

La conquête d'Amon Lhaw

Rapport du scribe officiel du Grand Roi Durbûrz, Seigneur des Gobelins de la Moria

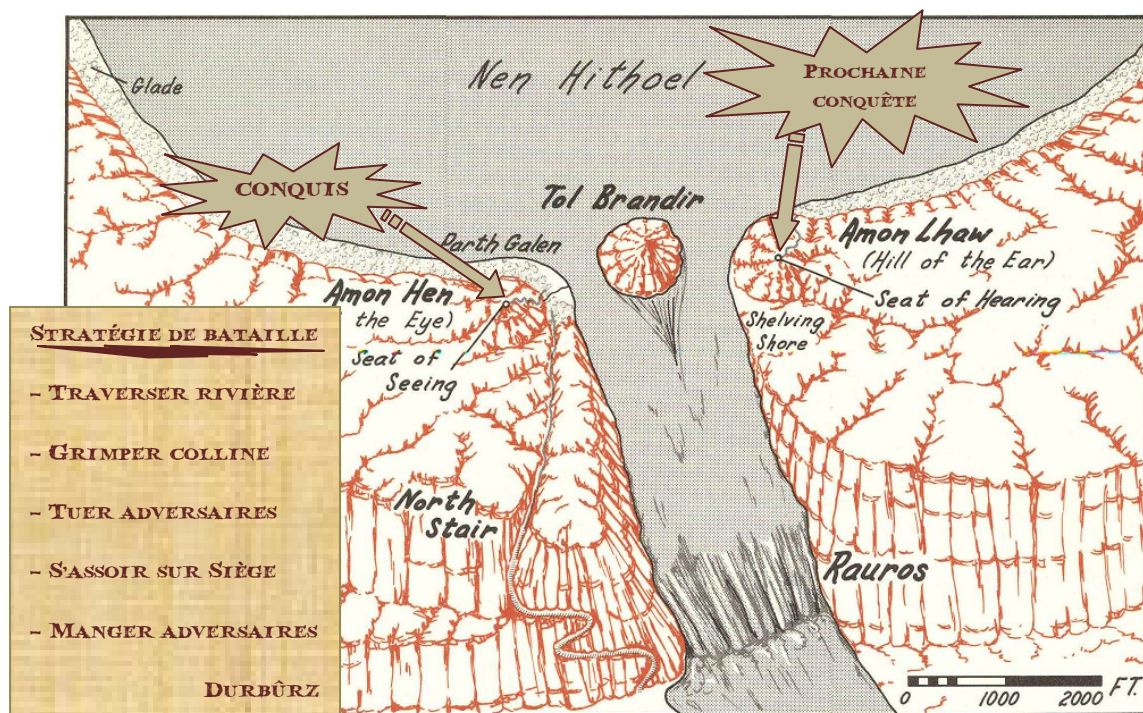
Notre Grand Roi Durbûrz, fort de son récent succès à la bataille d'Amon Hen, grimpa jusqu'en haut du Siège de la Vision et s'y installa. De là, il pouvait voir bien au-delà de ce que ses yeux peu accoutumés à la lumière du jour auraient dû lui permettre d'apercevoir. Toute la région s'offrait à sa vue ainsi que notre nouvel objectif sur l'autre rive du fleuve, Amon Lhaw. Après avoir privé les forces du Bien de leurs yeux, il fallait maintenant les priver de leurs oreilles en mettant la main sur le Siège de l'Ouïe.

L'autre camp aurait alors beaucoup plus de mal pour obtenir des renseignements sur nos déplacements.

Se redressant soudainement, il parla à ses troupes :

Mes Gobelins ! Vous avez bien combattu, mais la guerre n'est pas finie. Il faut maintenant traverser la grande étendue d'eau pour aller prendre le deuxième Siège de pierre sur Amon Lhaw. La bataille sera violente, plus importante et plus féroce encore que la précédente.

Le temps est aux préparatifs. Que les éclaireurs Uruk-Hai aillent chercher des renforts et qu'ils reviennent au plus vite, avant que nos réserves de viande ne soient toutes épuisées...



