

LES LARMES D'ISHA

Par Tuomas Pirinen

Version 1.0

Par le scribe Patatovitch, pour Le Verrah Rubicon

Ceci est la traduction non autorisée d'un supplément de campagne publié en 1996 et destiné à la 5^{ème} édition de Warhammer. L'introduction et certains passages du document original ont été réécrit pour synthétiser le propos et supprimer les allusions aux parchemins de bataille rassemblés ici avec en annexe du document principal.

Il est facile de jouer cette campagne dans une autre édition pour peu de réécrire les listes d'armée en respectant l'esprit de la bataille et les règles données.

Tous les mots bizarres de ce document ont de bonnes chances d'être des marques de Games Workshop Ltd.

Toutes les illustrations contenues dans ce document sont la propriété de Games Workshop Ltd.

Table des matières

LES LARMES D'ISHA.....	2
LE CHOIX DES FORCES.....	2
LES PERSONNAGES SPECIAUX.....	2
L'ESPRIT D'ISHA.....	2
LES BATIMENTS NECESSAIRES.....	2
LA RECONQUETE DES TERRES DES TENEBRES.....	3
LES FRERES DE CORAITH.....	3
LA GUERRE DES FRERES.....	5
SCENARIO 1 : LES RIVAGES SANGLANTS.....	7
LA BATAILLE.....	7
RESULTAT HISTORIQUE.....	8
SCENARIO 2 : LA BATAILLE DES FANTOMES.....	9
LA BATAILLE.....	9
RESULTAT HISTORIQUE.....	10
SCENARIO 3 : DEFENSE DE LA PASSE DE L'AIGLE.....	11
LA BATAILLE.....	12
RESULTAT HISTORIQUE.....	12
SCENARIO 4 : LA BATAILLE DES FRERES.....	13
LA BATAILLE.....	14
RESULTAT HISTORIQUE.....	15
BRIEFINGS.....	16
SCENARIO 1 – L'EQUIPAGE DE L'ARCHE NOIRE.....	16
SCENARIO 1 – LES DEFENSEURS DU PHARE.....	17
SCENARIO 2 – LA VOLEE DES ASSASSINS.....	18
SCENARIO 2 – LES GARDIENS DES TERRES DES TENEBRES.....	19
SCENARIO 3 – LES FIDELES DE KHAINE.....	20
SCENARIO 3 – LES DEFENSEURS DE LA PASSE.....	21
SCENARIO 4 – LES ELFES NOIRS DE KAROND KAR.....	22
SCENARIO 4 – LE BAN DE CORAITH.....	23

LES LARMES D'ISHA

Comme les autres campagnes de cette série (*La Rancune de Drong*, *La Quête Périlleuse*, *Le Cercle de Sang* et *l'Idôle de Gork*), *Les Larmes d'Isha* s'adresse aux joueurs disposant d'environ 3000 points d'armée. Ces derniers seront généralement capables de déployer la plupart des troupes demandées sans avoir à acquérir de nombreuses figurines supplémentaires. D'un autre côté, les joueurs peuvent aussi profiter de cette campagne pour ajouter à leur armée quelques unités ou personnages.

Cette campagne décrit un conflit entre deux des plus mortels ennemis du monde de Warhammer : les hauts elfes et les elfes noirs. Elle raconte le destin de deux frères jumeaux, fils d'un prince respecté qui réclament tout deux l'héritage des terres de leur père. Lorsque le plus jeune des frères, Calaidan, est choisi comme héritier du titre paternel, son aîné, Kaldor, devient fou de rage et s'enfuit à Naggaroth pour servir le maléfique Roi Sorcier. Des années plus tard, il revient à la tête d'une armée d'elfes noirs pour affronter son frère.

Si les elfes noirs menés par Kaldor arrivent à détruire les forces hauts elfes dans les Terres des Ténèbres, le Roi Sorcier sera capable de pousser les frontières de son royaume sur l'île d'Ulthuan elle-même.

LE CHOIX DES FORCES

Vous n'avez pas besoin d'unités bien précises pour jouer cette campagne, mais vous aurez à choisir des forces dont la valeur totale est fixée pour chaque bataille.

Les forces disponibles et les règles spéciales sont décrites pour chaque bataille. Considérez-les attentivement avant de vous lancer dans la campagne. Certaines restrictions limitent ces choix et vous pourrez parfois prendre davantage d'unités d'un certain type que la liste d'armée normale ne le permet. Les listes d'armées sont conçues pour être représentatives des forces courantes des races quelles couvrent, les armées des campagnes sont au contraire basées sur des affrontements bien précis.

Une certaine liberté de choix a été laissée aux joueurs afin qu'ils puissent utiliser les figurines qu'ils possèdent et qu'ils puissent vaincre l'ennemi en utilisant des ruses de leur cru. Ces choix sont cependant limités pour que les armées restent fidèles au contexte de chaque bataille. Les restrictions à l'équipement, les options possibles, leur coût

et la disponibilité des objets magiques.

Des objets magiques spécifiques à cette campagne sont également décrits dans les listes d'armée.

LES PERSONNAGES SPECIAUX

Cette campagne décrit un certain nombre de personnages spéciaux à la fois pour les armées hauts elfes et elfes noirs. Pour trouver leur description dans les scénarios où ils interviennent.

Vous pouvez les représenter avec des figurines qui correspondent à leur description. Ils sont compatibles avec les armées hauts elfes et elfes noirs et vous pouvez les utiliser dans d'autres parties que celles de cette campagne si votre adversaire l'autorise.

L'ESPRIT D'ISHA

Les scénarios de cette campagne sont conçus pour offrir aux joueurs une variété de batailles intéressantes où leurs tactiques habituelles pourraient être mise à l'épreuve. Ils sont sensés être amusants et démontrer que les règles de Warhammer peuvent être utilisées pour couvrir nombre de situations différentes.

Même si ces scénarios ont été testés rigoureusement, il est toujours possible qu'il subsiste quelques combinaisons imbattables en utilisant les choix et les troupes autorisées. Heureusement, les joueurs pourront trouver suffisamment de satisfaction à jouer les scénarios et la victoire ou la défaite sont finalement secondaires. Si vous préférez exploiter au maximum chaque faille de conception, allez-y si cela vous plaît. Cependant, ne soyez pas surpris si personne ne veut plus jouer contre vous !

LES BATIMENTS NECESSAIRES

Dans le pack de campagne, trois bâtiments à assembler étaient fournis : un phare (en forme de prisme), une petite tour de guet et la demeure des Coraith. Quoique de taille assez réduite, leur design elfique était tout à fait intéressant.

Si vous n'en disposez pas, vous vous lancez dans leur réalisation, utiliser des proxy ou considérer qu'ils sont juste en dehors de la table.

LA RECONQUETE DES TERRES DES TENEBRES

Pendant la deux cent cinquantième année du règne de Finubar le Voyageur, les princes d'Ulthuan se rencontrèrent à Lothern pour discuter entre eux du destin des Terres de Ténèbres. Après des débats houleux, ils ont décidé que Nagarythe devait revenir dans le giron du royaume haut elfe et ils dépêchèrent un noble parmi les plus valeureux pour reconquérir cette terre. L'elfe chargé de cette mission fut Melenar de la maison Coraith qui était réputé aussi sage qu'Hoeth lui-même, un bon meneur d'homme et un mage puissant. Son service auprès de Finubar avait été remarqué et il avait mené les rangs des citoyens soldats d'Eataine durant le siège de Lothern.

Melenar amenait avec lui deux des plus grands trésors de sa maison : les lames jumelles de Vault. Chacune d'elle était forgée autour d'un joyau splendide, une Larme d'Isha et elles étaient portées par l'héritier de la maison depuis des générations.

Melenar rassembla ses suivants et marcha vers le nord. En plusieurs années, il réussit à établir une forteresse dans les Terres des Ténèbres. Son armée combattit à plusieurs reprises les elfes noirs et, défaits après défaits, ces derniers furent

repoussés toujours plus au nord. Sa sagesse et sa capacité de commandement impressionnèrent les mystérieux Guerriers Fantômes si bien qu'il forma une alliance avec eux. Ils partagèrent leur connaissance du terrain avec lui et il garda toujours la haute main dans ses rencontres avec les elfes noirs.

LES FRERES DE CORAITH

Un jour, Melenar et sa femme reçurent la bénédiction d'enfanter deux fils jumeaux. Ils naquirent la nuit de Khaine, sous les étoiles du dieu de la guerre, une marque de destin grandiose chez les hauts elfes.

Le premier à naître fut Kaldor, qui fut nommé d'après l'étoile de la nuit. Mais Calaidan reçut le nom d'un dragon de légende, symbole de sagesse et de domination.

Lorsque les oracles du Val de Gaen furent consultés sur le destin des jumeaux, leur prophétie fut étrange. Les oracles d'Isha dirent au messenger de la maison Coraith qu'aucun des frères ne pourrait mourir de mort violente à moins que cela soit de la main de son propre frère. Le prince Melenar fut comblé car il n'imaginait pas ses fils devenir des rivaux et, lorsqu'il prit de l'âge, il décida de donner à chacun de ses fils une de ses épées serties des vénérées Larmes d'Isha.

Les Terres des Ténèbres sont le nom que les elfes d'Ulthuan donnent à l'ancien et magnifique royaume de Nagarythe. C'est la terre de nombreuses légendes. C'est sur ce pays qu'Aenarion, le premier et le plus grand des Rois Phénix régna. C'est aussi ici qu'Alith Anar, le Roi Fantôme forgea sa légende. Ici encore ce sont déroulées les grandes batailles de la Déchirure. Cette terre est chargée des souvenirs amers et douloureux des elfes. On y trouve les tombes des innombrables guerriers elfes morts dans la lutte sans fin pour le contrôle de ces terres. Aucun autre lieu en Ulthuan ne symbolise à ce point la lutte entre la lumière et l'obscurité de cette façon.

Malekith, le Roi Sorcier, convoite toujours ses terres ancestrales et se souvient encore de la gloire de sa cour à Anlec, la cité maudite, et comment il porta, durant peu de temps, la Couronne des Ombres.

Malgré leur malignité, les elfes noirs ont leur fierté. Nagarythe est leur terre d'origine et ils ne souffrent pas que quiconque la réclame. Ils rassemblent donc leurs armées encore et encore et les Arches Noires de Naggaroth sont souvent aperçues sur la côte de Nagarythe.

Nagarythe est une terre dangereuse où la mort vient rapidement. C'est un refuge désert pour les monstres errants et les bandes de guerriers. La lutte pour la domination des Terres des Ténèbres n'a jamais vraiment eu de fin. Les elfes noirs reviennent toujours réclamer leur ancien royaume et les armées des Rois Phénix doivent les en expulser encore et encore. Les Guerriers Fantômes, derniers elfes non corrompus de Nagarythe, patrouillent inlassablement sur leurs terres et mènent une guérilla contre leurs cousins maléfiques. Seuls les volontaires sont envoyés pour défendre ces terres et les guerres y sont toujours cruelles.

Les armées du Roi Phénix patrouillent le long de la côte des Terres des Ténèbres. Des tours de gardes qui veillent sur les ponts de la zone sont occupés par des garnisons de soldats vétérans qui sont appelés à la rescousse dès qu'une menace d'invasion survient. Ainsi, il y a toujours un fort contingent de

troupes expérimentées gardant les ruines d'Anlec, au cas où elfes noirs revenaient reprendre leur capitale.

Des phares guident les vaisseaux de guerre hauts elfes dans leur traque sans fin des terribles Arches Noires de Naggaroth. Les côtes de Nagarythe sont riches en épaves de navires victimes des combats navals sans nombre qui se sont déroulés dans ses eaux.

Il n'y a plus ni ville, ni village en Nagarythe. Les seuls elfes qui y vivent en permanence sont les guerriers Fantômes. Il y a plusieurs camps de ses elfes dispersés sur cette terre. De là, ses guerriers, fidèles à leur héritage, patrouillent sur les terres et le long des côtes.

Personne ne sait combien les guerriers Fantômes ont de camps. Cependant, il y en a assez pour que le Roi Sorcier voit en eux une menace. Souvent, des éclaireurs elfes noirs prétentieux déclarent qu'ils s'en sont débarrassés. Et, pourtant, à chaque fois que le Roi Sorcier envoie ses armées dans les grandes plaines du nord, ses lignes de ravitaillement sont coupés, ses éclaireurs et ses forces avancées tombent dans des embuscades et les routes se couvrent de pièges mortels. Le Roi Sorcier donne pourtant un talc d'or pour chaque tête de Guerrier Fantôme qui lui est amené, sans succès jusqu'à présent. Malgré cela, la guerre arrive souvent dans les Terres des Ténèbres. Les elfes noirs attaquent aussi au sud et tentent de franchir l'une des passes fortifiées pour rencontrer les guerriers les plus déterminés du Roi Phénix.

