

LA GLOIRE DES ANCIENS



Il y a des centaines d'années, l'armée des Hauts Elfes du Seigneur Valoriel prit le large pour naviguer sur l'océan en direction de Khemri. Certains disent qu'il recherchait les richesses enfouies dans les tombes de ce pays, d'autres affirment qu'il essayait simplement d'échapper à la routine ennuyeuse de la vie de cour. En débarquant, il traversa les terres arides en direction d'une ville abandonnée au bord du désert. Ses guides l'avaient prévenu avant de disparaître que personne n'avait osé pénétrer dans ces ruines depuis leur destruction, des milliers d'années auparavant. Le Seigneur Elfe se moqua de cette superstition. Il était impatient de récupérer le grand trésor que l'on croyait se trouver dans les ruines. Mais ce ne serait pas si facile pour lui d'y parvenir. L'ancien roi de la ville était mort depuis longtemps, mais il régnait toujours sur ce pays, condamné par la malédiction de Nagash à la vie éternelle dans la mort. Ce Roi n'avait qu'une envie dans son cœur pourri : défendre le lieu où reposaient ses ancêtres. Les morts se réveillèrent dans leurs tombes, des centaines de squelettes se levèrent pour affronter les Hauts Elfes, animés par la volonté du Roi des Tombes et de ses serviteurs. La bataille allait être âpre et sanglante...

Lorsque le Seigneur Valoriel, le Commandant des Hauts Elfes, regarda les collines proches des ruines, il retint son souffle. Il ne s'attendait pas à affronter autant d'ennemis. Sur le flanc gauche de l'armée des morts-vivants se trouvait une brigade de squelettes : deux grandes unités de lanciers positionnées derrière un écran d'archers. Plus loin se trouvaient des catapultes fabriquées à partir des os d'un monstre disparu depuis longtemps ; À côté d'eux se trouvaient des tas de crânes. S'élevant au-dessus des troupes, on pouvait voir un géant sans chair hurlant d'une voix tonitruante. En contrebas se trouvait une grande masse de chars rapides et de guerriers montés sur des chevaux

squeletiques. Au centre se trouvait une unité de lance-os mortels, au-dessus de laquelle tournaient des charognards géants dont les os dépassaient de leurs ailes en lambeaux. À gauche se trouvait un dragon monté par une silhouette bossue recouverte d'un manteau noir. Des lambeaux de chair pendaient du squelette du monstre et des vapeurs sulfureuses s'élevaient de ses mâchoires, comme une parodie malade des fiers Dragons de Caledor qui combattaient aux côtés des Elfes. À droite se trouvait une gigantesque figure de pierre, un horrible lion squeletique vêtu d'une armure impressionnante. Valoriel pensait qu'il s'agissait d'une statue traînée devant pour attirer la chance de leurs sinistres dieux.

Une brigade de squelettes avec des lances et des arcs protégeait le flanc droit des morts-vivants. Envelopper le flanc de cette brigade signifiait pénétrer dans les ruines peu sûres de la ville antique. Leur ligne de bataille était bien défendue, ce qui signifiait que le général ennemi n'était pas stupide. Valoriel pouvait le voir sur son char en os. Il n'était rien d'autre qu'un squelette couvert de vêtements en lambeaux ; Sa couronne d'or et l'orbe brillant qu'il tenait dans sa main squelettique étaient les seules indications de sa majesté pathétique. Dispersés à travers les lignes ennemies se trouvaient les serviteurs personnels du Roi des Tombes, les Prêtres des Tombes, maîtres osseux des arts nécromantiques qui l'aidèrent à contrôler l'armée.



Valoriel sourit avec dédain. Ce pathétique rassemblement d'êtres venus d'outre-tombe n'était pas un ennemi de ses guerriers. Le général se leva sur son char situé au centre de l'armée, là où il avait concentré la plupart de ses troupes. Rangées après rangées de courageux lanciers elfes s'étendaient des deux côtés, leurs flancs protégés par des unités d'archers. Sur le flanc gauche, il avait placé une colonne de chevaliers gardiens, qui avec leurs arcs apportaient la mort à leurs ennemis, et leurs resplendissants heaumes d'argent, pour protéger les lanceurs d'éclairs devant la colonne dirigée par le sorcier Aereádbhe.



