

BATAILLE DE TOR ACHARÉ



Les troupes du prince Acthis cheminaient en Chrace sur le chemin du retour vers Caledor après plusieurs mois de guerre, lorsqu'une bande de Lions Blancs, de féroces chasseurs et d'Icales, les rencontra. Depuis ses montagnes. Le chef des Lions Blancs voulait informer le prince de la présence de la horde de morts-vivants qui marchait sans aucun obstacle.

Le guerrier elfique qui s'adressait au prince était vêtu d'une cape de fourrure blanche, en guise de trophée de la chasse qu'il effectuait en son temps comme rite d'initiation. Ce guerrier ne faisait pas preuve de la courtoisie qu'un seigneur de la stature du prince Acthis, porteur de la flamme, méritait. Il se tenait devant un prince et s'adressait à lui comme à son égal, au lieu de s'agenouiller comme le dictaient les règles. Cependant. Le prince savait parfaitement que les Lions Blancs engendraient des guerriers très fidèles et, par nécessité, décida de ne pas le punir pour son ignorance. « Les éclaireurs m'ont informé que les chefs de l'armée ennemie sont des vampires. Nous aurons besoin de réunir toutes les forces disponibles si nous voulons arrêter l'avancée de ces viles créatures."

Le prince Acthis hochait la tête. Il se tourna vers un magicien qui se tenait à côté de lui. et prononça les paroles suivantes : « Daramas, mon frère, tu as toujours fait preuve de loyauté envers Tor Acharc, la capitale de Chrace. Il me faut empêcher tout le monde de rentrer chez soi. Toute la ville doit lutter contre l'invasion »

Le Prince réprima son indignation face à l'ignorance discourtoise dont faisait preuve ce guerrier quant à SA position. Les Lions Blancs étaient les gardes du corps du Roi Phénix. il n'était donc pas surpris qu'ils ne montrent pas trop de respect pour un simple prince. Il s'occuperait de ce détail après la bataille. Ce qu'il devait faire maintenant, c'était rassembler ses troupes. Debout sur un éperon rocheux, il s'adressa à toute son armée. Ses troupes étaient fatiguées et lassées de tant de combats. Ils se battaient à Albion depuis des mois et maintenant ils avaient hâte de rentrer chez eux victorieux pour rejoindre leurs proches.

« Mes amis, je sais que vous souhaitez de tout votre cœur retourner auprès de vos familles. Vous vous êtes très bien battu sur cette île terrifiante, mais maintenant je suis une fois de plus obligé de vous demander de faire la guerre. » Il baissa les yeux sur les rangs de ses soldats. Ils se formaient parfaitement grâce à la discipline acquise au cours de décennies de formation. « En Albion, nous nous sommes battus contre les forces des ténèbres qui s'étaient rassemblées pour conquérir cette terre inondée d'eau. Désormais, il s'agit de défendre notre propre île et ses habitants. Par Tor Acharé ! Les nôtres ont besoin de notre aide et nous ne pouvons pas les laisser tomber. » Il leva son énorme épée runique et poussa un cri de guerre repris par les centaines de poitrines de ses guerriers assemblés. « Ils ne passeront pas » .clama t-il avant de sauter du rocher et de rejoindre les rangs de la Garde Phénix. Après avoir été témoins du courage dont ils avaient fait preuve à Albion. Il était sûr que ses troupes se battraient jusqu'à la mort afin de protéger votre île.

LES ARMÉES

Premier corps elfe (24 AP)

- ◆ Le prince Acthis, général en chef classé en *Héros*
- ◆ 1 Seigneur mage Daramas classé en *Magicien*
- ◆ 2 Unités de Heaumes d'argent Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou *4Kn* (HOTT-De Mir)
- ◆ 1 Unité de princes dragons Classés en *Paladin*
- ◆ 1 Unité de gardes phénix Classés en *Lames* (HOTT) ou *4Bd* (HOTT-De Mir)
- ◆ 2 Unités de Lanciers Classés en *Lanciers*
- ◆ 1 Unité d'archers Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *4LB* (HOTT-De Mir)

Second corps elfe (24AP)

