

LE DERNIER COMBAT DE FORENROND

Ce scénario était inclus dans le livre des règles de Warhammer (VO 3)

Ce récit débute dans un village elfe à l'orée de la forêt de Loren. Le village était construit parmi les arbres au centre d'une large clairière. Une colonne de guerriers elfes s'avancait parmi les arbres. Elle était encadrée d'amis et de parents rassemblés pour leur départ.

Forenrond Vent-bouillant, un héros elfe renommé était assis sur son coursier en tête de colonne. Les elfes attendaient l'ordre de mise en marche. L'atmosphère était tendue. Les bannières claquaient dans la brise et le soleil scintillait sur les épées rutilantes. Tous, même les montures, faisaient silence.

Inclinant légèrement la tête, Forenrond regardait le ciel. Il observait autour de lui et vit que tout était prêt. Il s'arrêta un moment, savourant la majesté et le côté solennel de l'instant. Dégainant son épée d'un mouvement gracieux, il la souleva et désigna de sa estoc la route s'enfonçant dans les bois. Criant <<En avant !>> Forenrond lança alors son cheval au trot. Derrière lui, les régiments de cavalerie s'ébranlèrent à sa suite. Les vivats de l'assistance encourageaient Forenrond qui élançait son coursier au galop. Toute la cavalerie accéléra.

Suivant la cavalerie, les archers, arc en mains, couraient à leur suite, s'astreignant à suivre le pas des cavaliers. Derrière les archers, les épéistes tentaient de suivre la vitesse du mouvement, mais furent distancés avant même qu'ils aient atteint la lisière de la forêt. De l'arrière vint le grondement de chariots. Les conducteurs fouettaient leurs chevaux jusqu'au galop. Hurlant aux fantassins de s'écarter, les conducteurs de chariots faisaient des embardées dangereuses en traversant la formation des épéistes essoufflés qui toussaient et crachaient à cause de la poussière soulevée.

Tandis que les chariots dispersaient les rangs de l'infanterie, les suivants, cuisiniers et armuriers, leur donnent la chasse et l'on voit finalement la queue de la colonne disparaître dans l'ombre des arbres. Depuis l'obscurité, on entend une voix hurler : <<Ralentissez !>>.

Au coucher du soleil, l'armée monta le camp. Forenrond expliquait à ses lieutenants de cavalerie pourquoi le fait d'avoir perdu le train d'intendance et beaucoup de fantassins n'était pas un problème. Ils étaient assis sur un tapis de pique-nique elfe tissé de manière complexe et partageaient un maigre repas de volaille sauvage et de baies.

Gratnak, un éclaireur demi-orque, était à leur côté. La grossièreté du personnage, sa peau jaunâtre ainsi que sa manière de manger révoltante détonnait parmi les elfes. Les lieutenants elfes masquaient difficilement leur dégoût alors qu'il engloutissait goulûment et ne s'arrêtait qu'un instant pour cracher un os ou du cartilage.

<<Nous ne serons confrontés qu'à des orques, de vulgaires peaux-vertes>> expliquait Forenrond. *<<Gratnak m'assure qu'ils sont moins d'une centaine dans leur bande. Gratnak nous mènera droit sur eux.>>* Entendant son nom, Gratnak leva les yeux, cessa de mâcher et sourit nerveusement à ses compagnons.

Corma Cape-de-lumière , le commandant en second après Forenrond, fixait le ciel avec consternation mais Forenrond continuait. *<<Gratnak m'a appris qu'ils sont proches et qu'ils vont essayer de nous assaillir dans la nuit. Ils sont capables toutes les ruses, même d'essayer d'imiter des voix elfes. Vous devez ordonner à vos troupes d'être aux aguets et de tirer sur tout ce qui bouge, Il ne faudra pas être dupe par leurs viles ruses. >>*

Le repas s'achevait en silence. Les officiers échangeaient des regards plein de doutes et de désapprobation. Le soleil se coucha et la nuit passa, entrecoupée par des voix appelant dans les arbres. Elles semblaient provenir d'elfes et de parents mais les gardes suivirent les ordres et tirèrent dans la direction les appels. La précision mortelle des elfes assuraient que chaque appel était suivi par de cris d'agonie alors que des flèches filaient à travers les ténèbres et trouvaient leurs cibles infailliblement.

