

LE FORT DES LUNES DE FEU



Depuis des millénaires, les Hauts Elfes ont établi des colonies commerciales dans les coins les plus reculés du globe, leur permettant de tirer le meilleur parti du commerce mondial. Depuis le retrait des Hauts Elfes et des Elfes Noirs, les marchandises vont directement à Ulthuan, qui est sans doute maintenant le centre du commerce mondial et le plus riche des continents.

Avec l'abandon de la plupart des colonies pour lutter contre les incursions de leurs frères noirs dans la mère patrie, le commerce dans les colonies diminua progressivement jusqu'à devenir un simple filet. Ce qui était autrefois des ruches bourdonnant d'activité sont maintenant des trous paumés mélancoliques et somnolents où peu de gens se rendent en randonnée.

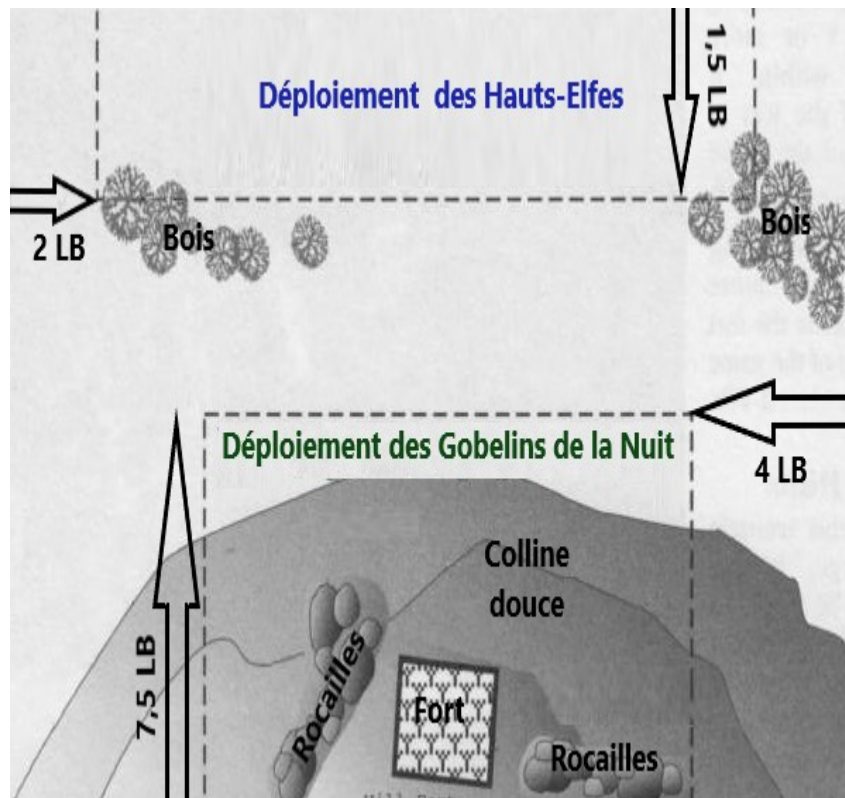
Dans l'une de ces colonies oubliées sur la côte des Terres du Sud, la maison de Gilariel, une noble famille défraîchie autrefois glorieuse rassemble ses quelques guerriers. Les Elfes cherchent à détruire une forteresse des Gobelins de la nuit, connue sous le nom de Fort des Lunes de feu, qui domine les falaises au-dessus de la baie et leur permet d'accéder à la mer. Les Hauts Elfes savent qu'ils doivent frapper rapidement et résolument pour pouvoir détruire leur ennemi avant que ceux-ci ne puissent réagir. Une fois les gobelins vaincus, les habitants de la noble maison de Gilariel ne seront plus soumis à leurs raids et la gloire reviendra sur leur famille.

Scénario de publié dans le *CITADEL JOURNAL* N° 24

LE CHAMP DE BATAILLE

Il mesure 90x90cm. Le fort est placé dans la zone de déploiement des défenseurs. Il devrait y avoir une zone d'approche assez claire avec autant d'espace que possible pour combattre. Aucun décors ne doit être placé près des remparts pour permettre aux attaquants d'accéder aux remparts.

Il pourrait être utile d'avoir une forteresse pour jouer ce scénario. Vous pouvez construire une colline fortifiée ou simplement utiliser la vieille Citadel Mighty Fortress. Cependant, quelques bâtiments et quelques murs sur une colline pourraient aussi faire l'affaire.



LE DÉPLOIEMENT

L'armée des Gobelins de la nuit déploie un quart de sa force (6 AP) sur la colline ou aux pieds de celle ci, dans les 7,5 LB de leur bord de table (voir carte) du fort.

Le reste des défenseurs commence la partie à l'intérieur du fort (les défenseurs sont dispersés dans les tunnels et les cavernes sous le fort et sont en train de se rassembler).

L'armée des Hauts Elfes est déployée à 6 AP de la zone de déploiement des Gobelins de la nuit.

