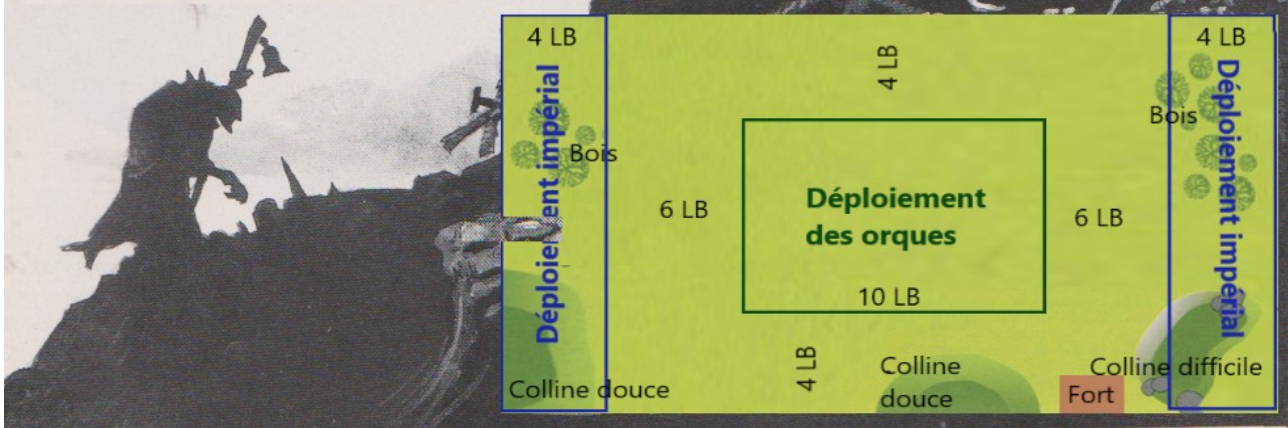


MASSACRE À FORT BOÏT EN FER



DÉPLOIEMENT



Le répis faisant suite à la bataille de Geistheim fut utilisés à bon escient par l'Empire. Les éclaireurs ramenèrent des informations concernant une armée orque se préparant à quitter son camp dans la forêt, si bien que les impériaux purent tranquillement l'encercler. Un mortier et un des Grands Canons de l'Empire étaient positionnés en face des orques sur le flanc ouest, avec une unité d'Arquebusiers en support. Ensemble, ces terribles armes à poudre devraient suffisamment ralentir les orques pour que les Lanciers du flanc gauche et les Flagellants placés au centre puissent achever les peaux-vertes qui auraient survécu au déluge de plomb et d'obus. Ces fous de Flagellants ne fuient ni ne se rendent jamais, les orques devraient donc tous les tuer pour passer. A l'extrême droite de ce même flanc, un petit groupe de Franches-Compagnies se prépara au combat. Le Sorcier Impérial fut également déployé de ce côté-ci du champ de bataille, bien à l'abri derrière un bois.

Le gros de l'armée impériale fut positionné derrière les troupes orques situées à l'est. Ce bloc était constitué d'un gros régiment de Hallebardiers sur un flanc et des Chevaliers du Loup Blanc. Un autre petit

contingent des Franches-Compagnies marchait aux côtés des fiers chevaliers. Le Comte Électeur Otto Schépke, monté sur son Griffon, était également sur ce flanc, prêt à engager les orques avec son terrible animal. Toutes ces unités étaient épaulées par des Arbalétriers, des Arquebusiers, un autre Grand Canon et un Canon Feu d'Enfer, qui s'était montré particulièrement efficace lors de la précédente bataille. Alors que les orques se préparaient à agir, l'armée de l'Empire s'ébranla et lança l'assaut.

Le déploiement fut plus problématique pour l'armée orque. Comment peut-on se placer quand on ne sait pas d'où va venir l'attaque ? Gordon décida de mettre Grimgor et ses gardes du corps au centre du camp. De là, ils pourraient prévenir toute *animosité* qui pourrait empêcher ses troupes de réagir aux attaques de l'armée de Jim. De plus, Grimgor pourrait dans une telle position choisir le flanc auquel il apporterait son aide. Gordon devait attendre de voir ce que Jim allait faire pour réagir, mais avec l'aide de quelques bons sorts, ses guerriers devaient pouvoir rapidement engager les lignes impériales. La quantité d'orques aglutinés dans le campement était fantastique, et lorsque Gordon réussit effectivement à obtenir le sort *Waaagh!* pour son Grand Chamane, il était clair que Jim avait du souci à se faire.

