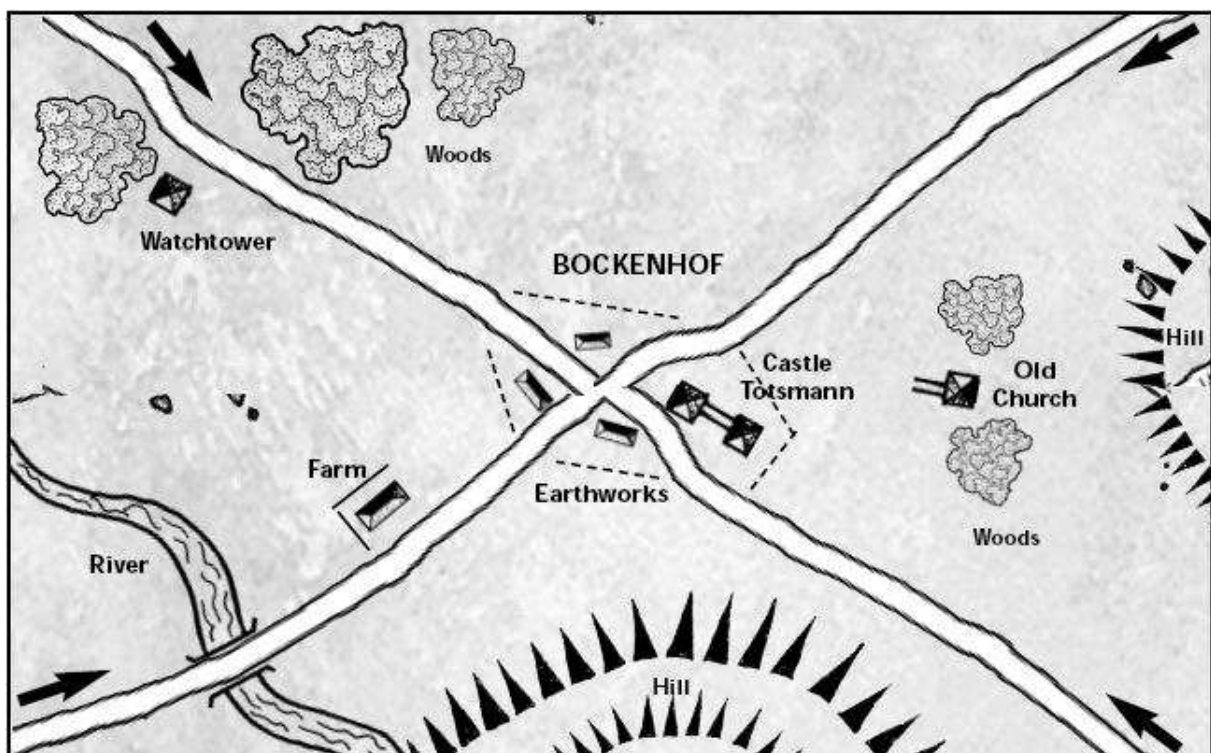


LA BATAILLE DE BOCKENHOF

(THE BATTLE OF BOCKENHOF)

Dans les années suivant les guerres des Contes Vampires, le fléau des Morts Vivants ne fût jamais vraiment éradiqué dans l'Est de l'Empire. Durant l'année impériale 2203, d'étranges fables foisonnaient dans le village de Bockenhof en Averland près de la grande route des Nains. Les voyageurs traversant cette région n'arrivaient pratiquement jamais à destination et pour les plus chanceux, il apparaissait qu'ils avaient vécus de terribles événements, incapables d'en parler et les cheveux devenus irrémédiablement blancs. Suite aux investigations du chasseur de sorcières le Capitaine Karl Von Helmsdorf, il apparut qu'un puissant et démoniaque nécromancien a établi son repaire dans les ruines du vieux château Totsmann juste en dehors des limites du village. Cet atroce et cadavérique servant des Morts Vivants est occupé à faire des razzias dans les cimetières locaux afin de lever des troupes et des esclaves afin de protéger le château qu'il est en train de reconstruire. Il est aussi évident dans le rapport du chasseur de sorcières qu'il y a là une énorme source magique très puissance en activité dans la région.

