

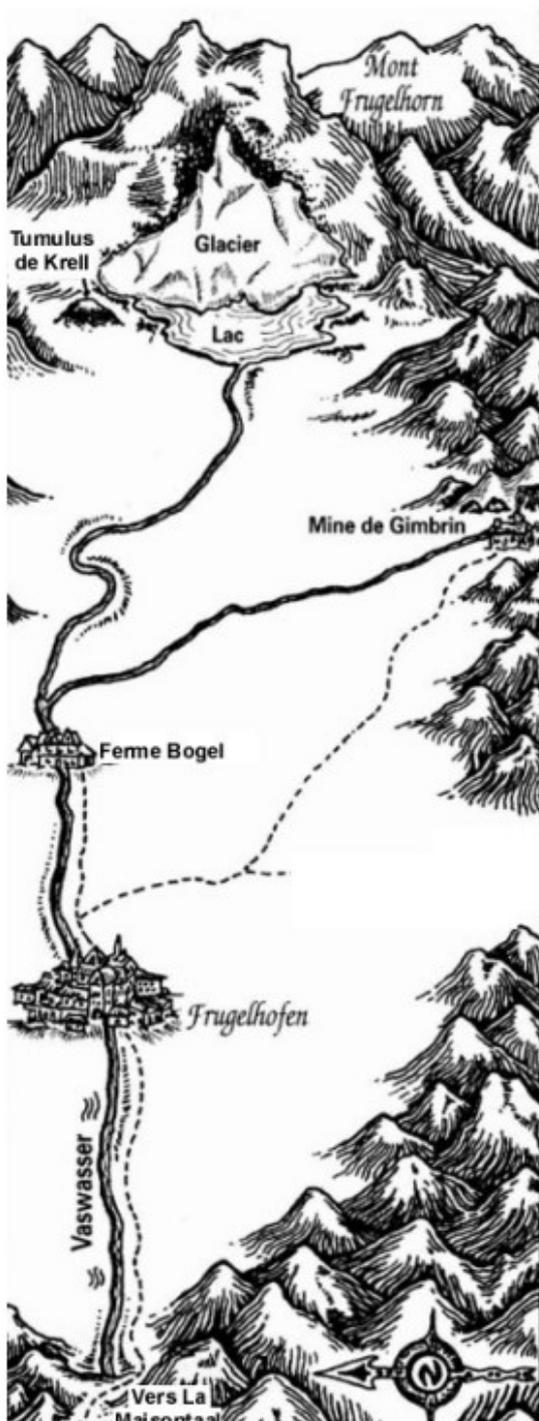
LA TERREUR DU LICHEMEISTER



Le *Lichmeister* est un charismatique nécromancien chassé de l'Empire et rendu fou par les duels magiques et qui se retrouve à errer dans les Montagnes Grises, pactise avec des forces obscures pour retrouver ses pouvoirs et de nouveaux alliés et part en quête de nouveaux sbires et prêt à se venger.

- *La Terreur du Lichmeister* (supplément campagne WFB2).
- *La Vengeance du Lichmeister* (scénario dans le Citadel Journal, Spring 86, mise à jour en 2003), qui retrace la Bataille de l'Abbaye de Maisontaal
- *Le Retour du Lichmeister*, campagne sur 3 White Dwarf (vf N°137, 138, 139) retraçant le combat contre les elfes sylvains d'Athel Loren.

● INTRODUCTION POUR LES JOUEURS DES GENS DE LA VALLÉE ●



Le village montagnard de Frugelhofen réside dans les hauteurs des Montagnes Grises du Vieux Monde. C'est une terre sauvage et anarchique, un refuge pour de nombreux bandits, un lieu tranquille pour des armées de mercenaires et une très bonne planque pour les hors-la-loi de tout le Vieux Monde. De plus, installé dans la vallée encaissée du mont Frugelhorn, Frugelhofen est écarté de toutes incursions étrangères.

Un tel endroit attire peu de visiteurs et ce fut l'étonnement lorsqu'un voyageur âgé apparut. Son apparence était particulièrement surprenante : il était vêtu entièrement d'habits sombres. Parmi ses bagages on pouvait discerner un grand nombre de livres à la couverture noire, des pieux en bois et des guirlandes d'étranges fleurs blanches. Plus insolite encore était le bâton noueux sculpté qu'il portait dans sa main et la lourde épée noire runique qu'il portait à la ceinture. C'était le plus curieux et austère personnage qu'on l'on puisse imaginer.

Les villageois étaient inquiets mais, avec le temps, ils oublièrent bientôt l'étranger qui était apparu si soudainement et avait disparu de la même façon. Puis les meurtres commencèrent. On retrouva du bétail égorgé, baignant dans le sang. Deux nains de la principale mine de pierres précieuses de la vallée furent découverts morts de façon inexplicable, sur un chemin montagneux montant au glacier.

Une innocente fermière connut la pire fin possible, massacrée alors qu'elle marchait dans les pâturages pour aller traire les vaches. Les villageois furent légitimement pris de panique. Ils le devinrent de plus en plus alors que les nuits étaient agitées d'étranges hurlements venant du haut de la vallée.

Certains voulaient partir immédiatement, d'autres voulaient courir à la ville la plus proche pour demander de l'aide. Mais les neiges hivernales avaient commencé et la vallée allait être coupée du reste du monde pendant un certain nombre de jours. Un ou deux braves annoncèrent qu'ils iraient voir eux-mêmes en haut de la vallée de quoi il en retournait. Mais ils n'osèrent pas car, en haut de la vallée, au plus haut du glacier, reposait un ancien et sombre tertre mortuaire ; une chose d'un autre temps qui inspirait la peur et le doute. Aussi personne ne remonta la vallée jusqu'au glacier et jusqu'au tombeau caché dans les ombres opaques du mont Frugelhorn.

