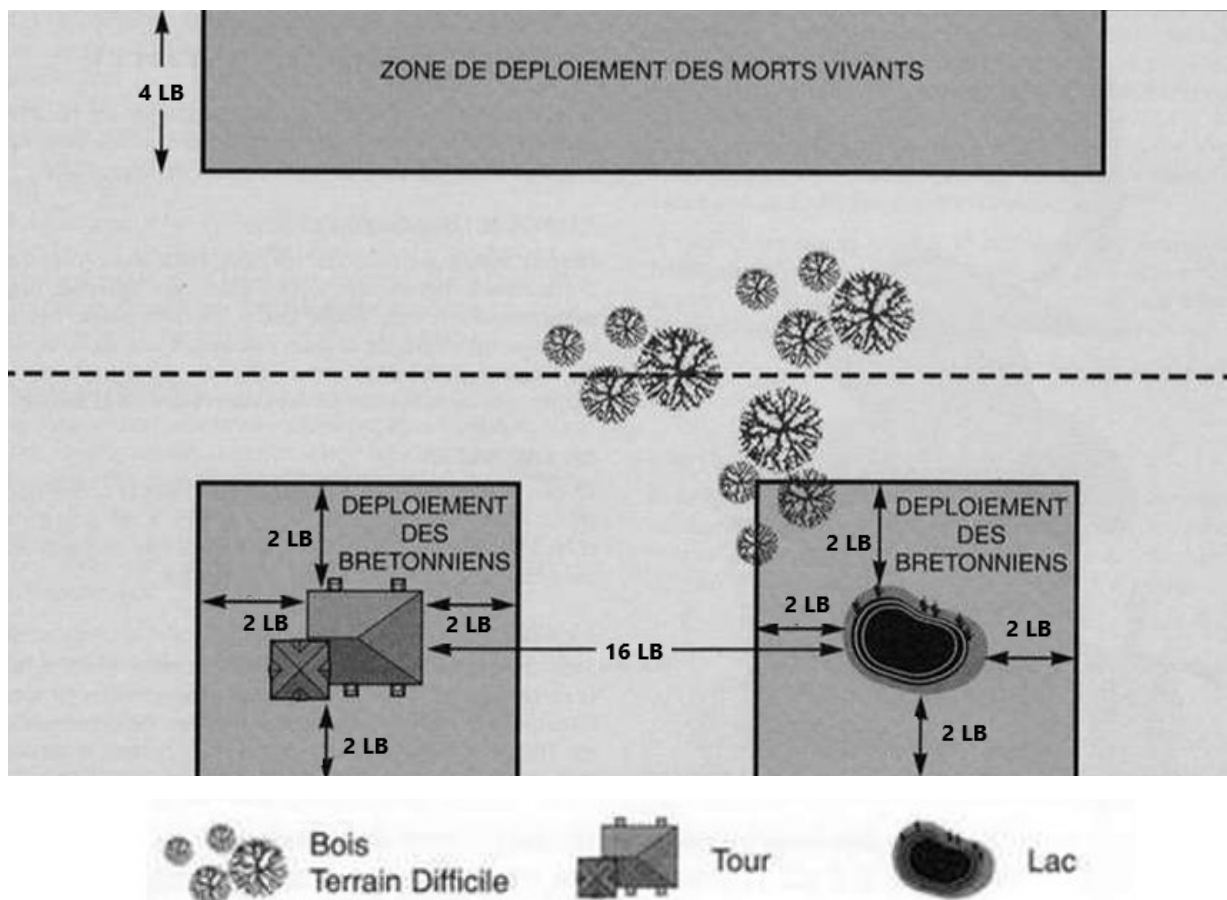
Les éléments les plus importants du champ de bataille sont la Tour de Sorcellerie et le lac sacré, situés dans un paysage boisé typique de cette région de l'Aquitanie. Mettez en place le champ de bataille comme montré sur la carte mais vous pouvez mettre d'accord pour utiliser les éléments de décor dont vous disposez. Placez la tour en bas à gauche du champ de bataille et le lac sacré à 24ps d'elle, comme montré sur la carte.

La tour de sorcellerie

La tour, construite jadis par les elfes, est à la conjonction d'anciennes lignes de force. Elle agit comme une puissante source de magie brute. Si Damoselle Iselda est à 6ps ou moins de la tour, elle reçoit une carte de Vents de Magie supplémentaire au début de chaque phase de magie, que ce soit celle de son adversaire ou la sienne.

Le lac sacré

Le Lac Tranquille est un endroit sacré sous la protection de la Dame du Lac. Si Damoselle Iselda est à 6ps ou moins du lac, elle, ainsi que l'unité qu'elle commande, est immunisée à tout test de psychologie.





LES MORTS-VIVANTS DE LA BANSHEE

L'armée des morts vivants est forte de 48 AP choisis dans la limite de celles décrites ici.

