

Tour 81 - Combat 2

La résistance des orques

Une petite armée d'orque traîne encore dans le Mordor, et elle s'apprête à regagner le repaire de la porte noire, pour essayer de récupérer des forces et des guerriers. Ils ont combattu plusieurs fois et ils ont laissé beaucoup d'orques dans les combats. Sur le chemin qui les reconduit à la porte noire, ils sont poursuivis par une très grosse armée du Gondor, emmenée par Angbor de Lamedon et un capitaine de Minas Tirith. Les orques se battent en sous-nombre et ils sont vite rattrapés par les humains.

Liste d'armée du mal :

- 1 chamane orque
- 3 capitaines orque épée + bouclier
- 2 orques Morannon épée bouclier
- 3 orques lance + arc
- 1 orque bannière
- 3 orques lance
- 1 orque épée

Liste d'armée du bien :

- 9 gardes de la cour de la fontaine lance
- 9 gardes de la citadelle lance
- 10 gardes de la citadelle arc long
- 1 capitaine de Minas Tirith à cheval
- 6 chevaliers de Minas Tirith
- Angbor de Lamedon

Scénario :

Le repaire (page 49)

Objectif :

10 tours de jeu. Il faut tuer le maximum de figurines adverses.

Règles spéciales :

Ténèbres surnaturelles. La nuit a envahi la plaine. Il fait noir partout très soudainement. Vision à 14 cm.

Tour 1 :

Le petit groupe d'orques aperçoit l'armée du Gondor qui se dirige vers elle. Les humains sont sur une colline et ils descendent tous en direction des orques. Le chamane fait une incantation (**frénésie «4», réussie**), pour donner du moral à sa faible troupe.

Tour 2 :

Les orques ne sont pas du style à se décourager, et ils avancent également vers les humains. Les hommes du Gondor sont divisés en deux groupes, les cavaliers avec le capitaine de Minas Tirith et les guerriers avec Angbor. Tout le monde avance en groupe.

Tour 3 à 5 :

Les orques avancent et puis finalement reculent, devant le nombre impressionnant



L'impressionnante armée du Gondor face aux orques



Les hommes du Gondor se lancent dans la bataille, les cavaliers en tête





Angbor emmène les hommes à pied. Tout le monde se dirige sur les orques



Les orques n'ont pas peur, ils vont au devant des hommes du Gondor



Les hommes du Gondor avancent, en créant une ligne qui prendra à revers les orques

d'adversaires, ils essaient de fuir finalement, et renoncent à se lancer dans le combat, mais ils sont pris en étau. Les archers du Gondor ont contourné et vont former une ligne de tir sur leur côté, pendant que les guerriers et les cavaliers avancent de front. Les orques n'ont plus tellement le choix, il va bien falloir se lancer dans la bataille.

Tour 6 :

Les premiers humains arrivent sur la petite troupe orque, les premiers bruits d'épée retentissent dans la plaine désolée du Mordor. Un garde de la cour de la fontaine, aidé d'un lancier (6/5), se joue d'un capitaine orque (aidé d'un lancier) et d'un autre orque (aidé d'un lancier) (6/5/4/4/3), il arrive à les repousser. Les deux autres capitaines orques et un lancier foncent sur un garde de la cour de la fontaine (+ un lancier) et lui porte plusieurs coups d'épée.

1 combat remporté par le bien et 1 combat remporté par le mal avec 1 mort.

Tour 7 :

«Pour le Gondor ! Ne faites aucun quartier, certains de ces orques ont tué vos frères !». Angbor (**combat héroïque**) est totalement enragé, et il se jette sur un orque avec 2 gardes de la citadelle, les 3 hommes étant épaulés par des lanciers, l'orque, aidé d'un lancier, se fait percer de tout côté. Angbor continue sa course vers un capitaine orque, il est aidé de son lancier et de deux archers. Le capitaine orque (aidé d'un lancier) (**pas mieux que 4 au combat malgré la relance**) voit débouler Angbor sur lui et prend deux coups mortels dans le crâne. Le capitaine orque tombe raide mort. Un orque et un lancier tue un garde de la citadelle archer. Un garde de la cour de la fontaine (4) repousse un capitaine orque et un lancier (3/2/2, **relance 1**). Un orque tente de résister (6) face un garde de la cour de la fontaine aidé d'un lancier (6/6), mais il prend un coup fatal lui aussi. Le troisième capitaine orque (aidé d'un lancier) repousse 2 gardes de la cour de la fontaine (chacun aidé d'un lancier) et tue l'un d'eux. Deux gardes de la cour de la fontaine (+1 lancier) plantent un orque de morannon (aidé d'un lancier), mais à la surprise des hommes du Gondor, il ne tombe pas (**blessure annulée par la frénésie**).