● INTRODUCTION POUR LE JOUEUR DU LICHEMEISTER ●

Malgré vos talents magiques et votre rouerie, votre vie n'a pas toujours été facile. L'influence des puissances ténébreuses a marqué votre corps et votre esprit. Votre puissance, aussi inimaginable qu'elle ait été, décline. Vos ennemis et vos rivaux, opportunistes, vous pourchassent de cités en cités, de villes en villes et, enfin, de villages en villages. Vous vous approchez de la mort, avec peu d'espoir de trouver une paix intérieure et, surtout, sans vous être vengé.

Et puis vous trouvez cet endroit qui semble être la dernière demeure de l'effroyable héros nommé Krell, l'antique champion des dieux du Chaos. Ce légendaire tertre est tranquillement logé au pied d'un glacier d'une petite vallée encaissée des Montagnes Grises. Dire qu'il a enflammé votre esprit et les rêves de votre jeunesse ! Ce n'est qu'une fois vieux et usé, que vous découvrez ce lieu. Mais vous brûlez encore de connaître les secrets qui l'entourent.



De nombreuses nuits de conjuration furent nécessaire pour lever enfin les esprits vengeurs qui dormait dans le tertre. Krell se tenait debout comme dans sa gloire mortelle. Sa hache sombre et meurtrière était une arme maléfique qui avait envoyée des milliers d'âmes hurlantes dans les enfers chaotiques. À ses cotés se rangèrent ses suivants et ses champions : des gardes squelettes suivis de leur capitaine, Ranlac le Noir, plus cruel dans la mort que dans la vie, et de son lieutenant Mikeal Jacsen, un mince squelette dont le crâne se consume d'un feu malfaisant et dont la bouche peut émettre un son que peu peuvent écouter sans défaillir.

Mais, à présent, vous vous sentez faible. La plus grand partie de votre magie vous a quitté. L'invocation fut longue, épuisante et difficile. Vous avez oublié ou perdu la plupart de vos sorts. Vous n'avez plus la capacité de drainer l'énergie magique en vous reposant ou dormant et vous sentez la mort approcher. Alors que vous vous allongez, vous réalisez que vous êtes sur le point de mourir. C'est à ce moment que Krell se penche sur vous et commence à parler à votre âme de sa voix claire, longue et sèche. Il vous offre la vie et le pouvoir. En retour, vous devrez utiliser votre magie pour l'aider à faire renaître ses conquêtes d'antan et tuer au nom des dieux du Chaos. Pour chaque vie que vous prendrez, il vous sera permit de gagner un jour de vie supplémentaire et d'augmenter vos réserves magique. Vous acceptez sans hésiter ce marché diabolique...

Krell en appela aux dieux du Chaos et vous sentez maintenant la vie couler à nouveau dans votre corps. Ils vous font don de sept jours de vie supplémentaire et votre pouvoir magique commence à renaître. Pour vivre encore, vous devez trouver des victimes : les premières sont les habitants de cette vallée. Vous pourrez ensuite rechercher et détruire vos véritables ennemis. Pour frapper vite et fort, vous divisez vos forces en trois : Ranlac le Noir mènera ses guerriers prendre les âmes des nains de la mine proche. Mikeal Jacsen attaquera une ferme isolée tandis que vous marcherez avec Krell et le gros de vos forces sur le village.

👤 L'ATTAQUE DE LA MINE GIMBRIN 👤

BRIEFING DU JOUEUR MORT-VIVANT

Votre objectif est simple : détruire les nains avant de continuer votre marche sur le village de Frugelhofen. Pour votre mission, vous avez Ranlac le Noir et l'ost de nombreux squelettes. À l'issue de la partie, notez bien vos pertes et le nombre de figurines éliminées dans le camp adverse

BRIEFING DU JOUEUR NAIN

Confronté aux hordes de Krell, survivre parait impossible. Vous êtes peu nombreux, mais avec un peu de chance vous pourriez toujours vous en sortir. Votre objectif est de survivre ou, au mieux, de tenir le plus longtemps possible. Si vous êtes chanceux et battez les squelettes, les survivants iront alors en toute hâte à Frugelhofen. Vous pourrez ainsi prévenir les gens et prendre part à la défense du village.



La vieille mine du Nord-Est de la vallée a récemment été ré-occupée par Gimbrin Finehelm et sa bande d'aventuriers nains. Ils espèrent faire leur fortune mais ils n'ont encore rien découvert de valeur.

L'alerte est donnée à l'aube. Les nains prennent leurs armes et enfilent leurs armures pour faire face à une menace imprévue : Ranlac le Noir et ses terrifiants gardes squelettes ont été aperçus à proximité.

👤 LE CHAMP DE BATAILLE 👤

Installez le décor comme montré sur la carte.