- **La Banshee** La banshee est un redoutable spectre, une créature maléfique qui hante les terres de Bretagne depuis des siècles. Sa seule présence instille la peur dans le cœur de tous les mortels qui osent lui faire face et son hurlement strident est signe de mort et de malheur pour ceux qui l'entendent. Lorsque le Duc Rouge se releva pour la première fois, les vents de Magie Noire attirèrent la banshee à son service. La banshee mène ses propres troupes et est donc le général de l'armée. Notez que si elle est tuée, l'armée des morts vivants ne se désagrège pas. Le vrai général de l'armée est le Duc Rouge et il n'est pas engagé dans cette bataille. Classée en *Clerc*.
- 1 Champion II est le général subordonné. (Classés en *Chevaliers* ou en *Cavaliers* au choix du joueur Mort-vivant.)
- 0-1 Unité de Revenants Montés Classé en *Chevalier* (HOTT) ou en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- 0+ Unité de cavaliers squelettes Classés en *Cavaliers* (En HOTT-De Mir, le joueur peut choisir de les classer en *LH*)
- 0+ Charognards (Classés en *Volants*)
- 0+ Unités de Goules Classés en *Warband* (HOTT) ou en *3Wb* (HOTT-De Mir)
- 0-3 Chars Squelettes (Classés en *Chevaliers* ou en *Cavaliers* au choix du joueur Mort-vivant. Tous les chars doivent être du même type)
- 0+ Nuées de Chauve-Souris (Classés en *Volants*)

LES DÉFENSEURS DE LA TOUR

L'armée des Bretonniens est forte de 48 AP choisis dans la limite de celles décrites ici.

- **Damoiselle Iselda, gardienne de la tour** Damoiselle Iselda est une magicienne d'une puissance considérable. Seule enfant du Baron Artrange, elle fut envoyée très jeune à Altdorf pour y étudier la magie. Lorsqu'elle en revint, elle décida de ne pas se marier et de dédier sa vie aux arts arcaniques et aux habitants de l'Aquitaine. Iselda est le mage le plus puissant d'Aquitaine et fait partie des conseillers du duc Gilon. Elle défend ce lieu sacré confié à sa vigilance. Damoiselle Iselda commande l'armée bretonnienne et est donc son général. Classée en *Magicienne*.
- 1 Champion ; Général subordonné. (Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- 0-1 Unité de Chevaliers du Graal (Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- 0-1 Unité de Paladins Classé, curieusement, en *Paladin*
- 0-1 Unité de Chevaliers Errants Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- 0+ Unité d'Hommes d'Armes Classés en *Lames* (HOTT) ou en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- 0+ Unité d'Archers Classés en *Tireurs* (HOTT) ou en *3Bw* (HOTT-De Mir)
- 0+ Unité d'Ecuyers Classés en *Hordes* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-De Mir)

REGLES SPECIALES

Hurlement fantomatique de la Banshee :

Le hurlement terrifiant de la banshee tire son pouvoir de la plus sombre des magies, ses effets sur les mortels sont terribles. Vous pouvez utiliser le Hurlement au début de chaque phase de tir.

Lancez 1D6 et consultez le tableau ci-contre pour en voir les effets.

D6 Hurlement fantomatique

1. Le hurlement perturbe les vents de magie, mettant immédiatement fin à la phase de tir sans réaliser les tirs non encore effectués.
2. Un régiment ennemi situé dans un rayon de 6 LB et choisi par le joueur mort vivant doit lancer un D6. En cas de résultat de 1, ses combattants sont paralysés d'effroi et ne peuvent rien faire durant le tour (si c'est leur tour) ou lors de leur prochain tour. Si engagés au combat, ils combattent pour se défendre mais s'ils gagnent le combat, le résultat est ignoré.
3. Le hurlement est traité comme un tir d'*Artillerie* contre une plaquette ennemie située, même partiellement, dans un rayon de 3LB Le joueur mort vivant peut choisir cette plaquette.
4. Le hurlement de la banshee galvanise les morts vivants et déclenche une Danse Macabre. Les unités de Hordes (ou 7Hd ou 5Hd) morts vivants avancent de 2 LB si elles le souhaitent en début de cette phase de tir avant que le moindre tir ne soit effectué. Elles peuvent effectuer ce mouvement même si elles ont déjà bougé lors de la phase de mouvement de ce tir.
5. Toute créature vivante située, même partiellement, dans un rayon de 2LB doit subir un tir comme si elle était la cible d'un tir à facteur 2. Le résultat est appliqué comme si le hurlement était un tir de *Tireurs* ou *3Bw*.
6. Le terrifiant hurlement de la banshee fait vieillir à vue d'œil les créatures mortelles jusqu'à les faire tomber en poussière. Si Iselda ou le Champion de la Tour est présent, même partiellement, dans un rayon de 4 LB autour de la Banshee, il se sent vieillir et son mouvement est réduit d'1LB jusqu'à la fin de la partie. Si les deux personnages sont dans le rayon, les deux sont affectés. La pénalité est cumulable si le résultat du D6 est le même à chaque tour et que le personnage est resté « éligible ». Un personnage réduit à 0 en mouvement meurt de vieillesse.

CONSEQUENCES

Si les bretonniens gagnent cette bataille, les Chevaliers du Graal défendant la tour pourront arriver en temps voulu à l'aide du duc Gilon.

Si les morts-vivants gagnent cette bataille, la tour sera rasée et les forces levées dans le sud de l'Aquitaine détruites. Ceci empêchera les bretonniens d'aligner des unités de Chevaliers du Graal pendant la bataille finale et privera aussi l'armée des précieuses compétences de Dames Iselda en matière de magie.

