

LES MARAIS DE BLACKMIRE

Une caravane d'or naine lourdement gardée est attaquée par une tribu Orque alors qu'elle traverse les Badlands dans cette bataille dans un marais !

par Brewster T Morgan *CITADEL Journal 47*



Ce scénario fait s'affronter des nains contre des orques et des gobelins, vous aurez donc besoin des livres d'armées correspondants. J'ai inclus une liste des forces « historiques » qui prirent part à l'engagement, Des restrictions s'appliquent à chaque force sélectionnée. Ces restrictions remplacent la section « choisir son armée » des livres d'armées, ainsi, les minima et maxima s'appliquant habituellement à la sélection des personnages, des troupes, des unités spéciales, etc. n'ont pas court ici.

Les joueurs doivent aussi noter que ce scénario n'oppose pas deux forces de valeur en point égale. Les orques ont un avantage, mais cela est atténué par la bonne position défensive des nains, alors que l'assaut des orques sera rendu difficile par le marais, et peut-être par les deux trolls d'eau qui y vivent.

Même si ce scénario est écrit pour de façon à opposer des nains et des orques et gobelins, les joueurs peuvent l'adapter à leurs propres forces. Ce scénario fonctionnera tout aussi bien en mettant en scène l'Empire, les morts-vivants, le Chaos, ou autre ! Bon amusement !

Boru se tenait fermement au sommet de la colline, regardant la plaine marécageuse sombre devant lui. À sa gauche et à sa droite s'étendait la ligne de bataille des Nains, des guerriers aux visages macabres tenant leurs boucliers serrés l'un contre l'autre, des pointes de hache et des têtes de marteau hérissées au-dessus du sommet des boucliers. Au-dessus de la ligne, des bannières flottaient dans la brise. Au-dessus de nous, les corbeaux tournoyaient et croassaient tristement dans l'attente de riches cueillettes. En contrebas, l'armée des peaux-vertes patageait dans le marais, tambours battant et klaxons hurlant dans l'aube froide. L'armée était dirigée par d'énormes Orques chevauchant de grands cochons de guerre grognants, tout musclés et leurs défenses aiguisées. Les grouïks-grouïks indisciplinés portaient de longues lances barbelées et se moquaient des nains lointains, chantant des chants de guerre à Mork et Gork.

Derrière suivaient des rangs de guerriers Orques et d'archers gobelins, se chamaillant entre eux, ivres de vin de champignons et de la perspective d'un massacre et d'un butin. Loin au nord, Boru pouvait voir une longue file de chevaucheurs de loups à la peau verte, se faufilant autour des marais dans l'espoir de se frayer un chemin à travers les bois derrière la colline et de prendre sa ligne de bataille à l'arrière.

« Ne devrions-nous pas envoyer les arbalètes pour les arrêter, Sire ? » demanda Thorgrund, le cousin du chef et commandant en second, alors que les Cavaliers de Loup tournaient loin de la colline.

« Nous gardons notre force ensemble. » répondit sévèrement Boru.

« Mais ils prendront notre ligne de bataille à l'arrière, Sire »

« Par Grimnir, tout est en ordre Thorgrund ! Maintenant charge-toi de la défense des chariots et laisse-moi faire le reste » le repoussa Boru avec colère. Tout se passait comme prévu...

Trempés et boueux par leur marche, les chevaucheurs de grouïks-grouïks émergèrent des marais et commencèrent à se déployer sous les Nains. D'autres guerriers à la peau verte suivaient derrière, des centaines de peaux-vertes vêtues de fourrure et de fer avec des haches, des épées, des lances et des boucliers grossièrement barbouillés, leurs bannières de crânes et de haillons battant au-dessus de leurs têtes.

Les cors de guerre nains hurlèrent leur défi et les Longues-Barbes commencèrent à chanter l'ancien Chant de guerre de Grimnir, un chœur triomphant de mort et de victoire chanté par les guerriers nains au combat depuis des milliers d'années. Le chant enfla lorsque les jeunes guerriers se joignirent à eux, les tirant avec courage. Des cornes de bière furent passées le long des lignes, une dernière gorgée avant d'affronter la mort était tout ce que demandait un guerrier nain. Sur les pentes au-dessous, les lignes vertes continuaient à s'épaissir, rang après rang.

Les tambours des Orques cessèrent soudainement, et leurs lignes se turent. Au centre, les sangliers se séparèrent tandis que le seigneur de guerre d'Orque s'avancait, donnant des coups de pied dans les flancs de son grouïk-grouïk pour le pousser sur les pentes. Le seigneur de guerre était une énorme brute, lourdement balafrée et portant des bandes de fer grossièrement ouvragé, son casque était monté avec les cornes massives d'une vouivre, et il portait facilement un énorme couperet, de la taille d'un guerrier nain.