Nous prenons quelques heures pour peaufiner notre plan, mais la stratégie n'étant pas le fort de notre Grand Roi Durbûrz, cela reste assez simple comme peuvent en témoigner les annotations sur notre carte de la région. Mais quel plan génial !

Malgré ce plan génial, il faut plusieurs jours pour traverser le grand fleuve et prendre pied sur l'autre rive où nous attend l'adversaire. Cette fois encore, nous allons affronter des Cavaliers du Rohan et des Nains.



Nos espions qui ont réussi à se rapprocher suffisamment du camp ennemi nous ont rapporté ce portrait rapidement "croqué" des deux généraux adverses avant la bataille.

Ils ont l'air confiant les bougres. Et en plus, ce sont des vétérans de nombreuses batailles qui ont déjà massacré de nombreux Gobelins et Uruk-Hai.

La vengeance n'en sera que meilleure.

Mort à Eomer, 3^{ème} Maréchal de la Marche et à son allié Gimli, fils de Gloin.

Afin de garder l'avantage, nous choisissons la meilleure position pour attaquer et nous sommes déjà en place alors que nos ennemis n'en sont encore qu'à placer leurs troupes.

Nos trois objectifs sont :

- le Siège de l'Ouïe : c'est pour lui qu'on est là et le Grand Barbu ne nous pardonnera pas de ne pas en tenir compte...
- le pont : celui qui tient le pont ne risque pas de se retrouver privé de ravitaillement, chose essentielle pour nous autres...
- les bâtiments qui contiennent les réserves de l'ennemi : je ne reviendrai pas sur l'importance capitale de cet élément...



Ah ! Mais j'aperçois les Généraux ennemis qui s'agitent. Les troupes sont prêtes et nous décidons de lancer l'assaut pour garder l'avantage et impressionner l'ennemi.

Tour 1 : initiative aux Armées du Mal



bataille : le tir de volée. C'est donc tout un nuage de flèches qui s'envole en direction des archers Rohirrim. Plusieurs flèches touchent leur cible, dont Grimbald, un Capitaine qui vacille dangereusement avant de se redresser dans un effort surhumain. Dommage, c'était presque bon...

Les archers du Rohan, avec beaucoup de chance, abattent 2 Wargs et un Orque. Cependant, notre effectif reste intact. Maintenant, nous avons juste un Warg Sauvage sans cavalier et 2 piétons Orques.

Pas de quoi fouetter un canard ou casser 3 pattes à un chat...

Côté Rohan, tout le monde a chargé sauf les cavaliers. Les maîtres des chevaux semblent avoir quelques difficultés à faire avancer leurs montures.

Pas de déplacements très raffinés dans cette première charge. Le seul fait notable est un hurlement d'ensemble assez harmonieux.

Les deux armées avancent donc l'une vers l'autre, se haranguant mutuellement de part et d'autre du champ de bataille.

Grakh, le Chamane Gobelins, profite de cet instant de calme relatif pour lancer efficacement son sort de "Frénésie".

Concernant les tirs, les archers Gobelins choisissent une tactique peu commune, initiée par les vétérans de la dernière

La tactique préférée, mais méconnue des Trolls est de s'avancer le plus discrètement possible des adversaires, si, si ! Mais là, nous avons trouvé le champion toutes catégories en la personne de Buhrdur, le Chef Troll des Collines. Il est parvenu à se fondre totalement dans son environnement, saurez-vous le retrouver ?



Pertes :	MAL	Gobelins 0/62 (0%)	Uruk-Hai 0/41 (0%)	total 0%
	BIEN	Rohan 0/51 (0%)	Nains 0/45 (0%)	total 0%

Tour 2 : initiative aux Armées du Mal

Le deuxième mouvement de charge voit tout d'abord les Wargs se regrouper derrière 2 rangs de Gobelins pour ne pas répéter l'incident précédent. En effet, trop de piétons nuisent à l'efficacité d'une charge de cavalerie.

Chaque camp fonce ensuite droit devant pour arriver au contact le plus vite possible

Les tirs sont cette fois plus meurtriers. Les Gobelins poursuivent leurs tirs de volée par-dessus leurs troupes, tuent un archer du Rohan et blessent par 2 fois Eomer qui parvient à s'en sortir miraculeusement indemne.