SCENARIO III LA COURSE VERS LE PONT

Le flot des réfugiés fuyant les villages frontaliers ravagés se transforma en un véritable torrent et le duc Gilon fit flotter son étendard de bataille sur Castel Aquin. Ses hérauts chevauchèrent pour rassembler les chevaliers du duché et prévenir ses voisins du danger. Il ne pouvait attendre que peu d'aide de leur part car les conditions atmosphériques avaient rendu les routes et les passes impraticables par des forces d'importance. La plupart de ses chevaliers étaient déjà dans l'est, combattant aux côtés du roi contre les orques. Le peuple d'Aquitaine devrait lutter seul contre l'horreur.

Alors que le duc Gilon rassemblait ses forces, son fils Richemont, que personne n'attendait, revint d'un pèlerinage vers la Chapelle du Graal de Couronne. Il s'était rendu dans la Grande Chapelle de la Dame du Lac et sur les tombes des héros de Bretagne. Après avoir longuement prié, il s'était assoupi dans la Grande Chapelle et avait vu en rêve sa terre natale assaillie par la terrible horde des morts vivants. Il avait immédiatement chevauché à bride abattue vers le château de son père.

Messire Richemont annonça qu'il avait trouvé un moyen de ralentir l'avance des morts vivants. Selon son rêve, aucun vampire ne pouvait traverser un cours d'eau sans emprunter un pont. Comme il n'y en avait qu'un seul traversant le fleuve Morteseaux à des lieues à la ronde, sa destruction forcerait les morts vivants à faire un long détour et donnerait aux bretonniens plus de temps pour rassembler leurs forces. Les sapeurs de Castel Aquin pourraient facilement détruire l'édifice et messire Richemont offrit de se placer à la tête d'une force de chevaliers qui chevaucheraient en avant pour l'accompagner et partit sur le champ défendre le pont. Le Conseil des Chevaliers était partagé. Certains membres soutenaient le jeune sir Richemont, croyant que sa vision était l'œuvre de la Dame du Lac, alors que d'autres dénonçaient son plan comme étant trop hardi et dangereux.

Finalement, nombreux furent les jeunes chevaliers à le suivre car messire Richemont était très populaire parmi ses frères d'armes Paladins. L'essentiel des chevaliers du royaume et la plupart des autres combattants préférèrent cependant attendre car ils avaient juré de tenir et de protéger la forteresse de leur seigneur. Tôt le matin, Richemont conduisit sa petite force vers le pont, les sapeurs du château suivirent dans leurs chariots aussi vite qu'ils le purent. Mais l'ennemi approchait à toute vitesse.

Pendant ce temps, le Chevalier de Suie, le plus terrible des capitaines du Duc Rouge, héraut et champion du Royaume de Sang, menait l'avant-garde de l'armée des morts vivants à travers la contrée, rasant les villages, brûlant les fermes et tuant tout être vivant, homme ou bête, qui, pour son infortune, croisait sa route. Les corps étaient laissés sans sépulture pour que le maître puisse accomplir sur eux ses rites nécromantiques et grossir son armée avec toujours plus de morts réanimés. Ses charognards furent envoyés en éclaireurs et les esprits vivants qui les chevauchaient rapportèrent qu'une rapide force de chevaliers bretonniens approchait du pont.

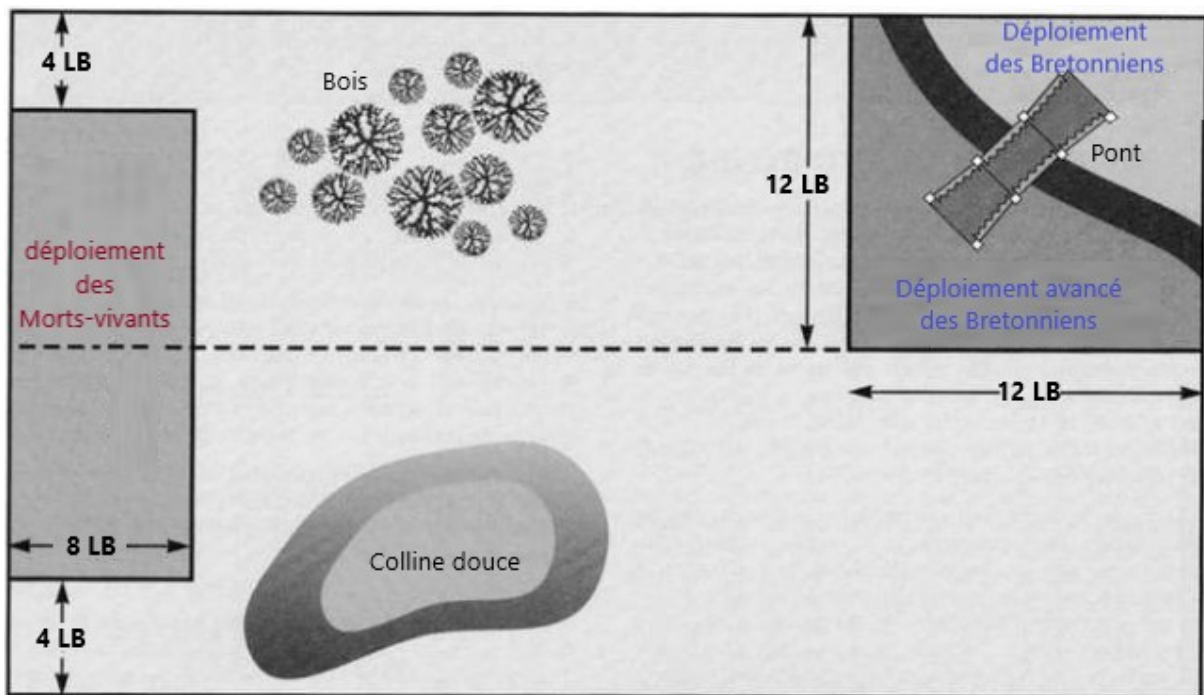
Le Chevalier de Suie, consumé de haine et de fierté, conduisit immédiatement ses forces à leur rencontre, déterminé à écraser les Bretonniens et à s'emparer de l'ouvrage pour son sombre maître. Il envoya ses charognards porter un message au Duc Rouge et atteignit le pont au moment même où messire Richemont le traversait. Sans attendre de s'être mis en ordre de bataille, il chargea, confiant de renverser cette ridicule petite force de chevaliers qui s'opposait à lui.