- ◆ Le Champion des Lions blancs, général subordonné classé en *Héros*
- ◆ 1 Seigneur mage Daramas classé en *Magicien*
- ◆ 2 Unités de Chars Classés en *Cavaliers* ou en *Chevaliers* (HOTT) ou *3Kn* (HOTT-De Mir)
- ◆ 2 Unité de lions blancs de Chrace Classés en *Lames* (HOTT) ou *3Bd* (HOTT-De Mir)
- ◆ 2 Unités de Lanciers Classés en *Lanciers*
- ◆ 2 Unité d'archers Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *4LB* (HOTT-De Mir)



Premier corps de la comtesse Isabelle (24 AP)

- ◆ La comtesse Isabelle , général en chef classé en *Héros*
- ◆ Taedosius, Seigneur nécromancien classé en *Magicien*
- ◆ 3 Unités de Gardiens des tumuli Classés en *Lames* (HOTT) ou *3Bd* (HOTT-De Mir)
- ◆ 2 Unité de Squelettes Classés en *Hordes* (HOTT) ou *7Hd* (HOTT-De Mir)
- ◆ 1 Unité de fantômes Classés en *Hordes* (HOTT) ou *5Hd* (HOTT-De Mir)
- ◆ 2 Nuées de chauves-souris Classées en *Volants*

Second corps de la comtesse Isabelle (24AP)

- ◆ 1 Général subordonné dans son carrosse noir classé en *Chevalier*. Il s'agit de Nicolette, un vampire nouveau-né, demoiselle de compagnie de la comtesse Isabelle. Si les joueurs jouent en HOTT-De Mir , Nicolette peut aussi être classé en *Cwg* . Dans ce cas, le corps comportera un cavalier squelette supplémentaire.
- ◆ 1 Ulfius des Tumuli, porteur de l'étendard maudit. classé en *Héros*.
- ◆ 2 Meutes de loups funestes classées en *Bêtes*
- ◆ 2 Unités de Cavaliers squelettes Classés en *Cavaliers*
- ◆ 2 Unités de Squelettes Classés en *Hordes* (HOTT) ou *7Hd* (HOTT-De Mir)
- ◆ 1 Banshee Classée en *Hordes* (HOTT) ou *5Hd* (HOTT-De Mir)
- ◆ 2 Chauves-souris vampires géantes Classées en *Volants*

Le champs de bataille



- ◆ La table mesure 1m80 x 90 cm
- ◆ Les zones de déploiement sont conformes au plan ci dessous.
- ◆ Un des bords de tables est bordé par des falaises (positionnées comme une waterway à HOTT-De mir, les falaises sont une zone infranchissable.
- ◆ Le terrain comporte trois bois de taille moyennetraités en terrains difficiles.
- ◆ Les Hauts-Elfes ont les falaises sur leur flanc gauche, la comtesse Isabelle les a donc sur son flanc droit.
- ◆ Une colline douce occupe le coin de table à la gauche du bord de déploiement de la comtesse Isabelle.





Le prince Aethis observa le champ de bataille. Hormis les cadavres des Murgos et les os qui se désagrègaient, il n'y avait aucune autre preuve que l'ennemi avait été là. Les corps des guerriers tombés au combat suffisaient à le convaincre qu'il ne pouvait même pas imaginer les horreurs dont il avait été témoin. Deux de ses guerriers s'approchèrent de lui, trainant entre eux un vieil homme aux rides profondes. Son visage était reculé et tous ses os étaient visibles. Des amulettes gravées de symboles anciens et maléfiques pendaient à son cou.

« Mon Seigneur, nous avons trouvé cet homme. caché dans une forêt voisine. Que devons nous en faire ? » Le prince Acthis regarda le vieil homme. qui tentait en vain de se libérer et demandait miséricorde en hurlant. « Pourquoi devrais-je t'accorder la liberté, toi qui causa la mort de tant des miens ? »

« Libérez moi! Vous ne savez pas ce que vous faites. Mes pouvoirs sont incommensurables et les dieux que je sers vous réduiront en cendres à moins que vous ne me laissiez partir immédiatement » dit-il avec un grognement. Il cracha ensuite sur le prince.

Aeldur ordonna à ses guerriers de lâcher le nécromancien. Ce faisant, il brandit son épée et sépara la tête du sorcier maléfique de son corps : « Ce soir, les morts reposeront en paix en Ulthuan », murmura-t-il. Puis, il se retourna pour aider ses guerriers dans la pénible tâche d'enterrer les morts.