

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.fr/article36.html>

Tango solitaire

- Full Metal Planete - récits de parties -

Date de mise en ligne : samedi 1er novembre 2003



Copyright © Le site de Beuz. Tous droits réservés

Dancefloor promettait : Sur une piste de danse, on ne peut y trouver que des choses jolies... Ha non, il y a aussi des chevilles qui se tordent ! Récit :

Disons le clairement : cette partie a démarré à une vitesse hal-lu-ci-nan-te.

Mardoch à l'ouest, moi au nord, BPK au centre et ZeJPG obligé de se mettre à l'est là où aucune montagne ne lui donne l'appui nécessaire à la protection de son astronef et sans accès à la mer centrale !

Directement exposé aux tirs de BPK et des miens, il ne donnait pas cher de son astronef et moi non plus ! Mais je voyais bien que toute attaque de ma part sur ZeJPG serait faite au profit d'un Bost de Port Kar idéalement placé pour donner l'estocade. Je décidais donc de passer un accord de non-agression avec ZeJPG qu'il accepta.

Il y aurait donc deux tangos : BPK-ZeJPG et Mardoch-ZebeuZ.

C'est donc vers les tourelles de Mardoch qu'allaient mes pensées et dès le tour 4, j'engrengeais 10 points de réserve pour cet objectif. Mardoch était une proie idéale : séparé de mon astronef de 7 cases par une bande de terre ferme de 3 ou 4 cases de large pour une attaque par crabe et de la mer des deux côtés pour une attaque par barge.

Bosk de Port Kar de son côté utilisait 5 points pour remplir sa barge de chars fraîchement fabriqués par la pondeuse qu'il avait déployé à côté. MEGABOULETTE.

Je démarre le tour 5 (donc premier tour à 15 points) avec ma réserve de 10 points : sortie de la barge avec GT et char, débarquement près de BPK, destruction de la barge pleine et de la pondeuse, retour dans l'astronef. Il ne restait plus à BPK qu'à se flageller pendant 15 tours. Un sacré croche-pied sur la piste pour le couple BPK-ZeJPG et BPK se tord la cheville !

Malgré cet affaiblissement énorme de BPK, je ne poursuivais pas dans cette voie : le diminuer encore revenait à l'offrir à ZeJPG qui commençait à trouver sa position moins défavorable qu'au début : tandis qu'une mer me séparait de BPK, ZeJPG l'avait à portée de crabe. Je n'allais pas aider ZeJPG à capturer BPK tandis que Mardoch allait faire de son astronef une forteresse que j'aurais du mal à capturer.

Je refis donc le plein de points tandis que ZeJPG n'avait d'autre choix que de s'attaquer à BPK. Compte-tenu de son atterrissage difficile, c'était sûrement son seul espoir de victoire.

Le hip-hop : Seconde attaque mais cette fois sur l'astronef de Mardoch qui croyait probablement que ma cible était BPK et qu'il avait le temps de minerait tranquillement. Une tourelle disparut.

La valse : Pendant ce temps, ZeJPG continuait la destruction minutieuse des pièces de BPK qui, voyant que je m'en désintéressais et que ZeJPG devenait franchement dangereux, concentra sa défense sur l'est :

Rock : Coup de tonnerre ! Mardoch tente une contrattaque et pète mon GT ! Second coup de tonnerre : Coup invalidé car il débarquait sous le feu, ce qui est rigoureusement interdit.

On lui demande donc de refaire son coup à partir de l'erreur.

Néanmoins, la solution existait pour pêter mon GT. Je l'avais vu, ZeJPG aussi. On attend... plusieurs jours sans nouvelles de Mardoch, rappel, puis arrive son tour : il n'a pas vu le mouvement correctif et remballe. Lui avais-je trop

mis la pression pour qu'il joue ? Peut-être... Mais j'ai vraiment patienté de toute la dose possible compte tenu de la situation...

Je reprends donc espoir et recompose ma défense. Mardoch disparaît et Ravage prend la relève. ZeJPG atteint les tourelles de BPK qui blinde encore le côté est de son astronef.

Funky : En 25 points, je reviens EXACTEMENT par le même chemin que la première fois, pète ce qu'il reste à péter et capture l'astronef de BPK avec le GT qui va avec ! je demande à ZeJPG, s'il souhaite que l'on conserve notre pacte et il acquiesce.

Paso-doble : Face à 2 GT, Ravage tente le tout pour le tout et débarque en force au nord de mon astronef, caturant ma pondreuse et menaçant mes tourelles. ZeJPG espère que notre combat lui laissera le temps d'amasser un maximum de minerai. Espoir vite déçu lorsque je viens pêter le GT Ravagien et neutraliser ses chars. Encore une cheville qui morfle.

Hard-Rock : ZeJPG débarque alors à l'est de mon astronef et neutralise mes neutralisateurs (Suivez attentivement !), libérant du même coup l'armée Ravagienne. Je lui fais remarquer qu'il s'agit d'une trahison et il objecte qu'il ne m'a rien détruit. Soit, il est vrai que l'agression n'est pas franche. Je refis le plein de points et abandonnai une tourelle sous les tirs de ravage...

...Immédiatement suivie de la destruction d'un de mes derniers chars et de la seconde tourelle par les destructeurs de ZeJPG. Cette fois-ci l'accord de non-agression était bel et bien du passé. Cet accroc à notre accord était logique. Je m'y attendais et avais par sécurité coloré aux couleurs de l'ex-astronef de BPK mes pièces maitresses. Néanmoins, il faudrait un tour de plus pour que mon astronef tombe aux mains de l'ennemi .

Haka : Libéré de tout accord, je me décidais enfin à utiliser mes GT qui pendant tout ce temps dormaient à l'ombre de l'astronef de BPK. En 30 points, ils firent une incursion vers mon astronef pour détruire le GT de ZeJPG et redescendirent immédiatement aux abords des tourelles Ravagiennes. La tourelle restante flanquée d'un char sur une montagne suffiraient à rendre leurs tentatives de capture impossible désormais. Clopin-Clopat, les ennemis.

Ravage fit une barrière pour m'empêcher de passer mais j'arrivais néanmoins à détruire sa seconde tourelle marine et à me poster de sorte qu'il ne puisse me boucher le chemin de la troisième.

Le temps de finir le travail, je me retournais et vis ZeJPG faire chauffer la fabrique à chars autour de son astronef. Il fallait aller vite avant que son astronef soit hors de portée. Sans prendre le temps de reprotéger l'astronef Ravagien, je rembarquais mes deux GT dans une barge qui traversait l'astronef BPK pour déposer ceux-ci et un char au sud de l'astronef de ZeJPG, détruisant deux chars et neutralisant 3 autres.

Deux autres chars détruits pour atteindre la première tourelle, les deux autres tourelles tombèrent sans autre destruction : pendant que les GT neutralisaient, deux petits chars capturaient les chars de ZeJPG qui se retournèrent immédiatement contre leur ancien propriétaire... Ha la la ces chars, on les élève comme nos enfants, on les entraîne, on leur apprend à viser et à la première occasion, ils vous tirent dessus !

3ème Capture, tour 19. Slow...