

LA REVANCHE DE L'IMPRECATEUR

👤 Scénario issu du Livre d'armée des Morts Vivants de Warhammer v4 🧟



Dieter Helsnicht était autrefois un sorcier célèbre et puissant qui vivait dans la cité de Middenheim à l'époque des trois empereurs. Au cours de ses études, il entendit parler du grand roi nécromancien Kadon et décida de voyager jusqu'aux terres sur lesquelles il avait régné, dans les Principautés Frontalières, pour en apprendre plus sur cet énigmatique personnage. C'est à cette époque qu'il commença à entendre des rumeurs parlant du retour de Nagash, longtemps après sa défaite contre Sigmar. Dieter, poussé par une irrésistible curiosité, poursuivit son voyage et atteignit la forteresse de Nagashizzar.

On ignore ce qui lui advint dans ce lieu maudit, mais quand il revint à Middenheim, c'était un homme différent, ses cheveux avaient blanchi et sa peau avait pris une pâleur inhumaine. L'Imprécateur était né ! Peu de temps après son retour, le bruit se répandit que des pratiques et des rituels maléfiques se déroulaient la nuit, exécutés par Dieter et ses serviteurs.

Conscient des conséquences que tout ceci pouvait avoir, le Grand Prêtre d'Ulric rassembla une compagnie de chevaliers et se rendit à la demeure de Dieter. Ils arrivèrent juste à temps pour interrompre un rituel qui aurait permis à Helsnicht de réveiller les morts enterrés à Middenheim, formant ainsi une considérable armée de morts-vivants. Brandissant le poing en jurant d'avoir sa revanche. Dieter fuit la cité, monté sur une monstrueuse manticore, sous les regards ébahis des chevaliers.

L'intelligence de Dieter, bien que pervertie, n'en était pas moins grande et il avait prévu toute éventualité. Il s'était tait bâtir une forteresse secrète au plus profond de la Forêt des Ombres où il pourrait se réfugier au cas où ses activités viendraient à être découvertes. À partir de ce refuge, il organisa sa revanche. Des décennies passèrent et ceux qui l'avaient connu étaient morts ou l'avaient oublié. Des rumeurs commencèrent à faire état d'une zone de pestilence et de mort qui se développait dans la forêt en direction de l'Empire. Des bandes d'orques et d'hommes-bêtes la fuyaient, et voyager le long de la route reliant Middenheim à Erengard devenait extrêmement périlleux.

Déterminé à faire quelque chose pour résoudre ce problème, Einrich Moltke, Comte Électeur de Nordland, mobilisa son armée. Il avança vite, écrasant facilement les bandes d'orques et d'hommes-bêtes qui lui barraient la route. Cependant, quand il s'enfonça plus profond dans la forêt, le désastre frappa ! Alors que l'armée empruntait un ancien chemin le long du Lac des Sanglots, elle tomba dans une embuscade dressée par une puissante armée de morts-vivants. Prise en formation de marche, avec le lac sur un flanc et les morts vivants sur l'autre, l'armée fut virtuellement annihilée. Certaines unités tentèrent de fuir à travers le lac, mais Dieter avait dissimulé des unités de morts-vivants dans l'eau et les soldats qui traversaient à la nage furent saisis et attirés sous la surface vers une mort atroce. En un seul coup, Dieter avait presque éliminé la moitié des forces situées entre lui et Middenheim !



Un des rares survivants de la bataille fut le comte lui-même. Au moment de l'embuscade, il menait une unité de pistoliers en éclaireurs devant son année. À la tête de cette petite unité, il put rebrousser chemin et se rendre jusqu'au village de Beeckerhoven, sur la route qui liait Middenheim à Erengard. Une petite garnison y avait été laissée pour garder les lignes de communication de l'armée. Maintenant ces troupes et les quelques survivants de l'embuscade étaient tout ce qui restait de la puissante armée de Nordland. Sombrement, le comte organisa ses maigres forces et se prépara pour une défense désespérée. Des messagers furent envoyés vers Middenheim et Kislev pour y demander des renforts.

Heureusement. Dieter ne poursuivit pas le comte, retardant son avance pour organiser les rituels qui lui permettraient d'ajouter à sa propre armée les soldats de Nordland tués dans l'embuscade. Même après, il avança lentement, envoyant des cavaliers morts-vivants et des charognards en avant-garde. Lorsque l'armée des morts-vivants arriva à Beeckerhoven, le Comte Électeur avait eu plusieurs jours pour se préparer et des renforts de Middenheim et de Kislev étaient déjà en route.