JOUER LA BATAILLE

La Course vers le Pont est le troisième affrontement opposant les chevaliers d'Aquitanie aux morts vivants du Royaume de Sang, comme était parois appelé le royaume du Duc Rouge. Comme les autres cette bataille déterminera en partie les personnages et les forces disponibles pour la bataille finale. L'issue de ce combat décidera si les Bretonniens détruisent le pont et si leur seigneur dispose de plus de temps pour rassembler ses forces, ou si les morts vivants s'emparent du pont intact, permettant à leur sombre maître de marcher sans retard sur Castel Aquin. Si les morts vivants sont victorieux, l'armée Bretonnienne sera alors moins importante que celle des morts vivants dans la bataille finale.

LE CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille mesure 1m80x90cm



Messire Richemont conduisit ses troupes vers le pont à marche forcée, mais malgré cela, il arriva juste à temps. S'il avait hésité en chemin, tout aurait été perdu. Ses forces étaient en train de traverser le pont lorsque surgirent les morts vivants et la bataille s'engagea avant que les Bretonniens ne se soient totalement déployés.

Lorsque le champ de bataille est mis en place, le joueur Bretonnien désigne ses régiments qui tentent une marche forcée. Il lance ensuite un dé et consulte le tableau figurant sur son parchemin de bataille. Après avoir déterminé ceux de ses régiments qui se sont déployés dans sa zone de déploiement avancé et ceux qui ne le sont pas, il déploie ses forces.

Les Bretonniens se déploient en premier, puis les morts vivants.



LES JEUNES CHEVALIERS (24AP)

- **Messire Richemont** Il est le fils du duc Gilon. Il a décidé de chevaucher à la rencontre de la horde des morts vivants, espérant ainsi détruire le pont qui enjambe le fleuve Morteseaux et donner plus de temps à son père pour rassembler ses forces. Il est jeune et brave, certains disent même un rien téméraire, mais c'est aussi un redoutable chevalier, invaincu en tournoi. Sa dévotion envers la Dame du Lac est profonde et il pense que la Bretagne est une terre sacrée qui doit être défendue coûte que coûte. Le duc Gilon est préoccupé par son fils, car il sait qu'un bon chef doit avoir d'autres qualités que la bravoure et la dévotion. Il espère qu'avec le temps, sir Richemont gagnera en sagesse et qu'un jour, il gouvernera dignement l'Aquitaine. Messire Richemont commande l'armée des Bretonniens et est considéré comme son général.

Il est classé en *Chevaliers* (HOTT) et *3Kn* (HOTT-De Mir)

- **0-2 Champions bretonniens** Classé en *Chevaliers* (HOTT) et *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité de Chevaliers du Royaume** Classés en *Chevaliers* (HOTT) et *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité de Paladins** Classé en *Paladin*
- **0+ Unités de Chevaliers Errants** N'importe quel nombre de Chevaliers Errants. Ce sont de jeunes gens d'Aquitaine, impétueux et très motivés, prêts à relever tous les défis pour se faire une place parmi les rangs de Chevaliers du Royaume. Classés en *Chevaliers* (HOTT) et *3Kn* (HOTT-De Mir)

L'ESCORTE DU CHEVALIER DE SUIE

- **Sire Foulque, le Chevalier de Suie** Il fut jadis un grand chevalier au service du roi Louis, jusqu'à ce qu'un jour, dans un accès de jalousie, il assassine une prêtresse de la Dame du Lac. Ses serviteurs incendièrent son château, mais son armure resta intacte, horriblement noircie et animée d'une féroce volonté. Le Chevalier de Suie est aujourd'hui le capitaine et héraut de la horde des morts vivants, au service du Duc Rouge, condamné à se battre pour l'éternité dans les rangs de la non-vie. Le Chevalier de Suie est à la tête des morts vivants et est considéré comme leur général. Il est classé en *Chevaliers* (HOTT) et *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Nécromancien** C'est un sorcier maléfique, un admirateur de Nagash, que le Chevalier de Suie a déniché dans l'un des nombreux villages qu'il a attaqué. Classé en *Magicien*
- **0-1 Unité de Revenants Montés** Ce sont les compagnons d'armes du Chevalier de Suie, ils le servaient jadis de leur vivant et continuent à le faire dans la mort. Classé en *Chevalier* (HOTT) ou en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité de Spectres** Ces ignobles ombres sont encore plus anciennes que tous les autres serviteurs du Chevalier de Suie, mais comme leur soif de sang frais est immense, elles ont-elles aussi répondu à son appel aux armes. Classés en *Bêtes*.
- **0+ Unités de Cavaliers Squelettes** Classés en *Cavaliers* (En HOTT-De Mir, le joueur peut choisir de les classer en *LH*)
- **0+ Unité de Zombies** Classés en *Hordes* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité de Guerriers Squelettes** Classés en *Hordes* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unités de Goules** Classés en *Warband* (HOTT) ou en *3Wb* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Char Squelette** Classé en *Cavaliers*
- **0-1 Catapulte à Crânes Hurlants** Classée en *Artillerie*
- **0+ Nuées de Chauves-Souris** Classée en *Volants*

