

# LA LUNE EN PLEIN JOUR

Du sommet de la colline où il se trouvait, le Seigneur Criseinur observait la horde de morts vivants qui émergeait des sous-bois. L'ennemi serait bientôt à portée de tir des balistes et les servants étaient déjà occupés à charger les redoutables machines de guerre. Le général elfe pouvait sentir l'insoutenable puanteur des chairs en décomposition et un frisson lui parcourut la colonne vertébrale comme à chaque fois qu'il s'était retrouvé face à ces créatures. Les runes de son antique épée luisaient d'une lueur blanche dont l'intensité augmentait à chaque seconde, la lame semblant de plus en plus impatiente de mordre l'ennemi. Criseinur se dirigea vers sa garde personnelle, un contingent de Lions Blancs de Chrace, et constata que le mage Eronel s'était assis au milieu d'eux. Il adressa un sourire à son vieil ami et lui demanda "Aucune nouvelle des renforts, Eronel? Mais où diable est Giladas?"

Le sorcier ne répondit pas et Criseinur nota que son regard semblait plongé dans le vide. Il réalisa alors que l'esprit du mage avait quitté son enveloppe charnelle. Il ne fut pas surpris qu'il ait alors choisi les Lions Blancs pour veiller sur son enveloppe corporelle durant son "absence"! Après quelques minutes, Eronel émergea de sa léthargie et se remit debout. "Désolé, monseigneur, le détachement de Giladas est tombé dans une embuscade tendue par ces monstres cannibales qui ont l'habitude de suivre à la trace les morts vivants. Nos lanciers les ont repoussés, mais cela les a bien retardés. Je crains qu'il ne nous faille tenir quatre bonnes heures."

"Quatre heures! Cela n'allait pas être simple," pensa Criseinur. Ils étaient largement inférieurs en nombre, mais au moins, l'ennemi était lent et dépourvu d'armes de tir. Il aurait donné n'importe quoi pour disposer d'un escadron de Heaumes d'Argent mais toute sa cavalerie avait été laissée en arrière pour protéger les plaines qui s'étendaient au pied de la Citadelle du Crépuscule. La situation était claire : il devrait livrer un combat défensif et il n'aimait pas vraiment cela. Se battre comme un nain! Il lui faudrait défendre cette colline et faire confiance aux archers pour affaiblir le plus possible l'immonde horde avant qu'elle ne soit sur eux. Alors, ce serait aux Lions Blancs de faire leurs preuves.

Mais cela ne suffirait cependant pas si ces maudits renforts n'arrivaient pas à temps. S'ils arrivaient trop tard, ils se retrouveraient face à un ennemi à peine affaibli et même renforcé par les pertes elfiques. Les guerriers de Giladas devraient se battre contre les cadavres réanimés de leurs propres frères... et ils succomberaient probablement.

"Peuple d'Ulthuan!" cria Criseinur dont la voix ne trahissait aucun doute. "Tenez-vous prêt, et souvenez-vous que l'arme principale de l'ennemi est la peur qui tenaille nos ventres. Combattons cette peur, ne la laissons pas nous submerger et nous le renverrons dans la tombe!" Les elfes répondirent d'une seule voix en lançant leur cri de guerre et le mage Eronel acquiesça d'un signe de tête.

"On y est," pensa Criseinur. Il leva son épée et lança son premier ordre: "Archers, prêts à tirer! Balistes, ouvrez le feu!"





Les distances de déploiement sont celles prévues dans les règles. Les collines sont douces. Les bois sont du terrain difficile, lacité est une ville en HOTT-De Mir et une Stronghold à HOTT. Le monolithe est un élément impassable. Le joueur Mort vivant se place et joue en premier.

## 👁️ LES ARMÉES 👁️

### Les seigneurs du jour : l'ost de Tol Arboth (18 AP)

- **Seigneur Criseinur entouré de sa garde de Lions blancs.** Classé en *Lames* (HOTT) et en *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **Eonel, maître mage** classé en *Magicien*
- **1 Unité de Lions blancs** de Chrace Classé en *Lames* (HOTT) et en *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **1 Unité de Gardes maritimes de Lothern** Classé en *Lanciers* ou en *Tireurs* (HOTT) et en *8Lb* (HOTT-De Mir)
- **3 Unités d'archers** Classé en *Tireurs* (HOTT) et en *4Lb* (HOTT-De Mir)
- **1 Baliste à répétition** classées en *Artillerie*

### Les renforts de Giladas. (6 AP)

- **Giladas, Champion Haut Elfe** Classé en *Lanciers*
- **2 Unités de Lanciers** Classé en *Lanciers*

### Les maîtres de la nuit : les Morts-vivants de Louis Cypher (24 AP)

- **Louis Cypher**, comte vampire nécrarque Classé en *Héros*
- **Maître Karlov**, nécromancien Classé en *Magicien*
- **2 Unités de squelettes** classées en Hordes (HOTT) et en 7Hd (HOTT-De Mir)
- **1 Unité de goules** classées en *Warband* (HOTT) et en 4Wb (HOTT-De Mir)
- **2 Unités de loups funestes** Classées en *Bêtes*
- **2 Unités de chauves souris géantes** Classées en *Volants*
- **1 Unité de fantômes** classée en *Hordes* (HOTT) et en 7Hd (HOTT-De Mir)



## 👁️ REGLES SPECIALES 👁️

### Renforts.

Giladas et les régiments de Lanciers ne sont pas déployés en début de partie. Il est partie à la poursuite des Morts-Vivants et les traces l'on conduit jusqu'au reste de l'armée. Il arrive sur le champ de bataille après le début des combats. Chaque tour à partir du deuxième, le joueur Haut-Elfe lance 1D6 et ajoute le nombre de tours déjà passés (soit +1 au deuxième tour, +2 au troisième tour, +3 au quatrième etc tant que Giladas n'est pas arrivé. Il arrive avec son contingent si le jet du dé modifié par le bonus ci dessus est égal ou supérieur à 8.

Le contingent de renforts arrive au centre d'un des deux bords latéraux. Le joueur Haut-Elfe déterminé aléatoirement s'il arrive du côté droit ou du côté gauche. Giladas et ses lanciers peuvent agir dès le tour où ils arrivent ; La distance de commandement séparant Criseinur et Giladas est portée à 20 LB en visu et à 8 LB si il y a un obstacle (colline , cité, bois) entre les deux généraux..

### Le Monolithe.

Il centralise l'énergie magique. Un sorcier (Haut-Elfe ou Mort-Vivant) se trouvant à 3 LB ou moins du monolithe ne lance ses sorts qu'au coût d'un seul PIP au lieu de deux.