

# la bataille de Maughtrond

La bataille de Maughtrond représente une des nombreux combats qui eurent lieu durant l'invasion du royaume haut-elfe d'Ulthuan par le seigneur de guerre goblin Grom la Panse.



La campagne militaire de Grom la Panse lors de son invasion du royaume elfe d'Ulthuan était marquée par sa brutalité et sa volonté de surprendre ses adversaires. Connu pour sa ruse et sa sauvagerie, Grom la Panse avait choisi une approche stratégique audacieuse en contournant les routes les plus évidentes et en engageant son armée dans l'étroit défilé de Maughtrond.

Grom la Panse, à la tête de ses légions gobelines, avait pour objectif de semer le chaos et la destruction sur le territoire elfe, et il savait que pour y parvenir, il devait surprendre ses ennemis. Plutôt que de prendre la route la plus directe vers Tor Yvresse, la capitale elfique, il décida de contourner les défenses elfiques en s'engageant dans le défilé de Maughtrond, une voie étroite et dangereuse à travers les montagnes.

Cette décision audacieuse était motivée par la volonté de Grom de prendre ses adversaires par surprise et de frapper là où ils s'y attendaient le moins. Le défilé de Maughtrond offrait une opportunité unique de contourner les défenses elfiques érigées le long des routes principales, permettant à Grom de pénétrer profondément dans le territoire ennemi sans être détecté.

Cependant, cette décision n'était pas sans risques. Le défilé de Maughtrond était un passage étroit et dangereux, parsemé de pièges naturels et potentiellement défendu par des forces elfiques. Mais Grom la Panse était confiant dans la puissance de son armée et dans sa capacité à surmonter tous les obstacles sur son chemin. La traversée du défilé de Maughtrond s'est avérée être une épreuve ardue pour les troupes gobelines, confrontées à des conditions difficiles et à une résistance sporadique de la part des elfes. Cependant, grâce à leur nombre écrasant et à la brutalité de leurs attaques, les gobelins ont réussi à progresser lentement mais sûrement à travers le défilé.

Pendant que l'armée de Grom avançait en territoire elfe, Eltharion, le général en chef des Elfes navigait le long des côtes afin d'atteindre Tor Yvresse avant Grom.

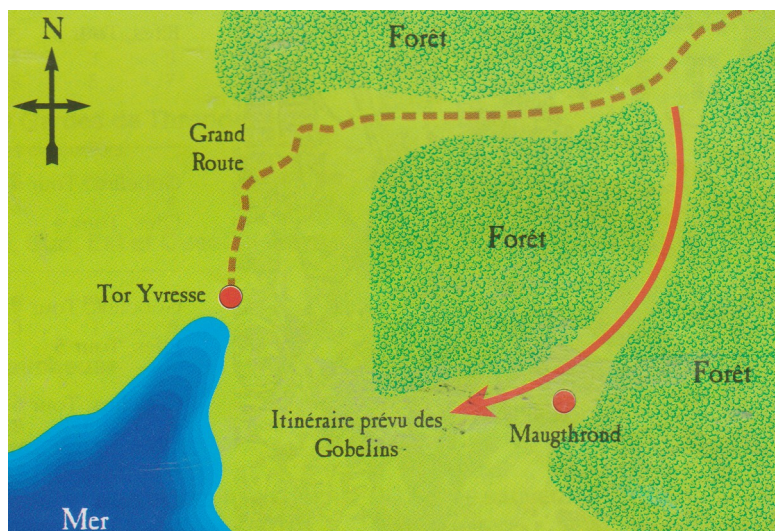
Deux jours auparavant, il avait survolé la horde gobeline. Chaque tournée de surveillance du territoire à dos de griffon était une expérience à la fois exaltante et cruciale, alors que le royaume elfique d'Ulthuan était confronté à l'invasion imminente des gobelins de Grom la Panse. Perché sur le dos majestueux de son fidèle griffon *Aile d'Orage*, Eltharion patrouillait sans relâche le long des côtes, scrutant l'horizon pour toute signe de l'approche des forces ennemies.



La côte, battue par les vents, offrait une vue imprenable sur les étendues océaniques, mais c'était aussi le premier point de contact potentiel avec les envahisseurs gobelins. Eltharion et son griffon survolaient les falaises escarpées et les plages désertes, gardant un œil vigilant sur les eaux tumultueuses en dessous, conscient que l'ennemi pourrait surgir de n'importe où. Guidé par son instinct acéré et son expérience de la guerre, Eltharion surveillait les moindres mouvements, détectant les signes subtils d'une présence ennemie imminente. Parfois, il repérait des embarcations gobelines voguant furtivement à travers les vagues, ou discernait les feux de camp des troupes ennemies dissimulées dans les criques reculées.