Il mit pied à terre et jeta son bouclier et son couperet sur le sol pour indiquer qu'il voulait parler. Un chamane goblin en robe noire, plus petit, dansait autour de lui, agitant son bâton en l'air et hurlant sauvagement. Le seigneur de guerre s'avança hardiment, défiant le chef nain de le rencontrer. Boru grommela dans sa barbe. Il n'avait aucune envie de parler à la brute, il n'y avait rien à dire. Mais peut-être que le Peau-verte offrirait un combat personnel pour résoudre la bataille à la place, alors il poussa à travers les boucliers devant lui, confia sa hache runique à un guerrier et plaça son propre bouclier sur le sol.

Son cousin, Thorgrund, le poursuivit, pour agir comme garde du corps contre la trahison. Côte à côte, ils descendirent à la rencontre du seigneur de guerre.

« Prosterne-toi, et je te montrerai de la pitié », cracha le seigneur de guerre, se moquant du chef nain. Il grogna ses termes, exposant des crocs jaunes acérés. Il n'avait besoin que de la vie de Boru, de tout son trésor, du contenu du convoi et de toutes les armes de ses guerriers en guise de tribut. Ensuite, les guerriers seraient libres de rentrer chez eux, sans leur barbe et leurs mains droites.

Rendu furieux par la morgue de l'Orque, Boru grogna : « Espèce de sac de tripes, je prendrai ton crâne comme gobelet pour ma bière afin de célébrer notre victoire, à moins que tu ne rampes sous le rocher d'où tu viens. »

L'Orque se moqua de la réponse. Alors que les deux lançaient des insultes, le chamane gobelin dansait autour d'eux, hurlant des malédictions aux deux nains. Thorgrund surveillait attentivement chacun de ses mouvements, la hache prête à frapper si le petit chamane essayait d'incanter un sort. « Fuyez, allez-y, videz vos entrailles de terreur ». Il rit. Aucun des deux camps ne voulait faire de quartier à l'autre, la haine raciale était trop longue et trop profondément ressentie. Les pourparlers terminés, chacun étant satisfait d'avoir lancé toutes les insultes qu'il voulait, Boru retourna à ses lignes, acclamé par ses hommes pour avoir affronté le seigneur de guerre, le bouclier de Thorgund gardant ses arrières jusqu'à ce qu'ils soient au-delà de la portée de flèche.

« Par Grugni, je veux cette tête de grenouille-taureau » déclara-t-il bruyamment à la ligne de bataille. « Son poids en or et un tonneau de bière Bugman à celui qui le prend ! » proposa-t-il, et les guerriers rugirent d'approbation au prix du sang. Ils n'eurent pas longtemps à attendre avant que les Orques n'attaquent. Pataugeant à travers le Bourrenoir, la horde d'Orques s'élança vers l'avant. Les chevaucheurs de grouïks-grouïks guidaient leurs bêtes hurlantes et hargneuses sur la pente. Un grand Waaagh ! s'éleva alors que la charge prit lentement de l'ampleur. « Bogbrum ! » ordonna Boru en Khazad.

La ligne des Nains se reforma rapidement, tandis que les cors retentissaient. La ligne se divisa en trois, chaque régiment se précipitant pour former un coin triangulaire, le premier rang s'agenouillant et les rangs derrière tenant leurs boucliers en avant pour protéger leurs camarades. Chaque unité est devenue une petite forteresse, hérissée d'armes et tournée dans toutes les directions. Porte-étendards et musiciens dissimulés en toute sécurité au centre du mur de boucliers. Cette formation était l'arme secrète de Boru, une défense solide contre les attaques de cavalerie et une tactique naine bien pratiquée depuis la guerre de la Barbe. La cavalerie aurait du mal à pousser une charge contre les herses de pointes de lance et de têtes de hache, et chaque guerrier trouvait un grand réconfort en sachant que la ligne ne pouvait être brisée et que son flanc et ses arrières étaient protégés par ses compagnons. Le visage sévère, chaque guerrier se prépara à l'impact.

LES NAINS DES MONTAGNES DU BORD DU MONDE

Aujourd'hui, l'empire nain n'est plus de l'ombre de sa gloire d'antan, mais les nains restent un peuple extrêmement fier. Même si leur âge d'or est derrière eux, les nains continuent d'exploiter les Montagnes du bord du monde pour de l'or et du minerai, avec une passion que seul le peuple barbu peut montrer. Des noms tels que ceux de Karak Azgal, de Karak aux huit pics et de Karak Ungor sont témoins du déclin du peuple nain. Ces grandes forteresses de jadis sont maintenant tombées aux mains des peaux-vertes et des Skavens... Mais les montagnes continuent de nourrir de nombreuses communautés minières naines, qui continuent d'envoyer leur minerai aux dernières grandes forteresses.