Les tirs des archers du Rohan sont cette fois plus précis. En même temps, ils sont juste en face donc c'est plus facile.

Toujours est-il que 3 guerriers Gobelins en première ligne s'écroulent au sol transformés en pelote d'épingles.

Ah ! J'oubliais notre tireur d'élite embusqué derrière un bosquet, Vrasku avec son arbalète. Et bien, il en est encore au tour de chauffe et son carreau passe bien au-dessus de la tête des Nains qu'il visait. Il faut dire que c'est plus facile de viser au dessus que de faire mouche...

Comme personne n'est encore au corps à corps, les groupes vont se réorganiser et se remettre en ordre de marche pour poursuivre l'avancée



Dans la famille des roublards, nous avons également ici une nouvelle technique inédite des guerriers Uruk-Hai pour se cacher de leurs ennemis. Il s'agit de la technique dite du "Flou" ou "Blur". Très appréciée dans les corridors sombres, je subodore qu'elle ne trompera pas les Nains très longtemps...



Pertes : MAL
Gobelins 3/62 (4%)
Uruk-Hai 0/41 (0%)
total 3/103 (2%)

BIEN
Rohan 1/51 (1%)
Nains 0/45 (0%)
total 1/96 (1%)

Tour 3 : initiative aux Armées du Bien

C'est le choc des deux armées et c'est le camp du Bien qui reprend l'affrontement à son avantage.

Les corps à corps s'engagent ce qui va laisser un peu moins d'importance aux tirs (sauf pour nos mignons Gobelins et leur tir de volée).

Les cavaliers du Rohan réussissent enfin à faire avancer leurs montures, mais restent à la traine ce qui arrange bien l'armée des Gobelins qui n'a pas à subir de charge de cavalerie. Cela arrange aussi les archers Gobelins qui peuvent continuer à prendre pour cible les pleutres cavaliers.



À droite du champ de bataille, les archers Nains parviennent à tuer un guerrier Uruk. Les Gobelins font feu de tout bois, mais ratent tous leurs tirs.



Un âpre combat s'engage sur le pont avec des forces égales en nombre : 4 Gobelins et 4 guerriers du Rohan. Cependant, le positionnement des guerriers Gobelins, protégés par le pont et soutenus par les lanciers, leur permet de tuer 2 de leurs adversaires. J'ai toujours dit que les Gobelins étaient de fins tacticiens.

Le gros des combats a lieu de l'autre côté du pont où les Gobelins encouragés par leur Roi et avec l'aide d'un Troll des Cavernes massacrent pas moins de 6 autres guerriers Rohirrim et essuient seulement 4 pertes.

Au centre, les hommes-tout-nus ou Woses parviennent au pied du Siège de l'Ouïe ainsi qu'une troupe de Gobelins appuyée par un Troll des Cavernes.

De leur côté, les Nains défendent ardemment l'entrepôt de nourriture (personne ne prendra impunément leurs réserves de bière) et parviennent à faire une victime chez les guerriers Uruks.



Pertes :	MAL	Gobelins 7/62 (11%)	Uruk-Hai 2/41 (4%)	total 9/103 (8%)
	BIEN	Rohan 9/51 (17%)	Nains 0/45 (0%)	total 9/96 (9%)

Tours 4 et 5 : initiative aux Armées du Bien

Maintenant que les corps à corps sont engagés, les mouvements des troupes deviennent limités.

La bataille pour la possession du pont est en passe de tourner définitivement à l'avantage des Gobelins qui n'ont toujours pas subi de perte.

Au centre, les Woses et les Gobelins se livrent bataille en haut du Siège de l'Ouïe.

À droite, on assiste à une belle mêlée où la résistance des Nains met à rude épreuve l'ardeur combattive des Uruks.

