

Tour de campagne 3 : et 1 et 2 et 3... 0



*Quel est le point commun entre toutes ses équipes ?
L'herbe, les rochers, le troll, les arbres ?*

3 combats dans ce troisième tour de campagne. Un tour placé sous le chiffre du "3", ce chiffre est-il du côté du bien ou du côté du mal ? C'est ce que nous allons découvrir.

Les gobelins sont grands

Première bataille choisie par Nico Le Blond, l'armée des gobelins face aux cavaliers gondoriens. Le résultat de "1" pour le choix du scénario, c'est au point de figurines que ça va se jouer.

Composition des armées :

Armée du bien (Thierry La Fronde) :
7 cavaliers dont le porte-étendard.

Armée du mal (Nico Le Blond) :
1 troll, 1 porte-étendard orc,
13 gobelins avec épée et bouclier et
13 gobelins avec lance.

Tours 1 à 4

Mon équipe commence au centre du terrain et Thierry peut disposer ses figurines aux 4 coins de la table. J'ai l'avantage du nombre et Thierry a l'avantage des déplacements (24 cm à cheval contre 12 cm pour les

Ils courent, ils courent les gobelins, les gobelins du bois joli !



gobelins). J'ai intérêt à me méfier, il n'y a pas beaucoup de cavaliers mais il peut tenter de me prendre les gobelins les uns après les autres. Thierry fait 2 groupes. Quel tactique va t'il adopter ? Le goblin en brochette ou bien en sauce bolognaise ? Thierry a l'initiative dans le premier tour, il déplace ses chevaux. Ils sont loin de mes troupes et hors de portée. Je décide de me focaliser sur un groupe pour tenter de les encercler, même si je risque de me faire prendre à revers. Thierry déplace une nouvelle fois ses chevaux dans le deuxième tour, fait une petite approche timide, y'a quand même du monde en face, et un troll qui est pas loin. Si jamais un cheval se fait accrocher, il y a de bonne chance que je lance le troll dessus. Thierry esquive le groupe dans le troisième tour, j'ai l'impression qu'il va jouer au chat et à la souris. Et vu qu'il va deux fois plus vite que moi, je ne risque de

pas faire grand chose, seulement courir dans le vide. Il faudrait que je sois assez près et que j'ai l'initiative le tour d'après. Troisième tour, Thierry a encore l'initiative. J'aurais pu l'attraper sinon. Les cavaliers me filent sous le nez, il va falloir que je les encercle. Quatrième tour, Thierry a encore l'initiative, j'organise mes troupes de manière à pouvoir bloquer ses chevaux, laissant une place pour le troll, c'est la catégorie poids lourd de l'équipe après tout.

Tour 5

Enfin, j'ai l'initiative. Je vais pouvoir bloquer ses chevaux avec ma horde de gobelins. Ils se jettent comme des malades sur les chevaux, le cavalier porte-étendard est chargé aussi. Le troll avance et barre le passage aux 3 cavaliers. 2 d'entre eux charge le troll pendant que l'autre va porter secours aux cavaliers envahis par les gobelins. Le goblin épaulé par un lancier réussi à tuer le porte-étendard, c'est le premier combat que j'ai choisi, ça évitera que Thierry puisse relancer les dés s'il perd le combat. 2 gobelins tuent un autre cavalier



Les cavaliers au premier plan



Les gobelins devant le troll, qui attrapera les chevaux en premier ?



(musique de Benny Hill quand les personnages se courent les uns derrière les autres)



(musique de Star Wars quand Dark Vador entre en scène avec les gardes impériaux)

pendant que le goblin chargé par le cavalier venu en renfort tombe mais ne meurt pas. De l'autre côté du ring, le troll s'éclate comme un sauvage et balaie d'un coup de massue les 2 cavaliers qui lui font face. 4 cavaliers sont morts dans ce premier tour de combat, Thierry va devoir faire les tests de bravoure dès le prochain tour.

Tour 6

Thierry a l'initiative : test de bravoure. Les 3 cavaliers ratent leurs tests, et vu que l'on est pas loin du bord de table, ils quittent la table à cause de leur 24 cm de déplacement. La partie est déjà finie. Victoire majeure pour les forces du mal. Retour sur la carte générale, je fais écraser l'armée des cavaliers sur une autre armée : au revoir ! Quatrième victoire pour le camp du mal. Une pour les forces du bien.

