

Tour de campagne 2 : massacre sous le clair de lune



Deuxième tour de campagne. Après une défaite majeure des nains et la mort de leur général la dernière fois, Thierry a soif de revanche. Il obtient l'initiative pour le déplacement des armées sur la carte. Il fonce tête baissée avec son aigle vert **A** (armée 500 points) sur mon cavalier noir **B** (armée 500 points). Je tente de lancer mon armée troll noir **C** (750 points) sur son armée archer vert **D** (250 points), mais je ne réussis pas à franchir la montagne ("5+" sur le dé pour réussir). Il relance son armée archer jaune **E** (la fameuse armée naine) sur mon armée archer noir **F** (celle de la semaine dernière également, qui est très affaiblie), grrrr... il a décidé d'en finir avec cette armée orc. Pour la peine, je lance le dé avec fougue pour franchir la montagne et j'obtiens un "5" nécessaire. Résultat : mon armée cavalier rouge **G** (500 points) charge son armée guerrier jaune **H** (250 points). Pour le reste des armées, ce sont des mouvements sans incidence. Quand même 3 combats dans ce deuxième tour de campagne. Thierry ayant l'initiative, c'est à lui de décider quel affrontement faire en premier. Pour un peu de spectacle, il choisit la confrontation entre les armées de 500 points **A** contre **B**.

Massacre sous le clair de lune

Thierry jette le dé à nouveau pour savoir quel scénario nous allons jouer. Le combat a lieu de nuit, les figurines ne voient pas à plus de 28 cm, les tirs de volée sont interdits.

Pour ce qui est de l'objectif, il faut tuer le plus de figurines ennemies possible. Une victoire mineure est accordée à celui qui en tuera plus que l'autre et une victoire majeure est accordée à celui qui en tuera deux fois plus que l'autre. Si un joueur possède des figurines dans le camp de l'adversaire, elles comptent comme des figurines tuées en plus.

Composition des armées :

Armée du bien (Thierry La Fronde) : Galadriel, Elendil et plus d'une quinzaine d'elfes armées d'arc et de lame elfique, ainsi qu'un porte-étendard.

Armée du mal (Nico Le Blond) :

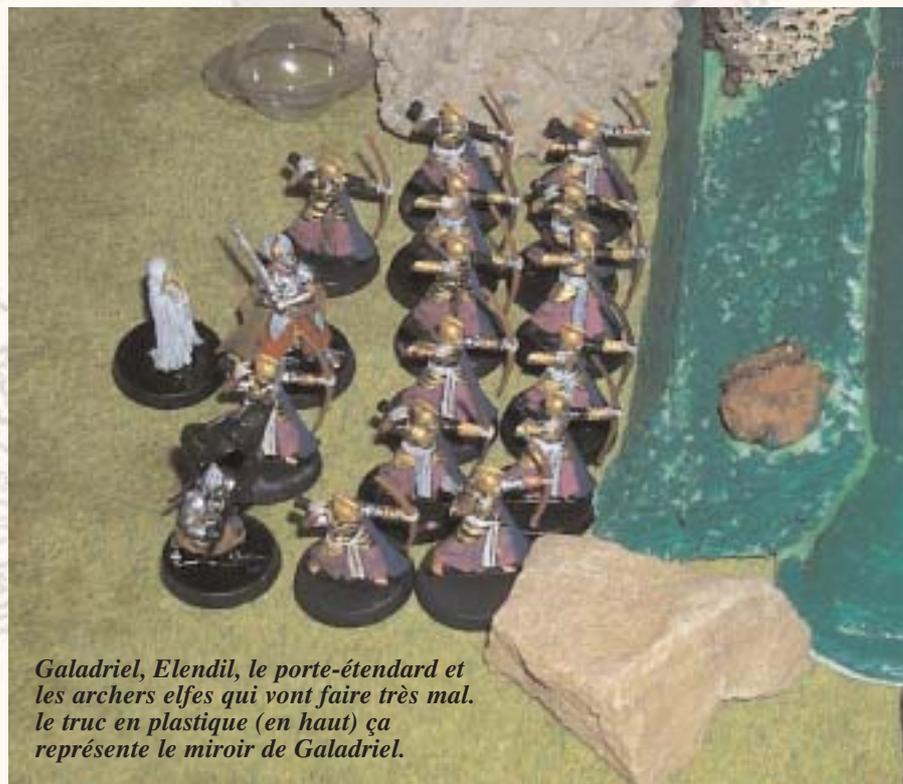
1 Nazgul, 3 trolls du mordor, 8 gobelins avec bouclier et épée et 8 gobelins avec lance ainsi qu'un porte-étendard orque.