Mais il existait une unité d'archers ayant pour mission de contrôler la petite forêt qui protégeait l'entrée de la ville en ruine. Sur le flanc droit se trouvaient les chars, montés par ses plus vaillants guerriers, qui par leur bravoure avaient gagné le droit de porter la bannière magique qui appartenait à la lignée de Valoriel depuis des siècles. À côté d'eux se trouvait l'héroïque Naranniel, seigneur du château de Starn. Valoriel leva les yeux vers le ciel, réchauffant son cœur à la vue des Aigles Géants des Annulii, les reines des cieux qui, comme promis, étaient venues à son aide. Soufflant du feu vers les lignes de morts-vivants, il pouvait voir Arrach, le dragon monté par le prince Falunieras, resplendissant dans son armure d'argent. Arrach regarda le dragon zombie blasphématoire avec haine. Le général elfe se tourna vers ses messagers : « Allez, mes fils rapides, informez leurs seigneuries que la bataille peut commencer. Il fit signe à Iymfre, son commandant en second dont le coursier blanc donnait des coups de pied nerveux à la pointe venant des rangs des morts-vivants. « Maintenant, nous devons mériter la gloire ».

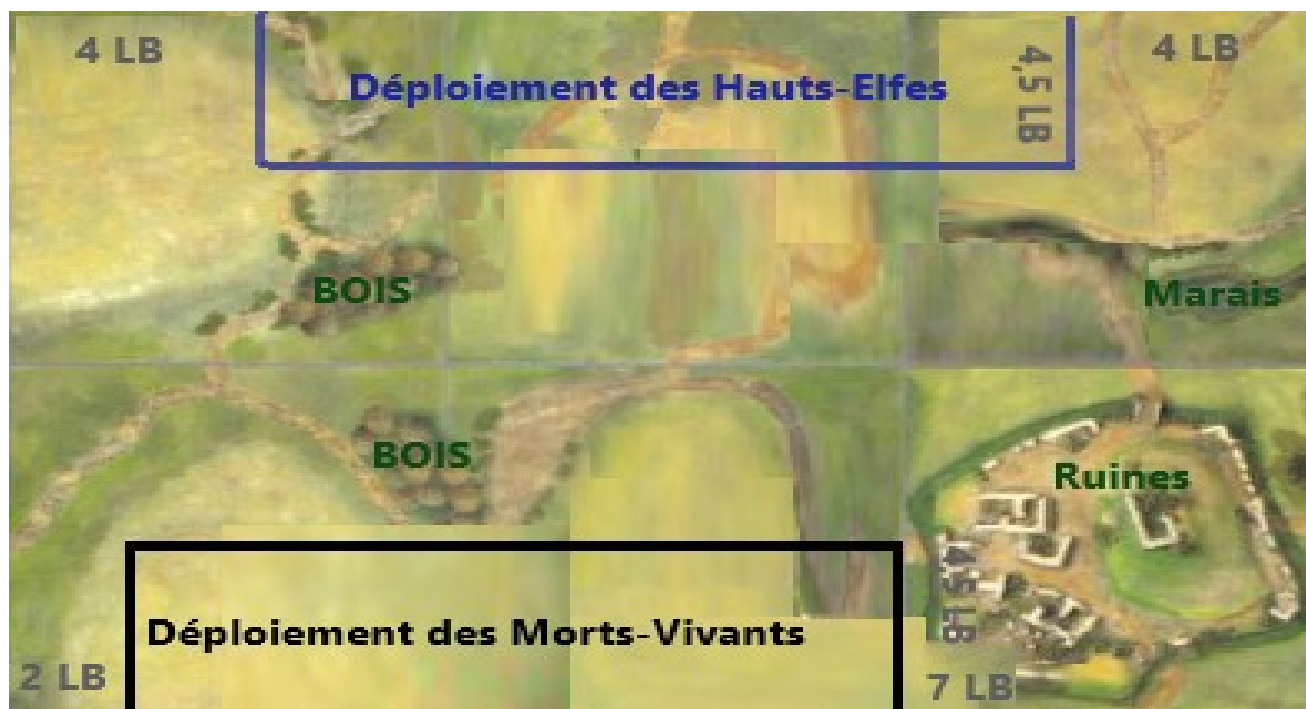
Le déploiement

Les armées se déploient en ligne à 6 LB minimum les unes des autres après avoir disposer leurs corps d'armées secrètement sur un croquis pour ne pas voir le déploiement de l'adversaire.