A quatre contre un

Mon armée de 750 points a foncé sur le restant de l'armée de Galadriel et Elendil, j'ai projeté de les écrabouiller, ça devrait le faire.

Composition des armées :

Armée du bien (Thierry La Fronde) :

Galadriel, Elendil et 7 elfes avec arc et lame elfique

Armée du mal (Nico Le Blond) :

Le Roi Sorcier, 2 trolls du mordor, 1 porte-étendard orc, 2 capitaines orientaux, 17 guerriers orientaux avec épée et bouclier et 15 avec lances et bouclier.

Le tirage du scénario laisse peu de choix à Thierry, chacun des équipes doit sortir par le bord de table opposé en croisant l'équipe adverse. Celui qui aura fait sortir le plus de point de figurine additionné aux points de figurines ennemies détruites aura remporter la partie. Victoire majeure si les points sont deux fois plus important.

Tour 1

Le mal a l'initiative, la tactique est simple pour moi, défoncer l'ennemi et l'enfoncer dans la terre. L'équipe du bien ne bouge pas et se prépare à décocher les flèches.

Tour 2

Je vais devoir essayer plusieurs tours à prendre des flèches j'ai l'impression. J'espère que Thierry ne réitérera pas son magistral coup de la dernière fois où il avait utilisé ses archers avec une sacré réussite. J'avance et me fait flécher justement mais les tirs ne donnent rien.

Tour 3

Le bien a l'initiative et recule légèrement de manière à pouvoir flécher. Le Roi Sorcier lance le sort Volonté Sapée sur Galadriel, dépense un point de puissance pour amener le chiffre à "6". Galadriel ne tente même pas de résister au sort,

elle n'aura désormais plus que son point de volonté gratuit par tour. Les tirs des elfes se soldent par un guerrier oriental mort.

Tour 4

Le mal a l'initiative et la grosse armée se dirige droit sur l'équipe du bien. Le Roi Sorcier fait un sort de contrainte sur Elendil, je réussit le sort ("5" et "3" sur les dés), si Elendil ne réussit pas la résistance à la magie, je pourrais le faire avancer et combattre malgré lui un guerrier oriental, avec seulement 1 attaque et 1 valeur de combat de "1". Elendil fait "6" et résiste donc au sort. Les forces du bien reculent devant l'inquiétante équipe du mal. Galadriel tente le sort "injonction" mais rate son sort.

Tour 5

Pas grand chose dans ce tour. Le bien recule et les forces du mal essaient de rejoindre son adversaire. Thierry va essayé de gagner du temps, car il n'a pas de quoi rivaliser sur cette partie. Je sens que mes guerriers vont devoir courir.

Tour 6

Thierry tourne autour de la colline, qui compte comme du terrain difficile (déplacement divisé par 2 dans la zone difficile). Grrrrr... Bon, il va falloir que je l'encerle. Galadriel immobiliser un guerrier oriental qui ne peut donc pas se déplacer durant ce tour. Les elfes en profitent pour tirer mais ça ne donne rien.

L'impressionnante armée du Roi Sorcier...



