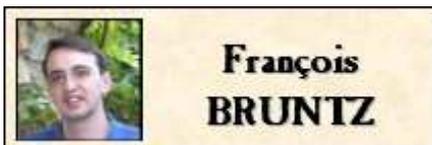




WARMASTER



**François
BRUNTZ**

Il est dit qu'au nord des Montagnes de la Roche Noire se trouve la Forteresse Maudite.

Il fut un temps où le bastion était un lieu de vie dont la garnison était le dernier rempart des hommes contre les hordes vociférantes du Chaos. Mais un jour tomba la Pierre Céleste qui creusa un puits profond au pied du grand donjon de la forteresse. Bientôt la maladie et la mort dévastèrent les hommes qui durent fuir la citadelle. Mais l'un d'eux, un prêtre d'un grand pouvoir éleva un autel gigantesque face à la forteresse et invoqua la puissance de ses dieux : un voile magique enveloppa les murailles, isolant le mal de la Pierre Céleste du reste du monde.

Les années passèrent puis les siècles et seule la légende demeura.

*La Forteresse Maudite isolée restera...
La destruction de l'Autel Sacré la libèrera...*

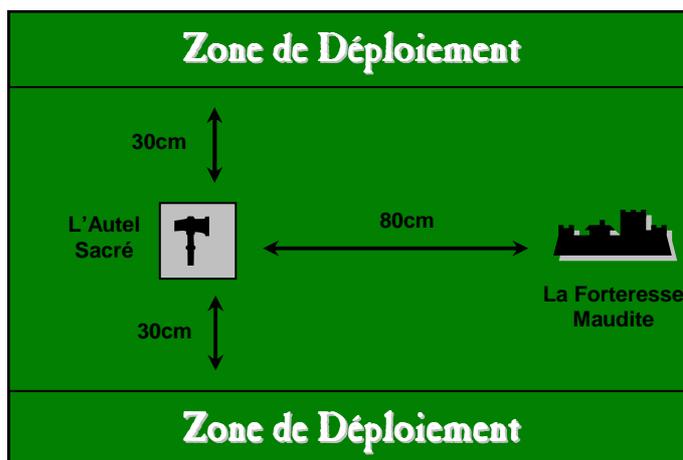


Oyez généraux du Vieux Monde ! Des scribes imprudents ont découvert la localisation de la Forteresse Maudite, au nord des Montagnes de la Roche Noire, dans la région de Kazad Lok. La nouvelle s'est répandue comme une trainée de poudre naine. Laissez-vous d'autres ambitieux seigneurs s'emparer de la Pierre et revendiquer le Vieux Monde comme leur ?! Menez vos armées dans le nord, à la frontière des Terres du Chaos et détruisez l'Autel Sacré dont la puissance magique interdit l'accès au bastion. Ecrasez les ennemis qui oseraient vous barrer le chemin !

CHAMP DE BATAILLE

La bataille se déroule sur un terrain de 1,20x1.80m dans sa longueur. Au centre du champ de bataille, sur les bords opposés, on trouve d'une part la Forteresse Maudite et d'autre part l'Autel Sacré situé au centre d'un terrain difficile de 20x20cm.

Les deux armées se déploient à 80cm maximum l'une de l'autre.



EFFECTIFS

Chaque armée déploie 1500 points.

ORDRE DE JEU

L'ordre de jeu est déterminé aléatoirement.

DUREE DE LA PARTIE

La partie dure 8 tours, jusqu'à la prise de la Pierre Céleste ou la mort de l'un des généraux ennemis. Les armées ne battent pas en retraite prématurément si leur point de rupture est atteint.

REGLES SPECIALES

Bouclier Magique autour de la Forteresse Maudite

La Forteresse Maudite est entourée d'un bouclier magique qui interdit à toute unité d'approcher de ses murailles à moins de 10cm tant que l'Autel Sacré n'est pas détruit. Les unités pouvant être invoquées/appelées (comme par exemple les Coureurs d'Egouts Skavens) ne peuvent pas pénétrer directement dans le périmètre de la Forteresse Maudite et ce même si le Bouclier Magique a été levé.