Une expédition punitive est rapidement expédiée pour mettre fin aux déprédations du Nécromancien et de récupérer les artefacts mystiques. Comme les troupes marchaient en toute hâte en direction de Bockenhof, les éclaireurs signalèrent une autre activité militaire dans la région. La résonance magique des artefacts ayant été notifiée par d'autres, ces derniers envoient aussi une force armée en direction de Bockenhof.



La bataille de Bockenhof

La bataille s'est déroulée entre une force de Morts Vivants en défense face aux forces attaquantes du Chaos, de l'Empire, des Hauts Elfes et de Morts Vivants.

Le défenseur

Les défenseurs se déploient en premier dans et alentour du village de Bockenhof. Le général et une unité doivent se trouver à l'intérieur des murs de la tour du sorcier. Cependant, ils ne sont pas obligés d'y rester par la suite. Le reste de l'armée doit se trouver dans les 20cm autour de la tour.

Les attaquants

Les attaquants doivent placer leur général sur une des routes menant au village de Bockenhof. Le reste de l'armée bouge entièrement au début de la phase de mouvement (le premier ordre est automatiquement réussi - pas de test de commandement). Si une unité désire bouger à nouveau, un ordre doit être donné en conformité avec le livre de règles et donc avec une pénalité de -1 puisque l'unité a déjà bougé. Si un ordre échoue, il n'est donc plus possible de donner de nouveaux ordres dans ce tour de jeu avec le personnage ainsi qu'à l'unité ciblée, ceci en conformité avec le livre de règles.

Les attaquants lancent à tour de rôle un dé à 6 faces. Le plus haut score se place et joue en premier. En cas d'égalité, un nouveau jet servira à départager les ex æquo.

Les limitations d'armée

Toutes les armées sont limitées à 1 500 points.

Comme les Morts Vivants représentent les Vampires Nécromancien, il n'est pas possible d'utiliser un géant ou un sphinx. Le Roi des Tombes ainsi que ses prêtres représentent respectivement le Nécromancien et ses acolytes en gardant les mêmes caractéristiques que dans le livre de règles. Aucune armée ne peut posséder de volants. Cependant, les personnages peuvent utiliser des montures monstrueuses. Seul l'armée en défense peut disposer d'artillerie, les autres armées se déplaçant trop vite pour permettre à cette dernière de suivre le rythme.

Règles spéciales

Sceptre de domination

Le porteur du sceptre a +1 en combat pour toute unité qu'il a rejointe.

Au début de la partie, cet artefact magique est en possession du Nécromancien. S'il perd un tour de combat avec une unité comportant un personnage alors ce dernier prend le contrôle du sceptre et profite aussitôt de son pouvoir. Si l'unité adverse remportant la combat ne possède aucun personnage attaché, alors laisser le sceptre à l'endroit du combat. Tout personnage rejoignant ce point prend automatiquement le contrôle du sceptre. Le sceptre peut donc changer de mains plusieurs fois au cours de la partie.

Les points de victoire

La bataille se termine après huit tours de jeu (chaque joueur doit avoir accompli entièrement son tour de jeu) ou lorsque l'une des armée a réussi à sortir de la table par n'importe quel coté avec le sceptre en sa possession lui assurant ainsi la victoire. Dans le cas contraire, les points sont attribués en accord avec le livre de règle auxquels sont ajoutées les bonifications suivantes :

Les attaquants

Est vainqueur celui qui réussi à quitter la table de jeu avec en a possession le *sceptre de domination*.

+500 points à celui qui possède le *sceptre de domination* à la fin de la partie mais qui n'a pas réussi à faire quitter la table de jeu à son personnage en possession de ce dernier.

Le défenseur (Nécromancien)

Est vainqueur si à la fin de la partie, aucun autre camp n'est en possession du *sceptre de domination*.