

La bataille de la rivière Fendar



Le messager, essoufflé et en loques, tituba à l'entrée du camp impérial. Il s'écroula aux pieds du colosse qui faisait office de sentinelle. "Les orques arrivent" murmura-t-il, "les orques arrivent..."

Le camp fut agité d'une activité frénétique alors que les cors de bataille sonnaient le rassemblement. Des hallebardiers courraient pour former leurs rangs pendant que des cavaliers tentaient de calmer leurs montures nerveuses et que les servants du grand canon impérial passaient une dernière fois en revue leurs réserves de poudre et de boulets. Alors que les derniers soldats trouvaient leurs places et que la poussière soulevée commençait à retomber, le commandant de la petite armée, suivi de la silhouette fantômatique du sorcier gris, vint se placer en face de ses hommes.

"Soldats" dit-il "notre heure de gloire est venue. Les orques approchent et nous sommes le seul obstacle qui les sépare des murs même de Talabheim. Karl Franz accourt à notre aide mais son armée est fatiguée et a parcouru un long chemin. Elle ne pourra pas atteindre la cité avant l'ennemi."

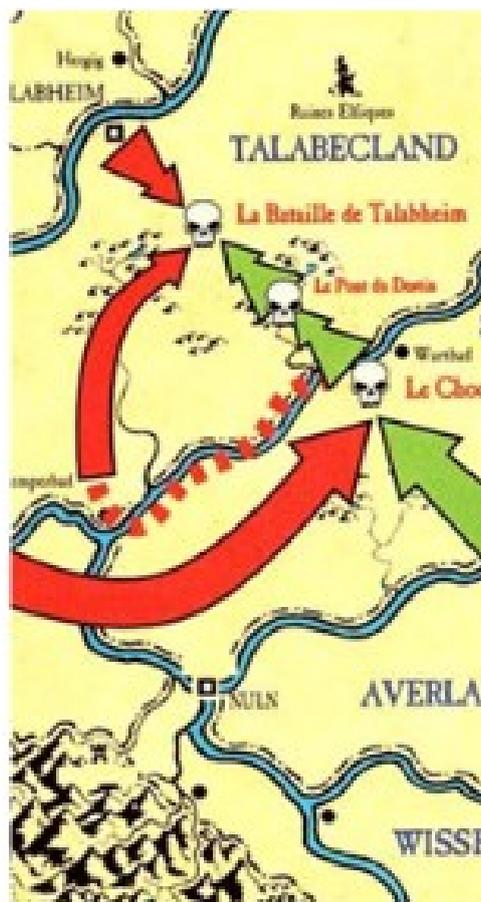
Il regarda tour à tour chacun de ses officiers, leurs visages sombres ne montraient ni peur ni tristesse, seulement de la détermination.

"L'armée des peaux vertes est redoutable mais nous ne céderons pas. Aujourd'hui nous entrerons dans la légende ou les orques dévoreront nos cadavres !"

Suite à la défaite de l'armée impériale lors du *Choc des Alliances*, Karl Franz et les restes de son armée se replièrent vers le Sud-Ouest le long du fleuve Stir. Grom la Panse, ses chevaucheurs de loup poursuivirent et harcelèrent les forces impériales pendant un long moment avant de faire demi-tour pour rejoindre les armées orques et gobelines victorieuses.

Pendant que les nains du Chaos établissaient le siège de Wurtbad, les armées des peaux vertes marchaient sur Talabheim, en passant par la vieille route des nains. Le seul obstacle sur leur passage était un petit contingent en provenance du Middenland. En une action désespérée menée pour ralentir l'armée orque et permettre ainsi à Karl Franz de sauver Talabheim, le commandant du contingent middenlandais, ordonna à ses hommes de détruire le seul pont qui enjambait la rivière Fenrar.

Cet affluent du Stir coupait la vieille route des nains sur laquelle progressait l'armée orque. Si ce pont était détruit, l'avance des orques serait retardée de plusieurs jours. Mais avant que les soldats du Middenland ne puissent entreprendre la destruction du pont, l'avant-garde des orques apparut au sommet de la colline et commença à se déployer en ordre de bataille ! Les hommes du Middenland devaient contenir la marée verte s'il voulaient conserver une chance de détruire ce pont et donner aux deux armées impériales le temps de se regrouper...



Le champ de bataille

La partie est jouée sur un terrain de 90x90cm.