L'Autel Sacré

Pour détruire l'Autel Sacré, une unité (hors volants) doit terminer son mouvement au contact et y rester jusqu'à sa prochaine phase de mouvement.

L'Autel est au centre d'un terrain difficile de 20x20cm interdit aux volants et dans lequel il

est impossible d'invoquer/appeler des unités (comme par exemple les Coureurs d'Egouts Skavens).

Dès l'Autel détruit, le Bouclier Magique entourant la Forteresse Maudite disparaît.

La Forteresse Maudite et la Pierre Céleste

La Forteresse Maudite est logiquement considérée comme une forteresse classique. Lorsque les unités partent à l'assaut de ses murailles on considère qu'elles sont munies du matériel nécessaire pour en faire l'ascension (grappins, échelles, etc.). Les murailles de la Forteresse sont si épaisses que l'artillerie classique à disposition des belligérants ne peut pas les détruire.

La Pierre Céleste est cachée dans le donjon de la Forteresse : une unité peut s'en emparer en terminant son mouvement à l'intérieur du Donjon et en y restant jusqu'à sa prochaine phase de mouvement.



La garnison de la Forteresse Maudite

A la destruction de l'Autel, une petite garnison de 500 points apparaît dans la Forteresse Maudite pour en défendre le contenu. Il peut s'agir de morts-vivants invoqués par le Prêtre ayant créé l'Autel Sacré pour protéger le bastion ou encore d'humains (de l'Empire ou de Bretonnie) appartenant à une société secrète ayant juré de défendre la Forteresse et son secret.

Cette garnison peut-être jouée par un troisième joueur, neutre, et doit être composée d'un général, d'infanterie de base et éventuellement d'artillerie pour défendre les murailles de la Forteresse et d'au maximum une unité d'élite pour défendre le Donjon lui-même. Pas de cavalerie autorisée.

La garnison doit être déployée de manière équilibrée afin de ne pas avantager un camp par rapport à l'autre.

Calcul des Points de Victoire

- Points de victoire normaux pour destruction des unités ennemies
- *Destruction de l'Autel Sacré* : +250PV par tranche de 1000 points d'armée
- *Prise de la Pierre Céleste* : +500PV par tranche de 1000 points d'armée



La bataille de la Forteresse Maudite

Peu de temps après la découverte de la localisation de la Forteresse Maudite dans la région de Kazad Lok, deux grandes armées se firent face pour s'emparer de la Pierre Céleste.

Les Prophètes Gris Bes Bes et Hyx avait rassemblé une puissante verminhorde avec pour ambition de découvrir la nature de la Pierre et de la soumettre à leurs expériences maléfiques.

Mais les Skavens durent faire face à une grande horde d'Orques et de Gobelins menés par le terrible chef de guerre Uruk, avide de gloire au combat.

La bataille qui eut lieu au pied de la Forteresse Maudite n'est relatée par aucun scribe mais on dit que les peaux-vertes lancèrent de furieuses charges de cavalerie contre l'infanterie Skaven. Profitant de la confusion, des guerriers orques prirent position autour du Temple Sacré et le mirent en pièces, mettant fin à l'isolement magique de la Forteresse.

Uruk attendait ce moment pour envoyer ses troupes d'élite, de cruels orques noirs et de massifs ogres, s'emparer du Donjon. Il découvrit alors que la Forteresse était devenue l'ancre d'un petit clan Skaven qui s'était fait le gardien de la Pierre Céleste. Mais rien ne pouvait arrêter les hordes d'Uruk qui prirent facilement pied en haut des murailles de la Forteresse et mirent rapidement le siège autour du Donjon. La Pierre Céleste devait bientôt tomber entre les griffes du Seigneur de Guerre Orque.