Le matin suivant, les préparatifs de départ suivant furent interrompus par la découverte d'une douzaine de corps étendus autour du camp. Tous avaient été atteints par les flèches elfes et tous ressemblaient étrangement à des cuisiniers ou à des épéistes de l'armée. Leur visages étaient encore tordus d'angoisse et de stupeur.

Une fois de plus, la colonne se forma et se mit en route. Forenrond et Corma chevauchaient en tête. *<<Nous devrions attendre leur camp bientôt ”* estima Forenrond. Alors que le soleil atteignait son zénith, Gratnak rejoignit les deux officiers.

La colonne quittait l'épaisse forêt de Loren et traversait à présent une prairie parsemée de taillis. Les contreforts des Montagnes Grises étaient encore à quelque distance. Gratnak désigna un endroit où le cours d'un torrent s'incurvait pour se perdre dans un bosquet d'arbres. *<<L'camp est just' là, just' après le prochain virage >>*

Forenrond ordonna à sa colonne de se regrouper et invoqua silencieusement la bénédiction d'Ariel dans la perspective du combat à venir. Les elfes contournèrent le bois et suivirent un chemin descendant vers un torrent. Le camp orque était installé de l'autre côté. Alors qu'ils traversaient le cours d'eau, Forenrond s'inquiéta soudain. Il paraissait réfléchir, secoua la tête et commença à parler. *<<C'est trop calme... >>*, avant qu'il ait pu finir sa phrase, trois flèches gobelines grossières et empennées de rouge l'atteignirent au cou. Forenrond tenta de les attraper alors qu'il tombait, déjà mourant, sur le sol. Les dernières choses qu'il vit furent les nuées de flèches gobelines tombant sur son armée et Gratnak se précipitant vers les arbres.

LE POINT DE VUE DE ORNA GARD DE LANTIERE

Voilà quatre longues années que vous accompagnez l'ascension rapide de Forenrond Vent-Bouilland, le plus jeune général de toute la forêt de Loren.

Vous avez suivi avec une attitude mêlant surprise et un véritable étonnement la manière dont Forenrond est sorti du rang après une série de batailles célèbres mais peu décisives.

Vous étiez déjà au coté de lui durant sa première bataille : la *Charge Glorieuse de Barak Vale*. Alors que les elfes et les nains formaient une alliance difficile, Forenrond engagea par erreur son escadron de cavalerie dans une longue charge dévastatrice sur les machines de guerre naines, pourtant alliées. Les chansons racontent encore comment le brave Forenrond fut l'un, parmi une douzaine de cavaliers atteindre les machines et à réaliser sa bévue.

Vous étiez aussi là durant l'*Incendie de Loren*, lorsque Forenrond se débrouilla pour esquiver un ennemi supérieur en nombre et particulièrement mobile.

Personne ne semble se souvenir que ce fut au prix de vastes étendues de forêts saccagées.

Au *pic Neandral*, l'armée de Forenrond fut quasiment annihilée mais les poètes racontent comment la petite troupe partait au combat sans avoir une seule chance de victoire. Ils deviennent plus lyriques et énergiques lorsqu'ils racontent le combat de Forenrond et, une fois que tout fut perdu, sa fuite héroïque.

A la dernière bataille de Forenrond, le *Vol à travers le Sorr*, il réussit à ce que son armée soit entièrement coincée contre les berges d'une rivière par treize tribus skavens. Forenrond et une poignée d'elfes réussirent à s'échapper dans quelques barques. On se souvient de la bataille, non à cause du nombre épouvantable de vies elfes perdues mais pour le courage dont ils firent preuve pour ramer et traverser la rivière.

Aujourd'hui, Forenrond s'est laissé embobiner par le demi-orque Gratnak et vous laissez vous, ainsi que le reste de l'armée, danstomber dans un piège évident. Gratnak avait promis à Forenrond de le mener jusqu'au camp de la tribu orque de la Plaie Ouverte. Vous avez bien atteint le camp mais vous suspectez que les orques ont été avertis et vous encerclent. Vos forces sont divisées par un torrent et des nuées de flèches pleuvent sur vous. Heureusement, Forenrond fut l'un des premiers à tomber et vous êtes maintenant au commandement. Avant de donner votre premier ordre, une pensée trouble votre esprit : si personne ne survit à la bataille, ce jour sera appelé le dernier combat de Forenrond