5 combats remportés par le bien avec 3 morts contre 2 combats remportés par le mal avec 2 morts.

Tour 8 :

Un archer de la citadelle fait feu mais rate sa cible (1, **raté**). Un archer garde de la citadelle (+ lancier) (6/4 **au combat**, 6/5 à la **blessure**) tue un orque (+ lancier). Un lan-



Les orques, finalement reculent devant le trop grand nombre



Les cavaliers contournent et vont prendre à revers



Les archers forment une ligne sur le côté



Les premiers combats ont lieu

cier orque est engagé par deux gardes de la cour de la fontaine (+ chacun un lancier) et il ne tombe pas sous la première blessure, mais tombe sur la deuxième (frénésie réussie puis ratée ensuite). Angbor et son lancier (6/6/1) se jette sur un orque (+ lancier) (5/1) et fracasse l'orque (6/6/3 à la blessure). Un capitaine orque tue un garde de la citadelle (aidé d'un lancier) (5/5 à la blessure). Un garde de la cour de la fontaine (+ lancier) et un cavalier (6/4/4/3) chargent un capitaine orque (+lancier) (5/5/1 + 1 point de puissance), (égalité, «2», le mal l'emporte), le capitaine tue un garde la citadelle.

3 combats remportés par le bien avec 3 morts contre 2 combats gagnés par le mal avec 2 morts.

Tour 9 :

«Résistons ! Notre heure n'est pas encore venue !». Le chamane (mouvement héroïque) motive ses guerriers. Le capitaine orque (+ lancier) (5/4/1 relance 5) charge Angbor (+ lancier) (6/5/4), et Angbor parvient à blesser le capitaine orque. Trois orques (3 au mieux au combat) repoussent 2 gardes de la cour de la fontaine et un lancier (2/1/1 au combat) et un garde est

abattu par les orques. Le capitaine orque (1/1 au combat, relance 2) est encerclé par 3 gardes de la cour de la fontaine (avec chacun un lancier) (4/3/3/2/2/1 au combat) mais tous les coups d'épée ne parviennent pas à toucher le capitaine (12 coups pourtant puisque bloqué). Deux gardes de la cour de la fontaine (+ 2 lanciers) (3/2/2/1 au combat) se font surprendre par un orque (1 relance 4) et l'orque tue un garde. **2 combats remportés par le bien contre 2 combats remportés par le mal avec 2 morts.**



Angbor et ses hommes vont affronter les orques pendant que les cavaliers coupent la route



Tour 10 :

«Ecrasons ces orques ! Ils ne sont plus nombreux, vite, avant que les ténèbres n'envahissent totalement le terrain, on va les perdre de vue !». Angbor (**mouvement héroïque**) charge un orque, et le pourfend, avec l'aide de trois autres guerriers. Un orque est repoussé par 2 hommes, le capitaine de Minas Tirith fonce à cheval (**6/6/6 au combat**) sur le capitaine orque (**4/4 relance 1**), le capitaine est renversé, mais il roule sous le sabot du cheval, en évitant les coups d'épée du capitaine (**6 touches, pas de blessure**). L'autre capitaine est repoussé par 4 guerriers (dont 2 lanciers), un orque est tué par 2 guerriers (+ 2 lanciers).

5 combats remportés par le bien avec 2 morts.

Les orques arrivent à se dégager des griffes des hommes du Gondor, et ils ont échappé de peu à la mort.

Bilan de la partie : 7 figurines du bien tuées contre 9 tuées dans le camp du mal.

Victoire mineure du bien, 50 points de renfort + 45 points pour avoir tué un capitaine orque.

Ca aurait pu être pire. Je voyais mon armée décimée dès le départ. Seulement 14 figurines de mon côté contre 36 dans le camp du bien. Des lanciers en nombre et des guerriers avec beaucoup de 4 en combat, mes chances étaient comptées. Je ne dois mon salut qu'au nombre de tour, j'ai réussi à «grignoter» 2-3 tours, je me suis ensuite enfermé dans un coin, avec les risques que ça comporte mais en même temps, je n'avais pas le choix sinon j'aurais été totalement encerclé. La chance a été assez équilibrée puisque mon adversaire a réussi des bons dés au combat, mais en fin de partie, les dés étaient fatigués, pas une blessure sur 12 touches pour le capitaine bloqué, pas une non plus pour le capitaine de Minas Tirith qui renverse le capitaine orque.

Ca a été chaud, très chaud, mais les orques ont bien tenu, cette armée est de plus en plus amoindrie et toujours pas de point de renfort à l'horizon... Les jours de Sauron sont comptés.

Les orques sont totalement retranchés et essaient de résister tant bien que mal