Le champ de bataille fait 90x90cm

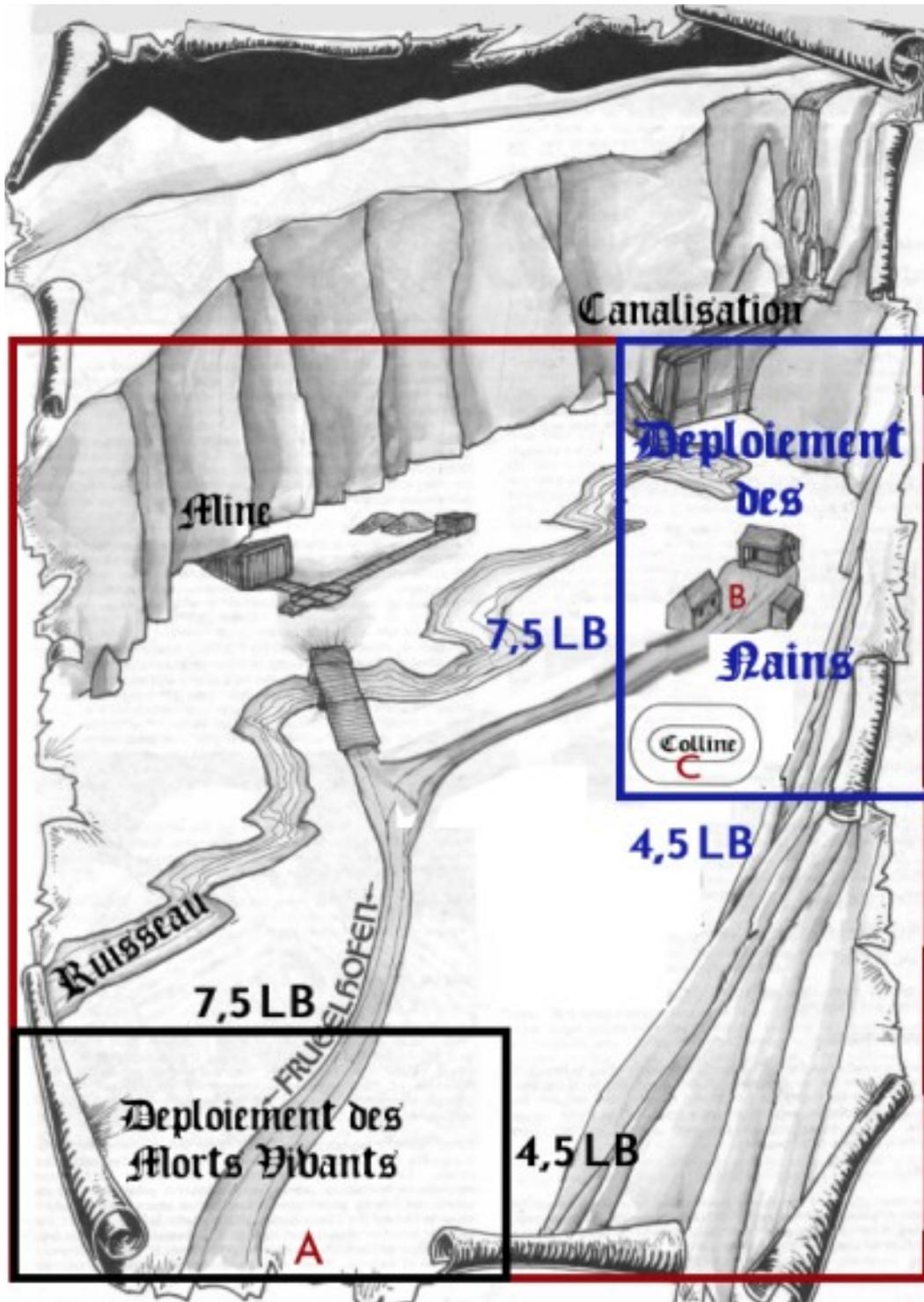
- La colline : C'est une colline escarpée et caillouteuse. Compte en terrain difficile.
- L'entrée de la mine : L'entrée de la mine est une solide structure de bois . La mine elle-même est un simple tunnel de 1LB de large. Compte en terrain difficile.
- La canalisation : c'est une structure ingénieuse qui est utilisé par les mineurs pour tirer le minerai. Compte en terrain difficile.
- Le camp de base: Les nains dorment et rangent leurs possessions personnelles dans ces cabanes. Une autre contient les outils et l'équipement pour la mine. L'ensemble est classé en Hameau à HOTT-De Mir et en terrain difficile en HOTT
- Le pont : il s'agit d'un simple pont de bois permettant de traverser sans pénalité le ruisseau.
- Un ruisseau large de 1 LB traverse la ravine et rejoint la Waswasser dans la vallée. Il a un très fort débit Il a un très fort débit le rendant franchissable comme un résultat de 5-6 au test de rivière.

👤 DÉPLOIEMENT 👤

Les nains se déploient en premier à proximité des bâtiments (B) à l'exception d'une plaquette (choisie par le joueur nain) jouant le rôle de sentinelle sur la colline (C).

Les morts-vivants se déploient autour du point A et à plus de 6LB du centre vdu camp de base des Nains.

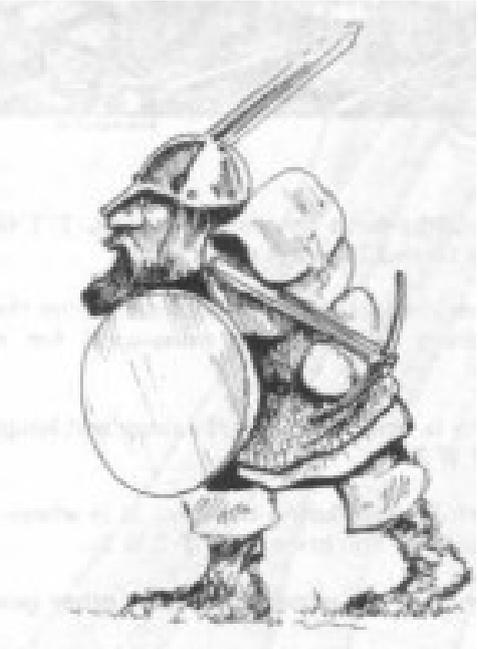
Le joueur mort-vivant commence.