La prudence de Dieter n'avait cependant pas été vaine, car il savait exactement quelles étaient les forces qu'il avait face à lui à Beeckerhoven et n'ignorait pas que des renforts allaient arriver. Il réalisa que si les contingents de l'Empire pouvaient se concentrer en une unique armée, ils deviendraient plus nombreux que ses propres troupes. Plutôt que de permettre ceci, il se décida à frapper rapidement pour tenter de battre séparément chaque contingent avant qu'ils ne puissent effectuer leur jonction en une seule et puissante armée.

Dans ce but, Dieter envoya une petite force de cavaliers mon. vivants pour stopper, ou du moins ralentir, les kislévites. Il ne pourrait rien faire pour retarder les renforts de Middenheim car le village de Beeckerhoven se trouvait entre lui et les force, arrivant de la cité. Il se prépara donc à lancer un assaut dévastateur sur Beeckerhoven. S'il parvenait à détruire rapidement les troupes du comte de Nordland, il pourrait faire pivoter son armée et affronter les renforts de Middenheim pour les écraser en une ultime bataille rangée. En ayant ainsi décidé. Dieter lança son assaut sur Beeckerhoven. C'est à ce moment précis que commence le scénario...

👁️ LA BATAILLE 👁️

Le plan de Dieter faillit fonctionner. Il commença l'attaque en envoyant des régiments de squelettes, de zombies et de goules et garda ses chars et sa cavalerie en réserve. L'attaque fut bien soutenue par les catapultes à Crânes Hurlants qui firent pleuvoir un tir de terreur et de mort redoutablement précis sur le village, faisant rapidement taire l'artillerie de Nordland avant qu'elle ne cause de trop gros dommages aux unités de morts-vivants. Les forces d'assaut des morts-vivants arrivèrent au contact des défenseurs et bientôt de furieux combats firent rage dans les rues et les bâtiments du village. Lentement mais sûrement, les défenseurs furent repoussés. Le comte de Nordland mena une contre-attaque désespérée à la tête d'un régiment de hallebardiers mais il fut bientôt isolé et encerclé par les morts vivants victorieux.

Pendant ce temps, l'armée du comte de Middenland arrivait à marche forcée. Bien que le tank à vapeur accompagnant l'armée ait dû être abandonné après avoir coulé une bielle [1], le reste des renforts arriva juste à temps pour sauver les derniers vaillants défenseurs de Beeckerhoven. Fonçant sur le champ de bataille, les forces de Middenheim se jetèrent sur le flanc de l'armée des morts-vivants.

Voyant le vent tourner en leur faveur, les Nordlandais reprirent courage et redoublèrent d'efforts. Pendant un instant on put même croire que l'armée des morts-vivants serait repoussée. C'est à ce moment que Dieter engagea enfin ses réserves, faisant charger sa cavalerie et ses chars sur les troupes de l'Empire qui approchaient. Comme à son habitude, il conduisit lui-même la charge, monté sur sa monstrueuse manticore, plongeant pour engager le comte électeur de Middenheim et les Chevaliers du Loup Blanc en un féroce corps à corps. Dans la fureur et le tourment de la bataille, il était bien difficile de pouvoir dire qui l'emporterait.

À ce moment vital, les renforts de Kislev arrivèrent après avoir écrasé la petite force d'interposition de Dieter. Sans perdre de temps, les lanciers ailés chargèrent dans le dos des morts-vivants qui attaquaient Beeckerhoven, donnant l'avantage à leur camp. Alors que l'assaut faiblissait, le comte du Nordland profita de l'opportunité pour effectuer une percée dans les rangs amoindris des morts vivants et attaquer directement l'Imprécateur. Lorsque le comte approcha, Dieter le saisit comme dans un étau et lui lança un puissant sort qui aurait dévoré son âme du comte s'il n'avait pas été protégé par son Amulette Noire. L'artefact renvoya le pouvoir du sort à l'expéditeur, assommant Dieter et le laissant sans défense.



Le comte électeur s'approcha de Dieter et lui traversa le corps de son épée. Dans un terrible cri, Dieter s'effondra sur sa selle et les légions de morts-vivants animées par son pouvoir s'effondrèrent. Les squelettes tombèrent en piles d'os. Les zombies titubèrent et s'écroulèrent, avant de se décomposer en une pourriture pestilentielle. Les goules fuirent vers les bois profonds. Le silence tomba sur le champ de bataille puis, dans un terrible hurlement, la manticore de l'Imprécateur s'éleva dans les airs et s'éloigna en emportant Dieter sur son dos. Les plans de l'Imprécateur avaient été contrés !