Tours 1 et 2

Les 2 armées se déplacent dans la nuit, Thierry La Fronde positionne ses archers sur une colline pendant le premier tour. Au deuxième tour, certaines de mes figurines sont à portée de vue, Thierry fait tirer ses archers, 1 Troll perd 2 points de vie, et 3 gobelins succombent sous les flèches. Thierry a l'air d'être en forme, et les elfes à l'arc ne font pas mentir leur réputation.

Tour 3

Je ne suis pas encore en mesure de pouvoir charger les elfes qui vont profiter de ce tour pour tirer encore à l'arc. Galadriel lance un sort d'aura aveuglante, désormais, pour pouvoir lui tirer dessus (il n'y a que mes trolls qui puissent lancer des grosses pierres, mes gobelins n'ont pas d'arc), je devrais faire un "6" pour réussir le tir. Pendant ce temps, les archers s'acharnent sur le troll, 2 flèches l'atteignent, et vu qu'il ne lui restait plus qu'un point de vie, il tombe comme un cheval mort. 7 autres tireurs essaient d'atteindre un autre troll, sans pouvoir le blesser. Mais bon, les archers elfes font mal. Attendez que j'arrive, je vais vous fracasser.



Galadriel, Elendil, le porte-étendard et les archers elfes qui vont faire très mal. le truc en plastique (en haut) ça représente le miroir de Galadriel.



3 groupes pour les forces du mal, avec chacun 1 troll

Les gobelins, le nazgul en bleu qui se cache également derrière le troll

Le porte-étendard qui se cache derrière le troll

la colline, le troll continue son carnage, il tue 2 elfes qui lui font face.

Tour 8

Le Nazgul lance un autre trait de ténèbres qui réussit lui aussi, un autre elfe tombe sous la magie de l'esprit servant. Sur la colline, maintenant que la voie est libre, le troll a chargé Galadriel. Il s'acharne contre elle (c'est fou ce que les trolls sont mysogynes), il lui enlève 3 points de vie, mais elle reste debout grâce à 2 points de destin, la mort est passé de prêt. Combat de porte-étendard, celui qui succombe... l'elfe, tué par le porte-étendard orc. En bas, le troll est en plein combat contre Elendil, qui lui inflige 2 blessures. Elendil perd 1 point de vie (son seul point de destin est dépensé). Ce tour a été favorable aux forces du mal cette fois-ci, on dit souvent que la chance tourne, à qui sera-t-elle pour le prochain tour ?

Tour 9

Ca commence à sentir le roussi pour les forces du bien, surtout que l'initiative échappe à Thierry depuis plusieurs tours. De ce fait, Galadriel ne peut lancer de sort et tenter d'immobiliser le troll qui se lance sur elle une nouvelle fois (il est amoureux ou quoi ?). Les elfes résistent tant bien que mal en tuant 1 goblin et le porte-étendard que j'ai bêtement lancé sur l'elfe. 1 goblin tue un elfe malgré tout, le Troll massacre Galadriel (trois "6" aux blessures), la reine blanche n'est plus. Mais les forces du bien ne sont

Tour 4

Des gobelins ont chargé les elfes, les combats ne donnent rien, en revanche, 7 archers tirent sur un troll qui perd 1 point de vie.

Tour 5

Galadriel lance le sort Injonction sur le troll, il est paralysé et elle le déplace de la moitié de son déplacement dans la direction qu'elle veut. Retour en arrière pour le troll, et ce n'est pas encore dans ce tour que je pourrais le lancer sur les elfes. Mmm... Thierry ne va pas être le seul à lancer des sorts, mon Nazgul tente un trait de ténèbres (blessure force 9) sur un elfe, mais il rate son sort (pas glop !). Certains archers peuvent encore tirer, 2 gobelins tombent. En revanche, 1 troll est au contact, il remporte le combat contre 3 elfes et en tue 2, enfin la puissance des trolls jaillit, il faut que je fasse tomber ses maudits elfes comme des mouches. Ensuite, 1 goblin et 1 elfe tombent, enfourchés par des épées. Le temps de la revanche est venu pour le camp du mal.