👁 LES ARMÉES 👁

LES MINEURS NAINS (24 AP)

- **Gimbrin Finehelm**, chef de la mine Grimbrin a 77 ans, ce qui est jeune pour un chef nain, mais sa puissante personnalité et son physique solide en font un bon dirigeant minier. Trapu, il mesure 1,45m et possède une barbe particulièrement lisse. Il est considéré comme séduisant selon les critères nains. Il est plus réfléchi que la plupart de ses semblables et tolère mieux les points de vue des autres races, mais une fois qu'il a pris une décision, il peut être extrêmement entêté. Son attitude envers ses mineurs et très protectrice – ils exploitent plus la mine par dévouement inébranlable que dans l'espoir d'en retirer des richesses et ils ont formé une communauté très solidaire. Classé en *4Bd* (HOTT De Mir) et *Lames* (HOTT)
- **Bardak Baratan, maître érudit** A 182 ans, Bardak commence à ressentir les premiers signes de la décrépitude due à un âge très avancé. La légère arthrite dont il souffre l'hiver l'oblige à se voûter un peu et il paraît moins que son 1,47m. Ses bras et ses jambes sont un peu maigre pour un nain, il est légèrement bedonnant et son visage est tout ridé. Plutôt pétillant et ayant l'esprit vif, Bardak est un nain cultivé, équitable et il ne se laisse pas mener par de quelconques préjugés ou des antipathies – quoiqu'il ait tendance à être hargneux avec ceux qui lui paraissent irrespectueux. Il a un seul vice, son goût pour la bonne eau-de-vie que produit Hector Brioche à Frugelhofen. Classé en *Clerc*
- **1 unité de Mineurs** jaillissant du sol. Utilisant pioches et herminettes, ces guerriers sont encore sous terre à creuser des tunnels lorsqu'arrivent les Morts Vivants. Comprenant le danger survenant en surface, ils ressortent de terre en profitant du terrain difficile afin de surprendre l'ennemi. Classés en *Embusqués*
- **6 Mineurs armés de pioches.** Classés en *4Bd* (HOTT De Mir) et *Lames* (HOTT)
- **3 Mineurs armés d'arbalète** Classés en *4Cb* (HOTT De Mir) et *Tireurs* (HOTT)



Les MORTS VIVANTS (24 AP)

- **Ranlac le Noir** est en effet un général mort-vivant, un nécromancien de grande puissance, qui sert le Lichemaster, un autre puissant nécromancien nommé Heinrich Kemmler. Ramlac est souvent accompagné d'une horde de morts-vivants, et il est un antagoniste redoutable pour les joueurs qui doivent affronter son armée et déjouer ses plans maléfiques. Ramlac le Noir est connu pour sa cruauté et sa détermination à répandre la mort et la désolation sur les terres de l'Empire, et il est un ennemi redoutable pour toute force qui se dresse contre lui. Classé en *Héros*
- **6 unités de Squelettes** Les Guerriers Squelettes sont des soldats qui ont été ressuscités de leurs tombes par des rituels sombres et des incantations des nécromanciens. Jadis de braves combattants, ils ont maintenant été ramenés à la non-vie pour servir leur maître dans les batailles de l'au-delà. Physiquement, les guerriers squelettes portent encore les armures et les armes qu'ils utilisaient de leur vivant, bien que ces équipements aient souvent subi les ravages du temps et de la décomposition. Leurs os sont anciens et jaunis, portant les marques de leur longue inhumation. Ils avancent lentement mais inexorablement sur le champ de bataille, animés par la volonté de leur maître. Classés en *Horde (HOTT) ou en 7Hd (HOTT-De Mir)*
- **4 unités de Squelettes d'élite** Il s'agit de combattants qui occupaient de leur vivant une place sociale aisée. Lourdemment équipés, ils constituent l'élite des forces de Ranlac. Classés en *4Bd (HOTT De Mir) et Lames (HOTT)*



☠ DURÉE DE LA PARTIE ☠

Les règles normales de démoralisation s'appliquent.



👁️ L'ATTAQUE DE LA FERME BOGEL 👁️

BRIEFING DU JOUEUR MORT-VIVANT

Encore une fois, votre objectif est simple : détruire les Bogel avant de continuer votre marche sur le village de Frugelhofen. Si un Bogel s'échappe, il peut alerter le village, ce qui pourrait gâcher votre effet de surprise et vos espoirs de victoire facile. Pour faire cela, vous avez Mikael Jacsen et 15 squelettes. À l'issue de la partie, notez bien vos pertes et le nombre de figurines éliminées dans le camp adverse.

