

La bataille d'Osterwald



<<Le soleil se lève sur les collines, votre seigneurie.>> dit le jeune chevalier <<Nos chevaux sont prêts. >>

Otto Blucher leva les yeux de la carte du champ de bataille. Dehors, la fine fleur des guerriers impériaux attendait le début de la bataille. Combien d'entre eux seront morts ce soir? se demanda Blucher. Le terrible poids des responsabilités pesait lourdement sur ses épaules. Inconsciemment il se redressa, dos raide comme un piquet. Durant toute la nuit, Blucher était resté assis à sa table, étudiant la carte à la lumière des bougies, alors que ses hommes dormaient profondément. Maintenant, il était las mais ne laissait paraître aucun signe de fatigue sur son visage. Aujourd'hui plus que jamais, il ne montrerait aucune indécision, aucun faiblesse. Trop de choses dépendaient de l'issue de cette bataille. Si Blucher échouait, les gobelins seraient libres de ravager les provinces orientales de l'Empire et des milliers d'innocents périraient. Blucher se força à sourire devant le jeune chevalier.

<<Un moment jeune homme, un moment. Les peaux vertes ont attendu toute la nuit pour mourir. Laissons leur quelques instants de répit. >>

A travers les murs de soie fine de sa tente, Blucher pouvait entendre le hennissement des chevaux et le cliquetis des armes alors que les hommes se préparaient pour la mêlée. Il y avait cette curieuse et triste atmosphère qui précédait les grandes batailles. La mort planait au-dessus du campement et tous les hommes pouvaient sentir sa présence. Par Sigmar, il espérait que le cartographe impérial avait fait son travail, sinon, il le tuerait de ses propres mains. De nombreuses vies pouvaient être perdus pour une simple erreur de transcription. De toutes façons, il était trop tard pour se préoccuper de cela, en fait il était trop tard pour se préoccuper de quoi que ce soir. Son plan était au point. Chaque homme connaissait son rôle dans la pièce qui allait se jouer. Blucher avait paré à toutes éventualités, sachant que ses troupes mèneraient à bien les tâches qui leur avaient été assignées. Maintenant, il devait avoir confiance en lui et en son plan.

Blucher se leva et retira le gobelet qui retenait la carte. Comme un défi, le vieux soldat avala la dernière gorgée de vin aigre. Il reposa si violemment le gobelet que la table vibra. Libérée du poids du gobelet, la carte s'était enroulée. Avec une désinvolture calculée, Blucher prit le parchemin et acheva de l'enrouler de ses larges mains. Le temps d'étudier les cartes était passé. La bataille était proche. Blucher savait qu'il avait raison d'avoir confiance. Depuis vingt ans, il avait participé à toute les guerres impériales et n'avait jamais été vaincu. Mais il y a toujours une première fois se dit-il en lui-même. Trop de confiance en soi est aussi mortel qu'un coup d'épée. Il secoua la tête avec regret, il se rappelait son père prononçant cette phrase vingt ans plus tôt, alors qu'il avait le même âge que le jeune Reiksguard. Il ressentit un court instant la nostalgie d'un temps où tout était plus simple.

Il n'avait alors aucune de ces angoisses, il n'y avait que l'excitation des charges héroïques et des poursuites effrénées. Sa seule inquiétude était alors que les chevaliers Panthères se comportent plus glorieusement que son unité de la Reiksguard. Il n'avait pas à se préoccuper des tactiques et des rapports des espions. Il n'était pas nécessaire de prendre en compte toutes ces données ; son père n'avait jamais eu besoin de placer, dans ses lignes de batailles, un tank à vapeur, un chariot de guerre ou un canon à répétition. Comme tous les membres de la vieille aristocratie militaire, Blucher avait une confiance relative en ces machines mais il était assez bon soldat pour reconnaître leur utilité. Son devoir était de détruire les ennemis de son empereur en utilisant tous les moyens mis à sa disposition et le devoir était la règle de vie d'Otto Blucher. Le heaume sous le bras, Blucher sortit calmement de sa tente pour recevoir l'acclamation de son armée. Au loin, les gobelins saluèrent l'immense acclamation par des hurlements de défi. Blucher fit le signe du marteau sur sa poitrine de son poing ganté de cuir. Il murmura une dernière prière à son dieu puis monta une fois de plus en selle. Il brandit haut son marteau de guerre et donna le signal de marche.

