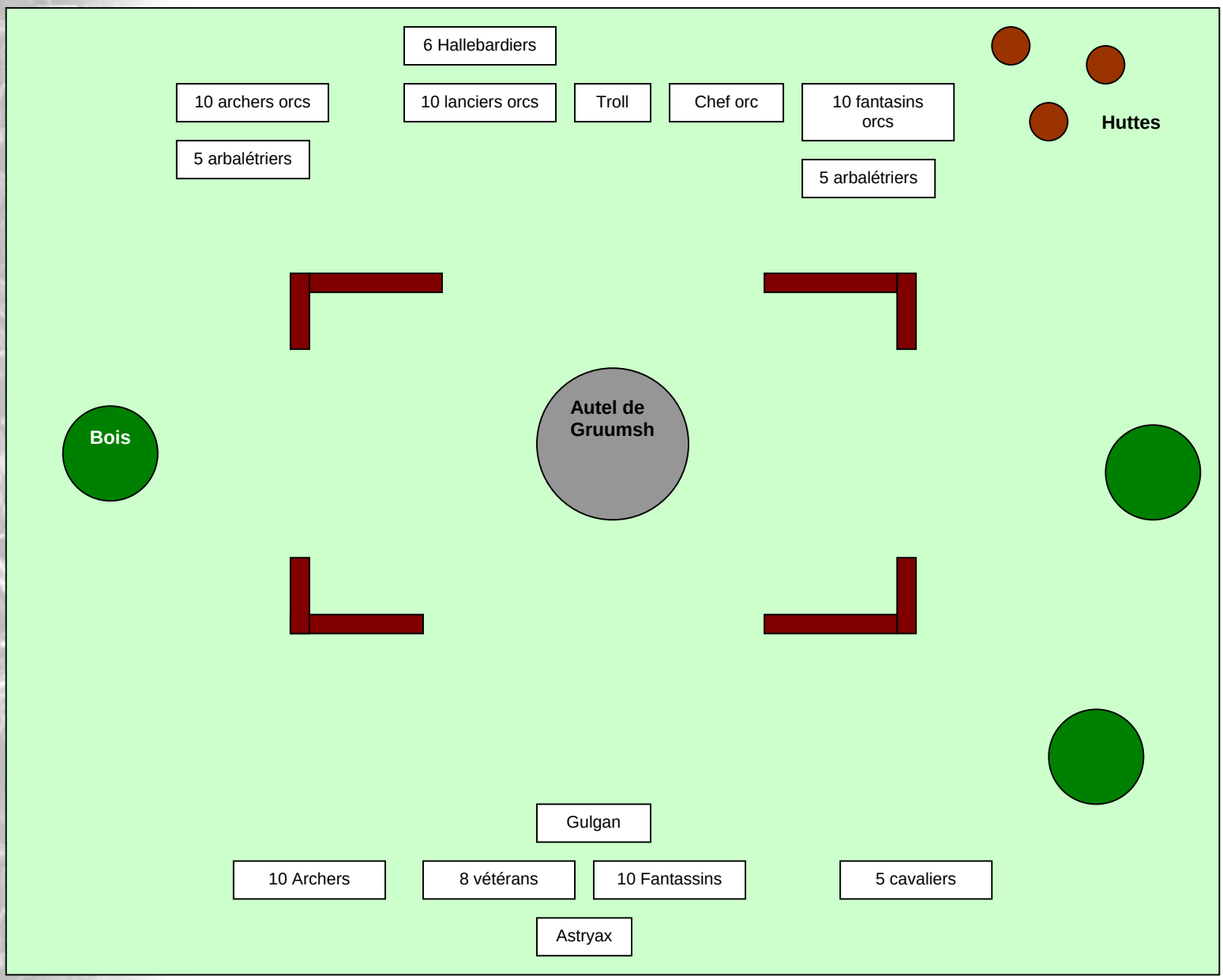
L'autel de Gruumsh

28 Kythorn 1370

La guerre est arrivée à un point critique. Les troupes cormyriennes ont une opportunité de porter un coup terrible au moral des orques. En effet, les éclaireurs du Baron de Valcroix ont découvert le lieu saint des monstres au cœur d'une dépression, en bordure de la forêt des Ettercaps. Le contrôle du lieu de culte revêt soudain une importance capitale. Les cormyriens se dirigent à marche forcée vers la combe, mais les éclaireurs orques les ont repérés. Le choc des armées sera terrible.

CONDITION DE VICTOIRE

Victoire majeure/ Défaite : Vous avez au moins une figurine à moins de 3''/ 8 cm de l'autel de Gruumsh. L'adversaire n'en a aucune.
Victoire Mineure/ Défaite : Vous avez plus de figurines que l'adversaire à moins de 3''/ 8 cm de l'objectif.