BRIEFING DU JOUEUR BOGEL

Votre objectif est prioritairement de survivre, secondairement, de donner l'alarme à Frugelhofen et, éventuellement, de défendre votre ferme. Les Bogel sont au nombre de dix : Emmerich, le chef de famille, sa femme Heidi, leurs enfants Brigitte et Hedwig ; Hugo, le frère aîné de Emmerich et sa fiancée Dominique Manceaux ; Papi Gunther et Mamie Mathilde ; Samgaff, un employé halfeling et le chien Fleck



Les Bogel sont venus dans la vallée quand Papi Gunther et Mamie Mathilde étaient encore de nouveaux mariés, réfugiés de l'ouest. Ils vécurent dans une petite maison près de leur exploitation laitière. Le temps passant, leur famille a grandi. Aujourd'hui, il y a neuf personnes à la ferme : Emmerich, le nouveau chef de famille, sa femme Heidi, leurs enfants Brigitte et Hedwig ; Hugo, le frère aîné de Emmerich et sa fiancée Dominique Manceaux ; Papi Gunther et Mamie Mathilde et Samgaff, un employé halfeling et le chien Fleck. On pourrait

presque inclure dans les membres de la famille le vieux chien Fleck plutôt grincheux. Leur troupeau de bonnes vaches laitières accorde aux Bogels une situation plutôt confortable, même si on ne peut pas les considérer comme véritablement riches. Auprès des villageois de Frugelhofen, ils sont appréciés et respectés.

Pendant la nuit de l'attaque, les Bogel dorment dans leur maison. Dans l'exploitation laitière, l'halfeling Samgaff n'arrive pas à dormir, perturbé qu'il est par les événements récents, par l'étrange murmure venant de la vallée et, surtout, par le seigneur squelette à la coiffe enflammé et ses légions de squelettes, approchant maintenant de la ferme. Ces deniers sont clairement visibles par la fenêtre de l'exploitation laitière.

Samgaff n'a pas perdu de temps pour donner l'alarme, Il a utilisé une lourde cloche à vache, qu'il porte autour de son cou et qu'il émet un terrible vacarme. Cela a clairement énervé le troupeau, dont les protestations ont réveillé la maisonnée entière. Rapidement, les Bogel réalisent ce qui est en train de se passer et, dans un véritable esprit pionnier, les femmes commencent à charger les arbalètes pour les hommes aux visages fermés.

<<Quoiqu'il se passe, murmura Emmerich à son fils aîné, garde les deux derniers carreaux pour Brigitte et ta mère>>. Hedwig approuva du chef et répondit sinistrement, <<J'savais que tu ne les avais jamais aimées, pa. >>

👤 LE CHAMP DE BATAILLE 👤

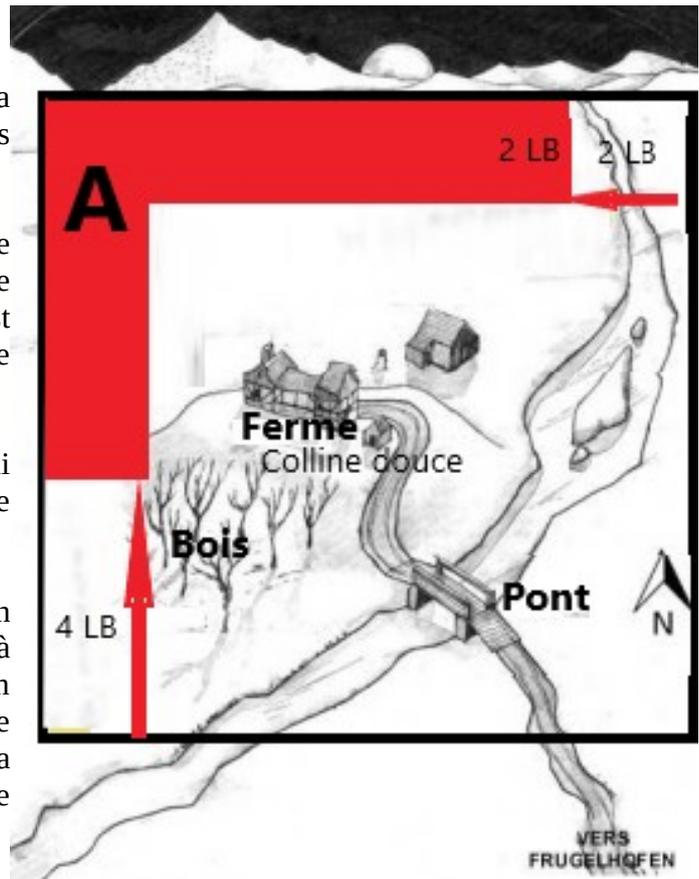
Comme sur la carte.

Le champ de bataille mesure 90x90cm. La ferme est en terrain découvert, avec quelques décors pour se cacher ou se mettre à couvert.

La ferme des Bogels est une large maison de rondins. L'ensemble de la ferme est classée comme Hameau. Au nord, une dépendance est classée comme un second hameau. Au pieds de la colline, il y a un petit bois.

Le pont: il s'agit d'un simple pont de bois, qui autorise un passage sur le ruisseau. - Le chemin: Il mène à Frugelhofen.

Le torrent: À cet endroit, la *Vaswaser* est un torrent avec un fort débit, dangereux à traverser. Le torrent ne peut être franchi en toute sécurité que via le pont. Autrement, toute plaquette traversant le torrent traversera comme si elle avait obtenu un un 5 ou 6 sur le test de rivière.



👤 DÉPLOIEMENT 👤

Les Bogel commencent dans la ferme, comme suit : Emmerich, Heidi, Hedwig et Brigitte, Papi Gunther et Mamie Mathilde sont dans la ferme. Hugo et Dominique Manceaux Samgaff commencent dans l'exploitation laitière (la dépendance du nord), dans l'entrepôt à l'étage (il lui faudra un tour complet pour descendre). Fleck commence dans sa niche. Le joueur mort-vivant se déploie en second et place ses figurines sur les côtés nord et ouest de la table (zone A sur la carte). Il ne peut commencer la partie à moins de 6 LB de la ferme ou de l'exploitation laitière. de la maison ou de l'exploitation laitière.



