

LA BATAILLE DE LA MAISONTAAL

La Bataille de Maisontaal, qui fut livrée en 2491, se termina par la spectaculaire victoire des forces du Royaume d'Equitaine menées par le duc Tancred. Alors qu'au début de la bataille les Marées de Vermines et les Conclaves Vampiriques combattirent côte à côte, leur alliance fut rompue par les fourbes hommes-rats qui utilisèrent leurs redoutables crache-flammes contre les squelettes en tentant de détruire le Lichemeister.

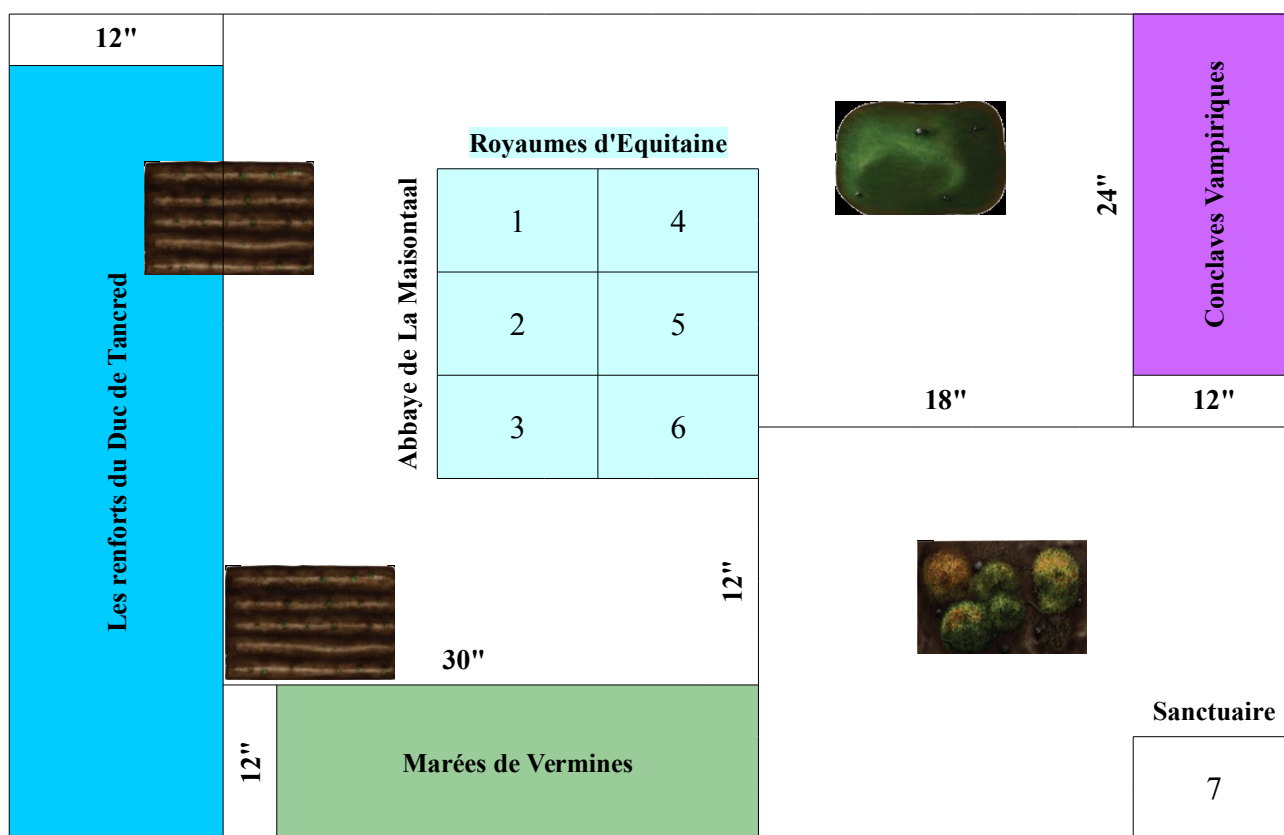
LA BATAILLE

Les Armées

Chaque armée de cette bataille suit des restrictions particulières décrits dans les pages suivantes. **Notez que les Objets Magiques communs sont interdits.**

Le champ de bataille

Afin de rejouer ce conflit, réaliser un décor le plus fidèle possible à la carte ci-dessous.



L'Abbaye de la Maisontaal & Le Sanctuaire

L'Abbaye est constitué de 6 décors de 9" par 6" (noté de 1 à 6) et le Sanctuaire d'1 décor de 9" par 6" (noté 7).

1 & 6: Ruine

2 & 5: Terrain découvert

3,4 & 7: Batiment

Déploiement

Les Marées de Vermines et les Conclaves Vampiriques se déploient en premier dans leurs zones respectives. Chacun de ces deux joueurs lance un dé. Le résultat le plus élevé déploie intégralement son armée dans la zone de déploiement qui lui est dévolue. Les Royaumes d'Equitaine déploient ensuite les défenseurs de l'abbaye dans l'Abbaye. Les renforts du Duc de Tancred arriveront selon la règle spéciale Renfort (voir Force des Royaumes d'Equitaine).