KARAK AZUL

La communauté naine de Khazid Sarn est une des rares communautés naines des Montagnes du bord du monde. Elle fait partie du domaine du roi Kazador de Karak Azul, à la frontière des Terres arides. Durant de nombreux siècles, les nains de Khazid Sarn acheminèrent leur minerai d'or vers les coffres du roi de Karak Azul, une tâche risquée pour un nain. Leurs courtes jambes ne sont pas conçues pour se déplacer rapidement au-dessus du niveau du sol, même si leur solide constitution leur permet de voyager plus longtemps que des peuples moins endurants. Cependant, ce trait n'enlève rien au fait d'un convoi de nains n'est pas aussi rapide que les chevaucheurs de loups gobelins qui parcourent les plaines des terres arides. Pour se protéger des attaques, les convois de minerais voyagent sous bonne garde. Ainsi fut lorsque Boru le chauve, roi de Khazid Sarn, entreprit la traversée des Terres arides, chargé d'un convoi, et escorté de ses meilleurs guerriers.

BLACKMIRE

Le Blackmire est une région de basses terres marécageuses, à deux jours à l'est de Khazid Sarn, alimentée par la rivière Black burn. Pour éviter ce borbier puant, Boru commanda au convoi de faire un détour par le nord des marais, craignant que ses chariots lourdement chargés et ses poneys ne s'enfoncent dans les eaux croupies. C'est au moment où les chariots atteignent les collines, au nord de Blackmire que le convoi fut repéré par les chevaucheurs de loups de la tribu des Pieds douloureux.

Les Terres arides sont infestées de tribus de peaux-vertes qui se combattent principalement entre elles. La tribu des Pieds douloureux (ainsi dénommée à cause des années qu'ils passèrent à errer dans les Terres arides) a fait de Blackmire son territoire, et leur chef, Maddog Badbref, fut très content d'apprendre, par ses éclaireurs, la nouvelle de l'approche du convoi nain. Il rassembla ses boyz et prépara la bataille. Des nabots avec de l'or sont un cadeau de Gork trop beau pour être vrai !



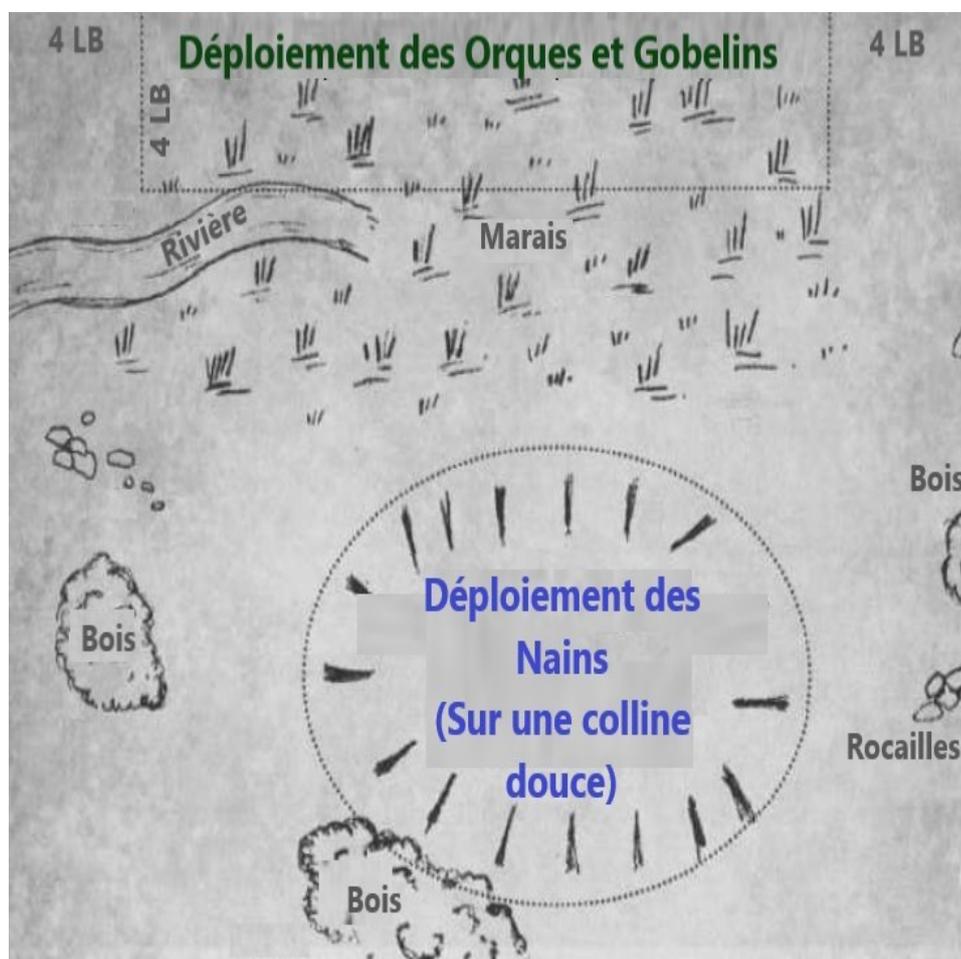
JOUER LA BATAILLE

La bataille est un affrontement entre les orques et gobelins des Pieds douloureux et les nains de Khazid Sarn. Vous devez sélectionner les troupes en suivant les règles ci-dessous. Si vous ne possédez pas d'orques ou de nains, le scénario peut alors être aisément adapté à d'autres armées. Il n'y a aucune raison d'empêcher une armée de l'Empire ou de Hauts Elfes de se défendre contre des pillards Elfes noirs ou Skaven.