À plusieurs reprises, Eltharion et son griffon étaient confrontés à des escarmouches avec des patrouilles gobelines qui tentaient de s'infiltrer sur le territoire elfique. Dans des duels aériens féroces, Eltharion utilisait sa maîtrise de l'épée et son agilité sur le dos de son griffon pour repousser les assaillants, protégeant ainsi les côtes de son royaume. Mais malgré ses efforts, Eltharion savait que l'armée principale de Grom la Panse était en route, et que la véritable bataille approchait à grands pas. Chaque tour de patrouille renforçait sa détermination à défendre Ulthuan contre l'invasion gobeline, et il se préparait mentalement et physiquement pour le conflit à venir.

Comme le soleil se levait à l'horizon, Eltharion décolla une nouvelle fois du navire amiral et se dirigea vers l'intérieur du pays. A mesure que la matinée avançait, la brume se levait quand, loin sous son griffon, la forme caractéristique d'une vouivre s'envolait de sous les arbres et fila vers l'Ouest en rasant la cime des arbres. Eltharion décida de la suivre à distance, sachant qu'elle était certainement chevauchée par un chef ou un chamane goblin et espérant qu'elle le menait à la force principale des Gobelins.

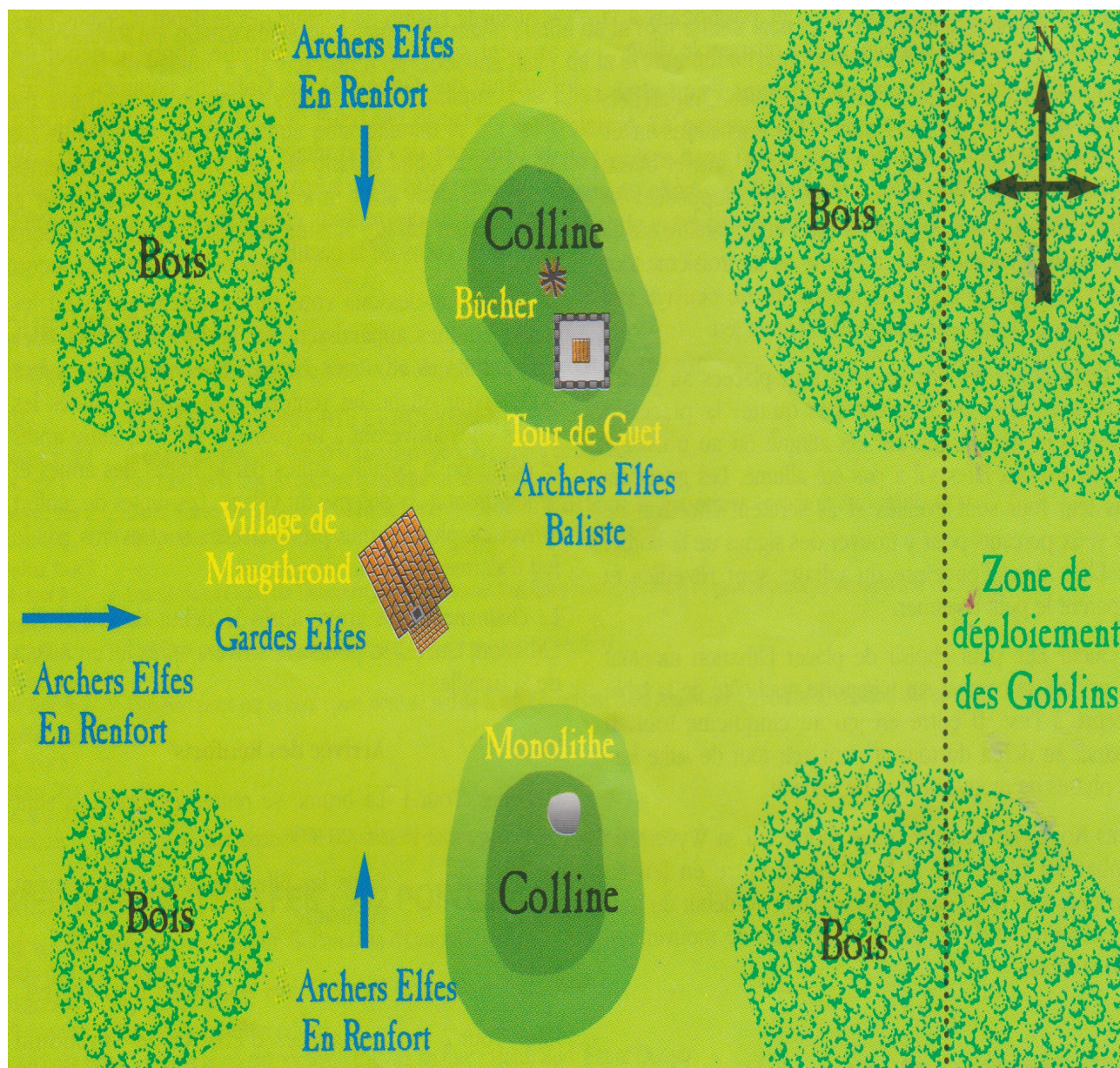


# la bataille

## Le champs de bataille (90x90cm)

La trouée face à laquelle se trouve la tour de guet représente le défilé de Maugthron. C'est de là que surgiront les Gobelins. Au sud de la trouée, se trouve un monolithe au sommet d'une colline douce. Face à lui, sur une autre colline douce, se trouve la tour de guet (en fait un complexe de surveillance constitué de plusieurs bâtiments élevés, classée en *Fortin* à HOTT-De Mir). La tour et le monolithe sont distants de 7 LB. L'extrémité la plus avancée de chacun de ces édifices se situe à 4LB de son propre bord de table.

Un bûcher préparé pour donner l'alerte est placé sur la colline du Nord, à 2LB de son bord de table. Au centre de la plaine, un groupe d'habitations (classé en *Hameau* à HOTT-De Mir et en *terrain difficile* à HOTT) sert de logement aux gardes hauts-elfes.



## Déploiement des troupes

L'artillerie Haut-Elfe est placée dans la tour. Les archers elfes sont répartis sur les bords de table à raison de 2 éléments par bord de table. Le 9ème archer est placé au pieds de la tour, en direction du foyer. Le reste de l'armée elfe est positionnée dans le village. Les archers sont supposés être détachés dans d'autres tours de guet et n'entrent en jeu que le tour après celui où le foyer d'alerte a été allumé. Ils entreront au sixième tour du joueur elfe si le foyer n'a pas été allumé précédemment (retour prévu de leur mission) Eltharion apparaît au sixième tour elfe par le bord Nord, Ouest ou sud au choix du joueur. Il peut bouger et combattre dès le tour de sa venue