REGLES SPECIALES

Les Bretonniens peuvent tenter de prendre les morts-vivants de vitesse et d'arriver plus tôt en exécutant une Marche Forcée. Ceci est assez risqué car même les plus robustes montures peuvent en subir les conséquences. Vous pouvez choisir les régiments qui tentent d'effectuer une marche forcée. Une fois que vous vous êtes décidé, lancez 1D6 pour chacun d'eux.

Résultat	Conséquence
1	Désastre ! Les montures du régiment sont épuisées, l'unité manquera donc le premier tour de la bataille. La plaquette arrivera au deuxième tour dans la zone de déploiement des Bretonniens. L'unité souffrira durant toute la partie d'un malus de -1 LB au mouvement.
2	Fatigués. Les chevaux sont fatigués et le régiment arrivera au deuxième tour dans la zone de déploiement des Bretonniens.
3-5	Marche Forcée. La marche forcée est un succès, le régiment peut commencer la partie dans la zone de déploiement avancée.
6	Marche éclair. Les Bretonniens exécutent une brillante marche forcée et arrivent bien avant les morts-vivants. Le régiment peut être déployé dans la zone de déploiement avancée. De plus, le régiment est autorisé à effectuer une marche forcée supplémentaire avant que ne débute la bataille, sans pouvoir toutefois approcher à moins de 8ps de tout régiment ennemi.

CONSEQUENCES

Si les Morts-vivants sont victorieux, l'armée du Duc Rouge pourra traverser le pont et attaquer la terre d'Aquitaine sans attendre. Cela signifie que le duc Gilon ne disposera pas du temps nécessaire pour rassembler toutes ses forces et les Bretonniens n'auront que 60 AP d'armée dans la bataille finale au lieu de 72AP.

Inversement, si les Bretonniens gagnent cette bataille, ils pourront faire venir des sapeurs pour détruire le pont qui enjambe le fleuve Morteseaux. Ceci forcera le Duc Rouge à faire un détour de plusieurs lieues pour trouver un autre moyen de franchir le fleuve et donnera donc le temps au duc Gilon de rallier plus de troupes sous sa bannière. Dans ce cas, les Bretonniens auront droit à 72 AP lors de la bataille finale, au lieu de 60 AP.



SCENARIO IV LA BATAILLE DE LA PLAINE DE CEREN

Les villages frontaliers de l'Aquitanie étaient désertés, rasés par l'ennemi. Les champs étaient laissés à l'abandon et l'hiver allait réduire les moissons à néant. Les charognards planaient dans le ciel, les esprits des trépassés étaient aperçus errant dans la campagne et les restes de ceux morts récemment se levaient pour prendre les armes contre leurs propres frères et enfants. Chaque jour nouveau voyait grossir un peu plus les rangs immondes du Duc Rouge.

Les lanternes et les torches de Castel Aquin brûlèrent tard dans la nuit autour du duc Gilon et de ses conseillers réunis. Les capitaines des chevaliers discutaient de la prochaine action à entreprendre. Aucun aide ne pouvait être attendue de la part du roi et des duchés voisins, car la plupart des chevaliers étaient engagés dans une Guerre Sainte contre les orques ou défendaient les frontières. Personne ne s'était attendu à une guerre sur les terres mêmes de Bretagne. L'Aquitanie était seul contre un mal millénaire.

Le conseil était partagé. Certains, menés par le jeune sir Roger, voulaient sortir seuls défier le Duc Rouge en combat singulier. D'autres, des vétérans plus mesurés, suggéraient de consolider les fortifications de Castel Aquin et de tenir jusqu'à l'arrivée des renforts. Finalement, le duc Gilon écarta les deux idées.

« Nous ne pouvons pas attendre de cette chose maléfique qu'elle respecte les règles de la chevalerie, déclara-t-il. « Et nous ne disposons pas de suffisamment de nourriture ici, dans le château, pour soutenir un long siège alors que nos adversaires ne mangent ni ne se reposent jamais. Ils ne se rebellent jamais contre leur maître, pas plus qu'ils ne se lassent. Leurs sentinelles sont constamment sur le qui-vive et nous serions pris comme des rats. Nous devons de plus penser au peuple d'Aquitanie qui n'a pas de murailles pour le protéger de cet impitoyable ennemi ». Le vieux duc poussa un long soupir. « Non, notre seule option est d'aller au devant de lui, de l'affronter où nous le trouverons et de prier la Dame du Lac pour quelle nous donne la victoire. Qui est avec moi ? Nul ne m'accompagnera contre son gré. » Un à un, les barons et les chevaliers d'Aquitanie tirèrent leur épée et la posèrent sur la table. Tous jurèrent de suivre le duc Gilon jusqu'à la mort. Touché par la loyauté de ses hommes, le duc Gilon reprit la parole. « Vous remplissez mon cœur de fierté. » Puis il appela ses écuyers. « Apportez-moi ma grande épée et sellez mon pégase ! Le duc d'Aquitanie part en guerre ! »