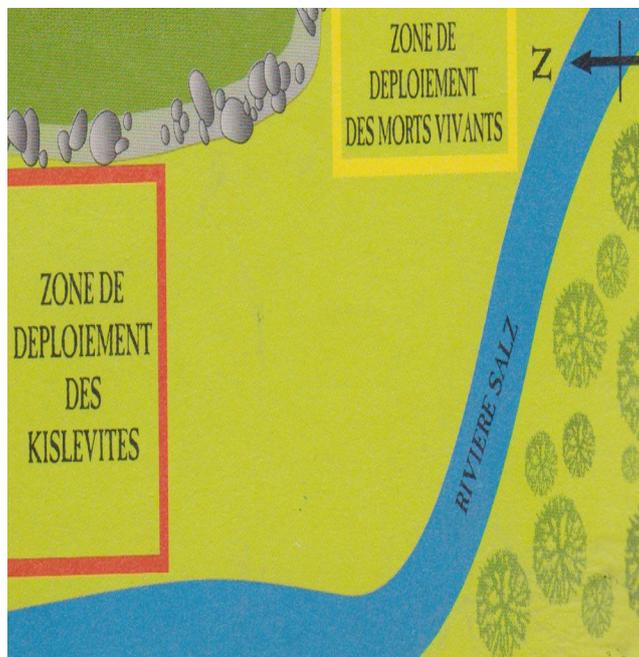
👁️ LES CHAMPS DE BATAILLES 👁️

Ce scénario est inhabituel en ce qu'il comporte deux batailles se déroulant en même temps ! La bataille principale prit place juste à l'extérieur du village de Beeckerhoven, à environ 160 km au nord de Middenheim, sur la route qui relie Middenheim à la ville d'Erengard. Salzenmund, la capitale du Nordland est à environ 60 km à l'ouest. L'escarmouche entre les kislevites et la cavalerie des morts-vivants eut lieu à quelques kilomètres au nord, près des rives de la rivière Salz.

Le champ de bataille de l'escarmouche

Le champ de bataille fait 90x90cm

La falaise et la rivière sont deux éléments de terrain infranchissables. L'espace praticable entre les deux ne fait que 5 LB (7LB au niveau du coude le plus large), rendant difficile toute autre tactique que la charge frontale.



La bataille oppose 12 AP de chaque côté. Les armées sont démoralisées à 6 AP de pertes. L'armée vaincue est dispersée mais les plaquettes survivantes de l'armée du vainqueur pourront arriver en renfort alors de la bataille à venir.

Forces Kislevites :