L'invasion orque

Durant l'année 2512, après un hiver particulièrement rigoureux, une immense horde d'orques et de gobelins descendit des Montagnes du Bord du Monde et ravagea les provinces orientales de l'Empire. Les gobelins étaient commandés par Azhag le Massacreur, l'un des seigneurs orques les plus craints de l'époque. La carrière de conquérant d'Azhag débuta après sa découverte de la Couronne de Sorcellerie dans les ruines abandonnées de la cité démoniaque de Todtheim, aux frontières des Désolations du Chaos. Elle lui conféra des pouvoirs magiques bien supérieurs à ceux d'un chef orque normal, ce qui explique peut-être l'étendue de ses conquêtes. Azgal montrait des dispositions à la ruse et à la tactique bien au-delà de ce que l'on pouvait attendre d'un chef de tribu primitive. Il regroupa rapidement une immense horde qui traversa les cols de montagne, ignorant les puissantes forteresses naines et menaça la sécurité des populations de l'Ostermark.

Chevauchant sa grande wyvern de guerre, Azhag laissa une empreinte de terreur dans les terres humaines. Derrière lui, sa horde déchainée de peaux vertes grandissait jour après jour, car les rumeurs de pillages et de batailles attiraient de plus en plus de gobelins sous sa bannière. Durant le printemps, trois villes furent entièrement détruites et le grand temple de Sigmar de Nachtdorf, le plus grand lieu sacré de l'est, fut profané et brûlé. Certains prétendirent alors que Gork et Mork, les dieux orques, étaient plus puissants que Sigmar.

La gravité de la situation était telle que le Reiksmarshall ordonna à Otto Blucher d'intercepter et de détruire ces sauvages pillards. Blucher entra alors dans sa quarante et unième année et était considéré comme le meilleur général de l'Empire, probablement à cause de son habitude de ne jamais perdre une bataille.

Brutal et franc, connu pour ses plans méticuleux et sa sauvage férocité au combat, Blucher reçut le commandement de l'une des armées les plus puissantes que l'Empire ait jamais réunies, afin de détruire rapidement cette menace. Comme Azhag possédait des pouvoirs de sorciers et qu'il était accompagné de deux chamanes gobelins, le Reiksmarshall joignit à cette armée deux des meilleurs sorciers de guerre de l'Empire : Wolfgang Greiss, seigneur sorcier du collège Améthyste renommé dans tout l'Empire pour son acharnement au combat et Franz Wagner, maître sorcier du collège Flamboyant d'Altdorf. Courroucé par la destruction du temple de Nachtdorf, le grand théogoniste en personne, Volkmar le Sévère, décida de se joindre à l'armée pour aider son vieil ami Blucher.

Au quatrième jour de Sigmarzeit, Blucher réussit à rattraper Azhag près du petit village de Blutwald. Au lever du jour, le décor était en place pour l'une des plus féroces batailles de la longue histoire impériale.



Le champ de bataille

Le champ de bataille mesure 1m80 sur 90cm

Les Orques se déploient au nord du champ de bataille. Sur leur flanc gauche, ils peuvent se déployer jusqu'au bord de table. Sur leur flanc droit, ils peuvent se déployer jusqu'à 6LB du bord.

Les collines sont douces (pas de pénalité de mouvement). La rivière Blut est infranchissable. Osterwald est compté comme *Hameau* à HOTT-De Mir et comme *terrain difficile* à HOTT.

Les règles normales s'appliquent. Y compris les conditions de victoire.