Durant les événements décrits dans cette campagne, Nagarythe est un no man's land contesté entre le Roi Phénix et la Couronne de Naggaroth. Malgré cela, la maison Coraith, sous la sage direction du prince Melenar puis de son fil Calaidan ont réussi à s'implanter. Ils ont gagné la confiance des Guerriers Fantômes et, grâce à leur aide, ils ont repoussés leurs ennemis loin au nord de Nagarythe. Leurs efforts ont rencontré la résistance d'elfes noirs infiltrés, mais lentement, la maison Coraith a obtenu le dessus. Le Roi Sorcier bout à la pensée que des intrus prennent possession de son ancien royaume et prépare sa vengeance contre eux.

Les frères passèrent leur jeunesse en poursuivant chacun leur voie. Kaldor devint un chasseur et un guerrier, un grand archer et un superbe cavalier. Il mena les patrouilles côtières des hauts elfes dans de nombreuses escarmouches et réussit toujours à vaincre ses ennemis.

Certains ont affirmé qu'il était coléreux et sans merci au combat, mais le besoin de guerriers en ce temps était si grand qu'au lieu de dénigrer son désir de victoire, il fut loué par ses pairs. Il se pouvait que ses longues et dangereuses années de violence et d'épreuve aient touché Kaldor, qui devint considérablement plus lunatique et colérique. Cependant, les nobles elfes sont connus pour leur arrogance et leur hauteur et personne ne se formalisa trop de ce trait de caractère.

Calaidan, à l'inverse, étudia la magie à la Tour d'Hoeth sous la direction attentive des mystérieux maîtres du savoir. Il apprit aussi l'art et la discipline des armes auprès des maîtres épées qui gardent la tour. Il suivait la voie de la sérénité, de la sagesse et de l'étude en apprenant les secrets de l'alchimie, de la politique et de l'astrologie.

Les années passèrent rapidement pour les deux frères et bientôt le temps arriva pour le vieux prince Melenar de nommer un héritier à son titre. Comme Calaidan avait plus

étudié que Kaldor (et beaucoup le considéraient comme plus sage), il fut choisi comme futur prince de la maison Coraith. Les hauts elfes des Terres de Ténèbres se réjouirent et un grand banquet fut monté en honneur de Calaidan. Beaucoup pensaient que des jours heureux étaient à venir. Associé à Kaldor qui protégeait les terres contre les envahisseurs et la sagesse de Calaidan pour guider les habitants des Terres des Ténèbres, qui put croire que la maison Coraith n'était pas destinée à l'opulence ? Cependant, Kaldor se sentit outragé : n'était-il pas le premier des guerriers de sa famille ? N'avait-il pas protégé leur biens pendant les longues années où Calaidan étaient parti à Saphery perdant son temps en études inutiles ? L'amertume et la haine de Kaldor grandissaient de jour en jour. Il commença à détester son propre frère. Les jeunes nobles hauts elfes qui le suivaient pensaient de la même façon. Ils combattaient avec Kaldor et avaient espéré que leur loyauté serait récompensée s'il était nommé à la tête de sa famille.

L'histoire des larmes d'Isha est l'une des plus anciennes légendes des royaumes elfes. Elle raconte qu'au commencement des temps, lorsque les premiers elfes naquirent d'Isha, la terre-mère et de Kurnous, le prince des bêtes, Asuryan, le roi des dieux elfes fit passer ses enfants en jugement. Il décréta que les elfes auraient des vies prodigieusement longues, mais qu'ils vivraient péniblement sur terre et qu'ils finiraient par mourir.

Asuryan déclara avec sagesse que « s'il en était autrement, ils pourraient envisager de convoiter le trône des dieux eux-mêmes ». La déesse Isha qui aimait ses enfant par dessus tout pleura de chagrin lorsqu'elle connu cette décision.

Vaul l'Artisan, le dieu elfe des forgerons, eut pitié d'Isha et de ses enfants et prit ses larmes scintillantes pour sa forge où il les façonna en gemmes brillantes. Avec la bénédiction de Lileath, la maîtresse de la magie, il les changea de telle manière à ce qu'Isha puisse voir ses enfants et communiquer avec eux lorsqu'ils regarderaient ses gemmes.

La puissance de la déesse Isha est conservé par ses larmes. Certaines d'entre elles peuvent être utilisées pour soigner tandis que d'autres peuvent lancer de puissants enchantements et donne à leur possesseur savoir et sagesse. Des légendes elfes disent qu'il y a douze de ses joyaux nommés Quyl-Isha ou Larmes d'Isha. Cependant, d'autres affirment qu'ils ne sont que sept ou encore deux seulement.

On dit que l'une de ses Larmes serait gardée par les maîtres épées dans la grande tour d'Hoeth où les maîtres du savoir pourraient ainsi communiquer avec la déesse.

Une autre serait cachée dans le Val de Gaen, gardée par les oracles de la Reine Éternelle. Les elfes sylvains de Loren disent en posséder une autre, cachée dans le Chêne des Ages. Enfin, la maison Coraith posséderait deux de ses joyaux, enchâssés dans des épées runiques jumelles forgées par Vaul lui-même. Alors que d'autres Larmes ont des pouvoirs pacifiques et protecteurs, celles-ci portent des runes de domination. Quiconque porte ces deux armes pourraient commander à tous. Ces armes ont été utilisées dans des guerres oubliées lorsque des dieux se combattaient les uns les

autres. Les guerriers qui combattaient au côté des dieux eux-mêmes accomplissaient de grands exploits avec l'aide des Larmes d'Isha.

Ces épées ont été créées pour deux champions d'Isha des temps anciens : Asurcain et Caradan. Selon la légende, les princes de la maison Coriath sont les descendants de ses deux puissants héros. Leurs héritiers ont toujours porté ses lames décorées des Larmes d'Isha comme un symbole de leur ascendance et de leur héritage.

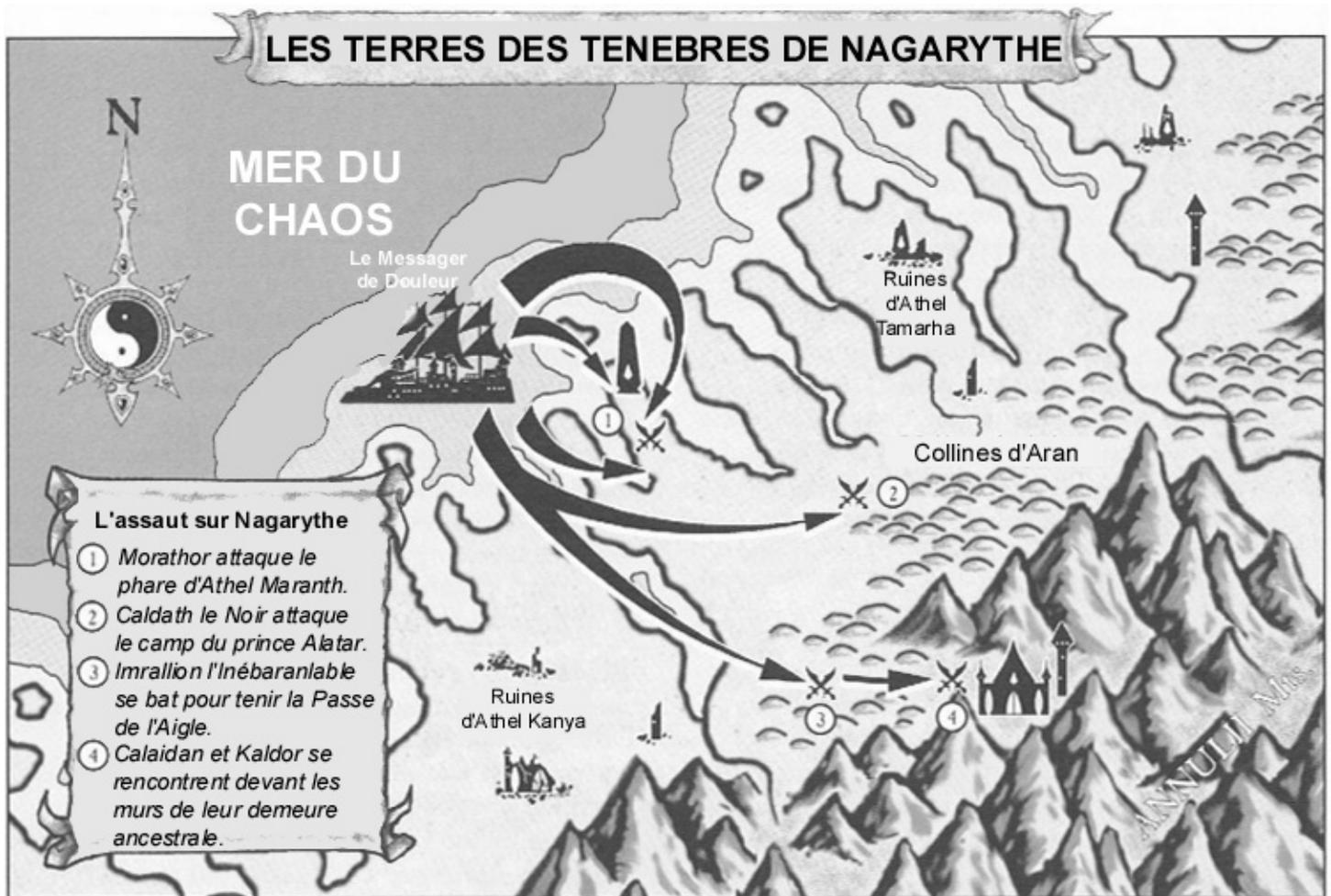
On dit que ses armes brûleraient les mains de quiconque les touchent à moins d'être un descendants d'Asurcain et Caradan et dans les mains d'un véritable héritier de la maison de Coriath, ces armes sont parmi les plus dangereuses qui existent à l'exception de l'arme de Khaela-Mensha-Khaine lui-même.

Les Larmes d'Isha ont une importance spirituelle certaine pour tous les elfes même leurs cousins de Naggaroth. Les elfes noirs cherchent des moyens de communiquer avec Khaine, le dieu à la main sanglante et ils jalouent les hauts elfes car ils ne possèdent eux-mêmes aucune larme. Les suivants du Roi Sorcier ont essayé à maintes reprises d'en capturer, mais à chaque fois les hauts elfes ont réussi à sauver leurs trésors.

Les armées du Roi Sorcier sont toujours vigilantes et attendent l'opportunité de capturer des Larmes d'Isha pour les apporter à leur maître, Malekith. On dit que si le Roi Sorcier arrivait à mettre la main sur toutes les Larmes, il deviendrait suffisamment fort pour devenir le maître du monde.

Comme toutes les Larmes sont conservées dans des lieux secrets, elles échappent encore et toujours au Roi Sorcier. Cependant, de toutes ses pierres sacrées, les deux qui appartiennent à la maison Coraith ne sont pas cachées. Ses épées, nommée Elthraican ou Chant du Destin et Cynatcian ou Chant de Mort portent toutes deux une des larmes d'Isha. Convoitées par les elfes noirs, elles ne doivent jamais tomber entre leurs mains et seul un véritable héritier de la maison Coraith peut s'en servir.

LES TERRES DES TENEBRES DE NAGARYTHE



Bientôt sa colère fut trop grande pour en souffrir davantage et, une nuit de tempête, Kaldor embarqua sur un petit vaisseau avec un groupe de ses suivants. Il déclara qu'il avait des informations sur un possible débarquement d'elfes noirs durant la nuit et, en dépit des avis contraires de ses conseillers et de son frère, il quitta le port. Une semaine passa et Kaldor n'était pas de retour. On le crut mort. Personne ne s'inquiétait autant que son frère Calaidan, qui était effondré de chagrin par la perte de son frère jumeau.

Cependant, le vaisseau de Kaldor n'avait pas sombré dans la tempête. Il avait mis le cap sur la Terre du Grand Froid, le royaume des ennemis mortels d'Ulthuan, les elfes noirs. Son vaisseau malmené accosta près de la cité de Karond Kar et, à partir de là, Kaldor et ses suivants s'approchèrent de la cité. Par hasard du destin, Malekith, le Roi Sorcier était en visite dans la ville. Il ne décolérait toujours pas en apprenant que la guerre dans les Terres des Ténèbres avait tourné à son désavantage.

Kaldor fut amené devant le Roi Sorcier lui-même. Impassible, celui-ci écouta l'amère histoire de Kaldor. Dans son esprit tourmenté, le Roi Sorcier exultait. Il avait jaugé la valeur d'un tel serviteur. Kaldor connaissait les secrets de la maison Coraith, leurs plans et leurs préparatifs, leurs mots de passe et les secrets de leur magie guerrière. Kaldor offrait tout cela en échange d'une domination sur les Terres de Ténèbres sous les ordres du Roi Sorcier. Kaldor était impatient de mener les elfes noirs dans sa patrie mais le Roi Sorcier savait qu'il n'était pas encore prêt. Il envoya Kaldor se faire entraîner comme l'un de ses propres nobles et commença à planifier la conquête. Ses conseillers déclarèrent que Kaldor pourrait simplement

être torturé jusqu'à ce qu'il révèle ses secrets mais le Roi Sorcier aimait ce jeune noble elfe. Son arrogance et sa rancœur lui rappelait sa propre chute lorsqu'il était encore Malekith, l'héritier d'Aenarion.

