# La Pataille du camp des Mineurs

Suite à leur défaite lors de la bataille du champ aux iris, les troupes cormyriennes se replient sur le camp de pionniers qui leur sert de base arrière. Mais les orques et les gobelins n'ont pas l'intention de laisser filer leurs proies. Attirer par la promesse d'un pillage en règle, les goblinoïdes lancent leurs troupes sur le retranchement.

#### Condition de victoire

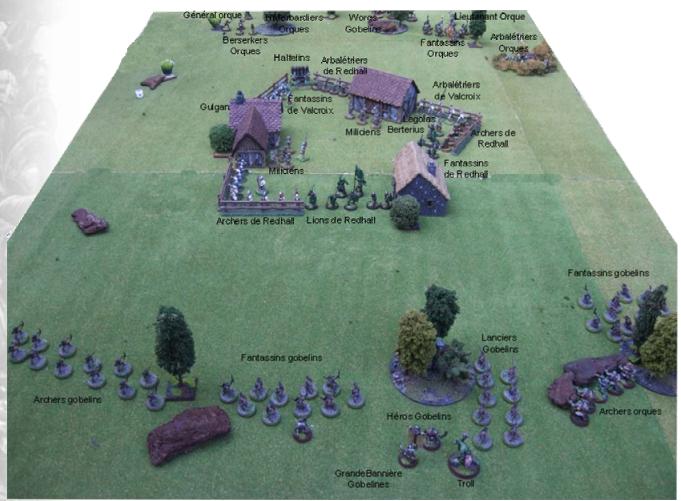
#### Goblinoïdes:

- 1 point de victoire par pion de butin en sa possession en fin de bataille.
- 1 point de victoire par bâtiment détruit.
- 1 point de victoire par unité de miliciens détruits.

#### Humains

1 point de victoire par unité ou indépendant détruit ou paniquée en fin de partie.

## Tour 1



Les orques gris et les gobelins encerclent la colonie cormyrienne

(NB : une unité n'apparaît pas sur la photo : les cavaliers légers de Valcroix qui se trouvent au centre du village)

Aéfugiées dans la colonie, les troupes féodales attendent le choc des peaux vertes dont les silhouettes se découpent à la lisière des bois. Une unité d'arbalétriers orques se positionne au nord de la grande de Paterson et lâche une volée de carreaux sur les arbalétriers de Valcroix. Deux hommes d'arme à l'uniforme noir et blanc s'effondrent. Le premier sang est pour les goblinoïdes. Malheureusement, le retour de bâton est sévère est aussitôt. Prise pour cible par les arbalétriers de Valcroix et les archers de Redhall, les arbalétriers orques voient de des leurs mourir à leur tour. Alors que les humains restent fermement campés sur leur position, les orques sont démoralisés et n'ont qu'une envie : fuir le champ de bataille. (Kantô vient de faire sa première maladresse de la journée)

Encouragés par ce succès inespéré, les halfelins et les arablétriers de Redhall décochent leurs flèches sur une unité de fantassins orques et tuent deux autres combattants orques. Pour galvaniser ses troupes, Gulgan marche droit sur l'ennemi.

Le chef barbare orque hurlent à ses troupes de s'élancer. Berserkers frénétiques, hallebardiers et fantassins orques s'élancent vers la grange de Paterson, soutenus par les chevaucheurs de Worg gobelins.

Au sud de la redoute, les gobelins sortent de la forêt mais ne progressent pas. Ils craignent une charge des Lions de Redhall. Les archers gobelins entament un duel avec les hommes de traits de Redhall.

Goblinoïdes : 0 Ost cormyrien : 1

### Cour 2



Hurlant à la mort les chevaucheurs de worg laissent Gulgan sur leur droite et chargent les fantassins de Valcroix qui ont imprudemment suivis leur capitaine demi-ogre. Le choc est terrible et quatre fantassins sont déchiquetés par les crocs des monstres magiques. Gulgan pris entre les worgs et les berserkers est face à un dilemme. Soit il charge les worg et sauve son infanterie, soit il charge les berserkers pour les empêcher d'atteindre la barricade. Il opte pour les berserkers. Sa charge est irrésistible. Grâce à sa capacité de succession d'enchaînement, il terrasse 3 berserkers. Pour faire bonne mesure, les archers halfelins et les arbalétriers de Redhall abattent deux hallebardiers orques tandis que les arbalétriers de Valcroix et les archers de Redhall blessent grièvement le lieutenant orque qui, alourdi par son armure, n'a pu atteindre les barrières tenues par ces derniers (II manquait un pas à la charge du lieutenant !!) L'éclaireur Legolas utilise sa capacité de tir rapide pour faire un troisième œil au milieu du front du leader orque qui s'effondre.