4 Unités de cavaliers ailés (dont un général) classés en *Cavaliers*

2 Unités de cavaliers légers classés en *Cavaliers* (HOTT) ou *LH* (HOTT-De Mir)

Forces morts-vivantes

2 Unités decavaliers revenants dont général classés en *Chevaliers* (HOTT) ou *3Kn* (HOTT-De Mir)

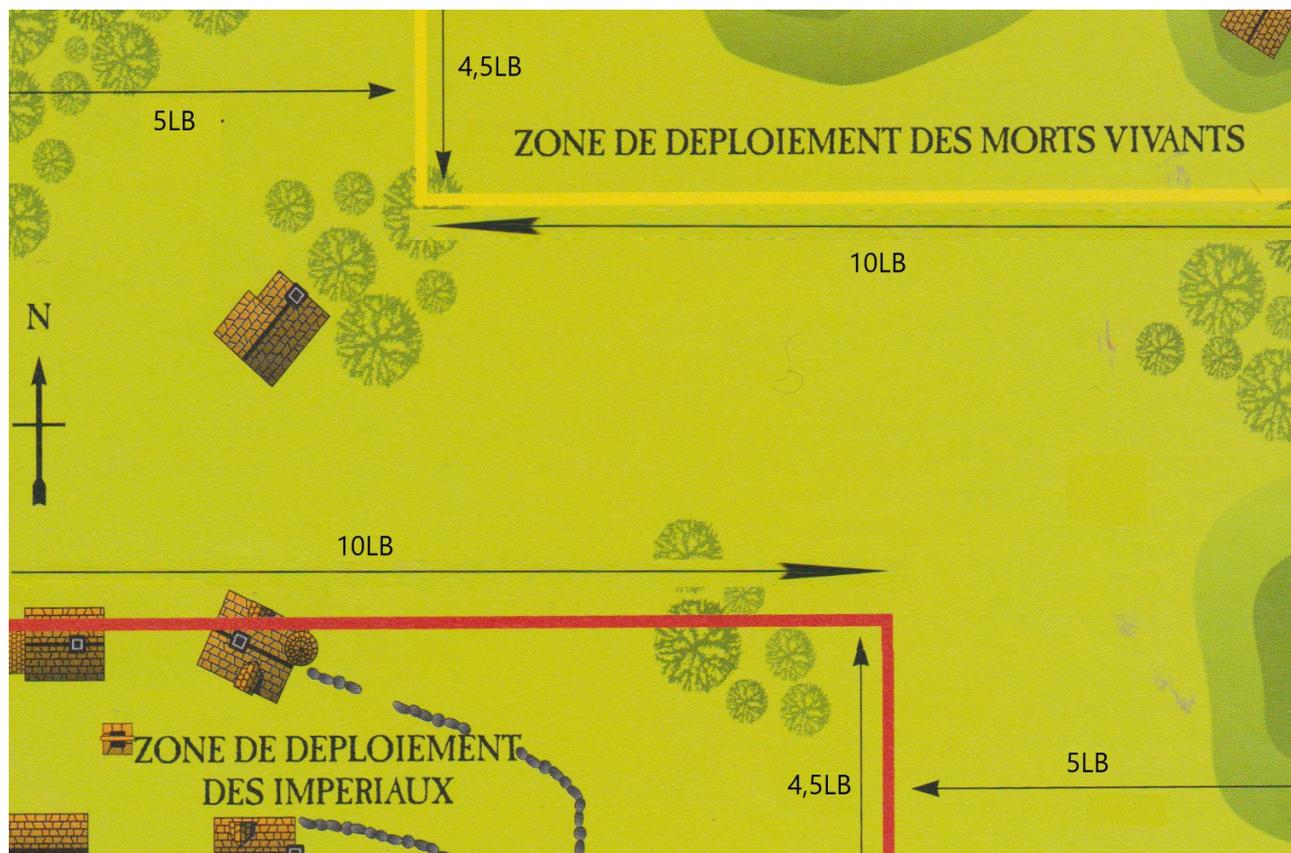
4 Unités de cavaliers (ou chars) squelettes Classés en *Cavaliers*



Le champ de bataille

Le champ de bataille fait 1m80x90cm

- Les Bois comptent comme terrain difficile
- Le village de Beeckerhovenet tout l'espace à l'ouest des murets comptent comme un seul et même hameau (terrain accidenté)
- Les deux autres maisons représentent d'autres hameaux (terrains accidentés)
- Les collines sont douces



LES ARMEES

L'armée impériale

Le joueur choisit librement la composition de deux forces de 24 AP chacune

- L'une représentera le contingent du Nordland et se déploiera dans la zone de déploiement.
- L'autre représentera le contingent du Middenheim qui arrivera plus tard (cf « *Renforts* ») Ce contingent ne pourra pas inclure d'artillerie ni (à HOTT-De Mir) de WWg
- Une troisième force se joindra éventuellement à la bataille : les survivants du contingent kisleвите (cf « *Renforts* »)

Chacune de ces deux, éventuellement trois, armées disposera de son propre dé de PIP et aura son propre général. En revanche seul le général en chef (du Nordland) bénéficiera du +1 au facteur combat.

L'armée de l'Imprécateur

Le joueur choisit librement la composition de deux forces de 24 AP chacune. Les deux armées se déploieront dans la zone de déploiement.

- L'une des forces doit être commandée par un Héros volant (Dieter Helsnicht sur sa Manticore) Il sera le général en chef (Le général de l'autre corps ne bénéficiera pas du +1 au facteur combat.
- Une troisième force se joindra éventuellement à la bataille : les survivants du contingent kislevite (cf « *Renforts* »)

Chacune de ces deux, éventuellement trois, armées disposera de son propre dé de PIP et aura son propre général

LES RENFORTS

Les Renforts Kislevites ou Morts vivants.

L'armée ayant remporté le combat d'escarmouche pourra faire entrer ses combattants survivants à l'emplacement indiqué sur le plan. La force vaincue aura été dispersée et n'ira pas dans la bataille.

Lancez un dé :

1-2 Les renforts arriveront dès le deuxième tour,

3-4 : Les renforts arriveront dès le troisième tour,

5-6 : Les renforts arriveront dès le quatrième tour,

Le contingent du Middenheim

Au début de la partie, avant les premiers mouvements, le joueur impérial choisit le tour d'arrivée du contingent. En revanche, plus vite arrivera le contingent, plus il aura du accélérer la marche forcée, fatiguant peut être ses troupes.