LA GUERRE DES FRERES

Après cinquante longues années, le Roi Sorcier appela Kaldor auprès de lui et fut impressionné des progrès de son nouveau serviteur. Kaldor était devenu un escrimeur impressionnant sous la tutelle d'assassins elfes noirs et son esprit déjà rusé et fourbe avait été affûté par les tortueux enseignements de Karond Kar. Mais, par dessus tout, Kaldor avait appris la cruauté et ignorait à présent toute pitié. On disait que ses esclaves ne pouvaient rester en sa présence sans trembler. Malekith déclara que Kaldor pouvait à présent retourner dans les Terres des Ténèbres car Melenar était mort, empoisonné par l'un des maîtres assassins de Naggaroth. A présent, seul son frère se dressait entre Kaldor et le contrôle des Terres des Ténèbres.

Une fois que les préparatifs de l'expédition furent bouclés, l'Arche Noire Le Messenger de Douleur quitta le port de Karond Kar pour ramener Kaldor de Coraith chez lui. Il pourrait mener les guerriers de l'Arche Noire, assoiffés de sang contre la maison qu'il avait jadis juré de protéger. Il savait que son nom serait synonyme d'infamie dans toutes les chroniques hauts elfes mais, malgré cela sa fierté vaine le conduisait au-delà de toute rédemption. Il avait donné son âme à Khaine, le prince du meurtre, le dieu elfe de la guerre. Les plans de Kaldor étaient prêts. Personne ne pourrait l'empêcher de prendre ce qui, il en était convaincu, lui revenait de droit.

Du haut du pont de commandement de l'Arche Noire, Le Messenger de Douleur, Kaldor surveillait la côte de Nagarythe avec ses yeux froids et calculateur. Il avait prévu ses plans avec circonspection, en étudiant toutes les possibilités. Il avait été complet dans ses prévisions et prudent dans ses préparatifs. Il maîtrisait les vingt mouvements de l'épée empoisonnée que lui avait enseigné les maîtres assassins elfes noirs. Il avait appris les tactiques de Hotek, Gramoth et des autres grands généraux elfes noirs du passé. Il avait sélectionné ses troupes parmi les meilleurs et les plus prometteurs des Naggarothi. A présent, il était fin prêt.

L'Arche Noire sous ses ordres transportait une légion entière des troupes du Roi Sorcier. Les corsaires s'activaient sur les ponts inférieurs, jonglant avec leurs armes tandis l'élite de la Garde de la cité de Karond Kar s'entraînait aux formations qui porterait la mort à leurs ennemis.

Les Furies, épouses de Khaine, étalaient leurs poisons mortels sur leurs épées et, dans les points inférieurs, les sangs-froids s'agitaient dans leurs enclos étroits. Bientôt les nobles elfes noirs les monteraient et les dirigeraient contre leurs cousins abhorrés.

Le souvenir de son ancienne famille faisait bouillir Kaldor de rage. Même après toutes ces années, sa haine était aussi fraîche qu'au jour où son imbécile de père avait nommé son faible frère prince de la maison de Coraith. C'était lui, Kaldor, qui aurait du être choisi à sa place. Il s'était battu pour sa terre et son peuple. Il avait mené de nombreuses batailles contre les éclaireurs elfes noirs. Lorsqu'une terrifiante Chimère écumait les plaines et tuait les habitants, ce fut lui, Kaldor, qui la traqua et la tua. C'était lui qui méritait la tête de la maison Coraith. Mais non ! Son faible frère, qui avait passé son temps à étudier la poésie pendant qu'il défendait de son corps sa maison, était de retour. Son

père, impressionné par les sottises de Calaidan, eut la folie de penser qu'un dandy venu d'Hoeth pourrait faire un meilleur gouverneur pour son domaine. Tout ce dont il avait besoin était une guerre rapide et décisive qui le laisserait maître des Terres des Ténèbres. Kaldor, le roi des Ombres ! Cela sonnait bien et, une fois que son frère ne serait plus là, personne ne pourrait le défier. Il serait le maître des Terres des Ténèbres pour des siècles.

Le Messenger de Douleur, protégé par des sorts maléfiques, avait fendu les eaux du Grand Océan comme une montagne titanique bardée d'acier. L'Arche Noire était protégée du regard des patrouilleurs hauts elfes par d'impénétrables brouillards invoqués par les sorciers elfes noirs. Une centaine d'esclaves avait été sacrifiés pour alimenter cette magie. C'était un coût marginal et même un détail, tout est mis en œuvre pour capturer les Terres des Ténèbres.

Les yeux perçants de Kaldor surveillait les côtes désolées. Bien que solitaires, ces terres étaient d'une beauté sauvage. « Les Terres des Ténèbres ! » pensait Kaldor. C'était ici que les guerres de la Déchirure s'étaient déchaînées. C'était ici qu'était les ruines d'Antec, la fière capitale injustement rasée par Tethlis et ses habitants, jeunes et vieux passés par le fil de l'épée. C'était ici qu'était situé le trône original des Roi Phénix avant que la mer ne dévorent Nagarythe. D'innombrables guerriers étaient morts pour dominer cette terre. D'autres, plus nombreux encore étaient morts depuis ses temps là. Kaldor était décidé à terminer ses guerres. « La terre qui me revient de droit. » Pensait-il. « J'ai combattu auparavant pour sa possession de ce domaine et je ferais encore.

« Prince Kaldor, appela la voix froide du capitaine Mortharor. Tout est prêt. Nous pourrons débarquer dès que le ciel s'obscurcira. »

SCENARIO 1 : LES RIVAGES SANGLANTS

LA DIVERSION

Kaldor connaissait bien les plans et les préparatifs de son frère. Il connaissait le nombre et les effectifs des patrouilles et avec quelle rapidité les défenseurs de la maison Coraith pouvaient répondre à une menace sur leur domaine.

Il envoya donc de petits contingents pour engager les patrouilles côtières afin de masquer la progression de sa force principale. Mais ces derniers avaient également d'autres ordres. Ils devaient se regrouper et détruire le grand phare d'Atel Maranth. Ainsi il ne pourrait plus guider les vaisseaux elfes voguant sur les mers nordiques. Avec ce plan à tiroir, Kaldor avait visiblement tiré des enseignements des grands conspirateurs de Naggaroth.

Si le phare était détruit, il ne pourrait plus guider les vaisseaux de guerre elfe qui viendrait aider la maison Coraith. De plus, cette action détournerait l'attention de l'assaut principal et sèmerait la confusion parmi les défenseurs hauts elfes. Kaldor espérait que ces ennemis patrouillant sur la ligne de côte se diviserait en petits groupes de reconnaissance dans une vaine tentative de chasser les envahisseurs. Ils laisseraient ainsi le phare peu défendu.

Mortharor, le capitaine de l'Arche Noire mena l'attaque contre le phare avec ses corsaires. Les helldrakes qui avaient réussi à négocier les eaux traîtres près de Nagarythe débarquèrent des régiments entiers d'elfes noirs.

Cependant, les rivages étaient gardés par un solide contingent de soldats hauts elfes, menés par Kelendar et vétérans de centaines de batailles et d'escarmouches contre les elfes noirs.

Un commandant, plus jeune et moins expérimenté, aurait pu se laisser abusé par les stratagèmes de Kaldor. Le vieux guerrier reconnu dans les petites patrouilles elfes noires que ses rangs lui avait signalé une tentative de diversion. Il avait deviné qu'il y avait une Arche Noire contenant une force

d'invasion et que la seule cible significative dans la région était le grand phare lui-même.

Kelendar réfléchit longuement. Il avait la possibilité d'aller aider immédiatement Coraith ou de concentrer ses forces autour du phare lui-même. Il décida finalement d'appeler des renforts et d'écraser les elfes noirs aussi tôt que possible et de sauver le phare. S'il y parvenait, il pourrait appeler l'aide des navires hauts elfes dès que possible. Les elfes noirs commandés par Morthror arrivèrent hélas avant les renforts demandés.

LE PHARE

Kelendar avait massé toutes ses forces disponibles autour du phare. Il avait préparé sa défense avec tout le soin possible et savait que s'il remportait un succès là, il pourrait permettre l'arrivée de troupes venues de Tiranoc ou de Lothorn.

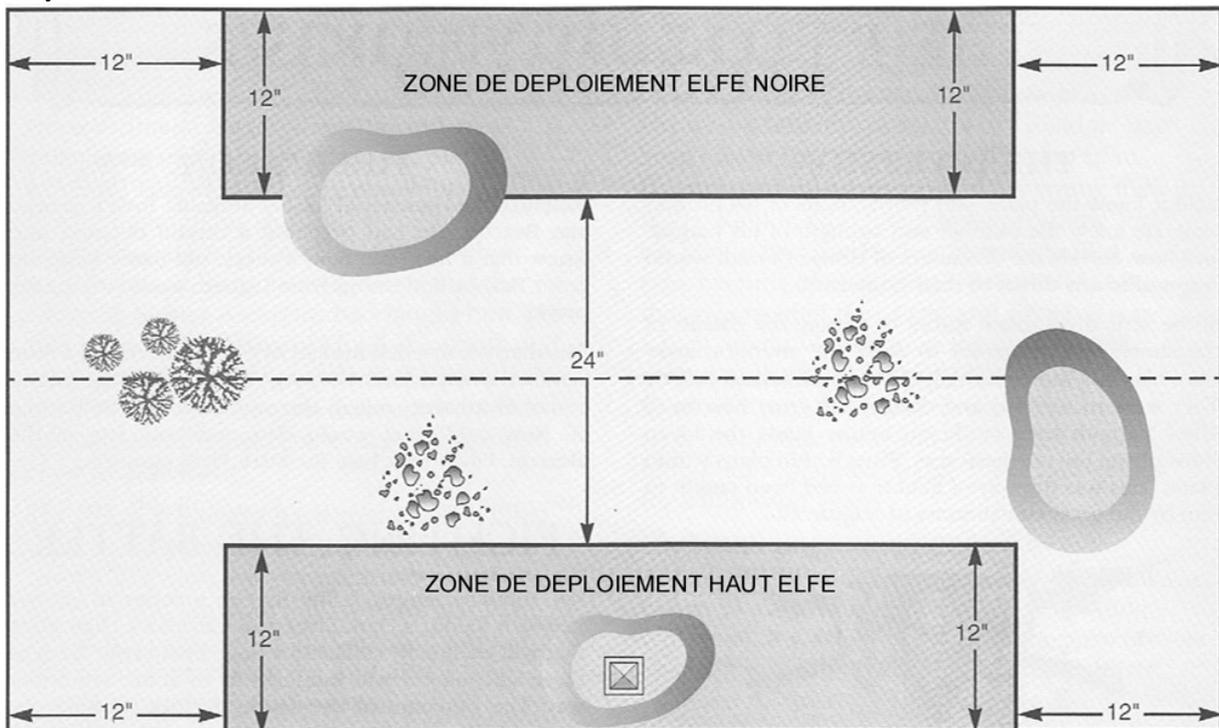
Morthror savait à présent qu'au lieu d'une escarmouche mineure, c'était une dure bataille qui l'attendait ici. Si victoire il y avait, elle serait méritée. Morthror souriait car c'était exactement ce qu'il souhaitait. L'acier allait décider du sort du phare. Les elfes noirs avançaient, remplis de haine.

LA BATAILLE

Les rivages sanglants est la première de la série de rencontres entre les elfes noirs de Kaldor et les hauts elfes de Calaidan qui aboutiront dans la grande bataille finale.

Le champ de bataille

Le champ de bataille est dominé par le phare des Perles d'Atel Maranth. La terre qui l'entoure est typique d'une région côtière avec des dunes de sables et des rochers chamboulés.



Bois
(terrain difficile)



Collines en
pente douce



Phare



Rochers

Installez la table comme décrit sur la carte. Vous pouvez aussi convenir de variations pour s'adapter aux décors dont vous disposez.

Le phare

Le phare est un décor fixe qui doit être placé en premier. Comme sur la carte, il est placé dans la zone de déploiement haut elfe.

Le phare des Perles a une Endurance de 6 et 10 PV. Il peut être attaqué par les tirs, la magie (les sorts qui ont une valeur de Force) ou au corps à corps. Toutes figurines au contact du phare le touche automatiquement.

Les armées

Les armées sont composées en suivant les informations disponibles dans les briefings des joueurs.

Le déploiement

Les hauts elfes qui défendent le phare se déploient en premier. Comme indiqué sur la carte, les deux camps peuvent se déployer sur une profondeur de 12ps à partir de leur bord de table mais à plus de 12ps des côtés.

Les éclaireurs (éclaireurs elfes noirs, patrouilleurs ellyriens) dont le déploiement est spécial peuvent être déployés selon leurs règles spéciales.

Qui commence ?

Les elfes noirs attaquent à l'aube et ils ont l'initiative. Ils ont donc le premier tour.

Durée de la partie

La bataille commence à l'aube et se prolonge jusqu'au milieu de la journée. Pour représenter cela, le jeu dure cinq tours représentant chacun une heure de jour. Chaque joueur jouera donc cinq tours complets avant la fin de la bataille à moins que les conditions d'une « mort subite » ne surviennent (cf. ci-dessous).

Les elfes noirs savent que des patrouilles côtières hauts elfes sont en route pour rejoindre les défenseurs du phare et, s'ils n'ont pas détruit le phare avant la mi-journée, ils risquent d'être submergés par les renforts de l'ennemi.

