

Forces en Présence:

Scorpion: Obe

Azhyan Adjaran
1 Centurus
2 Bélisarius
2 Skorizes
2 Pestes de Chair
2 Sentinelles de Danakil

Lion: Lo Mas

Aldenyss le Discret
Migail le Sélénite
1 Chevalier errant
2 Gardes Royaux
3 Fauconniers
3 Faucheurs

Scénario : Tumulus sacré

Il faudra au bout de 5 tours contrôler la colline centrale pour 2 PV et 2 colonnes pour 1 PV chaque.

Déploiement:

Les Fauconniers se placent en ligne à la limite de la zone de déploiement leur Faucon surveillant le territoire sur 25 cm autour du fauconnier, interdisent tout déploiement d'éclaireur sur le flanc et les lignes arrières du Lion.

Les Faucheurs et Aldenyss se placent au centre sur la place. Les Faucheurs seront l'espace d'un instant les Kings of the Hill. Aldenyss sur le flanc droit interdit lui aussi le déploiement des éclaireurs Dirz. Les Gardes Royaux sont sur la même ligne que les fauconniers. Le Chevalier est lui légèrement en retrait (Première erreur!!).



Les lions déployés en ligne pour couvrir tout leur front et avec les fauconniers bien répartis pour empêcher le déploiement d'éclaireurs ennemis.

Les Scorpions gênés par les fauconniers restent dans leur camp. Sur le flanc d'Aldenyss deux sentinelles, un Centurus et un Skorize attendent le signal de la charge.

Sur le Flanc opposé, deux Bélisarius se placent derrière des ruines. Au milieu, Azhyan se planque en retrait derrière la colonne et un Skorize couvre ses arrières.



Les scorpions sont bien cachés derrière les décors car ils n'apprécient pas les 7 tireurs de la compagnie.



Un déploiement difficile du scorpion à cause de la capacité des fauconniers empêchant à toute troupe ennemi de se déployer à moins de 25cm d'eux, exit les Skorizes éclaireurs derrière leur ligne.

Tour 1: L'assaut est lancé...

Malgré son 9 mutagé en Discipline, Azhyan et son double 1 perd le jet de tactique (ce sera la seule fois de la partie).

Aldenyss placé en portée courte du Skorize tente un tir et le rate. Fâché, il se replie et envoie son faucon sur le Skorize.

Les faucheurs l'imiteront sauf un qui réussit à infliger une grave à un bélisarius. Le fauconnier en soutien d'Aldenyss inflige une grave sur le Skorize et lui envoie également son faucon.

Les autres fauconniers ratent lamentablement leur tir et leurs faucons vont gêner les attaques d'un bélisarius, et d'une sentinelle.

Chevalier et Garde Royaux avancent prudemment tandis que Migäil se déplace légèrement et se concentre pour le prochain tour.

Les Scorpions énervés, chargent les Lions. Un faucheur se retrouve en prise avec un bélisarius tandis que son collègue reçoit la charge d'un bélisarius et d'une sentinelle. Les pestes de chair se positionnent au milieu de la table.

Le Skorize blessé avance sur le flanc droit, le centurus rejoint le centre de la table et Migäil est dans

sa ligne de mire (très bon placement d'Obe qui réussira à troubler ma stratégie). Le Skorize avance afin d'être à distance de charge pour le prochain tour; Azhyan lui se planque derrière les combats impliquant les faucheurs.

Les combats ne tournent en faveur de personne. Le faucheur face à ses deux adversaires se prend tout de même une blessure grave. Le bélisarius seul face au faucheur se prend une légère. Obe enrage car en effet les faucheurs résistent bien aux charges le nombre de 1 est hallucinant également. (Précision de Obe : et en plus un bélisarius avait du mutagène ! a 2 contre 1, le fait de ne pas tuer le faucher pour poursuivre sur le second me fait perdre un tour et j'aurais les faucheurs dans les pattes encore un tour !)



Le chevalier errant est proche Très proche, heureusement que la peste au centre va le bloquer.



Troupes lions bien espacées dans leur camp alors que les scorpions sont bloqués chez eux par les faucheurs

Tour 2: ... mais le scorpion pique...

La discipline est perdue pour le Lion (normal à 5 de DIS contre 9 ;). (Grosse sueur, Migail est à portée de charge du Centurus).

Le Skorize blessé charge Aldenyss qui l'intercepte en lui plaçant un joli tir d'assaut entre les deux yeux qui l'achève. Mais ce dernier est acharné donc le combat aura tout de même lieu et le skorize a du mutagène !!! Le second charge mon faucheur libre.

Migail fort de ses 10 gemmes commence une longue série de sorts. Fléau Céleste sur le centurus qui encaisse une blessure grave. Don de la Lune sur un Garde royal (inti/déf), puis Marche forcée sur lui même, mais cela ne suffira pas à échapper à la charge du Centurus.

Un Garde Royal charge aussitôt le centurus pour porter secours à Migail. Une peste de chair se rue également dans la mêlée, tandis que la seconde charge mon chevalier pour le bloquer (et oui j'ai ratée ma ruée! il me reste 3 en discipline c'était la ruée GR et CE sur Azhyan ou vous verrez plus tard...). Le second GR se rapproche de la précédente mêlée pour venir en soutien de Migail.