Tour 6

Galadriel immobilise le Troll, il n'aura qu'une seule attaque au lieu de 3 et une valeur de combat de 1, aie, aie, aie ! Cette fois-ci, les archers ne sont plus en mesure de tirer, j'ai lancé mes gobelins sur eux. Résultat des combats : 5 gobelins meurent, dont 1 qui défendait une barrière (1-3 l'épée touche la barrière, 4-6 l'épée touche la cible), sur ce coup-là, Thierry La Fronde a bénéficié de la

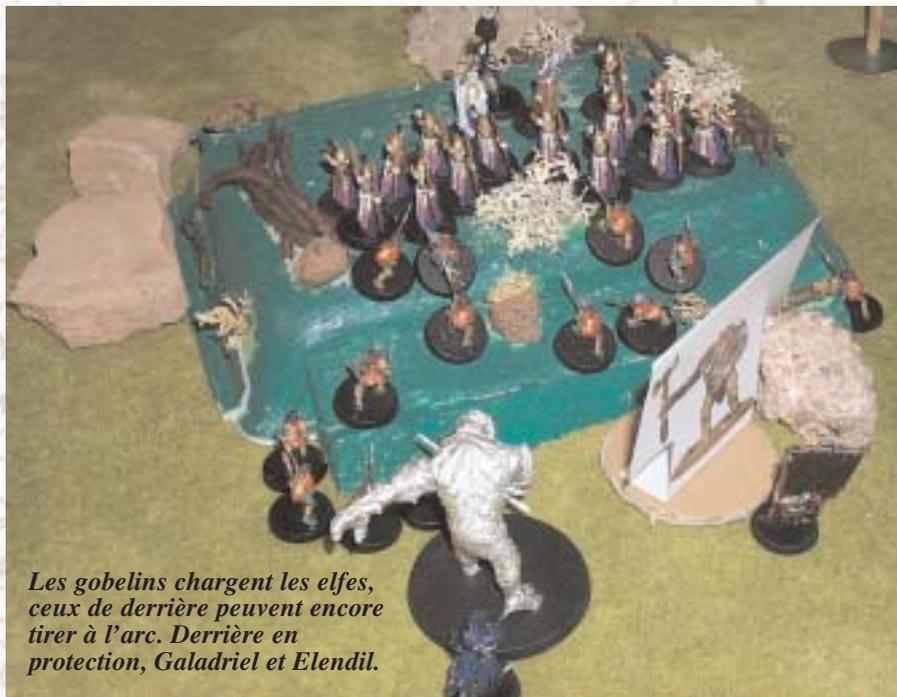
relance du porte-étendard, il a réussi le jet de dé de la barrière et l'épée est venue se loger dans le crâne du goblin, il y a de la réussite dans l'air pour les forces du bien. Pour contrebalancer, 1 goblin a tué 1 elfe (c'est un peu le lot de consolation), sans compter également une grosse frayeur sur le Nazgul (défense de 8), face à lui, 1 elfe qui remporte le combat et doit faire un "6" (réussi) et un "4+" (râté : 3, ouf !) pour blesser. S'il avait "4+" au deuxième jet de blessure, le Nazgul serait mort, il n'a qu'un point de vie. C'est pas passé loin ! Ce sixième tour m'a fait très mal, psychologiquement aussi, il faut que je me reprenne.

Tour 7

Le Nazgul tente un sort trait de ténèbres qu'il réussit, un elfe tombe. Durant la phase de combat, Elendil fait un combat héroïque (grâce à son épée Narsil, il bénéficie d'un combat héroïque gratuit par tour sans dépenser de point de puissance), il tue le goblin et donc charge le troll qui est en combat avec 1 elfe. Le troll remporte le combat, tue l'elfe et repousse Elendil. Sur



Les elfes décochent leur flèche pendant que les forces du mal s'impatientent de faire du boudin d'elfes.