Mikael Jacobsen

👤 LES ARMÉES 👤

Les Morts Vivants (24 AP)

- **Mikael Jacsen**, le général à la tête enflammée. Armée d'une épée et armure lourde et bouclier il est classé en *3Bd* (HOTT-De Mir) ou en *Lames* (HOTT)
- **6 unités de Zombies** Les régiments de Zombies sont constitués de cadavres en décomposition, revenus à la vie par des rituels sombres et des incantations des nécromanciens. Ces créatures ne possèdent aucune volonté propre. Ils sont en état de décomposition avancée, leurs chairs pourrissantes pendent de leurs os décharnés, et leurs yeux sont souvent creux ou vitreux. Ils portent les lambeaux de leurs anciens vêtements ou de leurs uniformes de soldats, mais ceux-ci sont généralement en lambeaux et en lambeaux. Classés en *Horde* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-De Mir)
- **4 unités de Revenants** Il s'agit de combattants qui occupaient de leur vivant une place sociale aisée. Lourdemment équipés, ils constituent l'élite des forces de Ranlac. Classés en *4Bd* (HOTT De Mir) et *Lames* (HOTT)

Les Bogels (24 AP)

- **Emmerich Bogel** Il approche de la quarantaine, il est grand et bien bâti, avec des cheveux châtain et des yeux marrons. Il s'est retiré de la vie de mercenaire et s'est confortablement établi sur la ferme familiale ; il ne parle guère de son passé militaire. La ferme et sa famille représente tout ce qu'il possède et il ne va pas y renoncer sans se battre. Classé en Classé en *4Bd* (HOTT De Mir) et *Lames* (HOTT)
- **Hugo Bogel** Il ne porte lui aussi pas d'armure et, comme son frère, est armé d'une arbalète et d'une épée. Classé en Classé en *4Bd* (HOTT De Mir) et *Lames* (HOTT)
- **6 Unités : Hedwig Bogel , Dominique Manceaux, Mamie Mathilde, Heidi, Brigitte et Papi Gunther.** Chacun dirige une unité de serviteurs et de paysans des environs. Classés en *Horde* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-De Mir)
- **Samgaff, l'halfling** Il travaille pour les Bogel depuis quelques temps, depuis, en fait, qu'il a laissé son pays natal, dans le nord, à la recherche d'aventures. Il s'est depuis occupé à traire et nettoyer les vaches des Bogels, d'ailleurs, il porte une cloche à vache autour du cou. Classés en *Horde* (HOTT) ou en *Ps* (HOTT-De Mir)
- Les chiens de la ferme Ils sont classés en *Bêtes*.

👤 FLIR VERS FRUGELHOFEN 👤

Toute plaquette des Bogels sortant de la table risque de se perdre, de décider de se cacher ailleurs ou de tomber sur d'autres Morts Vivants. Lancez 1D6 pour chacune d'elle :

D6 Sort des fuyards

- 1-3 Perdu (mort ou caché dans la montagne)
- 4-6 Rejoint Frugelhofen à temps.

☠ LA BATAILLE DE FRUGELHOFEN ☠



BRIEFING DU JOUEUR MORT-VIVANT

Votre seul désir est de massacrer les habitants de ce petit village miteux. Bonne chance ! À l'issue de la partie, notez bien vos propres pertes et le nombre de figurines éliminées dans le camp adverse.

BRIEFING DU JOUEUR HUMAIN

Les hommes du village sont de rudes gaillards. Beaucoup sont d'anciens aventuriers qui se sont installés là pour se faire oublier ou vivre de manière plus paisible. Ils peuvent donner du fil à retordre aux morts-vivants. Votre mission est de battre les forces du Lichemeister et votre seul espoir est de vous battre jusqu'au dernier homme.

Le Lichemeister, est en train de mûrir son plan, il se dirige, avec ses morts-vivants, vers le village. Il n'a pour seul objectif que de massacrer et de détruire, et il n'épargnera personne. Du massacre, il va gagner une nouvelle énergie, et des morts il relèvera de nouveaux suivants.

Si les villageois ont été prévenu par les nains ou les Bogels, ils auront monté une défense solide. Si non, les villageois seront alertés par les cris désespérés de Gim Grundle qui a repéré les morts-vivants tandis qu'il récoltait du bois pour le feu. Les villageois doivent défendre leurs foyers du mieux qu'ils peuvent, car il n'y a pas d'échappatoire à la terreur du Lichemeister !

☠ INFLUENCE DES SCENARII PRECEDENTS ☠

Scénario 1

Si les Nains ont repoussé les morts-vivants à la mine, les survivants atteignent le village avant les morts-vivants et donnent l'alarme. Les villageois, ainsi que les nains, sont préparés pour l'assaut. Le joueur humain peut placer ses troupes où il veut sur la table, mais pas à moins de 4 LB des bords de la table.

De plus, si plus de deux nains ont survécu, ils construisent 1D3 sections de 1 LB de barricades. Si les nains sont massacrés à la mine, Ranlac le Noir et ses squelettes "survivants" apparaissent au point noté B durant la phase de mouvement du premier tour.

Scénario 2

Si les Bogels s'échappent de la ferme et arrivent à rejoindre Frugelhofen, ils atteignent le village avant les morts-vivants et donnent l'alarme - à moins que les nains les aient battus à ce jeu ! Les Bogel viennent en renfort et le joueur humain peut placer ses troupes où il veut sur la table, mais pas à moins de 12ps des bords de la table. Albi Schultz peut disposer de ses objets magiques. Si les habitants de la ferme Bogels sont massacrés, Mikeal Jacsen ses squelettes "survivants" s'ajoutent aux forces de Kemmler et Krell.