Un unique pont enjambe la rivière qui peut être traversée avec une difficulté de 5-6 (cf règles)

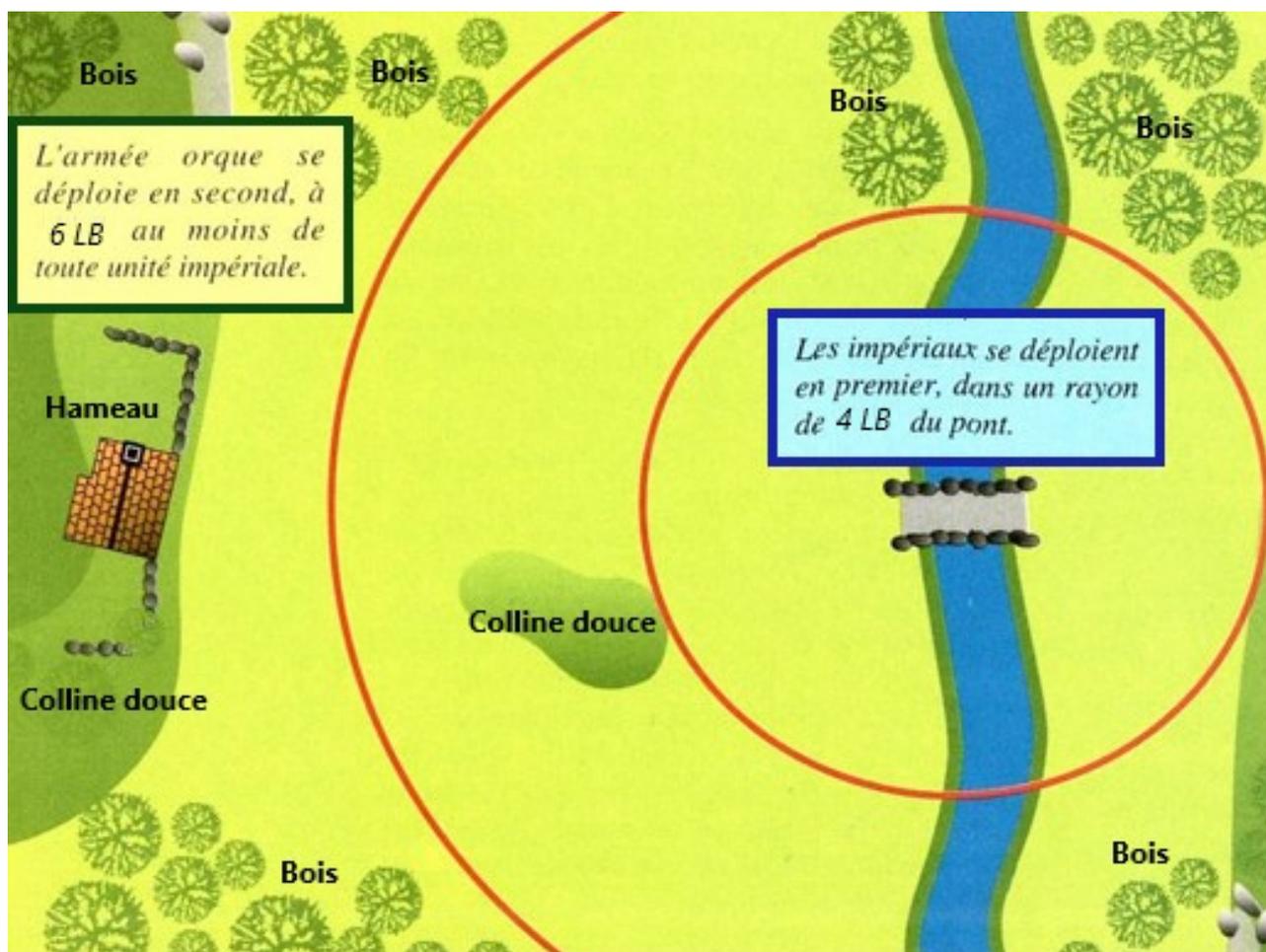
Si vous le désirez, des éléments de terrain supplémentaires peuvent être générés en utilisant les règles habituelles, ceux qui nous avons déterminés pour notre bataille sont montrés sur la carte ci-dessous.

Les impériaux se déploient en premier. Aucune unité ne peut être placée au-delà de 4AP autour du pont, avec la moitié des régiments sur la rive Nord (arrondir au chiffre inférieur) et l'autre moitié sur la rive Sud (arrondir au chiffre supérieur). Les personnages et le grand canon (si vous en prenez un) peuvent être placés sur n'importe quelle rive.

L'avant-garde des orques et des gobelins est déployée en deuxième, au sud de la rivière, à 6 AP au moins de toute unité du Middenland.

Effectuez un jet de dé pour déterminer qui joue en premier.

Cette bataille fut jouée dans le WD21 par Gavin Thorpe et Jake Thornton.



Règle spéciale

La rivière : la rivière est considérée difficile (niveau 5-6) sauf en empruntant le pont, qui est large de 1LB pour laisser passer une colonne de trois figurines de front. Les unités en fuite situées du "mauvais" côté de la rivière (c'est-à-dire rive nord pour les orques et rive sud pour les impériaux) doivent courir en direction du pont et le traverser, à moins que celui-ci ne soit tenu par l'ennemi. Si c'est le cas, toute unité en fuite ira vers la berge de la rivière puis s'y arrêtera (même si cela signifie qu'elle y sera rattrapée par ses poursuivants). Une unité devant reculer dans la rivière alors qu'elle combat un ennemi sur son front sera détruite.