Ordre de jeu

Les Royaumes d'Equitaine jouent en premier, puis celui (entre les Marées de Vermines et les Conclaves Vampiriques) qui a déployé son armée prend le deuxième tour.

Durée de la partie

La bataille dure 5 tours.

Conditions de victoire

À la fin de la bataille, si le joueur Royaumes d'Equitaine contrôle l'**Arche Noire**, il remporte la partie. À défaut, le camp qui contrôle le plus grand nombre de sections de l'**Abbaye de La Maisontaal** l'emporte. Dans le cas peu probable où on ne peut déterminer le vainqueur, le gagnant est celui qui possède le plus grand nombre de points sur la table (non en fuite et selon les critères du 9th Âge).

L'Arche Noire

Le joueur Royaumes d'Equitaine note secrètement sur un papier dans quelle endroit (section 1 à 7) il cache l'**Arche Noire**. Si une unités Marées de Vermines ou Conclaves Vampiriques se trouve dans la section où se trouve l'**Arche Noire**, le joueur Royaumes d'Equitaine doit alors la révéler. Le joueur qui trouve l'**Arche Noire** et le joueur Royaumes d'Equitaine jettent alors 1D6; le meilleur score prend le contrôle de l'**Arche Noire**; notez que le joueur Royaumes d'Equitaine ajoute à son résultat le tour de jeu en cours. Si le joueur Royaumes d'Equitaine gagne l'**Arche Noire**, elle peut être palcée (visible par tout les joueurs) sur n'importe quelle section; s'il perd le contrôle de l'**Arche Noire**, il la détruit et ne compte plus comme condition de victoire.

Abbaye de La Maisontaal

Une section est contrôlée par l'unité de Capture qui l'occupe.



Règles spéciales

À la différence de l'usage commun, cette bataille se joue à **trois joueurs**. Les Royaumes d'Equitaine sont 2 armées Alliés, les Marées de Vermines et les Conclaves Vampiriques seront alliés. Une Alliance suit les règles additionnelles suivantes:

- Les unités d'une unité d'une Alliance sont traité comme des unités amis.
- Aucun Personnages d'une Armée ne peut aller dans une unité de l'Armée de son Allié.
- 12 Dés de magie maximum, même temporaire, par phase de Magie et par Alliance.
- 1 Canalisation par Alliance, mais vous pouvez compter tous les sorciers de l'Alliance pour le résultat du test de Canalisation.
- Les Sorts d'Amélioration peuvent être lancé sur les Alliés.
- Un *Général* d'une armée peut donner la règle *Présence Exaltante* aux unités de son Allié.
- Une *Grande Bannière* d'une armée peut donner la règle *Tenez vos Rangs* aux unités de son Allié.

FORCES DES ROYAUMES D'EQUITAINE

Vous représentez les défenseurs de La Maisontaal ainsi que les chevaliers du duc Tancred. Votre petite communauté monastique est un des centres culturels majeur du dieu de la nature. Bagrian, son abbé, est un magicien extrêmement puissant. Depuis quelques années, Bagrian s'est distrait de sa tranquille vie rurale en s'impliquant de plus en plus dans d'étranges expérimentations. A cette fin et à l'aide de ses pouvoirs magiques, il déroba aux hommes-rats l'Arche Noire, l'une de leur relique les plus sacrées. Comment Bagrian a-t-il pu croire qu'il pourrait s'enfuir face au dieu des hommes-rats? Surtout depuis qu'une mystérieuse légion de mort-vivants arrive depuis l'Est, attirée par les vents magiques qui semblent s'échapper de cette dernière. Les moines prient pour que les renforts qu'il ont envoyé quérir n'arrivent pas trop tard.

Votre armée sera constitué de deux forces réparties comme suit:

Les défenseurs de l'Abbaye

Règles spéciales de l'armée:

La Bénédiction / Aucune option.

Les figurines ont la règle *Haine* (Marée de Vermines).

D'une valeur de 2000pts, vous ne pouvez prendre que des unités avec la règle spéciale *Insignifiant* comprenant:

Bagrian (gratuit) sera votre *Général* d'armée.

Profil de Damselle du Graal à pied, Maître magicien avec 2 sorts additionnels dans la discipline du Druidisme.



Les renforts du Duc de Tancred

Règles spéciales de l'armée:

La Bénédiction / Grâces du Graal.

Les figurines ont la règle *Haine* (Conclaves Vampiriques).

D'une valeur de 2500pts, vous ne pouvez prendre que des unités sans la règle spéciale *Insignifiant* comprenant:

Duc de Tancred (gratuit) sera votre *Général* d'armée.

Profil de Duc (Noblesse), Sacrement du Graal, Fléau & Cheval Caparaçonné.

Règle spéciale additionnel:

Fléau des Morts: Toutes les attaques de Tancred et de son Cheval, y compris les Attaques Spéciales, suivent la règle *Attaques Divines*. De plus, toute figurine ennemie en contact socle à socle avec lui subit une touche de Force 4 à Initiative 0. C'est une Attaque Spéciale de Corps à Corps.