...face à elle, Galadriel et Elendil avec quelques elfes

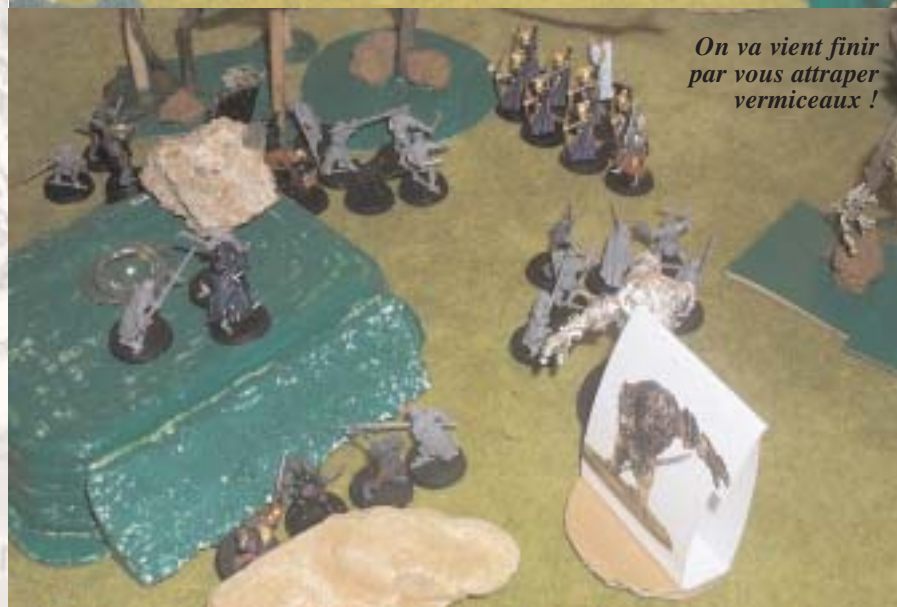




Les orientaux brandissent les épées, haaaaaa... hooooooooo...



L'équipe du bien esquivé tour à tour la menace du mal.



On va venir finir par vous attraper vermineux !

Tour 7

Nico Le Blond fait "1" pour savoir qui va avoir l'initiative et Thierry La Fronde fait "1" également. Sur une égalité, l'initiative revient à l'équipe qui ne l'avait pas le tour d'avant, c'est à dire moi ! Je vais pouvoir

accrocher ses maudits humains...

C'est sans compter Elendil qui dépense un point de puissance pour faire un mouvement héroïque. hiiiiiiiiinnnnnn ! Je veux frapper ! Galadriel rate le sort d'injonction sur le porte-étendard. Le Roi Sorcier

lance le sort Volonté Sapée sur Elendil "3 et 1", j'augmente le chiffre à "4" en dépensant 1 point de puissance. Elendil ne fait rien et ses points de volonté tombent à 0.

Tour 8

Le bien a encore l'initiative, je cours encore après des mouches. Je vais faire passer des figurines sur la colline et d'autres par l'autre côté de la colline pour encercler cette petite troupe qui est en représentation pour l'instant.

Tour 9

Nico Le Blond a l'initiative, toutes les figurines à portée des forces du bien brandissent leurs armes et... Elendil fait encore un mouvement héroïque et toute l'équipe du bien nous file sous le nez encore une fois. Moi par contre, c'est la moutarde qui commence à me monter au nez, je suis à 2 doigts d'orc de fracasser ces maudits elfes. Malgré tout, 2 guerriers tentent d'accrocher Galadriel mais ratent leurs tests de bravoure.

Tour 10

J'ai une nouvelle fois l'initiative. Bon Elendil n'a plus de point de puissance, je me frotte les mains, les orientaux brandissent leurs armes... aaaaaahhhhhhhh... oooooohhh... Cette fois-ci, c'est Galadriel qui fait un mouvement héroïque. Grrrrr... Elle immobilise au passage un troll qui bloque le passage au troll qui est derrière lui. Thierry a disposé Galadriel en première ligne, comme je dois faire un test de bravoure pour la charger, ça lui laisse un peu de chance à chaque tour. 3 guerriers orientaux chargent Galadriel, 2 d'entre eux ratent leurs tests et quittent la table puisque l'on est en bord de table et le troisième perd le combat face à ce petit bout de femme qui commence à m'échauffer les oreilles d'orc.

Tour 11

J'ai encore l'initiative. Cette fois-ci, je vais essayer de pas faire partir mes figurines par la sortie des fugitifs. Je dispose une ligne de figurine de manière à ce que ceux qui ratent leur test de bravoure se retrouvent bloqués et doivent battre en retraite dans une autre direction. Elendil représente la menace la plus sérieuse dans les combats, d'autant plus qu'il bénéficie d'un combat héroïque grâce à son épée. Le Roi Sorcier l'immobilise, comme ça, il nous embêtera pas. Un oriental charge Galadriel mai rate son test de bravoure. Thierry me fait remarquer que nous arrivons bientôt aux



Les forces du bien, grand vainqueur du 100 mètres boisé



Enfin, un peu de chaleur humaine

2 heures de jeu que nous nous sommes fixés et que l'on doit arrêter au prochain tour. Il souligne également que pour l'instant, c'est une victoire majeure pour lui, car aucune figurine n'a quitté la table et il a détruit 2 fois plus de point de figurine. Je regarde la carte générale d'un coup d'œil, il a la possibilité de détruire mon armée en jetant sur une autre armée. Arrrrggghhh ! Le scénario catastrophe ! 750 points perdus d'un seul coup ! C'est pas possible, je cours après des fantômes depuis le début de la partie, me fait descendre insidieusement 3 figurines et je vais perdre la totalité des figurines présentes sur le plateau. Y'a quand même une sacré injustice !