En quelques jours, l'armée d'Aquitanie fut rassemblée, prête à marcher à la rencontre des morts vivants. Des rangs et des rangs de chevaliers en armures étincelantes et décorées des magnifiques armoiries d'Aquitanie furent prêts à défendre leur terre. De vaillants hommes d'armes et d'habiles archers regroupés en de solides unités étaient désireux d'affronter les légions de morts vivants du Duc Rouge. Les écuyers furent déployés en unités de tirailleurs afin de reconnaître le terrain en avant de l'armée. Le duc Gilon, monté sur Flamme, son fidèle pégase, reçut l'ovation de ses troupes. Au dire des légendes, l'Aquitanie n'avait jamais rassemblé armée plus nombreuse et plus courageuse que celle qui allait s'opposer aux morts vivants du Duc Rouge.

L'armée passa les portes de Castel Aquin et s'enfonça dans la nuit. Le Duc Gilon avait choisi la plaine de Ceren comme champ de bataille. Ce lieu sacré abritait également la tombe du duc Galand, un ancêtre de Gilon, tombé au champ d'honneur en combattant les ennemis de la Bretagne. Gilon, qui connaissait parfaitement le cœur de ses hommes, savait que ces lieux inspireraient à ses troupes des actes de bravoure. Si les bretonniens avaient pu battre une fois le Duc Rouge, ils pouvaient le refaire.

Une demi-journée après que les bretonniens aient atteint la plaine de Ceren, les éclaireurs de l'armée annoncèrent que l'ennemi était en route et qu'il serait là avant quelques heures. Soudain, une ombre immense s'abattit sur l'armée du duc Gilon. L'obscurité tombante annonçait l'arrivée du Duc Rouge.

Le rayons du soleil furent brisés par un vol d'immenses chauve-souris invoqués par le seigneur vampire. Au son des tambours tendus de peau humaine, des légions de squelettes aux os blanchis approchèrent dans la plaine. Des zombies titubaient à leur suite, leur cervelles en décomposition remplie d'une seule obsession : tuer tout être vivant. De terribles machines de guerre faites d'os humains furent poussées en position. Des cavaliers squelettes galopèrent en avant, sinistres ombres des chevaliers mortels qu'ils avaient jadis été. En en plein centre de la horde se tenait le seigneur vampire, le visage d'ivoire et vide d'émotion, ses yeux brûlant d'un brasier rougeoyant qui promettait la damnation éternelle à quiconque oserait le défier.

Le Duc Rouge, aux sens plus aiguisés que ceux de toute créature vivante, parcourut le champ de bataille. Ses yeux pénétrèrent l'obscurité et repèrent l'armure resplendissante du duc Gilon. Il leva alors son épée dorée en une parodie du défi des chevaliers. La paix était impossible entre ces deux personnages car l'un était un être déchu et l'autre un vibrant exemple des idéaux défendus par le code de chevalerie.

Le champ de bataille était parsemé des ossements des héros d'autrefois, guerriers qui avaient jadis combattu contre les orques et les gobelins à cet endroit et qui avait bâti le royaume de Bretonnie au sacrifice de leur propre sang. C'était un lieu sacré pour les Bretonniens, mais un sourire aussi froid que l'hiver illuminait le Duc Rouge car les vents de Magie Noire tourbillonnaient dans la plaine et se concentraient autour des restes des guerriers tombés. Les sorts nécromantiques du Duc Rouge seraient faciles à lancer en ce jour.

Les deux armées se préparèrent à la bataille et le regard des dieux se posa un instant sur ces lieux, attendant de connaître le destin de l'Aquitanie.