Chronique de Marcus – Septembre 2009 - Auteur : Jaffar
Illustrations: symbole de Berronar
Photos: Jaffar
Téléchargé sur http://lens.anthony.free.fr

TOUR 1

Un sourire sur le visage Gulgan ordonne à ses troupes de marcher directement sur l'objectif de la mission. Les fantassins réguliers et les vétérans suivent leur capitaine avec vaillance, bien décidés à en finir une fois pour toute avec les orques de la tribu des tibias brisés. Le baron Astryax progresse lui-aussi derrière le rempart vivant que forment ses troupes. Il en profite pour invoquer une protection contre les projectiles sur Gulgan. Sur sa droite, il peut constater que la cavalerie légère progresse suivant son plan et harcèle les fantassins orques qui se sont mis en marche. L'un entre-eux s'écroule, une flèche cormyrienne plantée dans la gorge.

Sur le flanc gauche, les archers ont ouvert le feu sur les arbalétriers orques. L'un des monstres s'effondre. Mon jet de moral est un échec. A mon grand désespoir, les arbalétriers sont ébranlés. Mais les archers orques en soutien des arbalétriers ripostent à l'agression. L'un des archers cormyriens est abattu, plongeant là aussi l'unité régulière dans le désarroi.

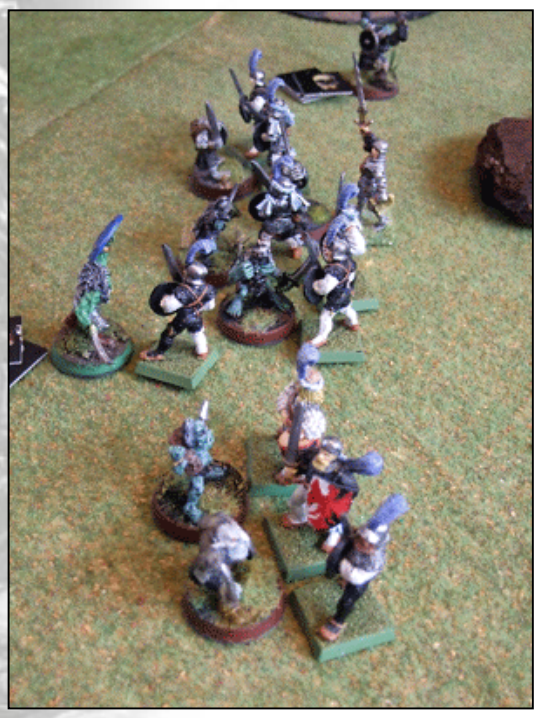
Au centre, l'armée orque s'est mis en branle. Les lanciers n'ont qu'un objectif : tenir l'autel de Gruumsh le plus longtemps possible.

TOUR 2

Bien qu'ayant progressé au pas de charge, les deux armées ne sont pas encore à portée pour en venir aux mains. Seuls les cavaliers légers sont distance de charge de l'infanterie orque. Hélas, Astryax obtient l'initiative et active sa cavalerie. Les habiles cavaliers lâchent une nouvelle volée de flèches sur les fantassins orques sans parvenir à en tuer, avant de se replier. Voyant leur proie s'éloigner, les fantassins orques obliquent vers le centre, en direction des fantassins réguliers. Malheureusement, le chef barbare soumis à la règle de Frénésie continue de poursuivre les cavaliers. L'un de ces derniers s'effondre transpercé quelques instants, touché par deux traits d'arbalète. Au centre, les blocs d'infanterie se font face et les généraux se défient du regard. Au nord du champ de bataille, les archers humains surpassés en nombre subissent deux nouvelles pertes sans pour autant céder à la panique. Astryax leur ordonne de revenir vers le centre du champ de bataille.

.

Chronique de Marcus – Septembre 2009 - Auteur : Jaffar
Illustrations: symbole de Berronar
Photos: Jaffar
Téléchargé sur http://lens.anthony.free.fr



TOUR 3 :

Astryax remporte une fois encore l'initiative. Le baron se porte à la tête de ses troupes, et invoque un éclair sur l'unité de fantassins orques. Quatre orques gris s'effondrent carbonisés tandis que le chef d'unité est grièvement blessé. Je décide de continuer de pilonner les archers humains avec mes propres archers avant qu'ils ne soient hors de portée. L'objectif : que l'unité cède à la panique, privant ainsi les cormyriens de troupes pour contrôler l'objectif. Deux hommes de trait humains sont éliminés mais leur détermination ne flanche pas. J'enrage !

Les fantassins humains sonnent la charge contre leurs homologues orques. L'assaut est dévastateur et aucun orque ne survit. Un incroyable lancé de d20 : 11 jets d'attaque , 11 succès !! Jeff et Nathan m'adressent des sourires triomphants… Aarrght !

Ma riposte ne se fait pas attendre et une volée de carreaux cloue au sol deux fantassins.