Le champ de bataille

Les éléments principaux du champ de bataille sont la large zone de marais et la rivière Blackburn qui s'en échappe. Juste au nord du marais se trouve une grande colline, sur laquelle les nains ont déployé leur ligne de bataille. Derrière la colline se trouve un bois. Le reste du champ de bataille est nu et désolé, semé de rochers épars et de quelques arbres tordus et frappés par les vents.

Déployez le champ de bataille comme décrit sur la carte, en utilisant les décors à votre disposition. Vous pouvez utiliser des petits éléments de décor ou de la mousse pour représenter le marais, du papier bleu ou vert ou du carton peut être utilisé pour modéliser une rivière.



Le champ de bataille mesure 90x90cm

Le marais : Blackmire est un vaste marécage. Il est compté comme du terrain accidenté *HOTT-De Mir*. En *HOTT*, il est compté en terrain difficile pour les troupes montées. Le marais est également la demeure de deux trolls d'eau affamés et très en colère, les « *Bog Trotta Bruvers* ». Durant la partie, il y a une possibilité que ces deux trolls apparaissent et se nourrissent de tout ce qui leur passe entre les pattes. La règle spéciale permettant de les déployer est donnée plus loin. Les deux trolls n'appartiennent à aucune des deux armées, et n'amènent donc aucune dépense en points. Ils agissent indépendamment.



Déploiement

Le déploiement pour ce scénario diffère légèrement de la normale. L'armée naine se déploie en premier, tous les régiments, personnages, machines de guerre et caravanes doivent être placés sur la colline, ou à 3 LB maximum de la base de cette dernière.

Les orques et gobelins peuvent se déployer à maximum 4 LB du bord de table sud, sans troupes déployées à moins de 4 LB des bords de table latéraux. Les Psiloi (*HOTT-De Mir*) qui d'ordinaire peuvent déployer deux fois sur la table au 1^{er} tour ne peuvent pas le faire ici.

Les nains sont préparés à recevoir la tribu des Pieds douloureux qui vient sur eux. Les nains jouent en premier.

REGLES SPECIALES

- Les "bog trotta Bruvers"

Comme déjà mentionné, les marais sont la demeure et le terrain de chasse de deux trolls d'eau. Ces trolls ne sont pas contents d'être dérangés par le tumulte de la bataille, et un troll en colère est une créature dangereuse, bien que bête ! Au début de chaque tour du joueur orques et gobelins, ce dernier lance un D6 pour chacun des trolls. Sur un 1 ou un 2, ce dernier se réveille et se met immédiatement à la recherche de son dîner. Pour découvrir où le troll émerge, placez la figurine au centre du marais, et lancez un dé de dispersion et 3D6 ps, pour déterminer où mettre la figurine.

Lors de la phase des mouvements obligatoires de chaque tour du joueur Orques et Gobelins, les trolls se déplacent aléatoirement à la recherche de nourriture. Lancez un dé de dispersion, et 2D6 ps pour déterminer leur mouvement. Ce mouvement n'est pas affecté par la difficulté du terrain, ces derniers connaissant le marais et peuvent

nager au besoin. Les trolls combattent toute figurine au contact. Une fois engagé au corps-à-corps, les trolls arrêtent de bouger et combattent normalement. Le troll poursuivra automatiquement un ennemi en fuite. Les deux trolls sont comptés en *Lurkers*.

- Le "Bogbrum" nain

Bog+brum n. (Khazad)

1. Une espèce de hérisson à épine ou de porc-épic.

2. Nom commun pour une formation militaire en triangle, faisant référence aux armes scintillantes qui, perçant de la formation, tiennent la cavalerie adverse à distance.

3. Terme qui désigne la coupe de cheveux d'un tueur (mais pas à dire en face d'un de ces derniers).

Depuis la *Guerre de la barbe*, les armées naines sont régulièrement confrontées à des troupes montées. Les nains ne font pas eux-mêmes usage de cavalerie, car ils n'en ont pas l'usage dans leurs montagnes. De plus, il paraîtrait que beaucoup de nains font une réaction allergique aux chevaux. Pour répondre aux attaques de flanc ou pour répondre aux charges dévastatrices d'une cavalerie lourde, les généraux nains les plus expérimentés utilisent la formation du Bogbrum.

