

La bataille de la rivière du Crâne



Il y a plusieurs années, un seigneur Sorcier du grand Temple d'Hashut fût assassiné par un Elfe des Bois. Avant de mourir, l'aventurier dit à ses bourreaux que son pays se trouvait dans les forêts près de la Rivière du Crâne.

Les Nains du Chaos prêtèrent de puissants serments de sang de vengeance et promirent que l'assassinat de leur parent ne serait jamais pardonné ni oublié. Comme tous ceux de leur race, les Nains du Chaos qui vivent à Zharr Naggrund gardent rancunes durant de nombreux siècles.

Tous les cent ans à l'anniversaire de ce grave préjudice, les seigneurs Sorciers de Zharr Naggrund dépêchent une armée pour se venger des Elfes des Bois. En 2497 (calendrier Impérial) lors de la bataille de la rivière du Crâne fut vaincu, l'armée Nain du Chaos, plus grande que les précédentes, et menée par le célèbre général Vraznak et son conseiller, le Seigneur Sorcier Zochaz.

Les Elfes des Bois rassemblèrent tous les guerriers qu'ils purent pour se défendre et levèrent ainsi une force puissante. Les Elfes locaux se mobilisèrent et allèrent à la bataille sur leurs fiers coursiers à la tête de l'armée Elfe des Bois. Les régiments d'Éclaireurs se glissèrent invisible à travers Verteforêt et même deux des puissants Hommes-Arbres furent réveillés de leur sommeil végétal afin d'écraser les envahisseurs et les chasser de la forêt. Deux grandes armées furent assemblées et aucune ne quitteraient le champ de bataille tant qu'ils n'auraient pas vaincu leurs ennemis. La dramaturgie allait s'écrire dans une dimension épique.

Depuis les Montagnes des Larmes et à travers le Désert Foudroyé, ils arrivèrent, traversant les désolations la haine au cœur. Aux environs du Mont Gunbad, quelques renégats Hobgobelins furent envoyés en éclaireurs.

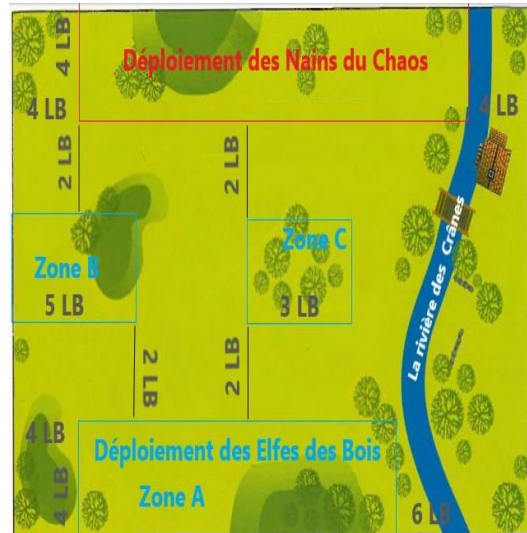
Au son des tambours, l'armée traversa les montagnes en passant par la Route de l'Argent, évitant les patrouilles Naines de Karaz-a-Karak, et ensuite fit route au-delà des Pics vertigineux, de la source de la Rivière du Crâne, et des terres des Principautés Frontalières. Là ils trouvèrent une colline et une forêt luxuriante, lieux de résidence des Elfes des Bois que les Nains du Chaos recherchaient. Ici, ils utilisèrent l'importante quantité de pétrole et de goudron qu'ils avaient transporté à travers désolations et montagnes. Avant la nuit, la forêt flambait et une épaisse fumée noire dérivait vers le repère encore verdoyant des Elfes Sylvains. Les Éclaireurs Elfes Sylvains avaient suivi l'armée Nain du Chaos tout au long de leur traversée dès la fin de la Route de l'Argent. Ils regardèrent impuissants leurs clairières sacrées être brûlées et les Nains du Chaos tailler des pans entiers de destruction à travers Verteforêt. Les Éclaireurs éliminèrent quelques Hobgobelins imprudents, mais ils étaient impuissants contre une armée entière. Nul besoin de renvoyer un messenger pour faire savoir à la force principale où la malveillante armée se situait, une colonne d'une fumée noire s'élevait vers les cieux, marquant leur avance. Les Nains du Chaos n'essayaient pas de se cacher.

Vraznak, le Général Nain du Chaos, plissa les yeux à travers l'épaisse fumée noire tandis qu'un groupe de Chevaucheurs de Loup Hobgobelins revenait pour faire son rapport. « Mon Seigneur, les Elfes des Bois arrivent, une vaste armée a fait mouvement pour se positionner derrière nous. » Vraznak se tourna vers son plus fidèle conseiller et sourit. Impassible devant cette horrible grimace, le grand Seigneur Sorcier Zochaz dit : « Excellent mon Seigneur, les veules habitants de la forêt sont tombés dans notre piège et maintenant nous allons prendre notre revanche dans le sang. L'insulte dont nous avons souffert depuis ces longues et âpres années doit une fois de plus être vengée. » Le Lance-fusées et le canon Trembleterre étaient déjà en position lorsque l'armée positionna toute sa force martiale. Cornes et tambours retentirent tandis que l'armée Elfe Sylvain s'avavançait à portée de vue. Les champions encourageaient leurs guerriers en criant, les armes furent fourbies, et le rythme des tambours augmenta de plus en plus rapidement tandis que l'heure du sang approchait. Un cri monta le long de la ligne de bataille Nain du Chaos « Hashut ! Vraznak ! Zharr Naggrund ! »

A travers la clairière, le Général des Elfes des Bois, Beltharion était nerveux. Quelque chose clochait. Le reste de la noblesse lui disait de ne pas s'inquiéter, ils étaient prêts à combattre dès maintenant, ils ne voulaient pas attendre plus longtemps. De mémoire, Beltharion haussa les épaules, peut-être était-ce juste le souci de la semaine passée.