VICTOIRE

Victoire par « mort subite »

Si les elfes noirs arrivent à détruire le phare la bataille se termine à la fin du tour sur une victoire elfe noire.

Points de victoire

Si la bataille se poursuit jusqu'à la fin de cinquième tour, le calcul des points de victoire (comme indiqué dans le livre de règles) départagera les camps. Une égalité est considéré comme une victoire haut elfe car les elfes noirs ont échoué à détruire le phare.

RESULTAT HISTORIQUE

Les hauts elfes installèrent un cercle défensif autour du phare pour le protéger contre toute attaque. Cependant, pour se faire, ils durent étirer leurs forces et Morharor, pour en tirer avantage, concentra ses troupes sur le centre de la ligne haute elfe. S'il pouvait percer, il aurait ainsi de bonne chance de détruire le phare lui-même.

La bataille débuta avec succès pour les hauts elfes. Leurs tireurs et la cavalerie éliminèrent un régiment d'arbalétriers et Kelendar lui-même mena ses Heaumes d'argent dans un mouvement de contournement.

Les elfes noirs concentrèrent leurs attaques sur le centre de leur adversaire tenu par les lanciers et occupèrent les autres troupes avec leurs auxiliaires. Partout, la haine que les elfes noirs éprouvaient pour leurs anciens frères leur donna l'avantage. Régiment après régiment, les soldats hauts elfes furent mis en déroute.

Bientôt, seul un gros régiment de lancier se tenait entre les elfes noirs et le phare. Sous leur pression terrible, le mur de bouclier des elfes céda. Les corsaires poursuivirent les lanciers et les piétinèrent. Une hydre de guerre les suivait de près.

A présent, le chemin vers le phare était dégagé. Tous les régiments des hauts elfes sur les flancs étaient engagés et ne pouvaient intervenir. Souriant d'aise, Morharor chargea le phare. De même, les corsaires le frappèrent avec une fureur étonnante et ils furent rejoints par l'imposante hydre. Les coups de la créature ébranlèrent les fondations de l'édifice et les maçonneries furent brisées comme du verre. Sous ces terribles coups, la structure du phare elle-même s'effondra et de gros blocs de pierre s'effondrèrent sur le sol écrasant plusieurs des courageux défenseurs. Désormais, il ne pourrait plus avoir d'aide venant des autres royaumes elfes pour Calaidan. La maison Coraith serait seule contre l'armée de Kaldor.

SCENARIO 2 : LA BATAILLE DES FANTOMES

LE CAMP CACHE

Encore et toujours, les plans du Roi Sorcier ont été déjoué grâce aux Guerriers Fantômes qui patrouillent infatigablement les plaines et les montagnes de Nagarythe. Mais, cette fois, les elfes noirs étaient menés par un général qui connaissait leurs secrets et notamment la localisation de leurs bases secrètes. Kaldor savait qu'il devait éliminer la base principale des guerriers Fantômes sans quoi ses lignes de ravitaillement ne seraient jamais sûres et sa force principale essuierait embuscades sur embuscades. De plus, ses fouineurs pourraient prévenir son maudit frère trop tôt lui enlevant tout élément de surprise.

Kaldor envoya Caldath le Noir, le maître assassin de Karond Kar, pour régler le compte des guerriers Fantômes. Il commanda au maître du poison de massacrer tous les guerriers Fantôme ou de périr en essayant. Caldath accepta sans hésiter. Il souhaitait depuis longtemps tester son courage contre les compétences prétendues des guerriers Fantômes. Il avait désormais sa chance. Caldath ressembla sa clique d'assassins, d'éclaireurs et de cavaliers noirs et, couvert par la noirceur de la nuit, il marcha vers les collines d'Adran.

Le plan de Kaldor aurait pu fonctionner facilement si les elfes noirs n'avaient pas été surveillés par les grands aigles qui survolent les terres des Ténèbres à la recherche d'intrus. L'un d'eux Khaltar, le Prince du Vent, suivit les elfes noirs vêtus de sombre et prévint immédiatement le camp des guerriers Fantômes.

L'alerte ne fut déclenchée qu'à la dernière minute et le camp était déjà presque encerclé. L'ennemi serait rapidement sur eux. Cependant, les guerriers Fantômes dorment toujours dans leurs armures, utilisent leurs boucliers comme oreillers et ont leurs armes à portée de main tant une attaque surprise est toujours possible quelle que soit la manière dont ils cachent

leur camp. Le cri de Khaltar réveilla le camp et tous étaient debout, prêts à briser l'encerclement.

Les elfes noirs, présentant que leurs proies avaient été alertés de leur présence se ruèrent pour massacrer les hauts elfes alors qu'ils étaient encore désorganisés. Ils avaient la supériorité numérique et quasiment encerclé les guerriers Fantômes. Dans la faible lumière du petit jour, Caldath observa les groupes d'elfes hâtivement formés. Il cherchait Alatar, le légendaire guerrier Fantôme dont il brûlait de mesurer les compétences. Il n'eut pas à attendre longtemps. Un elfe de haute taille, debout au milieu du camp donnait des ordres à ses troupes. Son front était ceint d'un serre-tête d'argent où était enchâssé une pierre étoile. C'était Alatar, le prince des Ombres.

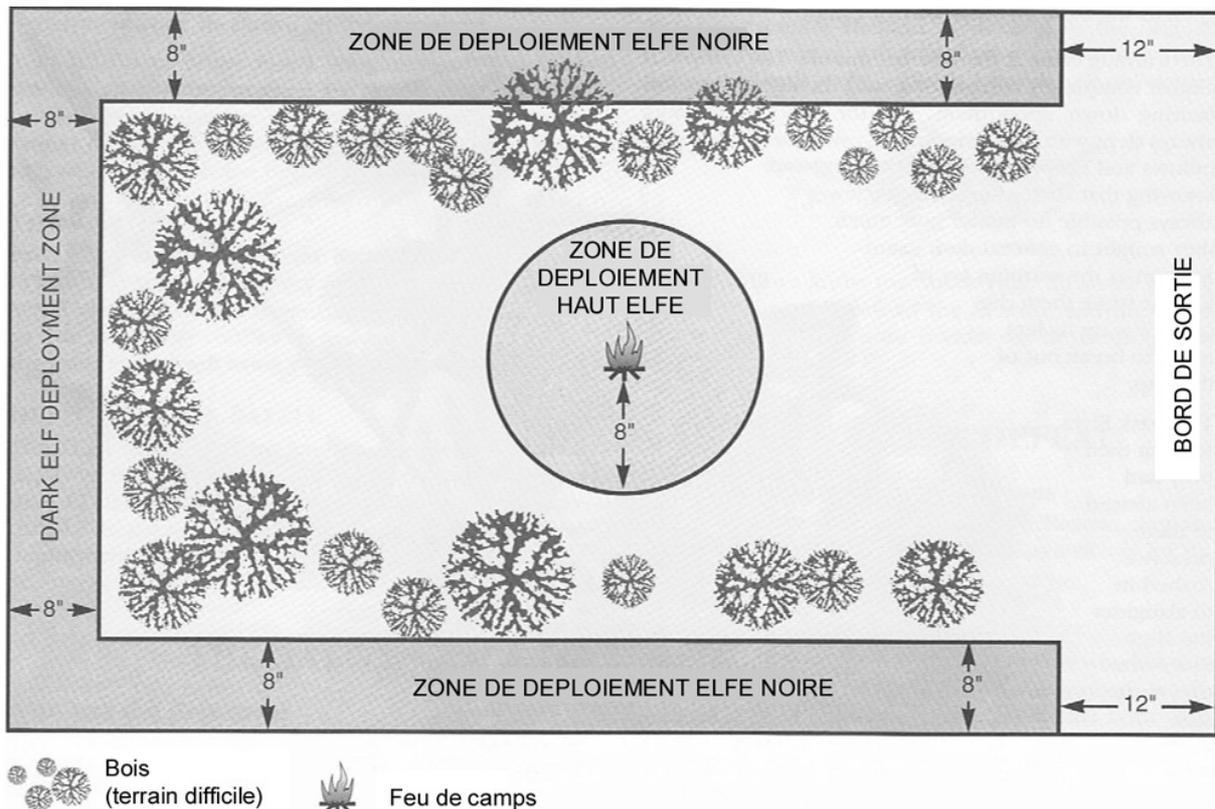
En Alatar et ses soldats, les elfes noirs avaient un ennemi qui partageait la haine mortelle qui ressentait. Ces elfes du nord avaient tout perdu dans les guerres contre les naggarothi. Dans la fraîcheur du matin, les deux groupes de guerriers dégainèrent leurs épées. Un âpre combat pouvait commencer.

LA BATAILLE

La bataille des Fantômes est la deuxième de la série de rencontres entre les elfes noirs de Kaldor et les hauts elfes de Calaidan qui aboutiront dans la grande bataille finale. Chaque bataille influence la bataille finale d'une façon ou d'une autre. Le résultat de cette bataille détermine si, oui ou non, Kaldor réussit à détruire le principal camp des guerriers Fantômes et donc de sécuriser sa route dans les plaines de Nagarythe.

Le champ de bataille

Le champ de bataille représente le camp des guerriers Fantômes dans les collines des Terres des Ténèbres. Les arbres qui entourent le camp le masquent ordinairement à la vue des curieux et les guerriers fantômes se reposent autour d'un grand



feu.

Installez la table comme décrit sur la carte. Vous pouvez aussi convenir de variations pour s'adapter aux décors dont vous disposez.

Les armées

Les armées sont composées en suivant les informations disponibles dans les briefings des joueurs.

Le déploiement

Les hauts elfes sont en train de se reposer lorsque l'attaque arrive. Les elfes noirs ont donc la surprise pour eux. Cela signifie que les hauts elfes se déploient en premier et les elfes noirs en second.

Les éclaireurs (éclaireurs elfes noirs, patrouilleurs ellyriens) dont le déploiement est spécial peuvent être déployés normalement.

Qui commence ?

Les elfes noirs ont le premier tour. Ils ont surpris leur adversaire qui est presque encerclé au moment où l'alarme est donnée.

Durée de la partie

La bataille commence aux petites heures du jour et se prolonge jusqu'en début de matinée. Pour représenter cela, le jeu dure cinq tours représentant chacun une heure de combat. Chaque joueur jouera donc cinq tours complet avant la fin de la bataille.

VICTOIRE

Points de victoire

La bataille dure cinq tours à moins que l'un des camps ne soit complètement anéanti durant la bataille.

Le calcul des points de victoire (comme indiqué dans le livre de règles) permet de déterminer le vainqueur.

Le joueur haut elfe gagne un point de victoire supplémentaire pour chaque régiment qui quitte la table par le bord Est. Dans le cas d'une égalité est considéré comme une victoire des elfes noirs qui se sont déplacés si vite que les hauts elfes ne peuvent espérer leur échapper et ils sont rattrapés.

Il y a un bonus spécial pour le joueur haut elfe : plus de guerriers Fantôme ont réussi à s'échapper durant la bataille, plus grand sera l'avantage du joueur haut elfe pour la bataille finale !

RESULTAT HISTORIQUE

Les guerriers Fantômes se ruèrent vers l'est sans mal tandis que le reste des troupes hauts elfes tenait le terrain, prêts à donner leurs vies pour faire gagner du temps à leurs camarades.

Le prince des Ombres mena ses derniers personnellement. Son arc prit nombre de vies ennemies et, pendant un moment, il sembla que les elfes noirs allait subir trop de pertes pour pouvoir poursuivre les hauts elfes. Un régiment de furies venant du nord écrasa un régiment d'archers placé sur son chemin, semant la panique. Bientôt ce fut le chaos total alors que les elfes noirs envahissaient le camp des guerriers fantômes.

Un petit groupe de guerriers Fantômes réussit toutefois à s'échapper par l'est. Ils avertirent leurs frères de la menace imminente. Dans le camp, les hauts elfes massacrèrent les hauts elfes dans une série d'âpres corps à corps. Les assassins fauchaient les rangs hauts elfes et les Furies se baignaient dans le sang des vaincus. Alatar, serrant les poings, quitta cette bataille sans espoir. Ruminant sa revanche, il disparut dans les ombres de la nuit.

La bataille se termina donc par une victoire des elfes noirs mais les nombreux guerriers Fantômes qui s'étaient échappé se retrouvèrent plus tard et commencèrent à monter des raids éclairs sur les lignes de ravitaillement et sur les colonnes en marche de leurs adversaires. Tout n'était pas perdu encore. Même s'il venait de gagner cette bataille, les plans de Kaldor avait été éventés.

SCENARIO 3 : DEFENSE DE LA PASSE DE L'AIGLE

LA ROUTE CACHEE

La force principale des elfes noirs exécuta une marche éclair traversant les plaines du Crépuscule pendant que leurs éclaireurs faisaient des attaques de diversions pour attirer les patouilles hauts elfes. Kaldor marcha directement sur la demeure cachée des Coraith. Il savait que son frère était à présent en train de rassembler ses forces pour marcher contre lui. S'il pouvait frapper assez rapidement, il les rencontrerait avant que toutes leurs forces ne soient rassemblées dans la vallée cachée.