Couplé avec le haut commandement des nains, cela fait du Bogbrum une formation difficile à briser pour l'ennemi.

Tout régiment nain peut former un Bogbrum via une manœuvre de reformation en plaçant deux plaquettes de type identique dos à dos. Tant qu'il adopte cette formation, le régiment ne peut pas bouger. Si un Bogbrum est chargé, il bénéficie un bonus de rang de +1 contre les troupes montées sauf s'il est contacté de flanc. Face à une troupe montée un Bogbrum ne recule jamais et n'est jamais soumis à un quick kill. La troupe ennemi doit obtenir un résultat double pour tuer l'élément nain. En ce cas, les deux éléments composant le Bogbrum sont détruits.

Si les nains battent leur ennemi, et que ce dernier fuit ou recule, ils ne peuvent pas poursuivre. Le Bogbrum est totalement immobile, tout mouvement étant impossible avant une reformation.

Les troupes de tir naines peuvent toujours tirer avec leurs armes lorsqu'elles adoptent un Bogbrum mais seulement dans le couloir d'ILB dans leur axe, la formation empêchant de tirer sur les côtés.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Une fois que la partie est terminée, le vainqueur est celui-ci qui démoralise les forces adverses. Calculez ces points comme d'habitude.

De plus, tant qu'un camp est en possession de la caravane , il ne peut être démoralisé même si il a perdu pls de quatre plaquettes. Pour être en possession des chariots, un joueur doit avoir au moins une plaquette au contact socle à socle.

Si les deux camps ont des figurines en contact avec les chariots à la fin de la partie, alors leur possession est contestée. Dans ce cas, aucun camp ne bénéficie de cette règle.

LES ARMEES

Les nains de Khazid Sarn

L'armée naine totalise 24 AP, mais cette limite peut être augmentée si les joueurs sont d'accord. L'armée est choisie dans les troupes listées ici. Les restrictions en toupes dont le coût est supérieur à 3AP s'appliquent normalement.

- **Boru le chauve, roi de Khazid Sarn**

Votre force doit inclure Boru le chauve comme général de l'armée naine. Boru le chauve est le roi de Khazid Sarn, corpulent et sérieux, sans un poil sur le caillou et avec une barbe grise tressée. Seigneur apprécié de son peuple depuis presque 50 ans, il défend ses possessions contre les créatures maléfiques des Terres arides, chassant les tribus orques et gobelins qui menacent ses lucratives mines d'or des contreforts des Montagnes du bord du monde. Il est le vassal du roi Kazador de Karak Azul, en conséquence, il lui est redevable d'un tribut qui prend la forme d'une portion de sa production d'or. Maître sévère et Guerrier sans peur, Boru mène personnellement le convoi annuel en partance pour la grande forteresse située en hauteur dans les Montagnes du bord du monde. Boru le chauve est idéalement représenté par le champion de Bugman, avec l'ajout d'un bouclier dans sa main gauche. . Il est classé en *Héros*

- **Thane Thorgrund**

Il est obligatoire d'inclure Thorgrund, le cousin de Boru, dans votre armée. Il doit commencer la partie au contact de la caravane dont il est chargé de la garde. Thorgrund est le cousin du roi et son commandant en second. Il est de son devoir de diriger les gardes de la caravane et de garantir que l'or ne soit pas capturé par les peaux-vertes. Si le roi devait tomber, Thorgrund prendrait alors le commandement de l'armée, et il lui reviendrait de livrer l'or au roi Kazador, et de venger la mort de son cousin. S'il devait faillir à l'une de ces tâches, son honneur lui commanderait de faire le serment du Tueur. Il est classé en *Héros*

0-1 Maître des runes

Il est possible d'inclure un seul maître des runes dans l'armée, il est classé en *Clerc*

0-1 unité de Longue-barbes.

Le régiment peut également porter une bannière magique ou runique d'une valeur maximum de 50 points. Classés en *Lames* (HOTT) ou *4Bd* (HOTT-De Mir)

0-1 unité de Marteliers.

Le régiment peut également porter une bannière magique ou runique d'une valeur maximum de 50 points. Classés en *Lames* (HOTT) ou *4Bd* (HOTT-De Mir)

0-1 unité de Tueurs.