Cette bataille est un scénario d'embuscade dans lequel une force impériale de 48 AP compte sur le terrain et l'effet de surprise pour attaquer et détruire une plus importante force d'invasion orque de 72 AP

Le Champ de bataille

Le Terrain doit être disposé comme sur le plan. Les bois sont du terrain difficile, ainsi que l'une des collines.

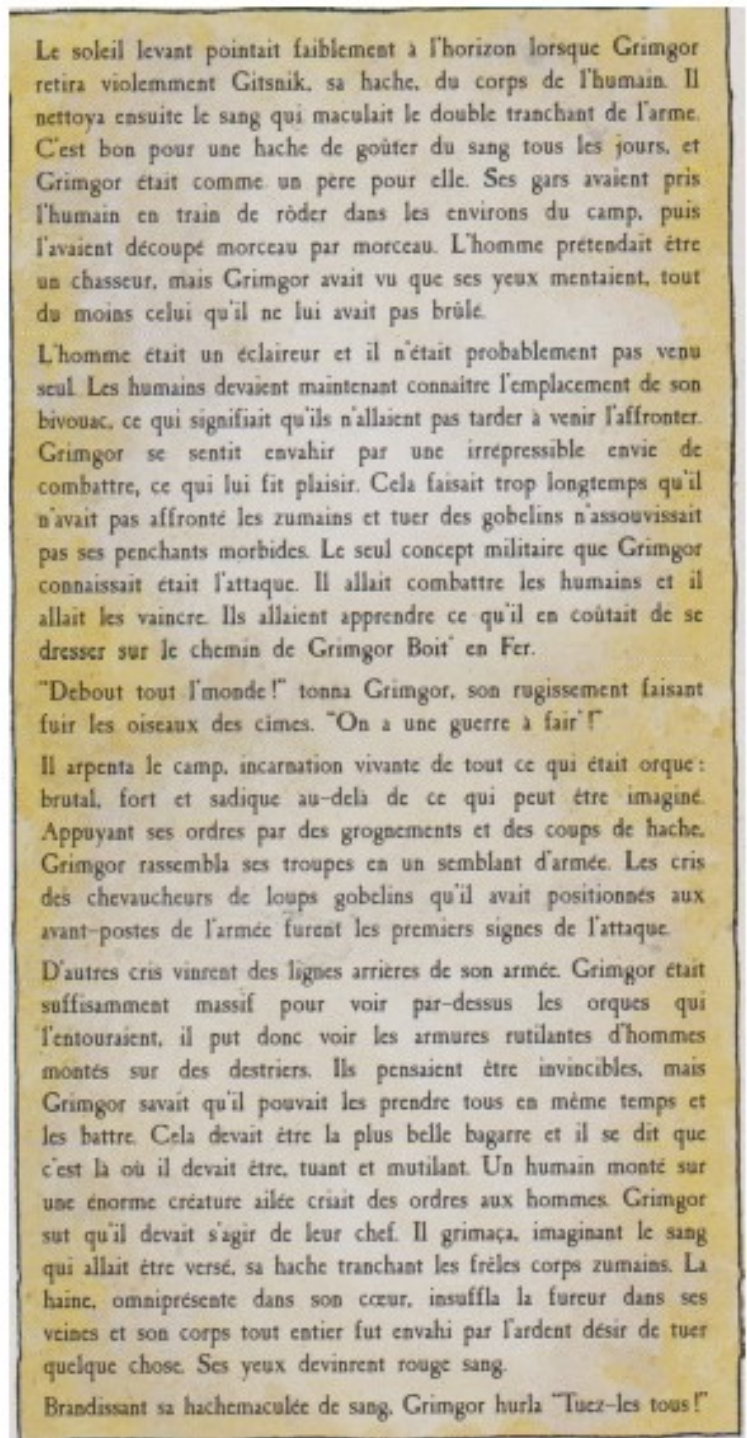
Les autres collines sont du bon terrain. Un fortin (en fait une tour d'observation rapidement fortifiée par les Orques) est hors de la zone de déploiement des Orques mais doit obligatoirement être occupé dès le déploiement par une plaquette orque au choix du joueur.