LE DOLAN DE TUE DES OROUES

Les gars de la Plaie Ouverte vivaient là depuis un an. <<On krabouille et machouille, on vole des trucs à ces gonzesses d'elfes. C'est top comme campement..>>

Un jour, ce peureux d'Nobbl avait dit : <<Hé, kan les elfes y vont se rassembler et venir avec des chevaux, plein d'chevaux, on va s'en prendre une, sûr !>>

Vous, vous z'avez pô la chtouille des elfes et vous dites à Nobbla : <<Ky zi viennent !>> Gratnak était assis en train de s'curer le nez mais maintenant il l'ouvre: <<Ouais, j'vais aller les chercher. C'serait bien si j'faisais ça !>>

Tout le monde se marre. Drilla s'étouffe avec un os et Nobbla le cogne fort dans l'dos. Ça finit en bagarre générale et tout le monde est content. Quand Gratnak dit : <<P't-être même que ça pourrait être pas mal.>> Tout le monde regardait en l'air et même Drilla et et Nobbla cessèrent de se castagner.

<<J'pourrais aller jusqu'à leurs maisons-arbres de tapettes>> dit Gratnak <<Et leur dire que je sais où sont les gars des Plaies Ouverte, non ? >> Une lueur étrange sembla passer dans ses yeux comme s'il avait eu une idée. Enfin, vous, vous pouvez le voir, Drilla paraissait trouver ça très drôle.<<Tu comploterai pas avec les zoeilles pointues, toi ?>> dit-il tripotant son couteau. Gratnak le regarda et dit <<Non, non, non, non, mec, tu es aussi bête que t'es laid>> Drilla allait le tabasser mais vous l'arrêtez d'un bon coup parce que, maintenant, c'était votre idée.

Les prenant donc à l'écart, vous marchiez sur le cou de Drilla pour qu'il ne se relève pas tout de suite. <<Hé ! Donc, quoi ? On va leur tendre une embuscade ?>> Gratnak grimaça et secoua la tête. <<Pas mal ! T'as qu'à y aller et tu les ramènes ici !>> Tout le monde rigolait et commençait à aiguïser ses tranchoirs. Joueur, Gratnak donnâ même un coup dans les roubignoles de Drilla, lui vola ses affaires et se tira.

Vous ne devriez pas avoir à attendre très longtemps et ... ben, d'ailleurs pas trop de jours plus tard voila-t-y pas qu'une sentinelle arrive en courant et en gueulant : <<ça a marché, les v'là ! On va jouer à krabouille-gonzesses !>>. Les voilà qu'ils chevauchent à travers l'eau avec leur chef à leur tête. <<Youhou ! Ça va le faire !>> Les archers tirent leurs flèches et le transforme en passoire. Les autres regardent autour d'eux, y savent pas ce qu'il leur arrive. Vous avancez vers eux et tirez encore. Ils ont toujours rien compris ! Ben, c'est comme ça que ça va le faire.