Les Armées

Sélectionnez deux armées d'une valeur de 1500pts chacune (si les deux joueurs sont d'accord, cette valeur peut être inférieure, mais pas supérieure à 1500pts). Un des joueurs est à la tête d'un corps d'armée représentant l'avant-garde de Morglum, l'autre s'occupe du contingent de middenlandais qui défendent le pont. Aucune armée ne peut utiliser d'alliés et aucun ne peut posséder d'objets magiques dont la valeur dépasse 75 points.

Avant-garde des orques et gobelins (24 AP)

- **Gorfang Rotgut** Gorfang le commandant de la force orque du pont de la Renfart est surtout connu pour ses combats contre les Nains. est le Chef de Guerre Orque du Pic Noir, l'antique forteresse Naine prise jadis par les Orques. Au cours des siècles, de nombreuses luttes pour la possession du Pic Noir firent rage, la plus puissante tribu revendiquant toujours le pic comme repaire. La tribu de Gorfang, les Griffes Rouges, est actuellement la tribu la plus puissante de toute la région à l'ouest du Col de la Mort. Gorfang a soumis toutes les tribus Orques locales, mais ses voisins sont les Gobelins de la Nuit de Karak aux Huit Pics, dont le chef n'est autre que le vieux mais ô combien redouté Skarsnik. Les deux chefs semblent pour le moment se satisfaire de cette alliance fragile, Skarsnik contrôlant les montagnes autour des Huit Pics ainsi que l'est du défilé, alors que Gorfang s'adjuge la partie ouest et les régions avoisinantes. Gorfang a perdu un œil durant la Bataille des Griffes et il porte depuis un bandeau de fer pour cacher sa plaie. Nombre de ses batailles furent livrées contre les Nains, comme le siège de Barak Varr ou l'attaque de Karak Azul. Ces luttes ont amené Gorfang à concevoir une haine farouche et incontrôlable des Nains : il ne peut tout simplement pas supporter ces nabots ! Quand Gorfang attaqua Karak Azul, il pénétra dans la salle du trône où il captura nombre de membres de la famille du seigneur des lieux, Kazador. Certains furent emmenés dans les donjons du Pic Noir où ils se trouvent encore, au grand dam de Kazador. Le fils, Kazrik, ne fut pas emprisonné : on le rasa et on lui tatoua sur le crâne un symbole Orque primitif représentant Gorfang, il fut ensuite solidement cloué au trône de Kazador. Bien que Kazrik ait survécu à ses blessures, l'expérience l'a rendu fou. Le seigneur Kazador a juré de se venger et attend le jour où il pourra mettre le Chef Orque en pièces. Classé en *Lames* (HOTT) ou *3 Bd* (HOTT-De Mir)
- **Maître chamane goblin** Classé en *Magicien*
- **1+ Régiment d'orques** Classés en *Warband* (HOTT) *3Bd* ou *3Wb* (HOTT-De Mir)
- **1+ Régiment d'orques sauvages** Classés en *Warband* (HOTT) ou *3Wb* (HOTT-De Mir)
- **1+ Régiment de gobelins de la nuit** Classés en *Horde* (HOTT) ou *5Hd* (HOTT-De Mir)
- **2 Plaquettes de fanatiques** Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou *Sch* (HOTT-De Mir)
- **1-3 Trolls de pierre** Classés en *Behemoth* (HOTT) ou *Behemoth* ou *El* (HOTT-De Mir)
- **1 Groupe de Snotlings** Classés en *Horde* (HOTT) ou *5Hd* (HOTT-De Mir)



Contingent du Middenland

- **Boris Todbringer** Il est le général de l'armée. Boris Todbringer est l'actuel Comte Électeur du Middenland. Né en 2455 CI (25ème jour de Nachgeheim) cet homme d'état doublé d'un guerrier de talent est à la tête de sa famille depuis bientôt trois décennies, mais si certaines rumeurs courent selon lesquelles la fin de son règne serait entachée par d'importants problèmes personnels et politiques. Boris est l'un des guerriers les plus féroces de l'Empire et un dévot d'Ulric - dont le temple principal se trouve à Middenheim - même s'il a toujours fait attention d'équilibrer les intérêts des églises de Sigmar et d'Ulric à Middenheim. Il est déterminé à préserver l'indépendance de sa cité et du Middenland qui est l'état impérial le plus indépendant et le plus puissant. Classés en *Chevalier* (HOTT) ou *4Kn* (HOTT-De Mir)
- **1 Champion sorcier gris** Classés en *Magicien*
- **1+ Régiment de hallebardiers** Classés en *Lames* (HOTT) ou *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **1+ Régiment de lanciers** Classés en *Lancier*
- **1 Unités de Pistoliers** Classés en *Cavalier*
- **3 petits régiments d'arbalétriers** Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *4Cb* (HOTT-De Mir)
- **2 Régiments d'archers** Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *3Bw* (HOTT-De Mir)
- **1 « Bouche du destin », Grand canon** Classé en *Artillerie*

Conditions de victoire

L'avant-garde des orques et des gobelins gagne si au moins une de ses plaquettes se trouve sur le pont à la fin de la partie, ou si certaines de ses unités ont traversé le pont ou la rivière et en sont plus près que les impériaux.

Tout autre cas de figurine est un victoire des troupes du Middenland.