Les joueurs place un corps l'un après l'autre (Un jet de dé déterminant qui commence)

CONDITIONS DE VICTOIRE

le vainqueur serait le premier à tuer le général ennemi ou à réduire l'armée adverse à la moitié de son effectif initial. Les conditions de victoire habituelles s'appliquent.



Les bois et le marais sont des terrain diccicile. Les ruines sont du terrain difficile (HOTt) et accidenté (HOTT de Mir), Le champ de bataille mesure 1m80 x 90cm

LES ARMÉES



Premier corps elfe (24AP)

- Seigneur Valoriel, général en chef. Classé en *Héros*
- Areadhe, sorcier haut-elfe Classé en *Magicien*
- 1 Unité de Heaumes d'argent Classée en *Paladin*
- 3 Unités de lanciers Classées en *Lanciers*
- 3 Unités d'archers Classées en *Tireurs* (HOTT) ou *4Lb* (HOTT-De Mir)

Deuxième corps elfe (24AP)

- Seigneur Iymfre, général en second. Classé en *Héros*
- 1 Arrach, le dragon monté par le prince Falunieras Classé en *Héros volant*
- 2 Unités de chars de guerre Classées en *Chevaliers* (HOTT) et en *4Kn* (HOTT-De Mir)
- 3 Unités de lanciers Classées en *Lanciers*
- 2 Unités d'archers Classées en *Tireurs* (HOTT) ou *4Lb* (HOTT-De Mir)

Troisième corps elfe (24AP)

- Seigneur aloriel, général subordonné. Classé en *Héros*
- 2 Unités de grands aigles des Annulí Classées en *Volants*
- 2 Unités de balistes à répétition Classées en *Artillerie*
- 3 Unités de lanciers Classées en *Lanciers*
- 3 Unités d'archers Classées en *Tireurs* (HOTT) ou *4Lb* (HOTT-De Mir)



Premier corps Mort-vivant (24AP)

- Roi des tombes, général en chef. Combattant sur char Classé en *Héros*
- 1 plaquette de Prêtres des Tombes, sorcier néceromancien Classée en *Magicien*
- 2 Unités de catapultes lance-crânes Classées en *Artillerie*
- 3 Unités de chars squelettes Classées en *Cavaliers*
- 3 Unités de squelettes classées en *Hordes* (HOTT) ou *7Hd* (HOTT-De Mir)

Deuxième corps Mort-vivant (24AP)

- Seigneur des tombes, général subordonné. Classé en *Héros*
- 1 Sacerdoce, le dragon-Zombie monté par le prince-sorcier Aletti Classé en *Héros volant*
- 5 Unités de charognards Classés en *Volants*
- 2 Unités d'archers classés en *Tireurs* (HOTT) ou *4Lb* (HOTT-De Mir)

Troisième corps Mort-vivant (24AP)

- 1 plaquette de Prêtres des Tombes, sorcier néceromancien Classée en *Magicien*
- 1 Unités de catapultes lance-crânes Classées en *Artillerie*
- 3 Unités de momies Classées en *Lames* (HOTT) et en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- 2 Unités de chars squelettes Classées en *Cavaliers*
- 2 Unités de cavaliers classés en *Cavaliers*
- 2 Unités de squelettes classées en *Hordes* (HOTT) ou en *7Hd* (HOTT-De Mir)

Les Squelettes et les Elfes se massacrèrent avec une fureur excessive. Valoriel balaya les rangs des morts-vivants avec son char. Le dragon zombie écrasait des unités entières avec ses griffes, arrachant les têtes et les membres avec ses mâchoires. À une très courte distance, le Roi des Tombes étendit les bras et montra son véritable pouvoir. Les Squelettes combattant le Général Elfe furent submergés par une ruée surnaturelle, sautant par-dessus les lances des Elfes pour leur déchirer le visage ou leur arracher le cœur.

Le Seigneur Valoriel appela à battre en retraite alors que son char écrasait les corps de ses propres soldats, traînés par les coursiers terrifiés fuyant désespérément le Dragon. Reprenant le contrôle de la voiture, il se tourna une fois de plus pour faire face à ses poursuivants. Les vies de ses hommes étaient récoltées comme si elles étaient des récoltes avant l'avancée de la horde squelettique.

Valoriel défia le Dragon qui se tenait devant lui. Au milieu de la confusion et du chaos, leur porte-étendard fut arraché du char et c'était Lord Valoriel lui-même qui tenait la bannière déchirée. Avec un dernier effort, il le lança sur le monstre alors que sa mâchoire fétide se refermait autour de lui.