JOUER LA BATAILLE

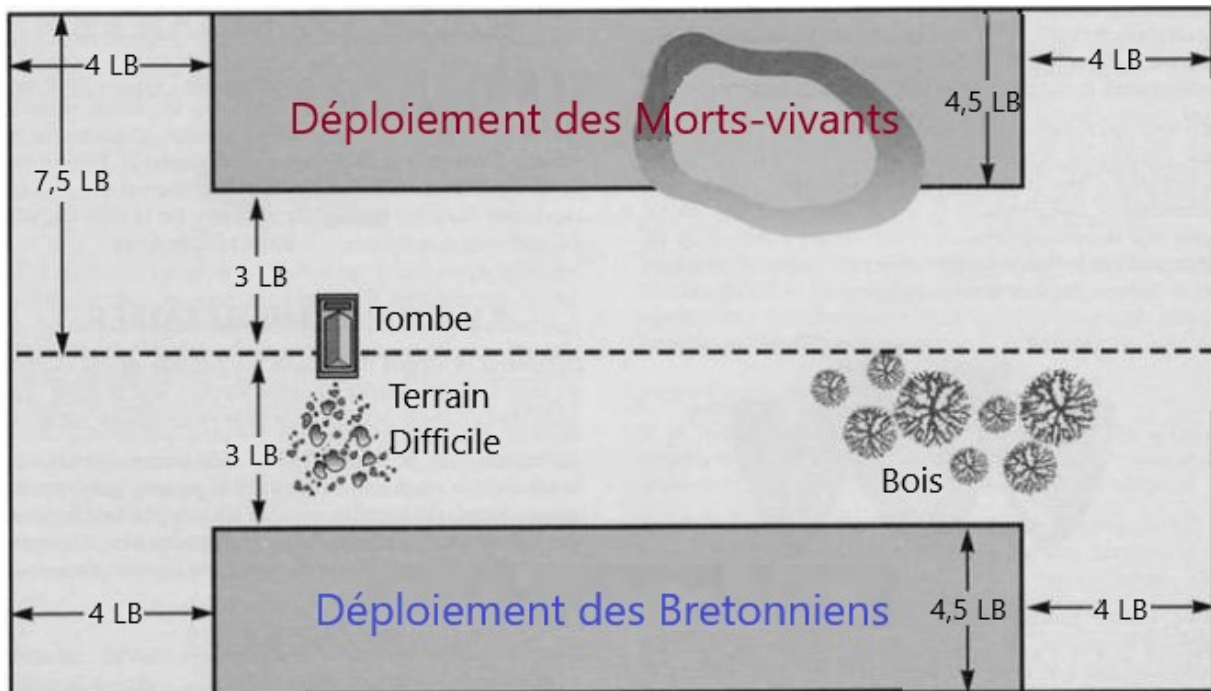
La bataille de Plaine de Ceren est l'ultime épisode d'une série d'affrontement opposant les morts-vivants aux bretonniens. Chacune des batailles précédentes a eu une influence non négligeable sur celle-ci. L'issue de cette bataille décidera si le Duc Rouge est vaincu et repoussé dans les limbes du royaume de la non-vie, ou s'il parvient à restaurer son Royaume de Sang.

LE CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille mesure 1m80 sur 90cm.

L'élément principal du champ de bataille est la tombe du duc Galand, placée comme montré sur la carte. Le reste du décor est constitué de bois et de basses collines.





La tombe

La tombe de messire Galand est un lieu béni. Tant qu'elle reste debout, elle perturbe les flots de Magie Noire et affaiblit les sorts de Nécromancie. Pour représenter ceci, tout sort lancé par un membre de l'armée des Morts-vivants souffrira d'un malus de -1. Pour sa résolution. Notez que ceci n'est pas une Dissipation et que le dé est lancé après la tentative de dissipation. La tombe peut être attaquée au corps à corps ou à distance. Elle résiste avec un facteur de +3. Un résultat de moitié inférieur à celui du profanateur entraîne la destruction de la tombe.

Si la tombe est détruite, tout chevalier bretonnien se trouvant dans un rayon de 6LB autour d'elle au moment de sa destruction éprouvera la haine des morts vivants pour le reste de la partie, car ces derniers auront profané un des lieux les plus sacrés de Bretonnie. Il sera dès lors, et jusqu'à la fin de la partie, classé en *Sch* en HOTT-De Mir, devenant à la fois plus destructeur et plus vulnérable (il prendra, comme tout fanatique des risques inconsidérés). Cette règle sera ignoré en HOTT simple.

La terre des batailles. Le terrain difficile (environ 2LB sur 2LB) à côté de la tombe est parsemé des restes de guerriers tombés au cours de batailles précédentes. Tout s Mort-vivants positionné dessus ajoutera +1 à son jfacteur de combat ou de tir tant qu'il reste sur cet élément de terrain.

LA BATAILLE

Qui commence ?

L'armée bretonnienne joue en premier grâce aux plans minutieusement établis par le duc Gilon et ses capitaines.

Durée de la bataille

La Bataille de la Plaine de Ceren débuta à midi et se poursuivit jusqu'au crépuscule. La bataille suit les règles ordinaires e démoralisation sauf en cas de victoire des Bretonniens par Mort Subite.

Victoire par mort subite

C'est la volonté du seigneur vampire qui maintient la cohésion de l'armée des morts vivants et qui la dirige. Si le Duc Rouge est tué ou obligé de quitter la table, la puissance des morts vivants sera dispersée aux quatre vents. Les goules s'enfuiront vers leurs repaires, les squelettes tomberont en poussière et les nuées de chauve-souris retourneront dans les cavernes du massif d'Orquemont.

La bataille s'achèvera donc à la fin du tour qui aura vu la mort ou la fuite du Duc Rouge. L'inverse ne s'applique pas si le duc Gilon est tué, car celui-ci dispose de plusieurs compagnons d'armes très déterminés qui poursuivront le combat après sa mort, pour leurs familles et l'honneur de la Bretagne.



