

LA BATAILLE DE LA CRÊTE DE HACHEFER

LA BATAILLE DE LA CRÊTE DE HACHEFER

Les nains scrutaient la brume et la pluie depuis les hauteurs boisées. Les guerriers trapus, barbus et mouillés serraient leurs armes dont les tranchants avaient été fraîchement affûtés. Personne ne parlait. C'est ici qu'ils allaient résister, sur la Crête de Hachefer.

Quelque part devant eux se trouvaient les hommes bêtes : une horde de tueurs féroces. Derrière eux se trouvaient leurs familles : sans défense, effrayées et petites.

Dans la brume, Bouffetripe exultait. Il aimait sentir la pluie sur son museau, la puanteur écœurante de sa fourrure mouillée, le bruit de ses sabots dans la boue

gluante. Si sa gueule bestiale aux crocs proéminents le lui avait permis, il aurait volontiers affiché un sourire.

Les silhouettes grises et hirsutes de ses congénères avançaient autour de lui en grognant. Il savait que les nains tenteraient de l'arrêter, qu'ils l'attendaient. La brume masquerait son armée jusqu'à ce qu'elle soit prête à charger. Bientôt, lui et sa horde se jetteraient sur leurs ennemis dans une orgie de violence sans retenue. L'heure du massacre approchait.

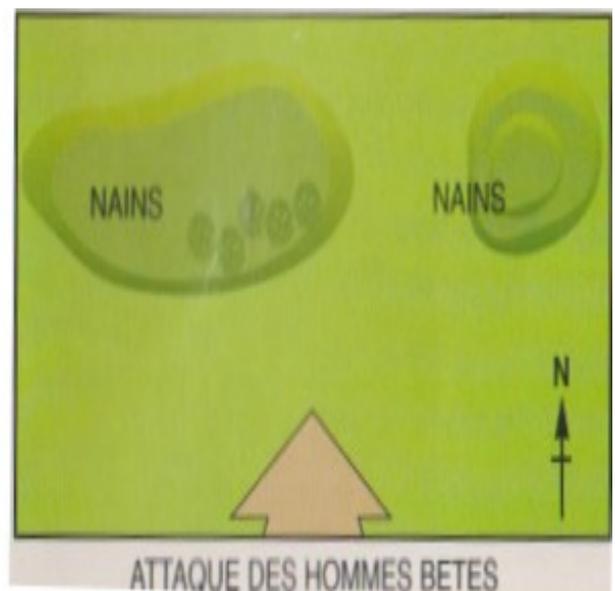
Bouffetripe aimait le goût du sang chaud le matin. Comme il ne pouvait pas sourire, il se contenta de baver.

LE CHAMP DE BATAILLE

La crête de Hachefer est conçue pour un champ de bataille de 90x90cm. Les collines et le bois comptent comme terrain difficile.

Déploiement

Les attaquants se déploient d'une manière particulière. Chaque unité doit être placée afin que seul le premier rang apparaisse sur le bord sud du champ de bataille. Le reste de l'unité est placé lorsque cette dernière avance. Les chars (et toute autre machine de guerre) sont placés de manière à ce que l'arrière de leur socle touche le bord sud du champ de bataille.



Les défenseurs peuvent se déployer n'importe où au nord des bords sud des collines. L'attaquant déploie une unité en premier, puis c'est au tour du défenseur. Les joueurs placent alternativement leurs unités jusqu'à ce que tout le monde soit déployé. Aucune unité ne peut être conservée hors du champ de bataille. Tous les personnages d'un même camp sont déployés en même temps après la dernière unité. Si vous utilisez les armées historiques, les deux chars hommes bêtes sont déployés en même temps mais ne constituent pas obligatoirement une seule unité.