Le régiment peut également porter une bannière magique ou runique d'une valeur maximum de 50 points. Classés en *Warband* (HOTT) ou *Warband ou 3Bd* (HOTT-De Mir)

0+ unités de guerriers nains

Classés en *Lames* (HOTT) ou *4Bd* (HOTT-De Mir)

0+ unités d'arbalétriers

Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *4Cb* (HOTT-De Mir)

0+ unités d'arquebusiers

Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *4Cb* (HOTT-De Mir)

0-1 unités de mineurs

Capable de surgir n'importe où depuis le sol, l'unité est classée en *Espions/Sneakers*

0-1 machine de guerre :

canon, canon-orgue, canon à flamme, catapulte, baliste. Classée en *Artillerie*

+ le convoi d'or

Pour cette bataille, il est nécessaire de représenter le convoi des nains. Un chariot et quelques poneys suffisent. Le convoi est un objectif spécial de la bataille, avec les nains qui le défendent, et les orques qui essayent de le capturer. Le convoi porte une fortune en or extrait de Khazid Sarn. Il est destiné aux coffres du roi Kazador de Karak Azul. Ce tribut est le paiement annuel à leur suzerain. Ce serait une terrible disgrâce pour tous les nains de Khazid Sarn, s'ils devaient faillir dans leur livraison. Lors de l'attaque des orques et des gobelins, Boru compose une garde particulière pour le trésor, personnellement commandée par son cousin Thorgrund. Ce sont des guerriers d'élite, chacun ayant juré sur leur vie d'empêcher l'or de tomber dans les mains des peaux-vertes.

Lors du déploiement des nains, La plaquette de Thorgrund et celle des Longues Barbes ou des Marteliers doivent encadrer de chaque côté la plaquette du convoi en la contactant flanc à flanc Ces derniers sont les guerriers d'élite, liés par le serment de défendre l'or.

À cause du terrible serment qui les lie, ni Thorgrund ni cette unité ne peuvent s'éloigner de plus de 4LB du convoi.



La tribu des Pieds douloureux

L'armée orque et goblin totalise 24 AP, mais cette limite peut être augmentée si les joueurs sont d'accord. L'armée est choisie dans les troupes listées ici. Les restrictions en troupes dont le coût est supérieur à 3AP s'appliquent normalement.

- Chef de guerre Maddog BadBref

Votre armée doit être dirigée par Maddog Badbref, le chef de guerre de la tribu des Pieds douloureux. Maddog est le chef de la tribu des Pieds douloureux, en vertu de son gros hachoir et de son casque impressionnant. Sa tribu a passé plusieurs années à errer dans les Terres arides et à affronter d'autres orques (souvent), pour du territoire. La longue errance de la tribu les amena finalement à la, qui, de par sa nature puante et humide, n'attirait personne d'autre ! Gork a finalement prit pitié de la tribu des pieds douloureux, et placé sur leur chemin un convoi d'or nain. Maddog, qui n'est pas une personne qui dirait non à un tel cadeau, se prépare à capturer le convoi et à devenir riche ! Il est classé en *Héros*

- Munchit gob'snot, grand shaman goblin

Votre armée doit inclure Munchit, le shaman de la tribu des Pieds douloureux. Munchit est la main droite goblin de Maddog, et son conseiller. Il est probable que cela soit grâce à ses conseils que la tribu ait fini par atterrir dans un marécage. Il n'est pas très apprécié, mais Maddog le garde sous sa protection car celui-ci a l'impression que le goblin lui porte chance ! Si Maddog venait à être tué, Munchit devrait alors prendre la fuite ou prendre le risque d'une fin peu agréable aux mains des orques de la tribu ! Classé en *Magicien*.

0-1 big boss

L'armée peut inclure un big boss. Il peut être un orque noir, un orque, ou un orque sauvage Il est classé en *Héros*

0+ unités de boyz orques

Classés en *Warband* (HOTT) ou *3Wb* (HOTT-De Mir)

0+ unités de boyz archers

Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *3Bw* (HOTT-De Mir)

0+ unités de boyz sur grouïks-grouïks (sangliers)

Classés en *Chevalier* (HOTT) ou *3Kn* (HOTT-De Mir)

0-1 unité d'orques noirs

Classés en *Lames* (HOTT) ou *4Bd* (HOTT-De Mir)

0+ unités de chevaucheurs de loups

Classés en *Cavaliers*

0+ unités de gobelins : A HOTT-De Mir, une de ces unités peut être déployé en tirailleur (*Psilos*)

Classée en *Horde* (HOTT) ou *7Hd* (HOTT-De Mir)

0-1 unité d'orques sauvages

Classés en *Warband* (HOTT) ou *3Wb* (HOTT-De Mir)

0-1 unité de trolls

Il s'agit de Trolls de pierre très différents des trolls des marais infestant Blackmire. Classée en *Horde*

0-1 nuée de snotlings

Classée en *Horde* (HOTT) ou *7Hd* (HOTT-De Mir)

0-3 machines de guerre :

Lance-roc, baliste, une catapulte à plongeur de la mort, chariot à pompe snotling, char à sangliers orque, ou char à loups gobelin. Classée, selon le type représenté, en *Artillerie* ou comme *Chevalier* (HOTT) ou *Hch ou Lch* (HOTT-De Mir)



Le bruit du choc des sabots des sangliers qui pilonnaient le sol de la colline sembla faire trembler le monde. Alors qu'ils approchaient du faite de la colline, Boru vit le seigneur de guerre menant la charge, son hachoir brandi. « Tenez vos positions » ordonna-t-il à ses guerriers, alors que la pointe de lance allait heurter le bastion central. La charge arriva avec une puissance terrifiante, les lances se rompirent, les sangliers couinaient, les sabots battaient l'air alors que les coups de haches et de lances pleuvaient. Des guerriers mourants gémissaient de douleur, mais les nains tinrent.