La bonne nouvelle vient des fantassins orques qui atteignent l'écurie et l'incendie.

Au sud, les gobelins ne sont pas décidés à avancer. Berterius prend la tête de ses hommes et ordonne la marche en avant. Les Lions et les fantassins de Redhall marchent sur la ligne de bataille gobeline.

Goblinoïdes : 1 Ost cormyrien : 2

Position avant l'initiative du tour 2



Les worgs chargent les fantassins



Gulgan se rue sur les berserkers.

### Tour 3

Cinitiative est gagnée par les cormyriens. Au nord, les orques souffrent le martyr. Une volée de carreaux d'arbalètes cloue au sol un nouvel hallebardier orque. Ayant perdu 25% de leur effectif, l'unité doit réussir un jet de moral : le d20 roule...1. (Bravo Kantô ! s'exclame Loïc et Simon... Les petits c...) L'unité est immédiatement démoralisée sans passer par le statut ébranlé. Privé de couverture, le général orque n'a d'autre choix que de charger Gulgan. L'assaut est violent. Soumis à la pression des berserkers et du général orque, Gulgan perd 10 points de vie. De rage le demi-ogre abat son fléau d'arme sur le général orque dont le crâne explose comme une poire blette. Un brillant enchaînement lui permet de parachever le massacre en tuant les deux derniers berserkers. Les fantassins orques subissent les foudres des arbalétriers de Valcroix, des archers de Redhall et de guilota. Deux sont tués et je lance un nouvelle fois le d20... 5. Mes orques sont ébranlés. Ils se ruent pourtant à l'assaut et parviennent à franchir la barricade : 2 arbalétriers de Valcroix et un archers s'effondrent.

Les worg sont bien en peine face aux fantassins de Valcroix. Pire, une maladresse d'un des Worg permet à son adversaire de lancer une contre-attaque. Le fantassin réussit un critique (Loïc, je te hais!) et tue un worg d'un seul coup! (Nico n'en revient pas! trois tours de jeu et la meilleure de nos unités est engluée.) La cavalerie en profite pour charger les chevaucheurs : un second loup est abattu...

Au sud, les lions de Redhall et les fantassins dirigés par le chevalier Berterius ont engagé les gobelins. Le chevalier charge le troll qui s'avance dangereusement. Je supplie Nicos de courir sus à l'ennemi. Mes orques ne tiendront plus longtemps. Mais il est déjà trop tard. Je lance mes archers orques à l'assaut de la ferme ennemie. Il nous faut des points de victoire.



Les fantassins chargent les gobelins



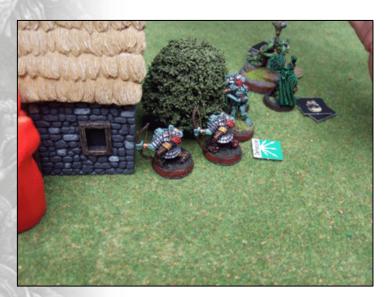
Le général orque défie Gulgan



### Cour 4

La fin est proche. Les archers orques chargent la ferme et parviennent à l'enflammer avant d'être pris sous le feu croisé des arbalétriers et halfelins. Deux sont tués et je lance le d20... 1. Mon unité est en déroute mais l'incendie me permet de glaner 1 point de victoire. Les guerriers gobelins anéantissent les fantassins de Redhall qui se sont trop avancés dans leur ligne. Le troll démonte le chevalier Berterius mais le capitaine Aterlam obtient un 20 et décapite le monstre... Les fantassins orques éliminent les derniers arbalétriers de Valcroix et sont en passe de faire subir le même sort aux archers. Hélas Légols abat un valeureux combattant orque gris me forçant à faire un nouveau test de déoute... 1. C'est l'horreur. Simon et Loïc sont aux anges, Nicos demande que le contrat liant gobelins et orques soit revu en raison de la lâcheté des orques.

De nombreux archers gobelins sont abattus par les archers de Redhall et Gulgan achève les derniers worg encore en lisse... C'est la fin





Les archers enflamment la ferme avant d'être démoralisés et le troll désarçonne affronte le capitaine des Lions de Redhall

Goblinoïdes : 2 PV Ost cormyrien : 7 PV

# Cour 5

L'intégralité de l'armée orque est anéantie (Même mon troll est mort, mais j'ai marqué 2 points de victoire...) Un malheureux archer gobelin survivant doit faire face à la cavalerie ennemie....

Les derniers survivants gobelins s'enfuient dans la forêt laissant les cormyriens à leur triomphe.





Score final

Goblinoïdes: 2 PV Ost cormyrien: 7 PV