LES ARMEES

Horde des Hommes Bêtes (24 AP)

Rappelez vous que le total de troupes valant plus de 3AP ne peut dépasser 12 AP

- **Seigneur Bouffetripes** Classé en *Héros*
- **0-1 Ragor le furieux , champion minotaure** Classé en *Behemoth*
- **0-1 Tête en bois, maître Chamane** Classé en *Magicien*
- **0-1 Sabotd'fer, Chamane** Classé en *Magicien*
- **0-1 Unités de Minotaures** Classé en *Behemoth*
- **1+ Guerriers Gors** Classés en *4Wb* (HOTT-De Mir) et *Warbands* (HOTT)
- **1+ Guerriers Ungors** Classés en *7Hd* (HOTT-De Mir) et *Horde* (HOTT)
- **1+ Chars à sangleboucs** Classé en *3Kn* (HOTT-De Mir) et *Chevaliers* (HOTT)

Les défenseurs de Barbegrise (24 AP)

- **Seigneur Barbegrise** Classé en *Héros*
- **Bernard Bugman** Classé en *Héros*
- **Tapedur, maître des Runes** Classé en *Clerc*
- **1 Unité de Longue-barbes** Classés en *4Bd* (HOTT-De Mir) et *Lames* (HOTT)
- **1 Unité de Tueurs de Dragons** Classés en *4Wb* (HOTT-De Mir) et *Warbands* (HOTT)
- **1 Unité de Rangers** Classés en *Lurkers*
- **1+ Unité de Lanciers** Classés en *Lanciers*
- **1+ Arbalétriers** Classés en *4Cb* (HOTT-De Mir) et *Tireurs* (HOTT)
- **1 Gyrocoptère** Classé en *Volant*

LA BATAILLE

Qui joue en premier?

Le défenseur joue en premier.

Tours :

La bataille dure quatre tours.



Conditions de victoire :

Les points sont comptés de la manière habituelle avec les points de victoire pour les unités détruites et démoralisées, mais pas pour les quarts de table.

CE QUI S'EST VRAIMENT PASSE

<<Grimley Boulgni était dans le jardin de sa toute nouvelle maison. Il sut que les choses s'étaient mal passées sur la crête de Hachefer lorsqu'il vit ses congénères descendre la rue en courant vers lui.

C'était un groupe d'une demi-douzaine de soldats blessés et passablement ivres, revêtus de l'uniforme du régiment des rangers de Bugman. Ils étaient désarmés et avaient visiblement traversés de rudes combats. L'un des soldats s'approcha de Grimley et demanda de l'eau. Grimley lui versa à boire, puis quand il eu terminé, il demanda <<Que s'est-il passé ?>> Entre deux bruyantes inspirations, le soldat raconta :

<<Ils ont surgi de la brume...prit la petite colline de suite. Les tueurs étaient dans la vallée et ne pouvaient rien faire. Nous étions sur la grande colline. Ils nous ont chargés avec deux chars... Bernard, notre chef, parvint à les détruire. Puis nous avons été attaqués par une meute de gors enragés. Ils nous ont massacrés...nous n'avons aucune chance...on s'est enfui...La plupart des autres sont morts.>>

<<Etes-vous blessé ? >> demanda Grimley, en remarquant le sang et les fluides corporels qui barbouillaient l'uniforme du ranger. <<C'est le pilote du gyrocoptère>> répondit le soldat en guise d'explication. Sa respiration était à présent moins haletante, il jeta un œil derrière lui sur la route et se remit à courir. <<Ils ne sont pas loin derrière nous. Vous devriez vous tirer de là !>> conseilla-t-il en partant.

Un second soldat qui avait eu accès à bien plus de boisson, zigzagua, chancela et se rattrapa à Grimley en souriant de tous les chicots qui lui restaient. Sa barbe sale et pleine de bière s'emmêla avec la sienne, propre et bien peignée. Grimley le repoussa. Le soldat battit des bras, défiant la gravité, et parvint à rester debout. Il regarda autour de lui, vit Grimley et cria d'une voix d'ivrogne <<NA PERDJU ! NOUZON MASSACRE !>> Puis il se pencha et vomit sur les bottes de Grimley.

Un cri bestial attira l'attention des deux nains. Un groupe de minotaures totalement dépourvus d'hygiène chargeait du haut de la rue. Leurs dents et leurs fourrures étaient couvertes de sang séché. Ils avaient déjà ingurgité un bon nombre de casse-croûtes en forme de nain. Grimley décida de ne pas rester ici pour servir de dessert.

Il se mit à courir en laissant de dégoutantes traces de vomi derrière lui. Tandis qu'il courait, il se retourna pour regarder sa maison, pensant qu'on ne pouvait jamais savoir ce qui vous attendait lorsqu'on déménageait.>>