

Waaagh Taverne le 17 janvier 2019

Le tournoi des chauds six continue, ce soir Fred et Antoine s'affrontaient. Fred ayant disparu après ce combat, nous avons ici le compte-rendu de la bataille par Mulberry.

« Nouvelle confrontation après ma déculottée contre Kabuti. Cette fois j'affronterai le renard du désert, aussi connu sous le nom de Private Fred ! On part à égalité car on a tous les deux joué ce scénario et je peux déjà prévoir que sa compo comportera des véhicules légers seul moyen d'atteindre l'objectif le plus éloigné de la map en moins de 6 tours !



Comme je suis le défenseur je vais profiter au maximum du bonus défensif de +3 dans les maisons, et je privilégierai donc des unités à 2 pas de pertes (leader team plus fire team) pour tenter de survivre aux grenades qui ne risquent pas d'arriver. Je construis donc ma compo autour de la tuile des robustes anglais. J'y rajoute l'option de recrutement qui contient un PIAT et un second Bren. Maintenant si les allemands s'avisent de traverser la rue à découvert ils vont être bien reçu car j'ai trois unités qui ont la capacité tir d'opportunité...

Je cherche un quatrième ordre avec Sacha (bonus de +4 au CC et combattant urbain...) et il me reste 25 points qui partiront dans l'achat d'un Dingo Scout Car. J'espère l'utiliser pour bloquer une rue ou une entrée de bâtiment avec sa carcasse car je ne pense pas qu'il survivra.



Fred lui a combiné Ilda et sa garde rapprochée avec une unité de SS qui possèdent de redoutables MG42 avec le tir en mouvement qui fait très mal. Comme prévu il a pris un camion Opel Blitz et une grosse Mercedes pour embarquer tout son monde.



La partie va se jouer très vite, dans les deux premiers tours ! Fred va surgir de la route avec ses deux véhicules. Mais grâce au Dingo et sa capacité de tir en mouvement je peux moi aussi atteindre l'artère principale avec mon véhicule de reconnaissance et éliminer le camion à la fin du premier tour.



Puis au second je répète le procédé pour éliminer la berline sur la droite bloquant ainsi toute possibilité de déploiement en dehors de leur moitié de terrain.

Faute d'armes lourdes Fred n'a pas pu éliminer la menace de mon véhicule à temps. En plus il a eu une malchance terrible à chaque jet de dés (après ça je ne prendrai jamais de dés jaunes de ma vie).



Pour le reste de la partie les allemands n'arriveront jamais à franchir le rideau défensif des anglais. Malgré leur courage rien ne passe et les anglais repoussent tous les assauts. Arrivé au tour 4 je suis tenté de replier mon monde pour me recentrer sur la défense de l'objectif tenu dans la kommandantur, puis je me ravise car les allemands ne sont déjà plus en mesure de percer.

Les tours 5 et 6 consomment la défaite de Fred qui parvient finalement à extraire une de ses équipes de démolisseur à 3 cases de la kommandantur mais la porte est bien gardée. La partie s'arrête là.



Pour moi Fred a commis l'erreur de diviser ses forces en deux parties trop égales. Il n'a pu percer sur aucun des deux secteurs de la map car il n'était en supériorité nulle part. Grâce au Dingo qui est très mobile, j'ai pu en occupant le centre du terrain menacer ses deux ailes et lui interdire de se soutenir mutuellement.

Cette partie mériterait une revanche car je pense que cela a dû être frustrant pour Fred.

Mulberry »