Il y avait encore un obstacle de plus que Kaldor avait à surmonter. La demeure fortifiée des Coraith étaient cachées dans les montagnes du Crépuscule et il n'y avait qu'un seul passage pour traverser ses montagnes escarpées. La passe était masquée par de puissants enchantements et protégée par des portails magiques impossibles à forcer.

Kaldor possédait le mot de passe secret nécessaire pour ouvrir les portails. Ses éclaireurs avaient assassiné les gardes avec les carreaux empoisonnés de leurs arbalètes et Kaldor prononça les trois mots nécessaires pour ouvrir le portail. Le chemin pour la vallée cachée de la maison Coraith était à présent ouvert pour les elfes noirs.

Kaldor savait aussi que la passe serait défendue et que ses gardes pourraient prévenir son frère de leur arrivée imminente. Sa trahison planifiée avec tant de soin pouvait encore être éventée si les hauts elfes étaient alertés trop tôt de sa présence.

Il décida d'envoyer toutes les forces rapides et les plus puissantes pour submerger les défenses elfes aussi rapidement que possible. S'il pouvait détruire la garnison de la Passe de

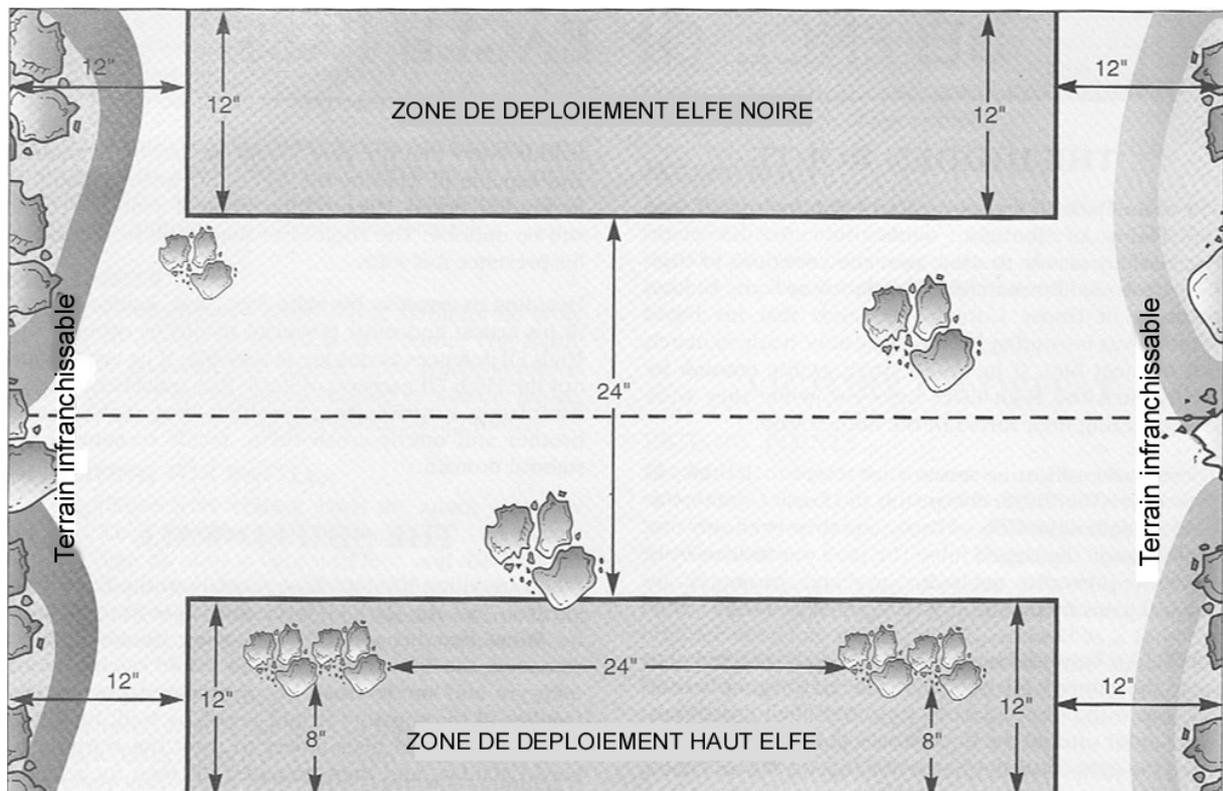
l'Aigle rapidement, il prendrait par surprise les troupes de son frère tant haï. Il les écraserait alors sans mal et pourrait réclamer son domaine légitime.

UN MUR DE BOUCLIER

Lorsqu'Imrallion l'Inébranlable, le capitaine de la garnison de la Passe de l'Aigle avait vu les elfes noirs qui venaient des montagnes, il sut que lui et ses soldats était perdus. S'il battait en retraite, l'engeance de Naggaroth surprendrait son seigneur et écraserait ses troupes non préparées. Les familles des guerriers périraient également. Imrallion envoya le plus rapide de ses soldats avertir le prince Calaidan et prépara ses hommes pour une bataille qui était certainement perdue avant d'avoir commencé.

Bientôt le mur de boucliers des elfes s'étendait d'un bout à l'autre de la passe. Le nom des défenseurs de la passe était inscrit en runes de lune sur la paroi rocheuse, ainsi, même s'ils périssaient, leurs familles pourraient se souvenir d'eux. Les elfes noirs étaient quasiment sur eux.. Leur forces étaient de loin supérieure à la leur et ils n'avaient pas d'espoir de survivre. En effet, la force avancée de leur ennemi était deux fois supérieure à l'intégralité du contingent de la Passe de l'Aigle.

Lorsqu'Imrallion prit place à la tête de ses vaillantes troupes, les guerriers haut elfes battirent leurs boucliers de leur armes. « Pour la maison Coraith et le seigneur Calaidan ! » cria Yercion le fil d'Imrallion qui était au premier rang d'un régiment tout proche. Le cri de guerre fut repris par les autres guerriers. Ils étaient condamnés mais ils tiendraient tant qu'ils pourraient. Le temps qu'ils gagneraient là permettrait à leur famille d'échapper aux griffes des elfes noirs et à leurs



Rochers

camarades de préparer la bataille à venir.

LA BATAILLE

La bataille de la passe de l'Aigle est la troisième de la série de rencontres entre les elfes noirs de Kaldor et les hauts elfes de Calaidan qui aboutiront dans la grande bataille finale. Le résultat de ce combat détermine si oui ou non, les défenseurs hauts elfes de la passe tiennent assez longtemps pour permettre à Calaidan de rassembler ses troupes et de préparer sa ligne de bataille. Si les hauts elfes sont victorieux, ils jouiront d'un avantage considérable pour la bataille finale.

Le champ de bataille

Les éléments les plus importants du champ de bataille sont les positions défensives préparées par les défenseurs hauts elfes de la passe. Autrement, il s'agit principalement d'amas de rochers et rocs comme on pourrait en trouver dans une passe de montagne.

Les bord Est et Ouest de la table sont infranchissables et représentent les montagnes encadrant les côtés de la passe.

Installez la table comme décrit sur la carte. Vous pouvez aussi convenir de variations pour s'adapter aux décors dont vous disposez.

Les barricades hauts elfes doivent être placées comme indiqué sur la carte. Vous pouvez les représenter avec des sections de mur ou des rochers.

Les armées

Les armées sont composées en suivant les informations disponibles dans les briefings des joueurs.

Le déploiement

Imrallion l'Inébranlable a préparé une telle attaque toute sa vie mais il n'avait pas prévu qu'elle viendrait de manière aussi subite et avec tant de fureur. Cependant, ses plans avaient déjà été pensés et ses troupes étaient prêtes à réagir contre toute menace.

Pour cette bataille, les elfes noirs se déploient en premier et les hauts elfes en second. Cela représente les préparatifs d'Imrallion et le fait qu'ils surveillent l'avancée des colonnes elfes noirs avant elles n'arrivent à portée d'arc.

Qui commence ?

Les hauts elfes jouent en premier. Ils sont prêts à vendre leurs vies aussi chèrement que possible.

Durée de la partie

La bataille dure aussi longtemps qu'il y a une unité haut elfe non démoralisée sur le champ de bataille. Aussitôt qu'il n'y a plus d'unité haut elfe non démoralisée à la fin d'un tour haut elfe, la bataille s'achève. Si, par miracle, le joueur haut elfe arrive à détruire tous les elfes noirs envoyés contre lui, il gagnera le maximum des bénéfices prévus par le scénario. Malgré cet exploit, la force principale de Kaldor finira par arriver dans la passe et cela condamnera définitivement tous les défenseurs. Dans tous les cas, il n'y a pas de survivants hauts elfes.

VICTOIRE

La bataille dure jusqu'à ce que tous les courageux hauts elfes défendant la passe soient morts ou en fuite.

RESULTAT HISTORIQUE

La légende de la bataille de la passe de l'Aigle put être racontée car, l'un de ses défenseurs, Tiacan de Cothique survit à cette terrible bataille. Il fut assommé et enterré sous un tas de corps. Les elfes noirs, dans leur hâte, ne purent décapiter tous les corps (comme ils le font d'habitude en fin de bataille) mais marchèrent immédiatement sur Calaidan. C'est ainsi que les actes héroïques d'Imrallion et de ses soldats survécurent dans la mémoire de leur race.

Sous le commandement ferme d'Imrallion, les hauts elfes formèrent une ligne de bataille classique en alternant les archers et les lanciers. Lorsque les elfes noirs attaquèrent l'étroite passe, les hauts elfes les accueillirent avec une pluie de flèches et concentrèrent leurs tirs sur les furies peu protégées qui subirent des pertes significatives. Cependant l'ost des elfes noirs était trop nombreuse pour être stoppée seulement avec des flèches. Les elfes noirs se ruèrent en avant, sans s'arrêter pour répliquer.

Imrallion se tenait au premier rang de ses guerriers de la garde maritime de Lothorn. Leurs rangées de lances découragea la première attaque des elfes noirs mais le régiment fut bientôt engagé par des Furies. Un combat sans merci s'engagea et Malida défia Imrallion en un combat singulier. Autour d'eux les Furies combattaient contre les rangs disciplinés de la garde maritime. Même si de nombreuses Furies moururent, la pression du nombre retourna bientôt la bataille contre les courageux hauts elfes.

Sur sa gauche et sa droite, les elfes noirs pressaient leurs attaques. De nombreux hauts elfes moururent non sans emporter avec eux des douzaines d'ennemis. Inévitablement, les elfes noirs prenaient l'avantage.

Finalement, Imrallion tint seul contre la puissance du noir essaim. Avec un cri de désespoir, il frappa Malida. Cette dernière, droguée par la violence de la bataille ne para pas le coup. Elle tomba à genoux, mortellement blessée. Imrallion fit face aux autres furies. Quatre autres moururent avant qu'il ne soit poignardé dans le dos. La bataille finit ainsi car il n'y avait aucune autre haut elfe pour s'opposer aux naggarothi.

Les furies se baignèrent dans le sang des vaincus mais leur victoire leur avait coûté cher. Le sacrifice des hauts elfes avait donné à Calaidan assez de temps pour convoquer ses soldats et préparer le massacre des elfes noirs. Aujourd'hui, une grande statue d'Imrallion se tient dans la salle des héros dans le temple d'Asuryan et les nouvelles générations des guerriers hauts elfes peuvent se souvenir de son courage.

SCENARIO 4 : LA BATAILLE DES FRERES

L'APPEL AUX ARMES

Le coureur venant de la passe de l'Aigle descendit la dernière colline. Son cœur battait vivement, à la fois de peur et à cause de l'effort. Il avait abandonné son casque et son armure d'ithilmar dont le poids lui aurait fait perdre en vitesse. Lorsque les gardes de la demeure des Coraith l'accueillirent il s'écria : « Les elfes noirs sont à nos portes ! Ils sont à nos portes ! »

Rapidement les cors d'argent des hauts elfes appelèrent les guerriers de la maison Coraith au combat et, bientôt, la vallée cachée était remplie d'elfes qui se rassemblait pour attaquer les envahisseurs. Les Heaumes d'Argent chevauchaient leurs nobles montures et brandissaient leurs lances. Les archers et les lanciers installaient leurs lignes. Les balistes à répétition étaient amenées jusqu'à leur position. Les Lions Blancs que le service du roi Finubar avait amené à Calaidan aiguisaient leurs haches et la perspective de la bataille à venir éclairait leur visage. Même s'il avait été surpris par les elfes noirs, il y avait là une force considérable. Ils défendaient leur maison et leur famille et ils savaient qu'il n'y aurait pas de pitié pour eux. Le seigneur Calaidan examinait les rangs ennemis et il reconnut avec horreur l'une des bannières : le grand dragon de mer de son frère Kaldor. D'abord, Calaidan pensa à une ruse de l'ennemi mais il entendit bientôt la voix ferme de leur général et il la reconnut comme celle de son frère depuis longtemps disparu.