Astryax invoque un sort de projectile magique sur mon barbare orque lui infligeant deux blessures. Hurlant de rage, le barbare subit les foudres des cavaliers légers qui lui font perdre trois points de blessures supplémentaires. Cela suffit, le puissant guerrier orque charge les fantassins humains. De son immense lame, il en désosse deux.

Comprenant le danger que représentent les arbalétriers, Gulgan se rue sur eux et en abat trois. Le dernier survivant ne cède pas à la panique.

Sur un ordre de leur chef, les vétérans cormyriens montent à l'assaut de l'autel du dieu borgne. En réponse, j'ordonne la charge de mes lanciers. Ses derniers heurtent les vétérans avec courage et parviennent à en tuer un. Ce premier mort force l'unité à tester son moral. Le résultat est une belle maladresse : l'unité est démoralisé et entre en déroute. Gruumsh soit loué !

Chronique de Marcus – Septembre 2009 - Auteur : Jaffar
Illustrations: symbole de Berronar
Photos: Jaffar
Téléchargé sur http://lens.anthony.free.fr

Tours 4 & 5

J'obtiens l'initiative pour la seconde fois de la partie et je pousse Jeff a activer ses vétérans. Tournant le dos à l'ennemi, les combattants abandonnent l'autel aux lanciers triomphant. Cependant, la messe est loin d'être dite. Sonnant la charge, les cavaliers légers du Cormyr surgissent sur le plateau de pierre. Bien que deux orques soient piétinés , les lanciers ne bronchent pas. Contre-attaquant, ils mettent à bas un cavalier forçant l'unité à un jet de moral. La chance est du côté du panthéon orque. Nathan obtient un calamiteux 1 sur son D20, Jeff enrage : sa cavalerie est en déroute. Les hallebardiers et les archers orques gris prennent à leur tour position sur l'édifice sacré. Il devient difficile pour Jeff de remporter la victoire. Astryax passe son tour à rallier ses vétérans tandis que Gulgan se trouve aux prises avec mon troll. La difforme créature se paie le luxe d'infliger une blessure critique au demi-ogre avant de succomber sous ses coups.

Pendant ce temps, le général et le barbare orque achèvent les derniers fantassins survivants.

Malheureusement pour le barbare, il ne peut profiter longtemps de sa victoire : Astryax l'abat à l'aide d'un vulgaire projectile magique

TOUR 6

L'initiative est de nouveau mienne. Cela me permet de désigner la cavalerie de Jeff. Etant en déroute, elle est contrainte de fuir l'autel. Un seul cavalier parvient à fuir.

Le reste du tour est une sanglante mêlée : Les vétérans retournent au feu sans pouvoir faire céder les orques. Même les sillons sanglants tracés par Gulgan dans les rangs des peaux-vertes ne parviennent pas à ébranler la confiance des monstres. Un nouvel éclair d'Astryax carbonise deux hallebardiers et deux archers mais cela ne suffit pas. Au terme du dernier tour, les orques sont plus nombreux que les humains et remportent la victoire.

Ugrumm, Seigneur de guerre orque victorieux.

Une très belle bataille, très difficile. En effet, les cormyriens avaient pour eux la puissance et jusqu'au quatrième tour, je n'imaginais pas pouvoir tenir l'objectif. La destruction de mon infanterie sur une unique charge avait ouvert une brèche énorme dans ma ligne de bataille et les humains compensaient en partie leur infériorité numérique. En fait, la chance est en grande partie responsable de ma victoire : la déroute des vétérans puis des cavaliers a été une aubaine pour moi. Cela m'a permis de regrouper mes forces et de jouer sur la masse. Les lanciers ont été brillants : ils ont mis en déroute les vétérans de Jeff, supporté la charge de la cavalerie avant de la mettre en déroute. La campagne militaire du Bois des Ettercaps n'est pas encore finie… Que Gruumsh me guide sur le chemin de la guerre et de la conquête.

Astryax, un baron cormyrien frustré.

Par le callipyge de Sunie, perdre dans ces conditions est monstrueusement frustrant. Sans deux maladresses à l'endroit le plus stratégique de la partie la victoire était dans la poche. Les dieux orques ont soutenu les leurs. Au lieu de cela , j'ai brûlé mon joker et me voici condamné à la victoire lors de l'ultime opus. Bon, il me reste l'intime conviction que la victoire orque est plutôt une victoire à la pyrrhus. Les pertes infligées sont lourdes, j'espère qu'elles manqueront cruellement lors de la dernière confrontation.

Le Cormyr n'a pas dit son dernier mot.

Puisse Tymora reconnaître les siens.

Chronique de Marcus – Septembre 2009 - Auteur : Jaffar
Illustrations: symbole de Berronar
Photos: Jaffar
Téléchargé sur http://lens.anthony.free.fr