La sentinelle libre se rapproche de la mêlée avec Aldenyss et le Skorize. Les fauconniers tentent des tirs dans la mêlée skorize vs chevalier et blessent mon Chevalier avec 1PV en moins !! Leurs Faucons vont embêter le centurus. Azhyan fait perdre un dé à Aldenyss contre le Skorize et un dé sur le garde royal contre le centurus. (À 45 cm de lui!!!!!!!!!!!!!! c'est trop fumé!).

Les combats sont très tendus. La séparation de mêlée avec le centurus est à la faveur du Dirz, mais c'était sans compter la tactique Ordre de vertu qui me permet de séparer la mêlée à mon avantage. Peste de Chair contre Migail et GR contre Centurus. Ouf ! (merci les 3 PT en réserve mais tenter à tout prix de sauver Migail d'une mort certaine était une erreur). (précision Obe : mauvais placement de la peste, si je l'avais laissée uniquement au contact du GR, la séparation des mêlées aurait été immédiate et comme je choisissais le premier combat, j'aurais pu tuer Migail avec le centurus et poursuivre sur le GR tranquillement).

Les faucheurs résistent encore ce tour ci aux bélisarius et sentinelle et infligent même une blessure grave à au bélisarius seul. Celui engagé par le Skorize décède et le Skorize poursuit sur un fauconnier qui résiste. La peste de chair en contact avec mon Chevalier disparaît également sous les sabots du destrier. Le mouvement de poursuite est trop court pour engager le Skorize.

Le centurus contre Aldenyss, malgré le dé en moins d'Aldenyss et la charge bestiale plus furie guerrière n'inflige même pas une blessure à Aldenyss et meurt donc en silence.

La peste et Migail font matchs nul, le centurus ne fait rien non plus contre le GR.



On voit bien sur cette photo que le chevalier errant est libre à la fin du tour 2 et largement à portée d'Azhyan

Tour 3 : le piège du scorpion se referme

C'est vraiment à ce tour ci que tout bascule. On va passer d'un état de grande malchance aux dés pour le scorpion (avalanches de 1 sur les attaques) à des jets équilibrés mais une bonne répartition des combats.

Le scorpion remporte le jet tactique ce qui lui permet d'activer sa sentinelle de gauche gavée de muta (6 points !) qui charge Aldenyss. Malgré un boost en INI, il se fera d'abord intercepter par un faucher mais un passage en force suffira à le repousser. Aldenyss lui aussi réussit son interception mais rate son tir d'assaut.

Le skorize se dégage grâce à du muta en INI et engage le chevalier, ouf il est encore bloqué celui là !

Le 2^{ème} GR vient rejoindre le combat contre le centurus (Erreur : 140PA sur le centurus qui va lancer une furie guerrière dévastatrice !). Migail lance un fléau céleste sur le centurus mais échoue son sort à cause du malus de déconcentration. Un faucheur tire sur le centurus mais touche la peste ce qui était assez improbable. La peste explose et inflige 1PV à Migail et au GR : rentable et en plus le centurus se retrouve donc au contact de Migail.

Le faucher jusqu'alors resté en retrait avance et s'avance vers les troupes scorpion pour faire profiter de son faucon.

La sentinelle en furie guerrière démonte Aldenyss qui n'avait qu'un dé grâce à Azhyan. Il poursuit sur le fauconnier et le met en grave.

Le centurus tue un GR mais échoue toutes ses attaques sur Migail.

Le premier faucheur est enfin éliminé.

Le skorize en FG n'inflige rien au CE malgré le fait qu'il n'a qu'un seul dé défense et que toutes les attaques passent.

A noter le deuxième bélisarius se fait achever par le faucheur !



Les combats sont bien espacés. Tout peut encore arriver.



De nombreux braves sont maintenant morts du côté des lions, les scorpions auront-ils le champs libre pour la suite ?

Tour 4 : Le lion se meure.

Le scorpion ayant la discipline, les mouvements sont gérés rapidement.

Azhyan se permet une charge sur un faucheur pour l'empêcher de tirer. Tout le monde est bloqué promptement. Migail rate à nouveau son sort, ouf !

La sentinelle sur le flanc gauche achève le fauconnier et poursuit vers la colonne adverse.

Azhyan démonte le fauconnier et poursuit sur le deuxième avec la sentinelle.

Le bélisarius et le skorize contre le CE ne font rien malgré la perte de dé de celui-ci.

Le combat entre le centurus, Migail et le GR est violent : tout le monde meurt.

Tour 5 : derniers placements

La partie est jouée, le scorpion place ses troupes pour assurer les contrôles, le chevalier errant, dernière menace continue à être bloqué par le skorize plus bélisarius mais il ne peut de toutes façons pas contester le contrôle de la colline.

Le résultat est sans appel, le piège du scorpion à fonctionner à merveille malgré quelques surprises. La partie se termine donc sur un 4 à 0 pour le scorpion.

Au final une très bonne partie très stratégique. Avec 9 de DIS, j'ai souvent utilisé tous les points de tactiques disponibles avec 1 ou 2 ruée, 2 interceptions, de la vigilance, du passage en force et de la temporisation ! Ne pas oublier les tactiques d'armées qui ont été très utiles (celle du lion pour sauver Migail et celle du scorpion pour répartir à nouveau les points de muta)