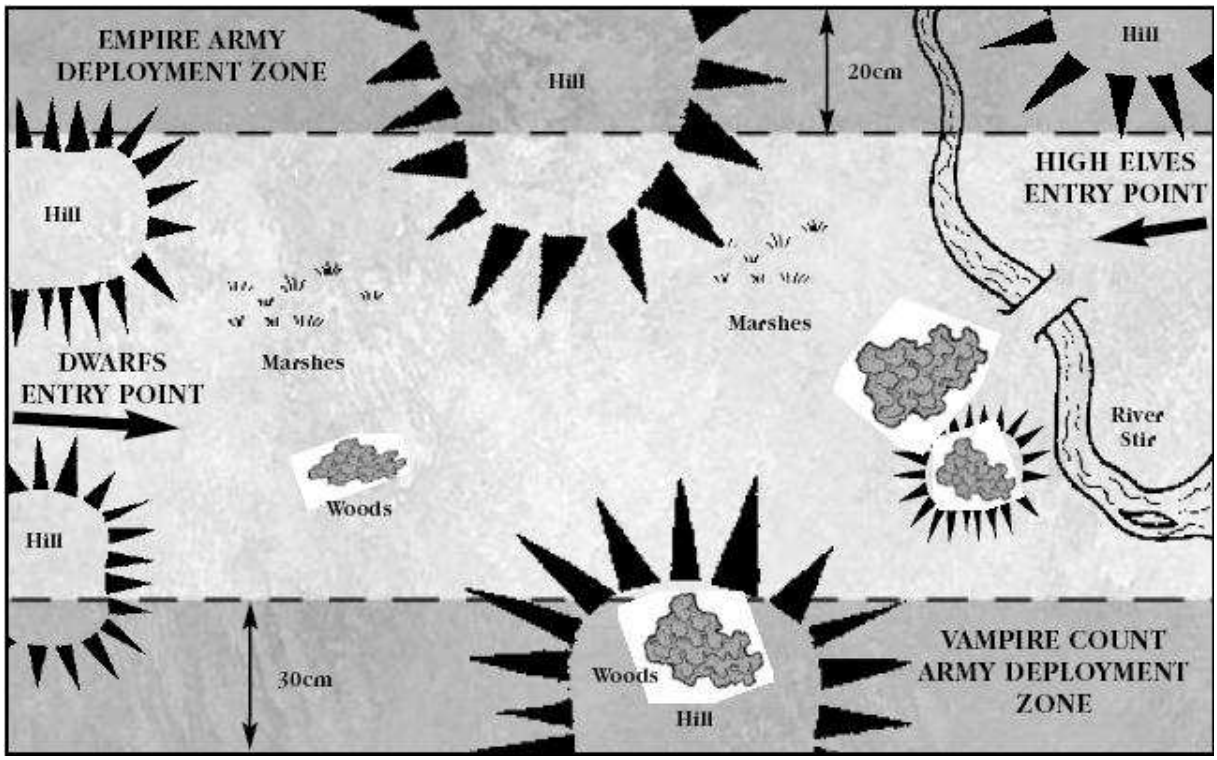
LA BATAILLE DE HEL FENN

(THE BATTLE OF HEL FENN)

Le dernier et le plus dangereux des comtes vampires de Carstein est Manfred, un individu subtil, déviant et sournois. Certains disent qu'il s'est réveillé lorsque l'anneau de von Carstein fut volé. Pendant que Konrad von Carstein ravageait l'Empire, Manfred étudiait les arts de la nécromancie. Il est dit qu'il a voyagé jusqu'aux fin fonds du Royaume des Morts, s'en retournant au château de Drakenhof ayant acquis une profonde et noire érudition, y restant jusqu'à ce qu'il soit sur de son pouvoir.
Après la mort de Konrad, il devient le maître incontesté des contrés de Sylvanie. Il ne fit rien pendant une décade complète laissant croire aux prétendants au trône impérial que la menace Sylvienne étant terminée, leurs laissant le temps de se battre en eux, ce qu'ils firent convenablement.
Une fois que l'Empire fut ravagé par la guerre civile, Manfred jugea qu'il était temps de frapper. Ses légions de Morts Vivants traversèrent la frontière de Sylvanie dans la profondeur de l'hiver et marchèrent à travers la neige épaisse en direction d'Altdorf. Les villageois rencontrés furent passés par le fil de l'épée et pour les plus chanceux, incorporés à l'armée de Manfred.
En cette infâme guerre d'hivers de l'an 2032, il défit plusieurs armées impériales envoyées à sa rencontre pour le stopper. A la fin de l'hiver, les forces de Manfred furent en vue du village d'Altdorf qui grouillait de défenseurs.
Une joie triomphale emplie Manfred car il se voyait déjà prendre la plus grande des cités de l'Empire, lorsque le Grand Théogoniste Kurt III apparut sur les remparts de la ville et commença à réciter le grand sort de détachement du *Liber Mortis*. Voyant ses suivants tomber en poussière, Manfred ordonna la retraite.
Manfred retraita donc avec ses troupes vers Marienbourg. Il avait l'intention de prendre le port mais ses plans furent contrecarrés par les troupes de Mariebourg ainsi qu'une troupe d'Elfes qui y avaient établi récemment un contoire. Parmi les Elfes, il y avait le haut mage Finreir qui grâce à son étrange pouvoir fit basculer la bataille au moment crucial. Manfred s'installa donc pour un long siège jusqu'au moment où ses éclaireurs lui signalèrent qu'une forte troupe en provenance d'Altdorf arrivait rapidement sur ses arrières. Manfred leva le siège et il s'en suivi un long jeu du chat et de la souris entre les protagonistes où tour à tour chacun devint le chat et la souris. L'armée de Manfred fut repoussée par les troupes en provenance de la multitude d'états de l'Empire et dut se replier dans les forêts de Sylvanie. Déterminé à ne plus faire la même erreur que par le passé, décidèrent une trêve entres eux et commencèrent à sécuriser les forêts de Sylvanie. Ils furent aidés dans cette tâche par les Nains et les Elfes. Unis maintenant, les citoyens de l'Empire s'obstinèrent et forcèrent Manfred à combattre à Hel Fenn, localisé au plus profond de la Sylvanie et se présentant comme un large marais fétide. Les trois armées alliées (Les humains, les elfes et les nains) prirent au piège la horde de Manfred. Ce dernier demanda à ses troupes de distraire l'adversaire afin de lui permettre de s'échapper dans son carrosse noir. Cependant, l'objectif des alliés était tout simplement de tuer Manfred.
Avec les marais dans son dos et les forces de l'Empire en face de lui, Manfred tenta de briser la ligne adverse mais fut bloqué par les Elfes et sonné par les Nains.