Les Gobelins hormis la vouivre se déploient sur le côté Est, jusqu'à 4,5LB du bord (avec les restrictions latérales ordinaires). Dents-noires et sa vouivre arriveront du bord oriental au début du quatrième tour gobelin. Il peut bouger et combattre dès le tour de sa venue.

# Elfes spéciaux



## Le signal d'alarme

Il s'agit d'un grand bûcher placé à proximité de la tour. Si une unité d'infanterie elfe est au contact avec le foyer, le feu d'alerte est allumé sur un 4 ou + au D6 (le bois est un peu humide)

Il faut que le foyer soit allumé pour que, dès le début du tour suivant, les unités Elfes du village puissent être activées. Et que les renforts archers puissent arriver. Dans tous les cas, les renforts entreront au début du sixième tour du joueur elfe si le foyer n'a pas été allumé précédemment. Les Elfes dans le village se réveilleront et pourront être activés dès le début de leur quatrième tour même si le foyer n'a pas été allumé. Si les Elfes du village sont attaqués ou visés par un tir avant d'être activés, ils souffrent d'un malus de -1 à leur score de combat pour simuler leur surprise.

## Le monolithe.

Le chamane Dents-noires, qui chevauche la vouivre, désire voler le pouvoir magique du monolithe afin d'en emprisonner la magie dans une amulette. Il doit rester au contact du monolithe durant un tour entier sans être combattu par un Elfe. S'il y parvient, la magie stockée dans l'amulette permet à Dents-noires de lancer des sorts comme s'il était un magicien en termes de jeu.

# Nes ay melle

## Armée elfe (36AP, démoralisation à 12)

- Thronduin , chef de la garnison : . Classé en *Lame* 2 AP (HOTT) ou *4Bd* (HOTTDe Mir) 2AP
- 9 Archers elfes. Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *4Bw* (HOTTDe Mir) 8x 2 AP
- 2 Gardes de Thondril Classés en *Lanciers* 2x2AP
- 2 Gardes d'Elril Classés en *Lanciers* 2x2AP
- Eltharion sur *Aile d'Orage* son griffon : *Héros volant* 6AP
- 1 Baliste à répétition classée en *Artillerie* (2AP en HOTT-De Mir, 3AP en HOTT mais cela n'a pas d'importance)

## Armée goblin (36AP, démoralisation à 12)

- Grom la panse sur son char : *Héros* 4AP
- Dents-noires sur sa vouivre : *Héros volant* 6AP
- 12 socles de Gobelins. Classés en *Hordes* (HOTT) ou *7Hd* (HOTTDe Mir) 12x 1 AP
- 6 socles d'archers. Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *3Bw* (HOTTDe Mir) 8x 2 AP
- 1 Catapulte *Kass krânes* classée en *Artillerie* (2AP en HOTT-De Mir, 3AP en HOTT mais cela n'a pas d'importance)