Les gobelins chargent les elfes, ceux de derrière peuvent encore tirer à l'arc. Derrière en protection, Galadriel et Elendil.

jamais vaincues, Elendil tue l'autre troll en dépensant 2 points de puissance. Quand même une certaine satisfaction, ce petit bout de femme est sacrément dangereuse avec ses 2-3 sorts, elle immobilise facilement la plus grosse des créatures. C'est un soulagement d'éliminer ce type de figurine.

Tour 10

Elendil est encore debout, et il va vite représenter un danger. Le Nazgul lance un trait des ténèbres sur lui, il perd 1 point de vie. Sur la colline, il ne reste plus beaucoup de figurines, le troll est face à 3 elfes, malheureusement, face au fantaisique jet de 3 dés "6" pour tuer Galadriel, cette fois-ci c'est 3 dés "1" pour essayer de remporter le combat. Evidemment, je ne remporte pas le combat. Malgré ça, les elfes n'arrivent pas à m'effleurer.

Tour 11

Une fois de plus, le troll perd le combat, mais les elfes ne le blessent pas. Elendil pendant ce temps, commence à grimper sur la colline. Le Nazgul commence à s'éclipser, il lui reste peu de point de volonté (qui assure sa vie finalement), sans point de volonté, le Nazgul "s'évapore" pour reprendre une forme physique quelques jours plus tard. Et sachant qu'il perd 1 point de volonté à chaque fois qu'il combat, ça va vite malgré ses 14 points de volonté. Surtout qu'avec les traits de ténèbres que j'ai lancé à plusieurs reprises, j'ai pas mal puisé dans la réserve.

Tour 12

Elendil, épaulé par un elfe, massacre un pauvre petit goblin sans défense,

et grâce au combat héroïque déclenchée par l'épée Narsil (la même qui sera reforgée puis donnée à Aragorn par Elrond beaucoup plus tard, l'épée sera renommée "Anduril"), ils se déplacent tous les 2 de 14 cm après leur combat. Une fois n'est pas coutume, le troll perd le combat (ça fait 3 fois d'affilée), résultat des dés au combat : 2 / 1 / 1 (La reine Galadriel doit peser de son influence bénéfique depuis son petit coin de paradis brutalement bâti par le troll, c'est un peu la vengeance d'une blonde). Malgré ça, les elfes n'arrivent pas à le blesser (c'est marrant, j'ai l'impression d'avoir déjà vécu cette scène). Pour relever la tête, 1 goblin finit par tuer un elfe (ouf !)

Tour 13 (qui est superstitieux ?)

Elendil a chargé le troll, épaulés par 3 elfes, il récupère tous ses points de destin grâce au miroir de Galadriel que Thierry avait déposé devant la colline. De plus, il blesse le troll en lui ôtant 1 point de vie, mmm... je sens que ça va aller mal pour le troll.

Tour 14

Il ne reste très peu de guerriers à ce stade avancé du jeu, le Nazgul s'est fait la malle (autant dire que le mal s'est fait la malle), il est parti

du côté du camp de Thierry pour s'ajouter aux figurines tuées, afin d'essayer de gagner la partie. Le troll revient dans le jeu (il était un peu sur son petit nuage après avoir fracassé Galadriel), il tue 2 elfes (ahhhh !). Elendil est repoussé.