Tout apparaissait désormais clairement à Calaidan : la manière dont les elfes noirs avaient deviné ses plans, le fait qu'ils savaient où frapper et quelle faiblesse exploiter. Comment auraient-ils pu autrement trouver la demeure aussi rapidement en dépit des sorts de dissimulation et des gardes ? Une rage froide l'envahit et il versa des larmes de tristesse en pensant à

ceux de son peuple qui avaient déjà péri à cause de la trahison de son frère. Il jura devant les dieux qu'il restaurerait l'honneur de sa famille en tuant le monstre qu'il avait auparavant aimé comme un frère.

Pendant ce temps, dans le village entourant la demeure des Coraith, les elfes amenaient leurs enfants à l'abri de cachette sûre dans la montagne tandis que les hommes se préparaient au combat. Ils savaient que, si les elfes noirs étaient victorieux, leurs familles subiraient un sort bien pire que la mort. Les guerriers de la maison Coraith le savaient. La bataille n'avait à présent rien à voir avec une escarmouche frontalière ou un raid : c'était le destin des Terres des Ténèbres qui était en jeu ce jour-là.

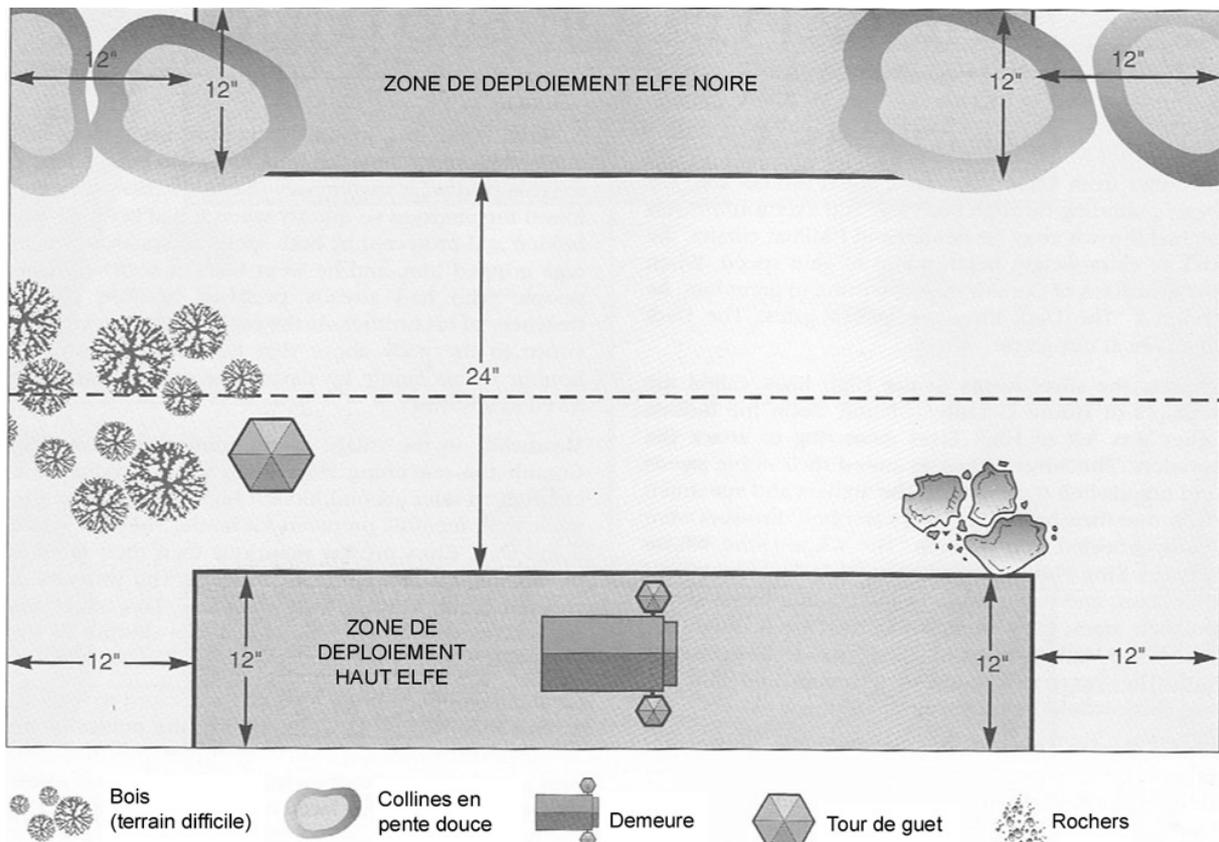
Calaidan monta sur son destrier et galopa pour rejoindre son armée. A sa droite, des Heaumes d'Argent, les nobles de sa maison, prenaient position et, à sa gauche, des rangs profonds de lanciers se tenaient prêts.

Kaldor criait ses ordres à ses troupes lorsqu'il repéra son frère détesté qui le toisait froidement, une fureur à peine contenue dans le regard. « Tu sais donc à présent, frère ! » ricana-t-il. « Tu n'aurais jamais du me voler ce qui me revenait de naissance ! »

LA REVANCHE DE KALDOR

Durant les cinquante dernières années Kaldor avait préparé ce moment. Il avait planifié chaque détail, imaginant des contre-attaques à chaque manœuvre que son frère pourrait faire et mille autres tactiques nouvelles. En plus, il avait sous son commandement une armée qui désirait ardemment verser le sang de ses ennemis. Il ne pouvait pas perdre !

L'armée des elfes noirs de Karond Kar était prête pour le massacre. Les gardes de la cité de la sinistre forteresse avait



formé leurs rangs. Les sangs-froids menés par leurs maîtres sentaient déjà leur proie. Les furies déployaient leur bannière rouge, encore dégoulinante des innocents massacrés à la dernière bataille. Les corsaires composant le gros des troupes tenait le centre le ligne de bataille. Les arbalétriers enduisaient leurs carreaux de poisons. Kaldor lui-même avait les yeux rivés sur son frère. L'amertume des longues années d'exil dominait son esprit tourmenté. Il leva son épée runique et donna le signal de l'attaque. L'ost elfe noire s'élança.

Le décor était planté pour une bataille sanglante où il n'y aura pas de pitié. Dans les paradis, une larme roula sur la joue d'Isha, la mère de tous les elfes, pour la perte de ses enfants.

LA BATAILLE

La bataille des frères est la bataille finale de la série d'affrontements entre les hauts elfes de Calaidan et les elfes noirs de Kaldor. Chacune des batailles antérieures a pu influencer celle-ci d'une façon ou d'une autre. Le résultat de cette bataille décidera de la souveraineté sur les Terres des Ténèbres.

Le champ de bataille

L'élément principal du champ de bataille est la demeure fortifiée de la maison Coraith qui est installée comme montré sur la carte. Le reste de la table est encombré de bois, de rochers et de collines. Vous pouvez aussi convenir de variations pour s'adapter aux décors dont vous disposez.

Les armées

Les armées sont composées en suivant les informations disponibles dans les briefings des joueurs.

La demeure

Au début de la bataille, la demeure des Coraith est gardée par une unité d'archers. Comme il s'agit d'une excellente position défensive, vous pouvez déployer jusqu'à 20 archers dans la demeure. Ils peuvent tirer dans toutes les directions depuis l'intérieur et ils comptent comme étant derrière un couvert lourd.

Déploiement

Comme indiqué sur la carte, les armées ne doivent pas être déployées à plus de 12 ps de leur bord de table. De même, personne ne peut se déployer à moins de 12ps des côtés de la table.

Alors que les elfes noirs s'avancent, les hauts elfes ne sont pas encore tout à fait préparés. Leur préparation dépend du résultat de la troisième bataille, la défense de la passe de l'Aigle. Si les hauts elfes ont tenu sept tours, alors l'armée des elfes noirs se déploie en premier et les hauts elfes en second. Dans les autres cas, reportez-vous aux instructions suivantes.

Pour représenter le déploiement, chaque camp déploie à son tour une unique unité, l'un après l'autre en commençant par le joueur elfe noir jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'unité à déployer. Les champions sont déployés en même temps que leurs unités. Les autres personnages sont tous déployés d'un coup et comptent pour une seule unité. Les machines de guerre sont toutes déployés d'un coup si elle forment une unité sinon, elles peuvent être déployés séparément.

Une fois qu'une armée est totalement déployée, le camp opposé continue à déployer une unité après l'autre. Lorsque vient son tour, l'adverse qui a déjà tout posé sur la table peut

avancer l'une de ses unités de 4 ps vers l'ennemi. Par ce moyen, une petite armée peut commencer à avancer sur l'ennemi alors que la plus grande est encore en train de se déployer. Une même unité peut ainsi être déplacée plusieurs fois si l'opportunité se présente. Cependant, aucune unité ne peut être approchée à moins de 8 ps de l'ennemi. Notez que toutes les troupes dotées de règles de déploiement spécifique doivent être déployés avec le reste des troupes.

Qui joue en premier ?

Si les défenseurs de la passe de l'Aigle ont tenu plus de trois tours, le premier tour va au joueur haut elfe. Si ce n'est pas le cas, lancez un dé pour déterminer qui joue en premier.

Durée de la partie

La bataille commence à la mi-journée et se prolonge jusqu'à la nuit. Pour représenter cela, le jeu dure six tours représentant chacun une heure de jour. Chaque joueur jouera donc six tours complets avant la fin de la bataille à moins que les conditions d'une « mort subite » ne surviennent.

VICTOIRE

Victoire par « mort subite » :

Si l'un des joueurs entre en possession des deux Larmes d'Isha, la bataille se termine en faveur de celui-ci par une victoire décisive. Cela se produit si Calaidan tue son frère Kaldor ou l'inverse.

Lorsque les deux bijoux sont réunis, le pouvoir des Larmes d'Isha est tel que le guerrier qui les porte est invulnérable. Ses troupes se rallient immédiatement autour de lui et ses adversaires perdent tout espoir et fuient devant l'héritier victorieux des Terres des Ténèbres.

Les points de victoire

Si la bataille se poursuit jusqu'au crépuscule, le vainqueur est déterminé en comptabilisant les points de victoire comme décrit dans le livre de règles.

En cas d'égalité, la bataille est considérée comme une victoire haut elfe. A moins de l'emporter nettement, les elfes noirs devront battre en retraite vers leur Arche Noire et Naggaroth tandis que des renforts arrivent des royaumes elfes voisins pour aider la maison Calaidan.

Si les elfes noirs gagnent, l'Arche Noire sera échouée sur la côte des Terres des Ténèbres pour devenir une forteresse permanente en Ulthuan. Le Roi Sorcier enverrait alors des renforts à Kaldor et toutes les Terres des Ténèbres pourrait bientôt tomber entre ses griffes. Si cela arrivait, la terre des elfes courrait un terrible danger.

RESULTAT HISTORIQUE

Grâce à la résistance acharnée des défenseurs de la passe de l'aigle, l'armée elfe était prête à temps pour affronter l'ost de Karond Kar toute de noire vêtue qui avait surgi dans la plaine entourant la demeure des Coraith. Les hauts elfes avaient formé une ligne de bataille avec les lions blancs et les maîtres épées au centre, soutenus par les archers et la cavalerie était sur les flancs à l'extrémité du dispositif. Les elfes noirs avaient concentré leurs forces dans l'espoir de briser le cœur de la résistance elfes.

Les archers elfes envoyèrent des volées de flèches sur les elfes noirs qui ne subirent malgré tout que de pertes légères. Les harpies s'envolèrent avant de plonger sur les batteries de balistes. Les Maîtres Epées s'avancèrent pour rencontrer les Furies mais les filles de Khaine prouvèrent leur supériorité en submergeant les disciples de la Tour Blanche et les massacrèrent.

La cavalerie haut elfe tenta d'abord une manœuvre de contournement mais ils furent interceptés par les chevaucheurs de sangs-froids et taillés en pièce. Les corsaires de l'Arche Noire atteignirent la ligne des hauts elfes et tuèrent presque tous les archers. Les Lions Blancs combattirent vaillamment contre la Garde Noire mais leur flanc fut bientôt menacé par les furies.

Calaidan voyait son armée s'effriter autour lui. Ses archers étaient morts, les balistes détruites et sa cavalerie en fuite. Son centre pouvait céder d'un moment à l'autre et les elfes noirs auraient pu alors crier victoire. En désespoir de cause, Calaidan s'avança vers le centre des lignes ennemies et défia son frère en un combat singulier. Kaldor sourit cruellement. C'était le moment qu'il attendait.

Le combat entre les deux frères dura une heure mais Kaldor était trop confiant et considérait son frère comme un faible. Faignant la fatigue, Calaidan baissa sa garde. Kaldor avança

sur lui l'épée haute et il mourut dans la riposte de son frère.

Calaidan leva les deux épées audessus de sa tête en signe de victoire. Voyant la mort de leur chef, un cri s'éleva des rangs des elfes noirs : « Tout est perdu ! ». Une vague de panique courut dans l'armée et plusieurs régiments tournèrent les talons et s'enfuirent. Calaidan se frayait un chemin dans les elfes noirs qui osait lui résisté. Armé qu'il était des deux épées, nul ne pouvait lui résister à sa fureur. Les elfes noirs battirent en retraite devant ce guerrier invincible et s'enfuirent par la passe de l'Aigle. Ils avaient perdu l'envie de se battre et ils se regroupèrent avant de battre en retraite vers la côte.