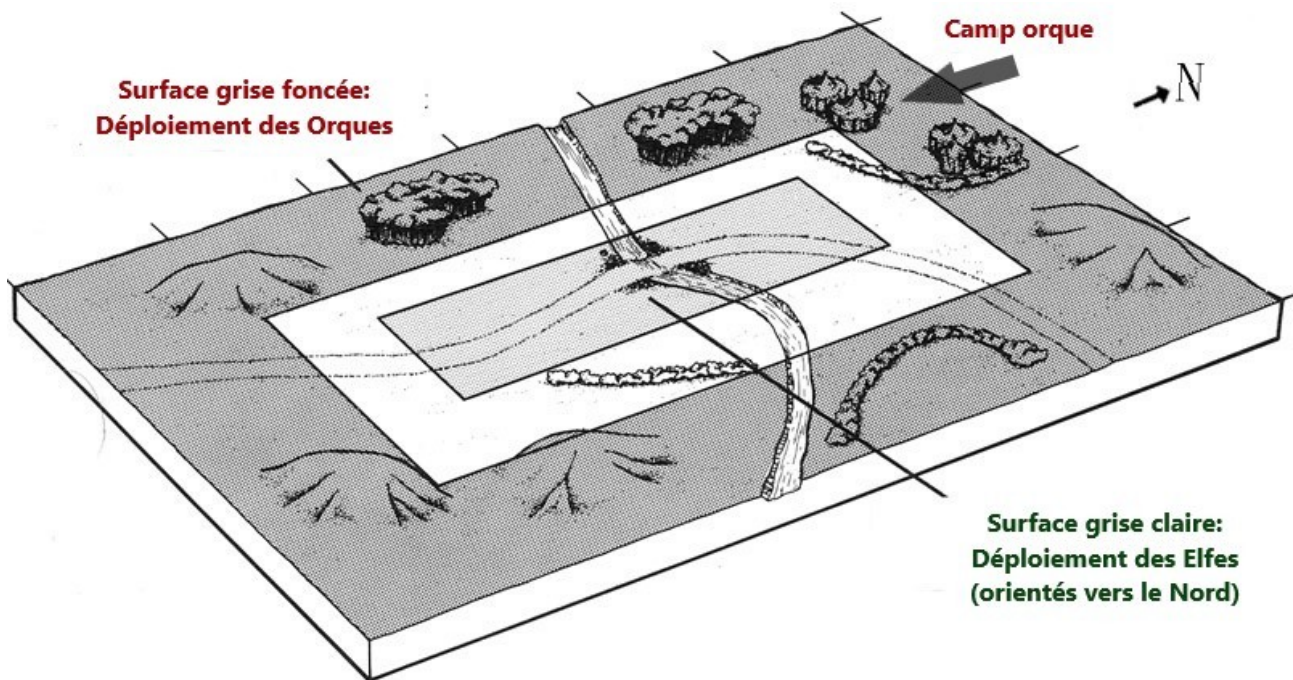


Le demi-orque, Gratnak a été envoyé par la tribu orque de la Plaie Ouverte pour mener les Elfes de la région dans un piège. Les Elfes, menés par Forenrond, ont foncé tête baissée dans l'embuscade. La bataille commence lorsque les orques et les gobelins tirent leurs flèches sur l'ost elfique. Forenrond fut le premier à tomber. Corma Cape-de-lumière, son principal second doit prendre le contrôle des forces elfes et vaincre les orques. La mission des orques est simple : tuer autant d'elfes que possible.

La partie est jouable avec un Maître du Jeu et deux joueurs ou plus. Si vous n'êtes que deux, chacun des joueurs prendra le commandement de l'une des parties, soit les elfes, soit les orques. Si plus de deux joueurs sont impliqués, vous devrez diviser les forces entre les deux commandants. Chaque camp divise alors ses forces et ses personnages aussi équitablement que possible.

Champ de bataille

Le terrain a dressé pour cette bataille est montré sur la carte ci-dessous. (1m 80 par 90 cm).



Le champ de bataille montre une vallée traversée en son centre d'un petit torrent. Ce dernier est large de 1LB et est considéré comme du terrain très difficile à cause du très fort courant à part au niveau de son gué.

Le gué est large de 2LB et suit les règles normales des rivières.

Tous les bois sont considérés comme du terrain difficile. Les haies donnent un couvert léger et compte comme des obstacles linéaires (le Mouvement est divisé par 2 pour les traverser).

Les collines sont légères aussi, elles n'infligent aucune pénalité de mouvement.

Le camp orque est composé de tentes de peau et de toile. En prévision de l'embuscade, les Orques ont pris le temps de le fortifier légèrement. Il compte comme un fort en HOTT-De Mir et comme

une *stronghold* à HOTT. Comme pour les bois, les figurines à plus de 2" de la limite du camp ne peuvent pas être vues par les figurines à l'extérieur. Les haies sauvages sont considérées comme des terrains accidentés très étroits. Elles sont larges de moins d'un LB.

Déploiement

Les règles normales de déploiement ne sont pas utilisées pour cette bataille. A la place, le joueur orque doit indiquer la position de chacun de ses corps sur un schéma de déploiement. Ces positions sont approximatives et il n'a pas à indiquer la place de chaque socle.

Les unités peuvent être déployés n'importe où à 4,5 LB d'un bord de table. Gratnak doit être déployé n'importe où au nord du torrent.