Renfort

À partir du deuxième Tour de Jeu du joueur Royaumes d'Equitaine, lancez un dé au début de chacune de vos étapes des Autres Mouvements. Si un 3+ a été obtenu le joueur déploie intégralement son armée dans la zone de déploiement qui lui est dévolue. Positionnez chaque unité avec l'intégralité de son rang arrière en contact avec un bord de table. Elle est ensuite libre de se déplacer pendant l'étape des Autres Mouvements mais ne peut pas effectuer de Marche Forcée, et aucune figurine ne doit finir à plus de deux fois la valeur de sa Caractéristique de Mouvement du bord de table. Si l'armée en Renfort n'a pas pu entrer sur le champ de bataille, en ratant ses jets sur 3+, à la fin de la partie, elle comme ayant été détruite. Un Personnage en Renfort peut être déployé directement dans une unité s'il peut la rejoindre dans des conditions normales. Jusqu'à son arrivée sur le champ de bataille, une unité en Renfort ne peut effectuer aucune action et tous ses objets, règles et capacités sont inutilisables.

FORCES DES CONCLAVES VAMPIRIQUES

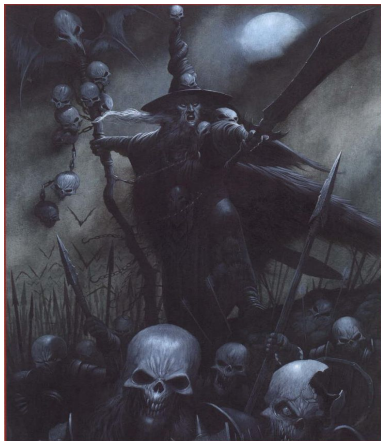
Vous êtes Heinrich Kessler, le seigneur des liches, un nécromancien persécuté qui a pactisé avec les dieux du Chaos: vous devez amener la mort sur le monde et, en retour, ils vous offrent la vie et de la puissance pour vous venger de vos ennemis. Les premiers à payé seront les moines de l'abbaye de La Maisontaal et leur maître. Vous êtes déterminé détruire le monastère, à voler l'Arche noire qui s'y trouve et à tuer les moines.

La Horde Spectrale du Lichmeister

D'une valeur de 4500pts, vous ne pouvez prendre que des unités sans la règle spéciale *Vampirique* comprenant:

Heinrich Kessler (gratuit) sera votre *Général* d'armée.
Profil de Nécromancien à pied, Maître magicien avec 3 sorts additionnels dans la discipline de l'Évocation, avec la règle Les Morts se Lèvent.

Krall le Gardien (gratuit)
Profil de Roi des Tertres (avec +1PV) à pied, avec Armure Complète et Arme Lourde.



Règle spéciale additionnel:

Le Pacte des Ombres: La catégorie Âmes en Peine est augmenté à hauteur de 30%. De plus vous pouvez désigner une unité (hors personnages) avec la règle spéciale *Ethérée*, elle gagne (gratuitement) la règle *Eclaireur*.

FORCES DES MAREES DES VERMINES

Le mois dernier, durant la grande fête annuelle du Rat Démon, un ennemi est entré dans la cité. Il s'est faulilé pendant la cérémonie même et a dérobé l'Arche Noire. Avant l'apparition du dieu du chaos, un individu déguisé magiquement a sauté vers le coffret contenant l'arche et, un instant plus tard, ils s'étaient tous deux évaporés dans l'air. Les hommes-rats furent momentanément pétrifiés par l'étonnement et par la honte. Vous êtes à la tête de l'une des expéditions de recherche envoyées pour retrouver l'Arche. Votre force comprend un puissant héros appelé Thrott le bouffie et son émissaire cornu Gnawdoom. Vous avez sous votre commandement plusieurs unités de guerriers et de craches-flammes. Suivant la trace de l'Arche Noire grâce à la pierre chercheuse, vous avez rapidement été capable de localiser le monastère de La Maisontaal. Vous savez que l'Arche doit être quelque part à l'intérieur, et vous êtes déterminé à la retrouver.

La Marée de Thrott

D'une valeur de 4500pts, votre armée devra inclure:

Règle spéciale additionnel de l'armée:

Trahison: Au début du tour du joueur Marée de Vermine lance 1D6, de 1 à 3: rien de particulier; sur 4+ le joueur Marée de Vermine devra prendre pour cible le joueur Conclaves Vampiriques pendant sa phase de tir avec toutes les armes dont il dispose.

Les Incendiaires (voir le Livre d'armée pour le coût en points)

2 Unités d'Équipe d'Armement (Lance-Naphta).

Thrott le bouffie (gratuit) sera votre *Général* d'armée.

Profil de Garde Rat-Stodonte à pied, remplacer Protection de Monture (6+) par un armure légère & Paire d'Armes et Arme Caudale.

Gnawdoom (gratuit)

Profil de Magister à pied, Apprenti magicien avec 1 sorts additionnels dans la discipline de la Sorcellerie, avec 2 Eclats Obscurs.

