

LA BATAILLE DE TALABHEIM

La bataille est parue dans le magazine *WHITE DWARF* vf n°22



Lors de la bataille connue comme <<Le Choc des Alliances>>, l'empereur Karl Franz et ses alliés elfes des bois furent battus par une énorme armée de Peaux vertes appuyée par des Nains du Chaos. Les survivants de son armée se replièrent vers le Sud-Ouest le long du fleuve Stir. Le chef gobelin Grom la Panse, ses chevaucheurs de loup poursuivirent et harcelèrent les forces impériales pendant un long moment avant de faire demi-tour pour rejoindre les armées orques et gobelines victorieuses.

Pendant que les nains du Chaos établissaient le siège de Wurtbad, les armées des peaux vertes marchaient sur Talabheim, en passant par la vieille route des nains. Le seul obstacle sur leur passage était un petit contingent en provenance du Middenland. Contre toute attente, les Middenlanders parvinrent à vaincre les Orques au pont de la rivière Fenrar ce qui permit aux armées de l'Empire de se réorganiser.

Grâce à la victoire impériale de la bataille du pont de la rivière Fenrar, l'armée des orques fut suffisamment retardée pour que les deux corps d'armées impériaux fassent leur jonction. Avec l'Empereur Karl Franz à leur tête, les forces impériales combinées attendaient les orques de pied ferme, juste au Sud de Talabheim.

Le champ de bataille

La table de jeu mesure 1m80 sur 90cm.

Les collines sont douces. Les bois sont des terrains difficiles.

Le village (Nous sommes dans le Talabecland, loin à l'extérieur des remparts de Talabheim) est constitué de trois hameaux (dont un plus petit représenté par un puit sur la carte). Les trois hameaux sont des terrains difficiles à HOTT mais seulement accidentés en HOTT-De Mir.

Les deux armées peuvent se déployer sur toute la largeur de la table, sans avoir à respecter les distances normales par rapport aux bords de table latéraux.



Déploiement et partie

Les Impériaux se déploient les premiers.

Chaque armée déploie alternativement chacun de ses corps.

Les orques commencent .

Les règles normales de démoralisation s'appliquent.



Règles spéciales

- L'animosité paralyse grandement l'action de certaines unités. Si son premier jet de PIP est un 1 ou un 2, le corps ne bouge pas. Ses troupes sont trop occupées à se disputer entre elles pour savoir qui est responsable de la défaite au pont de la rivière Fenrar.
- Les chevaucheurs de loup et Morglum qui les accompagne sont bloqués, quant à eux, par une Tempête de flammes générée par la magie du grand théogoniste. Ils ne peuvent bouger lors du premier tour des Orques..

Les armées

La horde orque de Morglum Brise-nuque (72 AP)

- Morglum Brise-Nuque monté sur un sanglier de combat , général en chef classé en *Héros*
- Maître chamane orque sauvage , général du deuxième corps, classé en *Magicien*
- Champion monté sur un sanglier de combat , général classé en *Héros*
- 2 Unités d'Orques noirs avec 2 armes à une main Classés en *Warbands* (HOTT) ou *3Wb* (HOTT-De Mir)
- 2 Unités d' Archers orques Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *3Bw* (HOTT-De Mir)
- 2 Unités d' orques sauvages avec arme à une main et bouclier Classés en *Warbands* (HOTT) ou *3Wb* (HOTT-De Mir)
- 6 Unités de Chevaucheurs de loups gobelins avec armure légère et bouclier Classés en *Bêtes*
- 2 Unités d'archers gobelins de la nuit avec arc court Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *3Bw* (HOTT-De Mir)
- 3 fanatiques. Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou *Sch* (HOTT-De Mir)
- 2 Unités de Gobelins de la nuit Classés en *Hordes* (HOTT) ou *7Hd* (HOTT-De Mir)
- Champion chamane goblin de la nuit classé en *Magicien*
- Grand chef orque avec *Cor Maudit* classé en *Héros*
- 2 Unités de Lanciers gobelins Classés en *Hordes* (HOTT) ou *7Hd* (HOTT-De Mir)
- 2 unités de chevaucheurs de squigs classé en *Cavaliers*
- 1 plongeurs de la mort gobelins classé en *Artillerie*
- 1 Lance-rocs classé en *Artillerie*

L'armée impériale de Karl Franz 72 AP

- L'Empereur Karl Franz monté sur son griffon Griffes Mortelles classé en *Héros volant*
- Ludwig Schwarzhelm, porteur de la Grande Bannière impériale classé en *Héros*
- Patriarche suprême des collèges de magie classé en *Clerc*
- Seigneur sorcier gris sur destrier classé en *Magicien*
- 4 régiments de chevaliers de la Reiksguard Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou *3Kn* (HOTT-De Mir)
- 3 régiments de chevaliers d'archers à cheval kislevites Classés en *Cavaliers* (HOTT) ou *LH* (HOTT-De Mir)
- 8 hallebardiers avec armure légère, hallebarde et bouclier. Classés en *Lame* (HOTT) ou *4Bd* (HOTT-De Mir)
- 2 régiments d'archers halfings chacun Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *Ps* (HOTT-De Mir)
- 2 régiments d'archers chacun Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *4Bw* (HOTT-De Mir)
- 2 régiments d'arbalétriers chacun Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *4Cb* (HOTT-De Mir)
- 2 mortiers classés en *Artillerie*
- 3 grands canons classés en *Artillerie*