Traqués par les guerriers Fantômes, seul un très petit groupe d'elfes noirs réussit à rejoindre *Le Messager de Douleur* et revenir à Naggaroth. Les survivants ne connurent qu'un court répit car ils devaient affronter la colère du Roi Sorcier. Ils tremblaient de peur car le maître de la Terre du Grand Froid n'était pas connu pour son sens de la compassion et de la pitié. Calaidan construisit un grand bûcher funéraire pour son frère et ses hommes valides et blessés l'entourèrent. C'était un spectacle désespérant car plus des trois quarts des guerriers valeureux de la maison Coraith avaient péri et leurs corps étaient à présent couchés sur le champ de bataille tout autour d'eux. Pour des années, la maison Coraith ne serait plus capable de consolider son emprise sur les Terres de Ténèbres. Cependant, pour le moment, la victoire était leur et nombre d'années pouvaient se passer avant que les Arches Noires ne soient de nouveau aperçues en face des côtes.

Des années plus tard, des ménestrels elfes écrivirent le lai de Calaidan aussi nommé la Guerre des Frères. La chanson raconte les exploits de ces sombres jours et dit que de nouvelles larmes coulèrent des yeux d'Isha à cause du massacre de ses enfants et la destruction de sa terre. De ses larmes ont été tirées de nouveaux bijoux qui pourraient bien être le début de nouvelles légendes.

BRIEFINGS

SCENARIO 1 – L'EQUIPAGE DE L'ARCHE NOIRE

L'armée elfe noire fait 1250pts auxquels peuvent s'ajouter jusqu'à 500pts de renforts si vous décidez d'en utiliser. L'armée est sélectionnée dans la livre d'armée des elfes noirs mais le choix des troupes est limité comme indiqué ci-dessous.

PERSONNAGES

Mortharor ... 199pts

Les elfes noirs sont menés par Mortharor qui est considéré comme le général de l'armée. C'est le capitaine de l'Arche Noire Le Messager de Douleur. C'est un guerrier cruel et expérimenté.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mortharor	5	6	6	4	4	2	8	3	9

Équipement : Arme à une main, La Griffes du Dragon, armure légère, Cape en peau de dragon (cf règles LA Elfe Noir).

La Griffes du Dragon : Arme magique donnant F+1 et un malus de -3 supplémentaire à la svg (soit -5 au total). De plus, cette arme cause 1D3 blessures.

Cruel : Il est si horrible de voir quelqu'un mourir entre les mains de Mortharor qu'une unité qui subit une perte par ce personnage doit faire immédiatement un test de *panique*.

0-1 Sorcier elfe noir

Vous pouvez choisir un sorcier elfe noir de niveau 1. Il peut être à pied ou sur un coursier noir. Il peut porter un unique objet magique d'une valeur maximale de 50pts.

Champions

Vous pouvez choisir un champion pour chaque unité de votre armée. Il est armé et équipé comme le reste de l'unité et peut porter un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

REGIMENTS

0-1 Unité de chevaliers sur sangs-froids

0-1 Hydre de guerre

0-1 Unité d'éclaireurs elfes noirs

0+ Unité de corsaires

Une unité de corsaires peut porter une bannière magique d'une valeur maximale de 25pts

0+ Unité de guerriers elfes noirs

0+ Unité d'arbalétriers elfes noirs

RENFORTS

Vous pouvez choisir de recruter à jusqu'à 500pts de renforts pour cette bataille en respectant les limitations ci-dessus. Leur coût est déduit du nombre total de points d'armée disponible pour la bataille finale.

CONSEQUENCES DE LA BATAILLE

Si les elfes noirs gagnent la bataille, ils détruiront le phare. Les vaisseaux hauts elfes ne seront pas capables d'envoyer des renforts à la maison Coraith et les hauts elfes ne pourront pas inclure de gardes maritimes de Lothorn dans le dernier scénario. De plus, les chariots de Tiranoc qui patrouillent sur la côte seront embusqués et attaqués par les corsaires victorieux et ne pourront pas non plus aider les hauts elfes pour la bataille finale.

SCENARIO 1 – LES DEFENSEURS DU PHARE

L'armée des hauts elfes fait 1500pts auxquels peuvent s'ajouter jusqu'à 500pts de renforts si vous décidez d'en utiliser. L'armée est sélectionnée dans la livre d'armée des hauts elfes mais le choix des troupes est limité comme indiqué ci-dessous.

PERSONNAGES

Kelendar ... 185pts

Les hauts elfes sont menés par Kelendar qui est considéré comme le général de l'armée. C'est le commandant des défenses de la côte des Terres de Ténèbres. Aussitôt qu'il a vu les elfes noirs, il a réalisé qu'ils voulaient détruire le phare. Ce vieux guerrier est déterminé à écraser les elfes noirs et à avertir aux vaisseaux de guerre hauts elfes à l'aide du phare. Après cela, il espère pouvoir aider Calaidan dès que possible.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
--------	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Kelendar	5	6	6	4	4	2	8	3	10
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Équipement : Arme à une main, armure lourde d'ithilmar, bouclier, coursier elfique carapaçonné, Lance des Rivages

La Lance des Rivages : héritage de sa famille, cette lance magique donne F+1 et A+2.

0-1 Sorcier haut elfe

Vous pouvez choisir un sorcier haut elfe de niveau 1. Il peut être à pied ou sur un coursier elfique. Il peut porter un unique objet magique d'une valeur maximale de 50pts.

Champions

Vous pouvez choisir un champion pour chaque unité de votre armée. Il est armé et équipé comme le reste de l'unité et peut porter un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

REGIMENTS

0-1 Unité de Heaumes d'Argent

L'unité peut porter une bannière magique d'une valeur maximale de 50pts

0-3 Unités de guerriers Fantômes

0+ Unité de patrouilleurs Ellyriens

0+ Unité de lanciers hauts elfes

0+ Unité d'archers hauts elfes

RENFORTS

Vous pouvez choisir de recruter à jusqu'à 500pts de renforts pour cette bataille en respectant les limitations ci-dessous. Leur coût est déduit du nombre total de points d'armée disponible pour la bataille finale.

0-1 Chariot de Tiranoc

0+ Unités de guerriers Fantômes

CONSEQUENCES DE LA BATAILLE

Si les hauts elfes gagnent la bataille, le phare sera sauvé et il pourra guider les vaisseaux hauts elfes qui aideront Calaidan. Les défenseurs de la demeure Coraith pourront être des gardes maritimes de Lothorn et jusqu'à deux chars de Tiranoc seront disponibles.

SCENARIO 2 – LA VOLEE DES ASSASSINS

L'armée elfe noire fait 1250pts auxquels peuvent s'ajouter jusqu'à 500pts de renforts si vous décidez d'en utiliser. L'armée est sélectionnée dans la livre d'armée des elfes noirs mais le choix des troupes est limité comme indiqué ci-dessous.

PERSONNAGES

Caldath le Noir ... 155pts

Les elfes noirs sont menés par Caldath qui est considéré comme le général de l'armée. Maître assassin de Karond Kar, il s'est porté volontaire pour détruire le camp des guerriers Fantômes car il cherche à se confronter à Alatar qui est bien connu à Naggaroth.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Caldath	5	9	9	4	4	2	10	3	10

Équipement : Arbalète à répétition, deux épées empoisonnées (D3 blessures).

Esquive : Les réflexes éclairs de Caldath lui donne une sauvegarde non modifiable de 4+ au corps à corps et contre les tirs.

Arrogance : Caldath ne peut refuser un défi. Il est particulièrement doué pour ce type de combat aussi ses jets *pour toucher* gagnent un bonus de +1 dans ce cas seulement.

0-4 Assassins

Vous pouvez choisir jusqu'à 4 assassins dans votre armée. Chacun d'eux peut porter un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

Champions

Vous pouvez choisir un champion pour chaque unité de votre armée. Il est armé et équipé comme le reste de l'unité et peut porter un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

REGIMENTS

0-1 Unité de cavaliers noirs

0-1 Unité de harpies

0-1 Unité de furies

L'unité peut porter une bannière magique d'une valeur maximale de 50pts.

0+ Unité d'éclaireurs elfes noirs

0+ Unité de guerriers elfes noirs

0+ Unité d'arbalétriers elfes noirs

RENFORTS

Vous pouvez choisir de recruter à jusqu'à 500pts de renforts pour cette bataille en respectant les limitations ci-dessus. Leur coût est déduit du nombre total de points d'armée disponible pour la bataille finale.

CONSEQUENCES DE LA BATAILLE

Si les elfes noirs arrivent à tuer tous les guerriers Fantômes du camp, leurs lignes de ravitaillement et leurs éclaireurs pourront s'avancer dans les Terres des Ténèbres sans être inquiétés. Ils auront tué pratiquement tous les guerriers Fantômes susceptibles d'intervenir dans la région. Pour chaque guerrier Fantôme qui s'est échappé, le joueur haut elfe pourra faire subir 1D3 touches F3 à un régiment juste après le déploiement et avant le début de la bataille finale. Cela représente les pièges et les embuscades que le régiment aura subi. De plus, si vous les avez tous tués, le joueur haut elfe ne pourra pas en aligner lors de la bataille finale.

SCENARIO 2 – LES GARDIENS DES TERRES DES TENEBRES

L'armée des hauts elfes fait 1000pts auxquels peuvent s'ajouter jusqu'à 500pts de renforts si vous décidez d'en utiliser. L'armée est sélectionnée dans la livre d'armée des hauts elfes mais le choix des troupes est limité comme indiqué ci-dessous.

PERSONNAGES

Alatar, le Prince des Ombres ... 150pts

Les hauts elfes sont menés par Alatar qui est considéré comme le général de l'armée. C'est l'un des chefs des guerriers Fantômes. Certain disent qu'ils seraient de la famille d'Alith Anar, le roi des Fantômes lui-même. Il est incroyablement agile et discret. Sa réputation est déjà légendaire alors que c'est encore un elfe plutôt jeune.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Alatar	5	6	6	4	4	2	8	3	9

Équipement : Arme à une main, armure légère, bouclier, Arc de jade

Arc de jade : Ce puissant arc magique à une portée de 30ps et F4. Déterminez les jets pour toucher et pour blesser normalement. Si la cible est tuée, vous pouvez retirer à nouveau immédiatement. Ceci continue tant qu'il y a des cibles et quelles sont tuées en un tir.

Haine des elfes noirs : Comme les autres guerriers Fantômes, Alata hait tous les elfes noirs.

Infiltration : Alatar peut se déployer après que l'ennemi ait placé toutes ses unités sur la table. Il peut être placé n'importe où sur la table en dehors de la zone de déploiement adverse et hors de vue de l'ennemi. Si les deux armées disposent de déploiements particuliers, lancez 1D6 et le résultat le plus bas dispose ses unités en premier. Notez qu'il ne peut pas utiliser cette capacité dans ce scénario.

Danseur de lames : Alatar a un style de combat unique et il est très agile pour parer les coups au corps-à-corps. Il bénéficie d'une sauvegarde non modifiable supplémentaire de 4+ contre toutes les blessures qui lui sont infligées au corps-à-corps.

Champions

Vous pouvez choisir un champion pour chaque unité de votre armée. Il est armé et équipé comme le reste de l'unité et peut porter un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

REGIMENTS

0-1 Unité de patrouilleurs ellyriens

0-5 Unités de guerriers Fantômes

0-3 Grands aigles

0-5 Unités d'archers hauts elfes

RENFORTS

Vous pouvez choisir de recruter à jusqu'à 500pts de renforts pour cette bataille en respectant les limitations ci-dessous. Leur coût est déduit du nombre total de points d'armée disponible pour la bataille finale.

0-1 Unité de patrouilleurs Ellyriens

0-1 Unité de Maîtres Épées

CONSEQUENCES DE LA BATAILLE

Si vous gagnez cette bataille, les elfes noirs ne pourront pas avoir d'assassins dans le scénario final.

Si les elfes noirs arrivent à tuer tous les guerriers Fantômes du camp, leurs lignes de ravitaillement et leurs éclaireurs pourront s'avancer dans les Terres des Ténèbres sans être inquiétés. Ils auront tué pratiquement tous les guerriers Fantômes susceptibles d'intervenir dans la région. Pour chaque guerrier Fantôme qui s'est échappé, le joueur haut elfe pourra faire subir 1D3 touches F3 à un régiment juste après le déploiement et avant le début de la bataille finale. Cela représente les pièges et les embuscades que le régiment aura subi. De plus, si tous les guerriers Fantômes ont été tués, le joueur haut elfe ne pourra pas en aligner lors de la bataille finale.

SCENARIO 3 – LES FIDELES DE KHAINE

L'armée elfe noire fait 2000pts auxquels peuvent s'ajouter jusqu'à 500pts de renforts si vous décidez d'en utiliser. L'armée est sélectionnée dans la livre d'armée des elfes noirs mais le choix des troupes est limité comme indiqué ci-dessous.

PERSONNAGES

Malida, matriache ... 190pts

Les elfes noirs sont menés par Malida qui est considéré comme le général de l'armée. Malida est l'une des plus jeunes matriarches des furies de Karond Kar. Elle a demandé l'honneur de nettoyer la passe de l'Aigle de ses défenseurs car elle sait qu'ils ne peuvent battre en retraite et que leur sang sera offert à Khaine.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Malida	5	6	6	4	4	2	8	3	10

Équipement : Deux Lames Sanglantes, armure légère.