Le placement

Le joueur orque se place en premier. Le joueur impérial joue en premier.

L'armée orque du scénario originel (White dwarf vf 79, novembre 2000) a été modifiée pour correspondre aux figurines dont je dispose.

Les joueurs peuvent cela va de soi modifier également les armées mais il faudra faire attention à ne pas doter l'armée orque d'unités volantes ou d'un trop grand nombre d'unités montées car cela annihilerait les conséquences de l'embuscade en permettant aux peaux-vertes d'être rapidement efficace pour contrer les assaillants.

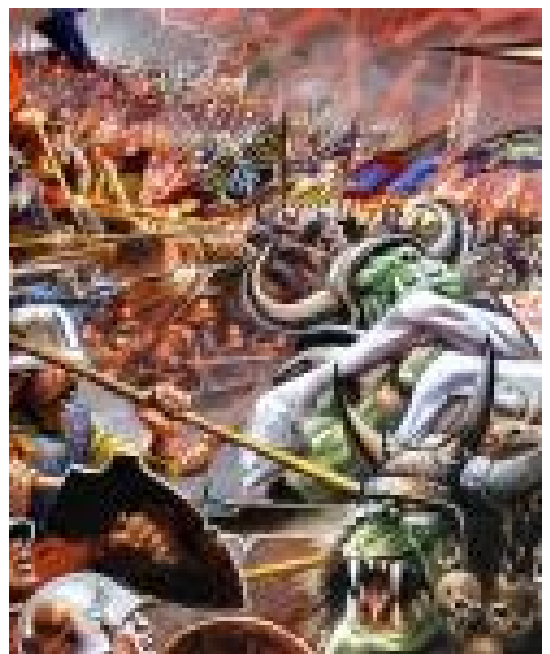


Les Armées

La force impériale

Otto Shchepke dispose de 48 AP d'armée qui devront être divisés en deux corps de 24 AP, chacun se déployant dans une des deux zones de déploiement différente de l'autre. Otto commande l'un des corps, l'autre corps pourra être commandé au choix du joueur soit par Sebastian Mahler soit par Rémus Lautzmann (la plaquette choisie jouant le rôle de général pour son corps d'armée)

- **Otto Shchepke** chevauche un griffon et est classé en *Héros volant*
- **Le maître ingénieur Sebastian Mahler** Classé en *Héros*
- **Rémus Lautzmann** est un maître sorcier et est classé en *Magicien*
- **3 Hallebardiers** Classés en *Lames* (HOTT) ou *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **2 Arquebusiers** Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *4Cb* (HOTT-De Mir) ou *Ps* (HOTT-De Mir)
- **2 Compagnies franches** Classées en *Warband* (HOTT) ou *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **1 Chevaliers du loup blanc** Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **3 Lanciers** Classés en *Lanciers* (possibilités de les classer en *4Pk* en HOTT-De Mir)
- **2 Arbalétriers** Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *4Cb* (HOTT-De Mir)
- **2 Grand canons** classés en *Artillerie*
- **1 Canon feu d'enfer** classé en *Artillerie*
- **1 Mortier** classé en *Artillerie*



La force orque

- **1 Général orque sur Mammouth de guerre** Classé en *Béhémoth*
- **2 Mammouths de guerre** Classés en *Behemoths*
- **2 Généraux orques** classés en *Héros*
- **8 Boyz Bandes guerrières** Classées en *Warband* (HOTT) ou *3Wb* (HOTT de Mir)
- **4 Pik boyz Bandes de lanciers** Classées en *Lanciers*
- **1 Pikarrer boyz Archers dfendus par un rang de hastiers** Classés en *Tireurs* ou en *Lames* (HOTT) ou en *8Bw* (HOTT-De Mir)
- **4 Arrer boyz Archers** Classés en *Tireurs* ou en *Lames* (HOTT) ou en *3Bw* (HOTT-De Mir)
- **1 Snota Chevaucheurs de sangliers** Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **2 Snotamobiles Chars à sangliers** Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **1 Snota Groupe de snotlings** Classés en *Hordes* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-De Mir)
- **1 Big unz ou Kostos** Classés en *Lames* (HOTT) ou en *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **2 Lance rocs** Classés en *Artillerie*

Fin de la partie

Les règles normales s'appliquent.