Si ni les Bogels ni les nains n'apparaissent, les villageois sont surpris en train dans leur sommeil, réveillés à la dernière minute par le jeune Gim Grundel. Gim découvre l'avancée de l'armée ennemie alors qu'il était en train de récolter du bois pour le feu. Les morts-vivants ont droit à une phase de mouvement gratuite avant le début de la partie

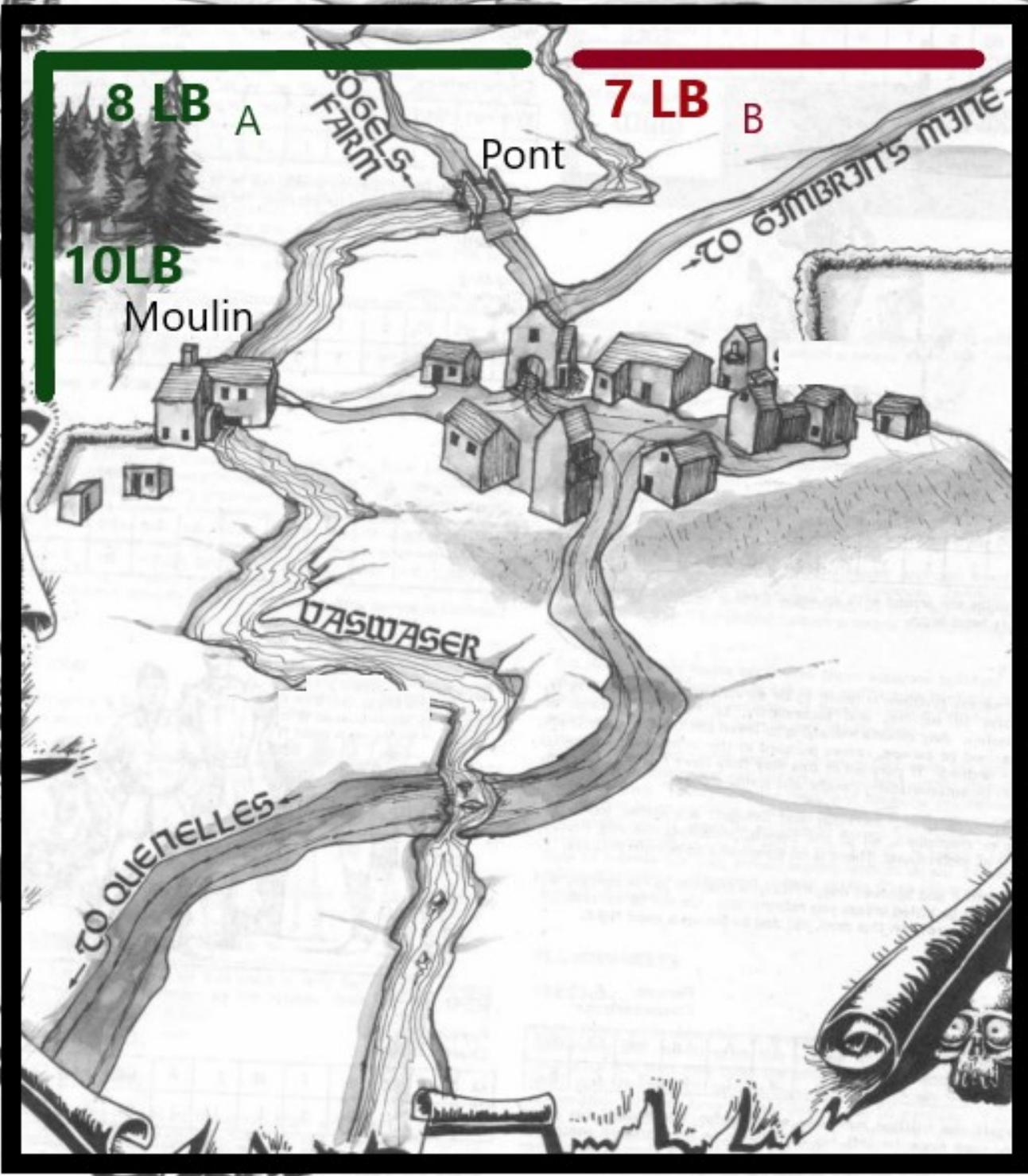


👁 LE CHAMP DE BATAILLE 👁

Le champ de bataille mesure 1m80 sur 90cm

- **Le bois:** Terrain difficile
- **Fruggelhoffen** dans son ensemble est compté en *Hameau* (HOTT De Mir) et *Terrain difficile* (HOTT)
- **Le pont:** il s'agit d'un simple pont de bois, qui autorise un passage sur le ruisseau. - Le chemin: Il mène à Frugelhofen.
- **La rivière:** À cet endroit, la *Vaswaser* est un torrent avec un fort débit, dangereux à traverser. Le torrent ne peut être franchi en toute sécurité que via le pont. Autrement, toute plaquette traversant le torrent traversera comme si elle avait obtenu un un 5 ou 6 sur le test de rivière.
- **Le moulin à roue:** Compte à la fois comme *Hameau* (HOTT De Mir) et *Terrain difficile* (HOTT) et comme pont permettant le passage de la rivière sans contrainte.
- **Les haies:** Les sections de haies sont faites pour garder le bétail hors du village et pour marquer les différentes propriétés. Elles n'ont ici qu'un rôle décoratif.
- **Le chemin:** Le chemin mène vers la ferme Bogel à l'ouest, vers la mine naine à l'est, et vers la vallée au sud.