Le joueur impérial est le défenseur. Il commence à placer son armée avant celle des peaux vertes (chaque joueur plaçant alternativement ses corps d'armée). Il joue en premier.



Les armées

L'armée impériale (72 Ap)

- Général en chef, commandant le premier corps : **Otto Blucher**, il est armé d'armes magiques (*Marteau de puissance* et *Bouclier de rebond*) et est classé en *Héros* 4AP
- Commandant le deuxième corps : **Volkmar le Sévère, Grand théogoniste** avec autel de guerre. Il est classé en *Cwg* à HOTT-De Mir et en *Behemoth* à HOTT 2AP en HOTT-De Mir et 4AP en HOTT

- Commandant le troisième corps : **Ludwig Shwartzhelm**, porteur de la grande bannière . Il est classé en *Héros* à HOTT-De Mir et en *Chevaliers* à HOTT 4AP en HOTT-De Mir et 2AP en HOTT
- **Wolfgang Greiss**, seigneur sorcier du collège Améthyste. Classé en *Magicien* 4AP
- **Franz Wagner**, maître sorcier du collège Flamboyant . Classé en *Magicien* 4AP
- **6 Régiments de chevaliers de la Reikguard** : Classés en *3Kn* à HOTT-De Mir et en *Chevaliers* à HOTT 6x 2AP
- **Régiment de chevaliers Panthère** Classés en *3Kn* à HOTT-De Mir et en *Chevaliers* à HOTT 2AP
- **10 Régiments d'hallebardiers** Classés en *4Bd* à HOTT-De Mir et en *Lames* à HOTT 10x 2AP
- **3 Régiments d'archers stirlandais** Classés en *4Lb* à HOTT-De Mir et en *Tireurs* à HOTT 3x 2AP
- **2 régiments d'archers kislevites** Classés en *LH* à HOTT-De Mir et en *Cavalerie* à HOTT 2x 2AP
- **1 Chariot de guerre** Classés en *Wwg* à HOTT-De Mir et en *Chevaliers* à HOTT 2AP
- **1 Tank à vapeur** Classés en *Wwg* à HOTT-De Mir et en *Chevaliers* à HOTT 2AP
- **1 Grand canon** Classé en *Artillerie* 2AP à HOTT-De Mir et 3AP à HOTT
- **1 Canon à répétition** Classé en *Artillerie* 2AP à HOTT-De Mir et 3AP à HOTT
- **1 Second grand canon** (Uniquement en HOTT-De Mir) 2AP



L'armée orque (72 Ap)

- Général en chef, **Azhag le Massacreur, Seigneur de guerre orque** Armé de la *Lame Ogre*, *Couronne de Sorcellerie* et *Bouclier de Ptolos*, il chevauche une vouivre. Il est classé en *Héros volant* 6AP
- **Seigneur chamane goblin. Il chevauche une araignée géante** Classé en *Magicien*, 4AP
- **Champion chamane goblin** Classé en *Magicien*, 4AP
- **Porteur de la grande bannière goblin** Classé en *héros*, 4AP
- **8 Régiments de guerriers orques** Classés en *3Wb* à HOTT-De Mir et en *Warband* à HOTT 8x 2AP
- **2 Unités de Gobelins de la Nuit** Classés en *7Hd* à HOTT-De Mir et en *Hordes* à HOTT 2x 1 AP
- **3 Fanatiques Gobelins de la Nuit** Classés en *Sch* à HOTT-De Mir et en *Chevaliers* à HOTT 2AP
- **4 Unités d'archers gobelins de la Nuit** Classés en *3Bw* à HOTT-De Mir et en *Tireurs* à HOTT 4x 2AP
- **2 Unités de Gobelins de la Mort Flamboyante** Classés en *7Hd* à HOTT-De Mir et en *Hordes* à HOTT 2x 1 AP
- **1 Unités de Gobelins des forêts** Classés en *7Hd* à HOTT-De Mir et en *Hordes* à HOTT 2x 1 AP
- **1 Unités de Lanciers gobelins** Classés en *7Hd* à HOTT-De Mir et en *Hordes* à HOTT 2x 1 AP
- **2 Régiments de chevaucheurs de loups** Classés en *Cavalerie* 2x 2AP
- **3 Trolls** Classés en *El* 3x 2AP
- **1 Plongeur de la mort** Classé en *Artillerie* 2AP à HOTT-De Mir et 3AP à HOTT
- **1 Lance-rocs** Classé en *Artillerie* 2AP à HOTT-De Mir et 3AP à HOTT
- **1 Second Lane rocs (Uniquement en HOTT-De Mir)** 2AP
- **2 groupes de rétaires et squigs** Classés en *Bêtes* 2x 2AP