Il avait fallu plusieurs jours pour rassembler les seigneurs de la cour des Elfes des Bois. Trop de jours douloureux avec les récits constants de la forêt en train de brûler et du bois gâché. Des chênes centenaires criaient de douleur ainsi que les clairières sacrées soumises aux torches. Les autels et les lieux saints furent profanés par les ignobles envahisseurs. Soudain ils s'arrêtèrent, sans explication, formant une ligne de bataille en travers du chemin des Elfes des Bois. Pris entre la forêt et les montagnes, ils étaient pris au piège et auraient à subir le courroux des Elfes des Bois. Parmi l'ost de Beltharion, deux puissants Hommes-arbres avaient émergé de la forêt pour chasser l'ennemi. Maintenant sa puissante armée allait vaincre ses maudits envahisseurs. Là, sur le cours supérieur de la Rivière du Crâne les Nains du Chaos allaient regretter d'avoir foulé la Route de l'Argent.

Vraznak attendait, assis à califourchon sur sa monture. Le Grand Taurus secoua ses grandes ailes de cuir au bruit et à la clameur des armées se préparant à la bataille. « Patience » dit-il, caressant la grande bête. « Ils arrivent. Nous allons bientôt goûter à leur sang. »



Le champ de bataille

- La table mesure 90x90cm
- Les forêts sont du terrain difficile
- Les collines sont douces.
- La rivière est testée conformément aux règles.
- Le pont est le seul point où l'artillerie peut traverser la rivière.
- Le moulin est du terrain accidenté

Déploiement

- Les armées se déploient conformément à la carte.
- Le joueur Elfe des Bois choisit 1 à 3 plaquettes se déployant en zone B ainsi que 1 à 3 plaquettes se déployant en zone C. Le reste de son armée se déploie en zone A. Le général doit obligatoirement être déployé en zone A. Les plaquette choisies sont indiquées par écrit, de façon secrète avant le déploiement de toute troupe elfe ou Naine du Chaos.
- Fin de la bataille : Les règles normales de démoralisation s'appliquent.

Les Armées

Les Nains du Chaos (36AP)

- 1 Vraznak sur Grand Taurus Classé en *Héros volant*
- 0-1 Sorcier Mashkar Vek sur Lamassu Classé en *Héros volant* ou *Magicien*
- 3+ Unités d'Arquebusiers Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *4Cb* (HOTT-DeMir)
- 1+ Unités de guerriers Classés en *Lames* (HOTT) ou *4Bd* (HOTT-DeMir)

- 1+ Unités de centaures taureaux Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou *3Kn* (HOTT-DeMir)
- 1+ Unité d'archers hobgobelins Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *3Bw* (HOTT-DeMir) Une seule unité peut être dotée d'arbalète Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *4Cb* (HOTT-DeMir)
- 1+ Unité de chevaucheurs de loups Hobgobelins Classés en *Cavaliers*
- 0-1 Unité d'assassins hobgobelins classés en *Sneakers*
- 1-2 *Artillerie* (Lance roquettes ou canon trembleterre ou baliste des Hobgobelins)

L'armée dispose d'un bonus de +2 à son dé de points d'initiative tant qu'elle dispose encore de 25 plaquettes vivantes et non enchantées.



Les Elfes des Bois (36AP)

- 1 Prince Shonedar sur Grand aigle en *Héros volant* ou *Magicien*
- 1 Mage Ryan monté sur licorne Classé en *Clerc* ou *Magicien*
- 2+ Chevaliers sylvains Classé *Chevaliers* (HOTT) ou *3Kn* ou *4Kn* (HOTT-DeMir)
- 3+ Unités d'éclaireurs et guerriers Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *4Lb* (HOTT-DeMir)
- 1+ Unités de danseurs de guerre Classés en *Warband* (HOTT) ou *3Wb* ou *3Bd* (HOTT-DeMir)
- 1+ Unités de centaures taureaux Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou *3Kn* (HOTT-DeMir)
- 1+ Unité d'archers hobgobelins Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *3Bw* (HOTT-DeMir) Une seule unité peut être dotée d'arbalète Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *4Cb* (HOTT-DeMir)
- 1+ Unité de chevaucheurs de loups Hobgobelins Classés en *Cavaliers*
- 0-1 Char de guerre Classé en *Cavalier* ou *Chevaliers* (HOTT) ou *Lch* ou *Hch* (HOTT-DeMir)

- 2 Hommes arbres Classés en *Behemoths*

L'armée dispose d'un bonus de +2 à son dé de points d'initiative tant qu'elle dispose encore de 25 plaquettes vivantes et non enchantées.



Près de la clairière de la Rivière du Crâne, sur une pierre fissurée et décorée, entourée de lierre et assombrie par le lichen, l'épitaphe suivante peut être déchiffrée :

*Les feuilles sèches d'automne ressemblent à des larmes de sang,
Le mensonge éventé git sur ce charnier,
La mort nous appelle tous à une gloire martiale,
Mais l'hiver résonne du bruit du silence.*

