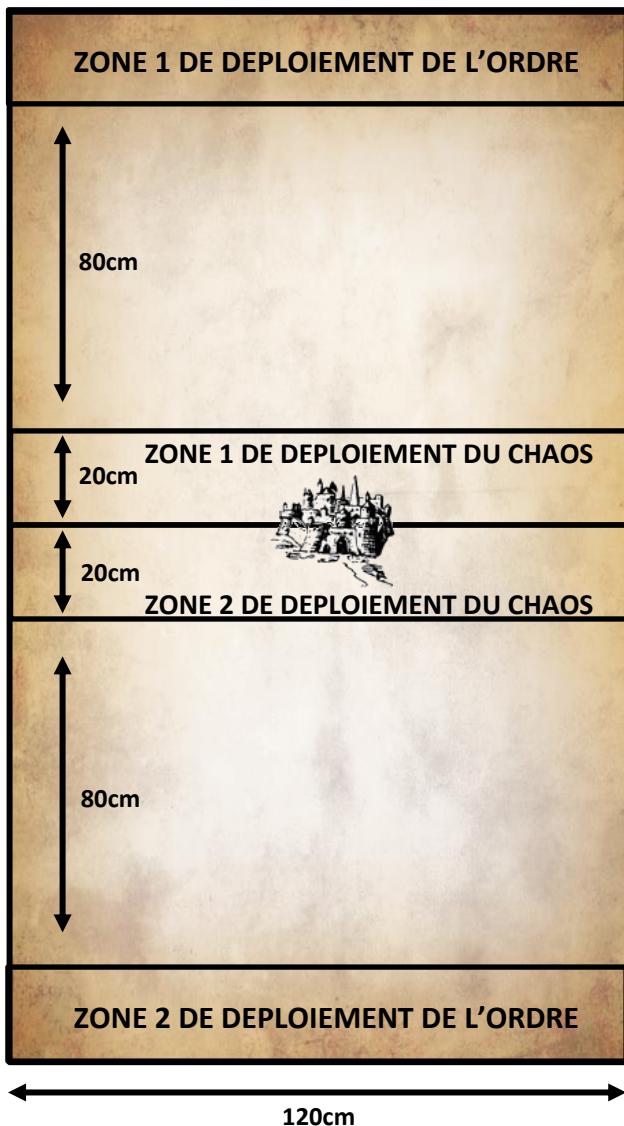


LE SIEGE DE WIELSTADT



Alors que la destruction du Vieux Monde était proche, la guerre continuait de faire rage dans la région de Kazad Lok.

Persuadé que le Bâton de Jade, un antique artefact de Lustrie, pouvait sauver la région de la destruction, le Duc Sébastien de la Fouche avait mené une coalition d'armées aux portes de la cité impériale de Wielstadt devenue le repère de Vytor le Corrompu, l'envoyé personnel d'Archaon.

Les forces de l'Ordre cherchaient à percer les défenses de la ville pour s'y introduire et s'emparer du Bâton de Jade mais Vytor le Corrompu avait déployé ses hordes du Chaos pour contrecarrer ses ennemis.

Cette bataille eut lieu entre deux armées de l'Ordre (Empire, Bretonnie, Kislevites, Hommes-Lézards, Hauts-Elfes, Elfes Noirs) et deux hordes du Chaos (Chaos, Démon, Skavens).

Chaque armée est de 2000 points et possède son propre point de rupture. Les unités d'une armée n'obéissent qu'aux ordres des personnages de leur propre armée.

Chaque camp doit déployer une armée complète dans chacune des deux zones de déploiement qui lui sont affectées.

La cité de Wielstadt, représentée par un élément de décors de 20 x 20cm au centre du champ de bataille, est un terrain infranchissable.

Dans cette partie, les Attaquants (l'Ordre) se déploient en premier dans leur zone de déploiement. Les Défenseurs (l'Attaquant) se déploient en second.

Les conditions de victoires sont celles d'une bataille rangée classique.

LES EVENEMENTS HISTORIQUES

Le siège de Wielstadt eut lieu quelques jours après l'offensive lancée par la coalition dirigée par le Duc de la Fouche. Les armées de Bretonniens, de Nains et de Hauts-Elfes avaient commencé par nettoyer les plaines environnantes des hordes du Chaos et de Démons qui y campaient. Puis le Duc de Belport avait ordonné l'assaut de l'ancienne cité impériale.

Mais Vytor le Corrompu avait décidé de ne pas laisser l'initiative à Sébastien de la Fouche. Il envoya donc de nouvelles armées défier son adversaire au pied des murailles de la cité. Son plan était de ralentir et d'affaiblir l'ennemi avant qu'il ne pénètre dans Wielstadt où il espérait pouvoir le piéger.

A la pointe des troupes lancées à l'assaut de la cité se trouvaient les Bretonniens du duc de la Fouche lui-même ainsi que les Nains du thane Fredyll le Jeune. Vytor le Corrompu avait quant à lui déployé des démons, des guerriers du Chaos et des hommes-bêtes pour leur faire face. Ralentis par la résistance opiniâtre des créatures du warp, les chevaliers Bretonniens progressèrent lentement vers la cité. Mais, à force de charges de cavalerie, les fiers guerriers de Belport réussirent finalement à faire rompre les démons avant qu'ils ne reçoivent le renfort de nombreux chevaliers et chars du Chaos envoyés par Vytor pour les soutenir. De l'autre côté de la cité, les Nains de Fredyll le Jeune profitait de leur grande discipline pour manœuvrer rapidement et échapper ainsi aux attaques des hordes d'hommes-bêtes qui les poursuivaient. Plusieurs régiments de guerriers furent rattrapés par les abominables créatures et massacrés mais le gros de l'armée parvint finalement à la cité.

Finalement les armées de l'Ordre percèrent les défenses du Chaos et pénétrèrent dans Wielstadt plus rapidement que Vytor le Corrompu ne l'avait prévu...



LE SIEGE DE WIELSTADT JOUÉ AU CODEX LUGDUNUM 2019

POUR UNE BATAILLE PLUS MODESTE

Si vous souhaitez revivre ce type d'affrontement avec moins d'effectifs et un champ de bataille de taille plus réduite, adaptez tout simplement le scénario du Siège de Wielstadt avec les éléments suivants :

- Format de chacune des armées : 1000 points
- Champ de bataille : table 180 x 120cm jouée dans la longueur
- Zones de déploiement du Chaos : 5cm de profondeur