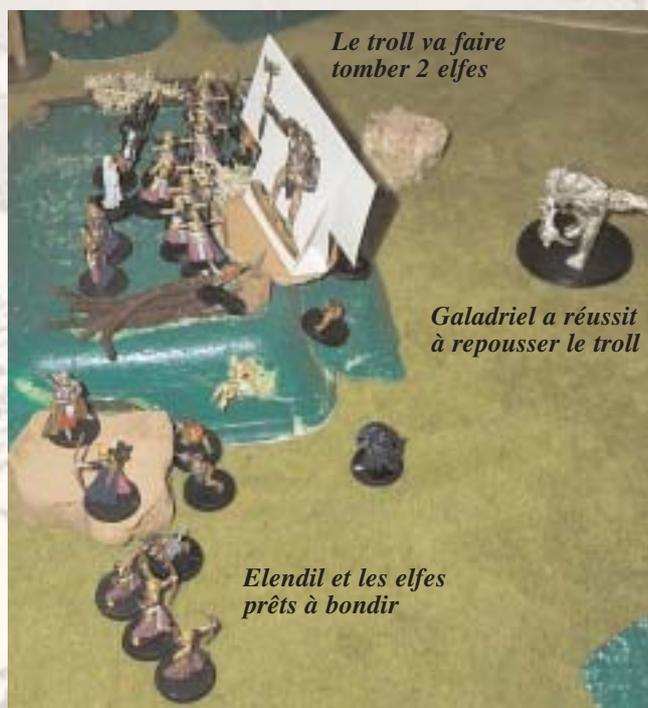
Tour 15

Après avoir regardé l'horloge de la cuisine (et oui Thierry La Fronde et Nico Le Blond n'ont pas de montre,... pas de portable,... ils ne sont équipés que de plusieurs dés mais qui ne donnent pas l'heure, on a essayé en les lançant mais ça n'a rien donné), les 2 heures de jeu fixées au départ vont bientôt sonner. C'est le dernier tour. Pour finir, c'est le mal qui boucle la partie : le dernier goblin en jeu tue 1 elfe et le troll tue 1 elfe également. Finito !

Purée, quel massacre, il reste vraiment très peu de figurines, 5 je crois, le Nazgul champion du défilé de combat, le troll mysogyne, le goblin indestructible, 1 archer elfe franc-tireur et Elendil le roi des hommes qui n'est pas tombé. On fait le compte des figurines tuées, Thierry La Fronde remporte d'un poil de c... de hobbit (j'ai pas trouvé plus petit comme figurine, c'est dire si le poil est pas épais) une victoire mineure. Il a tué 18 figurines contre 17 pour Nico Le Blond, y'a pas de quoi faire le fier ! Mais bon, c'est une victoire quand même pour les forces du bien.

Phase de récupération

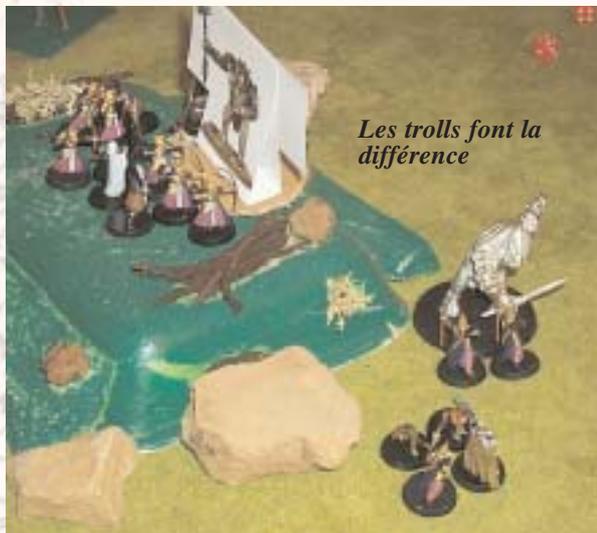
Comme à chaque fin de partie dans cette campagne, il y a la phase de récupération des figurines après la bataille.



Le troll va faire tomber 2 elfes

Galadriel a réussi à repousser le troll

Elendil et les elfes prêts à bondir



Les trolls font la différence



Le porte-étendard elfe va mourir

La voie est libre pour le troll qui va charger Galadriel

Nico Le Blond ouvre le bal, je récupère 2 gobelins avec bouclier, 3 gobelins avec lance, malheureusement je ne récupère pas les 2 trolls (merd...). Le troll vivant récupère 1 point de vie, le nazgul récupère 1 point de puissance et 7 points de volonté). Au tour de Thierry La Fronde, il récupère 7 archers elfes, il récupère Galadriel (oh non, après tout le mal que je me suis donné, j'espère qu'elle va pas nous jouer la revanche d'une blonde dans un prochain scénario), elle récupère 1 point de vie, 1 point de puissance, 3 points de volonté et 1 point de destin. Elendil, lui, récupère 1 point de vie et 2 points de puissance. Thierry a eu plus de chance que moi dans cette phase qui est très importante, puisque dans les prochains tours, les armées sont laissées tel quel.