Péniblement, Blucher nettoya le sang vert qui avait éclaboussé son armure et remercia Sigmar pour cette victoire. Devant lui s'étalaient les corps d'Azhag le Massacreur et de sa wyvern. Le grand lézard était aussi terrifiant mort que vivant et il y avait quelque chose de pathétique dans la façon dont il était allongé près de son maître. Blucher se rappela du grand chien qu'il avait étant petit. Ce chien aurait donné sa vie pour le protéger, il en était certain. Blucher n'était pas surpris. L'orque avait été un puissant ennemi et il ne doutait pas de la loyauté qu'Azhag avait inspiré à ses serviteurs. Les amas de corps autour de lui 'étaient une preuve suffisante.

Alors que Blucher regardait le champ de bataille, les hallebardiers déprimés continuant à empiler les cadavres sur des bûchers mortuaires. D'âcres nuages de fumée s'élevaient des autres bûchers du champ de bataille. Tous les hallebardiers évitaient son regard. Blucher ne les blâmait pas mais il ne pourrait pas pardonner : il n'y avait aucune honte à être effrayé, la honte était de se laisser contrôler par sa peur. Blucher était le premier à admettre qu'il avait lui-même connu des moments de terreur, mais lui n'avait pas fui comme un lapin!

Les images de l'âpre combat revenait à l'esprit de Blucher. Son plan avait échoué, mis en échec par l'incroyable taille de la horde des gobelins et par la terrible puissance des dieux orques. Leur présence avait maintenant disparu mais il y avait eu un moment où il aurait juté avoir vu leurs immenses formes planer au-dessus du champ de bataille, géants verts émergeant des ténèbres sanglantes de la bataille. Le souvenir de cette gigantesque main. Transportant au combat un flot de diables hurlants à la peau verte le hanterait jusqu'à la fin de ses jours.

Le sorcier améthyste Wolfgang Greiss arrivait, chevauchant sa monture. Son visage était pâle et hagard. Il semblait avoir vieilli de dix ans en un seul jour. Blucher ne pouvait s'empêcher d'avoir de la sympathie pour cet homme, tout sorcier qu'il était. Greiss avait été un roc durant toute la journée, utilisant son corps comme le catalyseur d'énergie qui auraient tué ou rendu fou un autre homme que lui. Il pouvait lire sur son visage le prix que cela lui avait coûté.

<<Voilà la source de cette horreur.>> dit Dreiss, montrant la grande couronne runique qui reposait sur le front d'Azhag.

<<Mieux vaut la détruire maintenant >>dit doucement Blucher. Le froid éclatant de la couronne avait un pouvoir hypnotique et il ressentait l'irrésistible envie de la prendre comme trophée.

<<De telles choses ne peuvent être détruites, juste neutralisées. Nous nous en occuperons avec le théogoniste>>dit Blucher, menant doucement sa monture loin du cadavre du seigneur orque. <<Je vous fais confiance.>>

Déjà, les chevaliers commençaient à bavarder et à plaisanter sur leur victoire. Ils acclamèrent Blucher qui eut un sourire forcé en recevant cette ovation. La fatigue pesait lourdement sur ses épaules et la vue du corps d'Azhag lui rappelait le destin inexorable des conquérants et de tous les hommes !