Le fort comporte une seule porte au centre de la façade orientée vers les Hauts Elfes. Il est classé en Fortin (HOTT-De Mir) ou en Stronghold (HOTT) La possibilité d'inclure plusieurs plaquettes à l'intérieur est une exception aux règles normales.



LES ARMÉES

La noble maison de Gilariel

- **Anerion de la maison Gilariel** *Aerion de la maison Gilariel, noble haut elfe, est animé par un désir ardent de rétablir l'honneur et la grandeur de sa lignée en chassant les Gobelins de la nuit qui se sont infiltrés dans l'ancien domaine familial. Déterminé à restaurer la gloire passée de sa maison, il mène avec courage et détermination une petite troupe dans une expédition pour libérer les collines où les Gobelins ont établi leur repaire. La construction d'un fortin goblin au sommet d'une de ces collines symbolise honte souillant le territoire ancestral des Gilariel et représente une menace qu'il se doit d'éliminer pour recouvrer le contrôle de ses domaines. Il est classé en *Héros***
- **0-1 Unité de Patrouilleurs Ellyriens** Classés en *Cavaliers*
- **1+ Unité d'archers** Classés en *Tireurs* (HOTT) et en *3Lb* (HOTT-De Mir) Les Archers sont classés en 3Lb au lieu de 4Lb afin de représenter le fait qu'ils se sont allégés afin de pouvoir se mouvoir plus rapidement car pour les attaquants, la clef de succès est la rapidité.
- **1+ Unité de lanciers** Classés en *Lanciers*
- **1-3 Unités d'éclaireurs** Classés en *Tireurs* (HOTT) et en *Ps* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Grand aigle** Classé en *Volant*

** Dans l'article du CITADEL journal, il chevauche un griffon, ce qui ne semble guère correspondre à une aussi petite force. J'ai préféré le faire combattre à cheval et le doter de l'aide d'un grand aigle vivant dans les collines et attaché depuis des générations à la lignée des Gilariel*

Les Gobelins de la Nuit

- **Tronchelune le Chanceux.** *Ce chef et chamane des Gobelins de la nuit, ayant établi leur repaire sur les terres ancestrales des Hauts Elfes, est motivé par une combinaison de soif de pouvoir, de désir de revanche et de protection de son peuple. Ayant subi des siècles d'oppression et de marginalisation de la part des hauts elfes, il voit dans la présence de la petite force d'Elfes une menace directe pour la sécurité et l'autonomie de sa tribu. Déterminé à défendre leur territoire nouvellement acquis, il prépare ses troupes à repousser toute intrusion, prêt à utiliser toutes les ressources et la magie à sa disposition pour assurer la survie et la domination des Gobelins de la nuit dans la région. Classé en *Magicien**
- **2+ Guerriers** Classés en *Hordes* (HOTT) et en *7Hd* (HOTT-De Mir)
- **2+ Archers** Classés en *Tireurs* (HOTT) et en *3Lb* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Retiaires avec masses et filet** Classés en *Lames* (HOTT) et en *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Chevaucheurs de Squigs** Classés en *Cavaliers*
- **0-1 Meute de Squigs et meneurs** Classés en *Bêtes*
- **0-1 Troll de pierre** Classé en *Behemoth*

RÈGLES SPÉCIALES

- Au début de chaque tour, le défenseur peut déployer 6 AP de troupes n'importe où sur la colline à plus de 6ps de l'ennemi. Les plaquettes concernées sont retirées du fortin.
- Par ailleurs, une plaquette ou colonne peut choisir de quitter le fortin par la porte, selon les règles normales du jeu.
- Si les Elfes assaillent le fortin alors que plusieurs plaquettes Gobelines s'y trouvent, les Gobelins quittent immédiatement les fortifications. Le joueur goblin désigne laquelle de ses plaquettes reste dans le fort et le défend. Les autres plaquettes apparaissent contre son bord de table à plus de 4 LB du Fortin. Les plaquettes quittant ainsi précipitamment le fortin sont paniquées et risquent de se perdre dans les tunnels. Chacune lance 1D6, sur un 1 elle s'est égarée et ne participera pas à la bataille. Elle ne compte toutefois pas dans le calcul de la démoralisation car les Gobelins croient fermement qu'elle jaillira des tunnels un peu plus tard.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure jusqu'à démoralisation de l'une des armées ou jusqu'à ce que s'applique une éventuelle mort subite.

Grâce à la surprise, les Hauts Elfes bénéficient du premier tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE

A moins de mort subite, les règles normales de démoralisation s'appliquent.

Mort subite :



Si une plaquette elfe parvient à pénétrer dans le Fortin, la partie s'arrête immédiatement, les Gobelins, terrorisés s'enfuient par les souterrains. La famille Gilariel devra certainement passer encore quelques années à nettoyer ses terres et sous sols de toute présence goblin mais elle redient maîtresse de son domaine et l'éradication des peaux vertes n'est désormais, en ces lieux, qu'une question de temps.