Lui-même en première ligne, Boru encouragea ses guerriers alors que les orques reculaient de la haie d'acier. Les peaux-vertes étaient éjectés de leurs montures ou projetés dans les rangs nains alors que leurs montures mouraient sous eux, tous étaient massacrés au sol, sans pitié.

Pendant que le front de la formation subissait l'impact des sangliers, l'arrière était attaqué par les chevaucheurs de loups. Ils arrivèrent en hurlant, en chargeant de depuis les frondaisons de la forêt, comme Thorgrund l'avait prédit. Thorgrund lui-même gardait les chariots et les poneys du convoi, avec un groupe de guerriers d'élite. Chaque guerrier avait juré qui était prêt à mourir pour empêcher les peaux-vertes de mettre la main sur l'or. Les gobelins attaquèrent, mais leur attaque faiblit, tout comme celle des chevaucheurs de sangliers, incapables de briser les inébranlables nains. Au milieu des loups, les nains se lancèrent sur les gobelins. Thorgrund balança sa hache au-dessus de sa tête et l'abattit pour décapiter un loup, qui, en s'effondrant, précipita son cavalier au sol. Son coup suivant tua le goblin recroquevillé. Les loups s'enfuirent rapidement d'où ils étaient venus, leur attaque était repoussée.

Même ensanglantés, les nains restaient résolus, alors que les orques commençaient à faiblir devant eux. L'élan de leur charge éteint et ils tournaient en rond autour des nains groupés, les orques plongeaient leurs lances sur le mur de boucliers, mais ne parvenaient pas à le traverser. Les Nains blessés se repliaient vers le centre de la formation, maudissant leur malchance, tout en sachant que la cavalerie adverse était battue – pour le moment. Beuglant leurs ordres, les orques reprirent en main leurs montures écumantes, pour se rassembler en bas de la colline. Alors qu'ils se repliaient, les Nains les raillèrent. L'assaut suivant consistait en une horde d'orques et de gobelins, une horde de fantassins, dont il semblait que pas deux n'étaient armés de la même manière. Sans délai, les cors nains sonnèrent la reformation, et les triangles disparurent pour reformer les lignes. Avant l'impact, une pluie de flèches, de javelots, de masses et de pierres vint percuter les boucliers, plusieurs Nains tombèrent, blessés par les traits. Accroupi au premier rang, Boru leva son bouclier au-dessus de sa tête, et senti les forts impacts des flèches et des pierres, alors qu'ils rebondissaient dessus. À côté de lui, Boru vit un guerrier mourir en gargouillant, une flèche plantée dans le cou, son sang venant teinter l'herbe de rouge. D'autres tombaient, blessés, autour de lui. Boru vit le chamane déguemillé cabrioler, brandissant son bâton vers les cieux. Des lumières vertes et jaunes clignotèrent autour de lui, alors qu'il invoquait un sort.

« Que Vallaya nous protège », grogna Boru, se préparant à l'impact. Telle la foudre, des énergies magiques fendirent le ciel, imprimant une traînée de destruction sur le sommet de la colline et les rangs des nains. Le premier guerrier touché fût incinéré, le second tomba au sol, son visage carbonisé, un troisième était projeté en arrière, sa barbe en feu. Les guerriers n'avaient d'autres réponses à cette attaque, si ce n'est de tenir fermement, et de cracher des insultes envers les dieux orques tant haïs

Sur l'extrême gauche de la ligne, un grand orque à la peau noire menait la charge contre les Longues-barbes, les vétérans de la petite armée de Boru. L'orque noir se projeta sur leurs boucliers, frappant plusieurs fois de son propre bouclier avant d'utiliser sa hache avec une force capable d'ouvrir des crânes. Le chef des Longues-barbes tomba, mortellement blessé. Encouragé par cet exemple, une vague de guerriers peaux-vertes percuta la ligne, les boucliers rencontrèrent les boucliers dans un impact sonore, et l'acier percuta l'acier. Des braillements et des cris furent échangés. Des nains et des orques tombèrent, blessés, et la pression des peaux-vertes était telle qu'elle semblait pouvoir rompre la discipline des Longues-barbes. Les vieux nains serrèrent leurs dents et redoublèrent leur effort, poussant en avant vers les rangs orques serrés, taillant de gauche et de droite, jusqu'à être recouvert de sang, et à prendre l'avantage. Disciplinés et fiers, ils repoussèrent finalement l'attaque, et purent observer les orques battre en retraite de façon désordonnée, sur la pente de la colline. Ils laissaient derrière eux de nombreux braves et vénérables nains, gisants, blessés ou morts, sur le sol.