Bilan

Comme dans les sports, vient le temps de la troisième mi-temps, vous savez, quand on boit des bières et que l'on refait le match (sauf que nous, c'est au cognac -attention, l'abus d'alcool est dangereux pour les stratégies- et au café). Donc, on refait la partie, "si tu m'avais fait un croc-en-jambes", "ton goblin, il pue", "si je t'avais mis l'épée dans

l'œil, je t'aurais transformé en cyclope", "ton troll, il pue !", "c'est vrai que les trolls sont mysogynes", "ton nazgul, il fait combien au 100 mètres ?", "ton orc porte-étendard, il pue" "tu l'as ponce avec quoi, l'épée Narsil ?" "Nico, à force de jouer les orcs, tu commences à sentir".

Résultat : on a oublié une règle avancée que l'on utilise jamais mais qui aurait changé pas mal le cours de la partie : **la bravoure** (chaque figurine possède son chiffre de bravoure, par exemple un goblin "2", on lance 2 dés et on ajoute le chiffre à la bravoure et il faut obtenir 10 pour réussir le test de bravoure). Quand faut-il effectuer un test ? 3 possibilités : quand on veut charger un ennemi terrifiant (dans cette partie, par exemple Galadriel et le Nazgul), au début de

chaque tour si l'armée est à moitié détruite (ce qui fut le cas pour nous deux), et au début de chaque tour si une figurine se retrouve isolée (ce fut le cas aussi pour nous deux). Le troll n'aurait pas pu charger aussi facilement Galadriel avec le test, ça aurait changé le cours du jeu de toute façon. A noter et à se rappeler la prochaine partie.

Egalement dans les ratés, le Nazgul voit dans la nuit comme en plein jour, j'aurais pu éviter la contrainte des 28 cm pour voir l'ennemi, surtout qu'il possède des sorts qui ont une portée de 42 cm. Dommage ! J'ai aussi assez mal utilisé le Nazgul, j'aurais pu lancer d'autres sorts plus facile à réaliser que le trait de ténèbres, et qui aurait eu des incidences dans les combats, notamment épauler le troll en essayant de paralyser Elendil.

Thierry a oublié je crois, d'utiliser le miroir de Galadriel aussi pour elle-même, elle aurait pu regagner ses points de destin.

Mais bon, c'est en forgeant que l'on devient forgeron, mais nous on est des guerriers, y'a qu'à voir le massacre de cette partie.

La semaine prochaine, suite de ce deuxième tour de campagne avec le retour du combat des nains face à l'armée des orcs affaiblie (2^{ème} round), également une partie de 500 points contre 250 points qui verra (oui, on a pas pu résister avec Thierry La Fronde, pire que des gosses, on s'est dévoilé nos feuilles d'armées), qui verra donc une vingtaine de chevaucheurs de warg + 1 nazgul à cheval face à une quinzaine de guerriers du gondor à cheval également.

Prenez vos paris pour le grand tiercé de cette bataille hippique (oui y'a toujours un p'tit jeu de mot qui traîne dans les compte-rendus), casaque rouge contre casque jaune, qui va gagner ?

Nico Le Blond B-) (penchez la tête à gauche)



Cette fois, c'est le porte-étendard orc qui va tomber

Le troll mysogyne s'apprête à réduire en bouillie Galadriel

Elendil s'apprête à faire tomber le troll



Elendil vient à la rescousse pendant que le Nazgul va établir le nouveau record du 100 mètres (oui oui c'est celui qui vient de faire le nouveau d'un centième de secondes)



Le troll va tuer 2 elfes, Elendil récupère ses points de destin et la caravane passe.



Le troll mysogyne encore et toujours debout



Les survivants du massacre



L'armée cavalier noire **B** est repoussée par l'armée **A**. Prochains combats : l'armée **E** (les nains) contre l'armée orque **F**. L'armée **G** (chevaucheurs de warg) contre l'armée **H** (cavaliers du gondor)

2. Rivendell
3. Thrandull's Halls
4. Erebor
5. Dol Guldur