Le joueur elfe doit déployer son armée dans sa zone de déploiement. Chaque unité doit être déployer en colonne – c'est-à-dire qu'il y a au moins autant de socles en profondeur qu'en front. Au moins six socles doivent être placés sur le chemin. De plus, les elfes doivent avoir un socle d'infanterie et deux de cavalerie positionnés au nord du torrent. Aucun ne peut être placé dans le torrent ou sur le guet. Le reste de l'armée doit être déployée au sud du torrent. Au commencement de la bataille,

Une fois les elfes déployés, le joueur orque place les socles orques au position indiqué sur la carte de déploiement.

Qui joue en premier ?

Les événements précédant immédiatement la bataille sont décrits dans la trame narrative. A la mort de Forenrond et à la désertion de Gratnak, le joueur orque joue en premier.

Conditions de Victoire :

La bataille peut durer jusqu'à ce que tous les membres de l'un des camps soient tués ou en déroute (règles normales). Le contrôle du guet (au moins un socle dessus sans qu'un ennemi n'y soit aussi) cause 4 pertes virtuelles à l'ennemi tant que le contrôle est effectif. La bataille est par essence déséquilibrée mais ce n'est pas un problème en soi.

LES

ARMÉES



L'armée elfe (24AP)

- Corma Cape-de-lumière est classé en *Héros*. 4AP
- Son adjoint Philandre est classé en *Héros*. 4AP
- Atlanta et un sorcier elfe sur coursier elfique. Sorts: *Rafale de vent*, *Assaut de pierre*, *Désorientation de l'ennemi* (indication pour le fluff.) Il est classé en *Magicien*. 4AP
- 2 socles de nobles Elfes. Classés en *Chevaliers* 2x2AP
- 4 socles de cavaliers elfes. Classés en *Cavaliers* 2x2AP
- Elfes de Galdralla menés par Labriele. Classés en *Tireur* (HOTT) ou *3Lb* (Hott-de Mir) 2AP
- Elfes d'Ialanth menés par Salo Heaumebrillant. Classés en *Tireur* (HOTT) ou *3Lb* (Hott-de Mir) 2AP

L'armée orque (48AP)

Elle est divisée en 4 corps de 12 AP chacun. Un dé de PIP est partagé entre les corps de Mandraks et de Pepps. Un second dé de Pip est partagé entre les corps de et de.

L'éloignement du général (pour la pénalité au PIP) est mesuré à partir du chef de corps. La mort du chef de corps est considérée par ses troupes comme la mort du général pour le malus aux PIP.

- Chef de corps I : Mandraks l'Assassin. Il chevauche un sanglier. Classé en *Héros*. 4AP
- Les Tabasseurs Fous de Mandraks 4 socles classés en *Warband* (HOTT) et *3Wb* en HOTT-De Mir 4x2AP

- Chef de corps II : Pepps, la-dent-de-scie-en-croc-véritable ; Il combat à pied. Classé en *Warband* (HOTT) et *3Wb* en HOTT-De Mir 2AP
- Les Tabasseurs Fous de Mandraks 4 socles classés en *Warband* (HOTT) et *3Wb* en HOTT-De Mir 4x2AP
- Arrach'yeux de Pepps 1 Socle classé en *Tireur* (HOTT) et *3Bw* en HOTT-De Mir 2AP

- Chef de corps III : Pepps, la-dent-de-scie-en-croc-véritable ; Il combat à pied. Classé en *Lame* (HOTT) et *3bdb* en HOTT-De Mir 2AP
- Les Tireurs Galeux de la Plaie Ouverte. 2 socles. Classés en *Tireur* (HOTT) et *3Bw* en HOTT-DeMir 2x2AP
- Les Briseurs de Jambes . Infanterie lourde orque. 3 socles. Classés en *Lanciers* 3x2AP

- Chef de corps IV : Gruesome Jobbo . Chef goblin classé en *Horde* (HOTT) et *7Hd* (HOTT-DeMir) 1AP
- Les Cogneurs de Cochons Gobelins. Classé en *Horde* (HOTT) et *7Hd* (HOTT- DeMir) 1AP
- Les Arcs-Gobbo 3 socles d'archers gobelins. Classés en *Tireur* (HOTT) et *3Bw* en HOTT-De Mir 3x2AP
- Les Tueurs de Drilla, 1 socle de Gobelins sur loups. Classés en *Cavaliers* 2AP
- Les Vadrouilleurs d'Erny, 1 socle de Gobelins sur loups. Classés en *Cavaliers* 2AP