Les Capitaines enchaînent les mouvements héroïques pour ne pas se laisser déborder. C'est ainsi qu'Erkenbrand, Durbûrz et Grakh, le Chamane Gobelins font preuve d'une vaillance peu commune et permettent aux guerriers qui leur sont proches de conserver l'avantage

malgré la confusion qui règne sur le champ de bataille. C'est à cela qu'on reconnaît les vrais meneurs d'hommes, ceux qui ont une vue globale des combats et savent mener leurs troupes vers la victoire.

Mon rôle de scribe étant aussi de comptabiliser les pertes dans chaque camp, je peux dire que les coups portés ont fait mouche à de nombreuses reprises.



Les Gobelins menés par le Gand Roi et assistés du Troll tuent 10 Rohirrim dont Grimbald, un capitaine adverse. Le Troll se permet même de blesser Eomer, mais reçoit également une blessure au cours des différents affrontements. Un Wose tombe du haut du siège de l'Ouïe et s'écrase en bas. De leur côté, les Nains perdent 6 des leurs.

Les forces du Mal subissent aussi de nombreuses pertes : 8 Gobelins dont le capitaine des archers et 7 Uruk-Hai se retrouvèrent sur le carreau.

Pertes :	MAL	Gobelins 16/62 (25%)	Uruk-Hai 9/41 (21%)	total 25/103 (24%)
	BIEN	Rohan 20/51 (39%)	Nains 6/45 (13%)	total 26/96 (27%)

Tours 6 et 7 : initiative aux Armées du Mal puis du Bien

Suite aux nombreuses pertes précédentes, force est de constater que les rangs s'éclaircissent avec un léger avantage pour les troupes Gobelines et Uruk-Hai quoique puisse en dire le Général adverse. Nous l'entendons d'ailleurs pester et ses jurons arrivent jusqu'à nos chastes oreilles pointues...

Les tirs font peu de victimes si n'est que Vrasku parvient enfin à tuer un Nain.

Un tir Nain particulièrement violent fait partiellement s'effondrer une cabane du Rohan.

Ah, ces Nains ! Quel manque de respect pour le travail d'autrui !



Les combats tournent définitivement à l'avantage des peaux vertes et rouges.

Les Gobelins abattent pas moins de 12 guerriers ou cavaliers du Rohan et les Uruk ne sont pas en reste puisqu'ils totalisent 2 guerriers Rohirrim de plus ainsi que 7 Nains.

Nos pertes sont plus conséquentes, mais notre moral résiste : 17 Gobelins périssent dont Grakh, le Chamane ainsi que 7 guerriers Uruk-Hai.

Pertes :	MAL	Gobelins 32/62 (51%)	Uruk-Hai 16/41 (39%)	total 48/103 (46%)
	BIEN	Rohan 34/51 (66%)	Nains 14/45 (31%)	total 58/96 (60%)

Tours 8 et 9 : initiative aux Armées du Mal

Les deux armées sont démoralisées : la fin de la bataille est proche et c'est le début des désertions dans chaque camp. 5 Gobelins et 1 Troll, 1 Rohirrim et 4 Nains jettent leurs armes à terre et fuient les combats.

Les tirs deviennent très épars et l'on assiste à une bataille entre les Nains et Vrasku. Ce dernier parvient à tuer un Nain avant de succomber sous le nombre.

Les derniers corps à corps sont toujours acharnés et les combattants y donnent leurs dernières forces. 4 Rohirrim et 4 Woses sont abattus par les Gobelins ; les Uruk-Hai tuent un Rohirrim de plus, Ghan-Bury-Ghan le chef Wose et 6 Nains.

De leur côté, les forces du Bien ne sont pas en reste : les guerriers du Rohan tuent un Troll des Cavernes et les Nains hachent menu 6 Uruk-Hai.

Pertes :	MAL	Gobelins 37/62 (59%)	Uruk-Hai 25/41 (60%)
		total 62/103 (60%)	
	BIEN	Rohan 45/51 (88%)	Nains 25/45 (55%)
		total 70/96 (72%)	

Deux objectifs sont tenus par les forces du Mal et le troisième ne saurait tarder à tomber.

Les Rohirrim et les Nains quittent le champ de bataille. La victoire est acquise à la cause des Gobelins et des Uruk-Hai

**VICTOIRE DES ARMÉES DU MAL**