LES ARMÉES

LA GRANDE ARMÉE DU DUC GILON (72 AP sauf selon résultats des parties antérieures)

- **Le Duc Gilon** Le vieux duc d'Aquitaine, est un grand meneur d'hommes et un combattant émérite. Dans une tentative désespérée pour sauver son duché, il s'est lancé à la tête de ses hommes contre la horde des morts vivants. C'est un pari risqué car si les Bretonniens perdent, plus personne dans toute l'Aquitaine ne pourra s'opposer à cette menace. Cette lourde responsabilité repose sur ses épaules mais il se doit de cacher ses doutes à ses hommes. Le duc Gilon commande l'armée bretonnienne et en est le général. Il est classé en *Héros*
- **Le Preux Chevalier** Vous pouvez inclure le Preux Chevalier dans votre armée, mais seulement s'il a survécu à la Bataille Nocturne à Mercat et si les bretonniens y furent victorieux. Le Preux Chevalier est à pied. Classé en *Lames* (HOTT) ou en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **Damoiselle Iselda** Vous pouvez inclure Damoiselle Iselda dans votre armée, mais seulement si elle a survécu à la Défense de la Tour et si les bretonniens y furent victorieux. Classée en *Magicienne*.
- **Messire Richemont** Vous pouvez inclure sir Richemont dans votre armée, mais seulement s'il a survécu à la Course vers le Pont et si les bretonniens y furent victorieux. Classé en *Chevalier* (HOTT) ou en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Sorcier** Votre armée peut inclure le sorcier de la cour du duc Gilon. Classée en *Magicien*.
- **0-2 Champions du Graal** Classés en *Héros*
- **0-1 Unité de Chevaliers du Graal** Si vous avez gagné la seconde bataille, votre armée peut inclure une unité de Chevaliers du Graal. Classés en *Paladins*.
- 0-1 Unité de Paladins Classés en *Paladins*.
- 0+ Unité de Chevaliers du Royaume Classés en *Chevalier* (HOTT) ou en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- 0+ Unités de Chevaliers Errants Classés en *Chevalier* (HOTT) ou en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- 0+ Unités d'Ecuyers Montés Classés en *Cavaliers*
- 0+ Unités d'Ecuyers Classés en *Hordes* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-De Mir)
- 0+ Unités d'Archers Classés en *Tireurs* (HOTT) ou en *3Bw* (HOTT-De Mir)
- 0+ Unités de Hommes d'Armes. Classés en *Lames* (HOTT) ou en *4Bd* (HOTT-De Mir)

LES MORTS SANS REPOS D'AQUITANIE

L'armée du Duc Rouge est forte de 72 AP

- **Le Duc Rouge** Jadis l'un des plus loyaux et dévoués chevaliers de Bretonnie, il succomba à la malédiction du vampirisme lors des croisades en Arabie. Il commande maintenant une terrible armée de morts vivants afin de soumettre toute l'Aquitanie et restaurer le Royaume de Sang. Le Duc Rouge est le général de l'armée des morts vivants. Il est classé en *Héros*
- Reynart le Nécromancien Vous pouvez inclure Reynart dans votre armée s'il a survécu au scénario 1 et si les morts vivants y furent victorieux. Classé en *Clerc* ou en *Magicien* au choix du joueur
- La Banshee Vous pouvez inclure la banshee dans votre armée si elle a survécu au scénario 2 et si elle y a été victorieuse.
- Sire Foulque, le Chevalier de Suie Vous pouvez inclure le Chevalier de Suie dans votre armée, s'il a survécu au scénario 3 et et s'il y a été victorieux. Classé en *Chevalier* (HOTT) ou en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- Autres Héros Vous pouvez inclure d'autres héros choisis dans la liste d'armée des morts vivants si vous aviez gagné le premier scénario. Autrement, vous êtes limité à un unique Seigneur revenant. Classé en *Héros*.
- 0-1 Unité de Revenants Montés Classés en *Chevalier* (HOTT) ou en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- 0-1 Unité de Revenants Classés en *Lames* (HOTT) ou en *3Bd* (HOTT-De Mir)
- 0-1 Unité de Spectres Classés en *Bêtes*.
- 0-1 Unité de Momies Classés en *Lames* (HOTT) ou en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- 0-3 Catapultes à Crânes Hurlants Classées en *Artileries*
- 0-3 Chars Squelettes Le maigre espoir du Duc Rouge d'écraser les formations de chevaliers repose sur eux. Classés en *Cavaliers*
- 0+ Unité de Cavaliers Squelettes Classés en *Cavaliers* (En HOTT-De Mir, le joueur peut choisir de les classer en *LH*)
- 0+ Unité de Guerriers Squelettes Classés en *Hordes* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-De Mir)
- 0+ Unité de Goules Classées en *Warband* (HOTT) ou en *3Wb* (HOTT-De Mir)
- 0+ Unité de Zombies Classés en *Hordes* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-De Mir)
- 0+ Charognards. Classés en *Volants*
- 0+ Nuées de Chauves-Souris. Classées en *Volants*

CONSEQUENCES

Si les Bretonniens gagnent cette bataille, la puissance des morts vivants sera brisée. Le Duc Rouge sera tué ou devra prendre la fuite, pourchassé par les Chevaliers du Graal. L'Aquitanie retrouvera une ère de prospérité et le roi, lorsqu'il reviendra des Guerres Saintes, récompensera la bravoure des chevaliers du duché en leur attribuant de nouveaux fiefs et des reliques de son trésor personnel.

Si le Duc Rouge gagne cette bataille, la puissance des chevaliers sera dispersée et il assiera sa domination sur les paysans du duché. Avant la fin de l'hiver et avant que tout renfort ne puisse être envoyé, il se retrouvera à la tête d'une immense armée de morts-vivants, prêt à défier le roi de Bretonnie et à venger sa défaite passée.