Durant la bataille, une armée de mortels est toujours tentée de se rendre ou de prendre la fuite dès que les choses tournent mal, mais pas une armée de Morts Vivants. Ils se battent sans avoir peur ni montrer de faiblesse. Manfred fut finalement abattu par le Comte de Stirland qui le coupa littéralement en deux. Malheureusement, durant la mêlée, son corps fût perdu au bord d'un large précipice donnant sur les marais et ne fut jamais retrouvé. Pour son fait d'armes, le Comte de Stirland réclama toute la Sylvanie et l'ajouta à ses domaines. Depuis, personne ne réclama cette contrée et ainsi pris fin la menace du comte vampire, semble-t-il …



La bataille de HEL FENN

La bataille s'est déroulée entre une force de Morts Vivants et celles de l'Empire, des Hauts Elfes et des Nains.

Les forces en présence

L'Empire

L'Empire dispose d'une force de 3 000 points mais ne peu posséder de tank à vapeur. Le Comte Martin de Stirland étant le général de cette armée et coute 0 point.

Les Nains

Les nains disposent d'une force de 1 500 points en conformité du livre d'armée. Les nains peuvent donc disposer d'un général.

Les Elfes

Les elfes disposent d'une force de 1 500 points en conformité du livre d'armée. Les elfes peuvent donc disposer d'un général.

Un personnage ne peut commander que des troupes de son armée et les points de déroute sont comptabilisés pour chaque armée et non pas pour l'ensemble des forces alliées.
Les objets magiques ne peuvent être dupliqués parmi les trois armées. Un seul type d'objet magique donc pour l'ensemble des forces alliées.

Les Morts Vivants

Les Morts Vivants disposent d'une force de 5 000 points en conformité du livre d'armée. Manferd von Carstein étant le général de cette armée et coute 0 point.

La fin de la partie

La partie se termine lorsque l'un des cas de figure ci-après survient :

- Mort de Manfred von Carstein,
- Déroute des Morts Vivants (Manfred est rattrapé dans sa fuite dans les marais et mis à mort),
- Deux des trois armées alliées déroutent suite aux pertes enregistrées ou à la mort de leur général.

Règles spéciales

L'Empire et les Morts Vivants se placent en premier come montré sur la carte. Les Nains et les Elfes arrivent par leur bord respectif sur un 5+ au tour 2, un 4+ au tour 3, un 3+ au tour 4 et un 2+ au tour 5 (ils ne peuvent arriver au premier tour de jeu). Lancer le dé pour chacune des factions et appliquer le résultat. Il se peut ainsi que les Nains et les Elfes arrivent à des tours de jeu différents.
Lorsqu'une force alliée arrive, placer les troupes sur le bord de la table dans la formation souhaitée (en unité ou en brigade). L'initiative ne peut être utilisé dans le tour d'arrivée mais les troupes peuvent recevoir des ordres pour avancer.

Les points de victoire

Les points de victoire sont attribués normalement sauf qu'un bonus de 500 points est attribué pour la mort de Manfred.

Les personnages spéciaux

Le Comte Manfred von Carstein

Type	Général
Attaque	3
Points de vie	-
Armure	-
Commandement	9
Taille de l'unité	1
Points	0
Min / Max	1
Spécial	(1)

(1) Manfred possède la puissance de la ligne des von Carstein. Manfred va au combat dans son carrosse noir et qui provoque la terreur et a +1 en attaque (déjà pris en compte dans le profil).
Manfred peut relancer tout sort qui a échoué.

Le Comte Martin de Stirland

Type	Général
Attaque	2
Points de vie	-
Armure	-
Commandement	9
Taille de l'unité	1
Points	0
Min / Max	1
Spécial	(2)

(2) Le comte de Stirland porte un Runefang lui permettant de relancer toute attaque ratée lors d'un combat.