A l'arrivée du contingent, le joueur impérial dispose les plaquettes à l'endroit indiqué sur la carte (« *Renforts impériaux* »). Le joueur mort vivant choisit et désigne les plaquettes qui, épuisées se sont perdues en route (Les plaquettes sont alors retirées et n'interviendront pas dans la bataille. Elles ne comptent pas en perte) Le général du Middenheim ne peut être retiré.

Tour d'arrivée	Nombre d'AP retirés à cause de l'épuisement
1er	12
2ème	10
3ème	8
4ème	6
5ème	4
6ème	2
7ème ou après	0



LA BATAILLE

Le plan de Dieter faillit fonctionner. Il commença l'attaque en envoyant des régiments de squelettes, de zombies et de goules et garda ses chars et sa cavalerie en réserve. L'attaque fut bien soutenue par les catapultes à Crânes Hurlants qui firent pleuvoir un tir de terreur et de mort redoutablement précis sur le village, faisant rapidement taire l'artillerie de Nordland avant qu'elle ne cause de trop gros dommages aux unités de morts-vivants. Les forces d'assaut des morts-vivants arrivèrent au contact des défenseurs et bientôt de furieux combats firent rage dans les rues et les bâtiments du village. Lentement mais sûrement, les défenseurs furent repoussés. Le comte de Nordland mena une contre-attaque désespérée à la tête d'un régiment de hallebardiers mais il fut bientôt isolé et encerclé par les morts vivants victorieux.

Pendant ce temps, l'armée du comte de Middenland arrivait à marche forcée. Bien que le tank à vapeur accompagnant l'armée ait dû être abandonné après avoir coulé une bielle [1], le reste des renforts arriva juste à temps pour sauver les derniers vaillants défenseurs de Beeckerhoven. Fonçant sur le champ de bataille, les forces de Middenheim se jetèrent sur le flanc de l'armée des morts-vivants.

Voyant le vent tourner en leur faveur, les Nordlandais reprirent courage et redoublèrent d'efforts. Pendant un instant on put même croire que l'armée des morts-vivants serait repoussée. C'est à ce moment que Dieter engagea enfin ses réserves, faisant charger sa cavalerie et ses chars sur les troupes de l'Empire qui approchaient. Comme à son habitude, il conduisit lui-même la charge, monté sur sa monstrueuse manticore, plongeant pour engager le comte électeur de Middenheim et

les Chevaliers du Loup Blanc en un féroce corps à corps. Dans la fureur et le tourment de la bataille, il était bien difficile de pouvoir dire qui l'emporterait.

À ce moment vital, les renforts de Kislev arrivèrent après avoir écrasé la petite force d'interposition de Dieter. Sans perdre de temps, les lanciers ailés chargèrent dans le dos des morts-vivants qui attaquaient Beeckerhoven, donnant l'avantage à leur camp. Alors que l'assaut faiblissait, le comte du Nordland profita de l'opportunité pour effectuer une percée dans les rangs amoindris des morts vivants et attaquer directement l'Imprécateur. Lorsque le comte approcha, Dieter le saisit comme dans un étau et lui lança un puissant sort qui aurait dévoré son âme du comte s'il n'avait pas été protégé par son Amulette Noire. L'artefact renvoya le pouvoir du sort à l'expéditeur, assommant Dieter et le laissant sans défense.

Le comte électeur s'approcha de Dieter et lui traversa le corps de son épée. Dans un terrible cri, Dieter s'effondra sur sa selle et les légions de morts-vivants animées par son pouvoir s'effondrèrent. Les squelettes tombèrent en piles d'os. Les zombies titubèrent et s'écroulèrent, avant de se décomposer en une pourriture pestilentielle. Les goules fuirent vers les bois profonds. Le silence tomba sur le champ de bataille puis, dans un terrible hurlement, la manticore de l'Imprécateur s'éleva dans les airs et s'éloigna en emportant Dieter sur son dos. Les plans de l'Imprécateur avaient été contrés !

ÉPILOGUE

L'Imprécateur survécut à la bataille, bien qu'ayant subi des blessures qui auraient tué n'importe quel homme normal. Au cours des siècles suivants, il revint menacer Middenheim plusieurs fois [2]. À partir de sa forteresse cachée au plus profond de la Forêt des Ombres, il représente encore de nos jours une menace pour la sécurité de l'Empire.