◆ FRUGELHOFEN VILLAGE ◆



👤 DÉPLOIEMENT 👤

Si les habitants du village ont été prévenus soit par les Bogel soit par les nains (ou les deux), les morts-vivants se déploient en premier et les villageois en second n'importe où mais à plus de 8 LB des bords de la table latéraux.

Dans le cas contraire, les villageois se déploient en premier : Riolta Neige occupe le moulin et tous les autres sont dans le village.

👤 LES ARMÉES 👤

Les Morts Vivants 48 AP + Renforts

- **Heinrich Kemmler - le Lichemeister** Kemmler est souvent décrit comme un personnage mystérieux et maléfique, dédié à la conquête et à la domination à travers ses pouvoirs de nécromancie. Il est capable de ressusciter les morts pour constituer des armées de squelettes et de zombies à sa solde, et il est craint dans tout l'Empire pour ses machinations sinistres. Il est classé en *Magicien*.
- **Seigneur Krell**. Héros du Chaos désormais ramené du royaume de la Mort par l'art nécromantique du Lichemeister, Krell est un personnage puissant et terrifiant. Il est classé en *Héros*.
- **0-1 Cavaliers Revenants** Classés en *Chevaliers* (HOTT) et *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **0+ Cavaliers squelettes** Classés en *Cavaliers* (HOTT) et *Cavaliers ou LH* (HOTT-De Mir)
- **0+ Cavaliers fantômes** Classés en *Bêtes*
- **1+ Unités de Revenants** Classés en *Lames* (HOTT) ou en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **1+ Unités de Zombies** Classés en *Horde* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-De Mir)
- **1+ Unités de Squelettes** Classés en *Horde* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Gargouilles** Classées en *Volants*



Renforts morts vivants :

- S'il ont gagné la bataille de la mine, Ranlac le Noir et les squelettes survivants de son armée arriveront sur le champs de bataille au 1D4ème tour. Ils se déploieront au point B.
- S'il ont gagné la bataille de la ferme Bogels, Mikael Jacsen et les zombies survivants de son armée arriveront sur le champs de bataille au 1D4ème tour. Ils se déploieront au point A

Les Habitants de Frugelhoffen 48 AP

- **Albi Schultz** Albi Schultz est le tenancier du magasin et l'ancien champion de lutte de l'inter-vallée. Il a pris sa retraite dans ce petit coin tranquille pour essayer de s'éloigner de la boisson, combattre les amateurs et les gens voulant lui refourguer des trucs. Être populaire n'a jamais rien représenté pour lui : il aime les choses simples comme projeter les gens au sol et de leur tordre les jambes. Il porte une armure de plaques et un bouclier (cadeaux d'un admirateur). Il possède une épée finement gravée des mots "champion de l'inter-vallée, le

tordeur de jambes Shultz". Il commande une unité de miliciens très entraînés. Classé en *Héros*.

- **Grimwald Calaco** Grimwald est un bretonnien des terres de l'ouest. C'est un anarchiste et un réfugié qui a fui jusqu'à Frugelhofen suite à une tentative d'assassinat sur le bourgmestre de Quenelles. Il porte un haubert de mailles et un bouclier. Il est armé d'une épée, de plusieurs couteaux de lancer et d'une bombe. Classé en *Sneaker*.
- **Antonio Epstein** Antonio est à demi-tiléen, à demi-reiklander. Il vit en Albion et séjourne à Frugelhofen, étape sur son voyage dans les terres de Tilée, plus au sud (où il espère trouver et se forcer chemin jusqu'à une riche héritière). Cependant, il a suspendu son voyage, cela à cause de l'hypnotique présence de Riolta Neige, une jeune aventurière elfe. Engagé contre sa volonté dans la défense de la ville, il est armé d'une épée, qu'il manie avec un bouclier. Classés en *Lames* (HOTT) ou en *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **Riolta Neige** est une elfe des royaumes elfiques. C'est une extraordinaire archère, elle est aussi très riche. Riolta passe sa vie à voyager à travers le monde, qu'elle trouve pittoresque, tout en étant condescendante avec ses habitants. Lors de l'attaque du Lichemeister, elle est malheureusement engagée dans un grand tour du Vieux Monde. Bien que les natifs la trouvent excessivement irritante (en particulier son habitude à appeler tout le monde "mignon" et se référant à tout ce qu'elle n'aime pas comme étant "lourd") elle s'avère extrêmement utile dans la défense de la ville. Malheureusement pour elle, un voyageur, dont elle n'arrive pas se rappeler le nom, semble vouloir la suivre où qu'elle aille. Classée en *Tireur* (HOTT) ou en *3Lb* (HOTT-De Mir)
- **Gim Grundel** Gim Grundel est un déserteur halfling (de seulement 32 ans), originaire des terres de l'Empire, au nord. Il possède une épée courte, un plastron et un bouclier. Sur sa tête, il porte une marmite, la seule chose qui se rapproche d'un casque qu'il puisse porter. Classée en *5Hd* (HOTT) ou en *Ps* (HOTT-De Mir)
- **1+ Unités de Miliciens** Classés en *Lanciers*
- **1+ Unités de villageois** Classés en *Horde* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-De Mir)

👤 RÉGLE SPÉCIALE 👤

Amoureux

Le personnage Antonio Epstein a découvert que Riolta Neige est non seulement étonnamment séduisante, mais aussi incroyablement riche. Il doit donc toujours rester à 2LB au maximum d'elle ou en s'en rapprocher dès que possible.