Lames Sanglantes : Malida est armée de deux épées magiques qui suinte d'un sang empoisonné. Elles infligent des touches F5 et provoque 1D3 blessures. Avec ces armes, Malida bénéficie d'une Attaque supplémentaire.

Frénésie

Haine des hauts elfes

0-1Héroïne furies

Vous pouvez choisir une héroïne furie dans votre armée. Elle peut porter un objet magique d'une valeur maximale de 50pts.

Champions

Vous pouvez choisir un champion pour chaque unité de votre armée. Il est armé et équipé comme le reste de l'unité et peut porter un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

REGIMENTS

1+ Unité de furies

0-1 Unité de chevaliers sur sangs-froids

L'unité peut porter une bannière magique d'une valeur maximale de 50pts.

0-1 Unité d'Exécuteurs de Har Ganeth

L'unité peut porter une bannière magique d'une valeur maximale de 25pts.

0+ Unité de miliciens

0-1 Chaudron de sang

0+ Unité de Cavaliers noirs

0+ Unité de guerriers elfes noirs

RENFORTS

Vous pouvez choisir de recruter à jusqu'à 500pts de renforts pour cette bataille en respectant les limitations ci-dessus. Leur coût est déduit du nombre total de points d'armée disponible pour la bataille finale.

CONSEQUENCES DE LA BATAILLE

La vitesse à laquelle les elfes noirs dégageront la passe laissera plus ou moins de temps aux elfes de Calaidan de se mobiliser et de se déployer. Si vous détruisez les elfes avant le tour 5, les troupes de Calaidan défendant la demeure de la famille ne seront clairement pas prêtes lorsque vous arriverez pour la bataille finale.

SCENARIO 3 – LES DEFENSEURS DE LA PASSE

L'armée des hauts elfes fait 1000pts auxquels peuvent s'ajouter jusqu'à 500pts de renforts si vous décidez d'en utiliser. L'armée est sélectionnée dans la livre d'armée des hauts elfes mais le choix des troupes est limité comme indiqué ci-dessous.

PERSONNAGES

Imrallion ... 144pts

Les hauts elfes sont menés par Imrallion qui est considéré comme le général de l'armée. Imrallion est un vétéran des longues guerres contre les elfes noirs. Ces frères et lui-même servent dans la garde maritime de Lothorn sous les ordres du seigneur Melenar. Toute sa vie, il a servi la maison Coraith et il voit en Calaidan la meilleure chance qu'a Ulthuan de dominer les Terres des Ténèbres.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Imrallion	5	6	6	4	4	2	8	3	9

Équipement : Arme à une main, arc long, bouclier, armure de fer météoritique

Armure de fer météoritique : Donne une sauvegarde d'armure modifiable à 1+. Il est impossible d'augmenter cette sauvegarde par l'usage d'une mouture, d'un bouclier, etc.

Tenace : Lorsqu'il perd un combat, Imrallion et l'unité qu'il commande ne subissent pas de modificateurs pour le test de déroute. Il teste toujours à 9 quel que soit le résultat du combat.

Champions

Vous pouvez choisir un champion pour chaque unité de votre armée. Il est armé et équipé comme le reste de l'unité et peut porter un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

REGIMENTS

0-1 Unité de gardes maritimes de Lothorn

0-2 Balistes à répétition

0+ Unités de lanciers hauts elfes

Une unité peut porter une bannière magique d'une valeur maximale de 50pts.

0+ Unités d'archers hauts elfes

REGLE SPECIALE : DESTINEE

Les défenseurs de la passe ont accepté leur destin et sont prêts à défendre chaque pied de terrain. Tous les hauts-elfes sont immunisés à la *panique*.

RENFORTS

Vous pouvez choisir de recruter à jusqu'à 500pts de renforts pour cette bataille en respectant les limitations ci-dessus. Leur coût est déduit du nombre total de points d'armée disponible pour la bataille finale.

CONSEQUENCES DE LA BATAILLE

La vitesse à laquelle les elfes noirs dégageront la passe laissera plus ou moins de temps aux elfes de Calaidan de se mobiliser et de se déployer. Si vous tenez jusqu'au tour 5, les hauts-elfes recevront automatiquement le premier tour. Si vous tenez 6 tours, les hauts-elfes recevront automatiquement le premier tour et l'un des régiments d'archers pourra tirer avant le début de la partie. Enfin, si vous tenez 7 tours ou plus, en plus des propositions précédentes, les elfes noirs devront se déployer en premier.

SCENARIO 4 – LES ELFES NOIRS DE KAROND KAR

L'armée elfe noire fait 3500pts (éventuellement moins si vous avez utilisé des renforts pour les scénarios précédents). Les armées peuvent être plus importantes si les joueurs sont d'accord. Toutes les pénalités en points provoquées par les victoires, les défaites et l'usage de renforts, s'applique de la même façon. L'armée est sélectionnée dans la livre d'armée des elfes noirs mais le choix des troupes est limité comme indiqué ci-dessous.

PERSONNAGES

Kaldor ... 230pts

Les elfes noirs sont menés par Kaldor qui est le général de l'armée. Il a planifié l'invasion elfe noire contre la maison Coraith afin de se venger de son frère jumeau Calaidan.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Kaldor	5	8	7	4	4	3	9	4	10
Coursier noir	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Équipement : Doomsinger, armure lourde, bouclier. Il est monté sur un coursier noir

Chant du destin : Epée jumelle de Chant de mort, l'arme est décorée de des bijoux appelé Larmes d'Isha. Au début de chaque corps-à-corps, lancez 1D3. Vous pouvez ajouter cette valeur à la *Force*, *Capacité de Combat* ou *Attaque* du profil de Kaldor.

Haine archarnée : Kaldor *hait* tous les hauts-elfes mais sa haine est si forte qu'il peut relancer ses jets pour toucher ratés quel que soit le tour de combat (et non seulement le premier tour comme d'ordinaire). De plus, il défierait toujours Calaidan s'il en a l'occasion et acceptera toujours un de ses défis.

Destinée : Selon les oracles, Kaldor ne peut périr que de la main de son frère Calaidan. Il ne peut perdre son dernier PV qu'à cause de Calaidan. De même, les sorts ou les objets magiques ne peuvent jamais lui faire perdre son dernier PV. Kaldor peut cependant être démoralisé, rattrapé et détruit dans une poursuite ou sortir de la table. Dans ce cas, il sera considéré comme perte (même s'il ne sera sans doute que grièvement blessé).

0-1 Maître sorcier elfe noir (nv3)

Le sorcier peut porter un objet magique d'une valeur maximale de 50pts. Il peut être à pied, sur un coursier noir ou un sang-froid.

0-4 Assassins

Les elfes noirs ne peuvent inclure des assassins dans leur armée que s'ils ont gagné le deuxième scénario.

Les assassins peuvent porter un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

Grande bannière de l'armée

L'armée peut inclure la bannière personnelle de Kaldor dont le motif est un dragon de mer noir. Elle peut être magique d'une

valeur maximale de 100pts.

Mortharor, Caldath le noir & Malida

Vous pouvez inclure ces héros dans l'armée que dans le cas où ils ont survécu et été victorieux à la bataille qu'ils ont menés.

Héros

Vous pouvez choisir des héros elfes noirs normalement dans votre armée. Ils peuvent porter un objet magique d'une valeur maximale de 50pts. Ils peuvent être à pied, sur un coursier noir ou sur un sang-froid.

Champions

Vous pouvez choisir un champion pour chaque unité de votre armée. Il est armé et équipé comme le reste de l'unité et peut porter un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

REGIMENTS

0-1 Unité d'Exécuteurs

L'unité peut porter une bannière magique d'une valeur maximale de 50pts.

0-1 Unité de la Garde noire

L'unité peut porter une bannière magique d'une valeur maximale de 50pts.

0-1 Unité de harpies

0-3 Hydres de guerre

0-3 Balistes à répétition

0-1 Unité de chevaliers sur sangs-froids

L'unité peut porter une bannière magique d'une valeur maximale de 75pts.

0+ Unité de Cavaliers noirs

0+ Unité de furies

0+ Unité de corsaires des Arches noires

0+ Unité d'arbalétriers elfes noirs

0+ Unité de guerriers elfes noirs

0+ Unité de miliciens elfes noirs

CONSEQUENCES DE LA BATAILLE

Si Kaldor gagne cette bataille, il volera les Larmes d'Isha, rasera la demeure des Coraith et forcera les hauts-elfes à quitter les Terres des Ténèbres.

SCENARIO 4 – LE BAN DE CORAITH

L'armée des hauts elfes fait 3500pts (éventuellement moins si vous avez utilisé des renforts pour les scénarios précédents). Les armées peuvent être plus importantes si les joueurs sont d'accord. Toutes les pénalités en points provoquées par les victoires, les défaites et l'usage de renforts, s'applique de la même façon. L'armée est sélectionnée dans la livre d'armée des hauts elfes mais le choix des troupes est limité comme indiqué ci-dessous.

PERSONNAGES

Calaidan ... 341pts

Les hauts elfes sont menés par Calaidan qui est le général de l'armée et le seigneur de la maison Coraith. Il est encore jeune mais il est déjà un meneur avisé, un sorcier puissant, et un guerrier capable

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Calaidan	5	7	7	4	4	3	9	3	10
Coursier elfique	9	3	0	3	3	3	4	1	5

Équipement : Deathsigner, coursier elfique caparaçonné

Deathsinger : Il s'agit de l'arme jumelle de Dooomsinger, l'épée de Kaldor. Au début de chaque corps-à-corps, lancez 1D3. Vous pouvez ajouter cette valeur à la Force, Capacité de Combat ou Attaque du profil de Calaidan.

Sorcier : Calaidan est un sorcier de niveau 2 qui utilise la Haute Magie.

Maître des lames : Formé chez les maîtres épées d'Hoeth, Calaidan bénéficie d'une sauvegarde non modifiable supplémentaire de 4+ contre toutes les touches qui lui sont infligées au corps-à-corps.

Colère : Si Calaidan combat son frère Kaldor, ses touches gagnent +2 en Force. De plus, il doit défier Kaldor dès que possible.

Destinée : Selon les oracles, Calaidan ne peut périr que de la main de son frère Kaldor. Il ne peut perdre son dernier PV qu'à cause de Kaldor. De même, les sorts ou les objets magiques ne peuvent jamais lui faire perdre son dernier PV. Calaidan peut cependant être démoralisé, rattrapé et détruit dans une poursuite ou sortir de la table. Dans ce cas, il sera considéré comme perte (même s'il ne sera sans doute que grièvement blessé).

Kelendar

Vous pouvez inclure ce héros dans l'armée que dans le cas où il a été victorieux à la bataille qu'il a mené et qu'il y a survécu.

Alatar

Vous pouvez inclure Alatar dans votre armée si celui-ci a survécu à la deuxième bataille.

0-1 Mage de niveau 3

Votre armée peut inclure un sorcier de niveau 3, il s'agit du conseiller du seigneur Calaidan. Il utilise la haute magie et peut porter un objet magique d'une valeur maximale de 50pts. Il peut monter un coursier elfique.

Grande bannière de l'armée

L'armée peut inclure la bannière personnelle de Calaidan. Elle peut être magique d'une valeur maximale de 100pts. Le porteur peut être à pied, sur un coursier elfique ou sur un chariot.

Héros

Vous pouvez choisir des héros hauts elfes normalement dans votre armée. Ils peuvent porter un objet magique d'une valeur maximale de 50pts. Ils peuvent être à pied ou sur un coursier elfique

Champions

Vous pouvez choisir un champion pour chaque unité de votre armée. Il est armé et équipé comme le reste de l'unité et peut porter un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

REGIMENTS

0-1 Unité de maîtres épées

L'unité peut porter une bannière magique d'une valeur maximale de 50pts.

0+ Unités de Heaumes d'argent

Une unité peut porter une bannière magique d'une valeur maximale de 50pts.

0-1 Unité de Chevaliers dragons

L'unité peut porter une bannière magique d'une valeur maximale de 75pts.

0-1 Unité de Lions blancs

L'unité peut porter une bannière magique d'une valeur maximale de 25pts.

0-3 Unités de guerriers fantômes

Uniquement disponible si un guerrier fantôme a survécu au scénario deux.

0-3 Balistes à répétition

0-2 Chariots de Tiranoc

Uniquement disponible si les hauts elfes ont gagné la bataille une.

0+ Unités de patrouilleurs élyriens

0+ Unités de gardes maritimes de Lothorn

Uniquement disponible si les hauts elfes ont gagné la bataille une.

0+ Unités de lanciers hauts elfes

0+ Unités d'archers hauts elfes

CONSEQUENCES DE LA BATAILLE

Si les hauts-elfes gagnent la bataille, ils auront consolidé leur emprise sur les Terres des Ténèbres. Les nobles de la cour de Lothorn seront encouragés à soutenir la maison Coraith et la recolonisation des Terres Sombres pourra reprendre. Qui sait, peut-être qu'un jour, qu'elles pourront être à nouveau un royaume comme avant la Déchirure ?