Le centre orque n'était guère en meilleure position. Incapable d'enfoncer la ligne naine, ils perdirent rapidement leur goût pour le combat. Boru sorti des rangs, sa hache runique bien en main, dégoulinante de sang, lança un défi au chef goblin cabriolant « Vers infesté de poux » hurla-t-il au-dessus du tumulte de la bataille, « aujourd'hui, ton âme rance connaîtra les terreurs de Grimnir ». Le petit peau-verte vérolé avait l'air terrorisé à l'idée du défi. Boru le provoqua, de façon à le faire avancer, mais il tourna les talons à la place. Ses semblables firent de même, laissant leurs blessés et leurs morts sur les pentes de la colline. Boru ordonna que les gobelins blessés soient exécutés, mais c'était une maigre vengeance.

L'attaque des orques avait été repoussée, et beaucoup de gobelins prenaient la tangente en patageant dans les marais pour fuir leurs maîtres orques. À la limite des marais, le seigneur de guerre rallia et réorganisa son armée. Il frappa des têtes entre elles pour rétablir la discipline. Au sommet de la colline Boru observait le champ de massacre. L'assaut avait été repoussé, mais la journée n'était pas encore terminée. Thorgrund s'approcha. Il était visiblement essoufflé à cause du combat. Piétinant les cadavres gobelins qui recouvraient le flanc de la colline, son visage et son armure recouverts de sang vert. « Je veux que tu restes avec les blessés et que tu gardes les chariots, au cas où les chevaucheurs de loups reviendraient. « Je vais quitter notre position et repousser les peaux-vertes dans les marais, avant qu'ils ne puissent se réorganiser. » Boru pointa vers le bas de la colline, vers les orques qui se querellaient toujours. Thorgrund hocha la tête en signe d'agrément, trop fatigué pour parler, essuyant son visage et sa barbe du sang qui les recouvraient.

« Sonnez l'avance », Boru commanda son corniste, qui fit sonner deux longues sonneries. Reformant rapidement les rangs, les nains avancèrent, faisant attention à ne pas marcher sur les blessés qui gémissaient et grognaient à leurs pieds. Boru prit place au centre de la ligne, et leur progression gagnant en élan. « Tenez la ligne » cria Boru, alors que la pente raide risquait de transformer l'avance ordonnée en une descente incohérente. La vitesse de la descente prit tout de même les orques par surprise, avant qu'ils ne puissent se réorganiser. Cela allait être un massacre, et la masse des guerriers revêtus de maille, boucliers interloqués, percuta les peaux-vertes encore désorganisée.

Sous le choc de l'impact, les Orques reculèrent dans les eaux du marais. Certains tombaient dans la boue en tentant de fuir les redoutables haches naines. Le chaos régnait alors que de petits groupes d'Orques noirs tentaient de tenir leurs positions. Certains Nains quittèrent les rangs pour poursuivre l'ennemi vaincu, de l'eau jusqu'à la taille, balançant leurs haches dans le dos des orques en fuite. Orques et Nains luttèrent dans les marais et tentèrent de se noyer mutuellement.

Soudain, l'eau sombre devant Boru explosa en une grande gerbe. Un monstre aux écailles vertes et aux longs crocs jaunes jaillit. Un troll d'eau était sorti de sa achette. Il attrapa un vieux nain à longue barbe de sa main droite et arracha sa tête avec sa gueule.

Choqué par cette soudaine attaque et l'horrible odeur de poisson, Boru observa, les yeux écarquillés, la créature qui frappait de droite et de gauche, aussi bien sur les nains que sur les orques. Il projeta le cadavre décapité dans l'eau, et frappa un orque devant lui qui vola vers Boru.

Boru souleva sa hache et leva son bouclier, « Kazak ! » hurla-t-il alors que le monstre lançait une patte palmée dans sa direction. Il encaissa le coup avec son bouclier, mais manqua de tomber à la renverse sous la force du coup. Le nain ne fléchit pas, et répondit avec sa hache en visant le ventre bulbeux de la créature.

Les runes sur sa hache brillèrent d'une lumière rouge, alors que la hache traçait un arc enflammé, venant durement frapper l'estomac de la créature. La lourde lame de gromril fendit l'abdomen comme un melon bien mûr et son contenu se rependit sur Boru, le recouvrant d'une immonde et puante bile, et de poisson à moitié digéré. L'odeur fit reculer Boru qui revint sur la terre ferme, nauséux et toussant. Derrière lui le troll gémissait de douleur, et disparut sous les eaux.

La bataille était terminée, les nains se regroupaient déjà sur le haut de la colline. Fatigué, Boru tomba à genoux. « Que quelqu'un me nettoie cette saloperie », demanda-t-il.