Tour 12

Il faut absolument que je détruise un héros, si je parviens à tuer Galadriel, les points seront suffisants pour remporter la partie et sauvegarder mon armée. Pour ce qui d'Elendil, il est trop loin et de toute façon trop fort pour être tué en 1 tour. Bon, j'ai l'initiative, c'est déjà ça de gagné (ou déjà ça de pas perdu !). Le Roi Sorcier fonce sur Galadriel, dépense 1 point de puissance pour réussir le test de bravoure et lance le sort "Immobilisation" sur Elendil pour le laisser comme il est et éviter qu'il nous foute la merd... Mes guerriers orientaux se précipitent sur les elfes et tous sont bloqués sauf un qui ne pourra de toute façon pas porter secours à Galadriel. 1 troll fonce sur Galadriel également, il réussit son test de bravoure. Les 2 capitaines orientaux réussissent également leurs tests de bravoure et foncent donc sur Galadriel. Si avec ça, on ne la tue pas... Arrive évidemment ce qui doit

arriver, face à une force de frappe comme celle-ci, Galadriel est découpée en rondelle. 2 elfes trépassent également lors de ce dernier tour.

C'est donc une victoire majeure pour les forces du mal mais il s'en est fallu de peu. L'armée du bien est détruite car je la fais "foncer" sur une autre qui se trouve juste à côté. Elendil est mort et ne participera pas à la bataille finale.

Je laisse 2 guerriers orientaux sur le carreau lors de la phase de récupération.

Mal : 5 victoires

Bien : 1 victoire

Et 1... et 2... et ?

Troisième et ultime combat dans ce troisième tour de campagne. C'est une armée fraîche pour les forces du bien qui s'élance sur une armée éprouvée pour les forces du mal. Ça ne va pas être un match facile. Le

résultat de "5" pour le scénario, c'est une fois de plus le système de sortie par le camp opposé en croisant l'adversaire, comptage au nombre de point de figurine, auxquels viennent s'ajouter les points de figurines éliminés de l'adversaire.

Composition des armées :

Armée du bien (Thierry La Fronde) :

13 cavaliers du gondor dont

1 capitaine et 1 porte-étendard

Armée du mal (Nico Le Blond) :

1 nazgul, 1 troll, 2 gobelins avec épée et bouclier et 4 gobelins avec lance.

Bon, ça va être dur dur ! Il me reste peu d'unités et Thierry n'a que des cavaliers. Il se déplace deux fois plus vite que moi. Heureusement qu'il me reste assez de points de figurines, sinon, il aurait pu prendre la fuite immédiatement et remporter la partie. En tout cas, ce ne va pas être la peine d'essayer de fuir par le côté de table opposé, les gobelins ne courent pas aussi vite que des chevaux. Il va falloir que je la joue à la Thierry La Fronde, c'est-à-dire gagner du temps, essayer de dégommer des ennemis et faire courir ses satanés chevaux. Si je



L'équipe réduite des forces du mal



Les cavaliers du gondor qui foncent comme des dératés



Attention... Séparation !

peux profiter des collines comptant comme du terrain difficile, les chevaux divisent par 4 leur déplacement dans ces zones. C'est ma seule chance d'éviter de me faire charger. Enfin bon, on va faire ce que l'on peut.

Tour 1

Thierry a l'initiative et fonce crinière baissée vers mon équipe. Je me déplace vers un gros rocher et une colline qui seront peut-être mon salut.

Tour 2

Thierry a encore l'initiative. Moi, j'ai l'impression de ne pas avancer et que mes gobelins ont du chewing-gum sous les semelles, je me rapproche du rocher et de la colline avec comme couverture (qui tient bien chaud) le troll.

Tour 3

Thierry a encore l'initiative, il sépare en deux ses cavaliers pour me prendre en sandwich gondorien (2 tranches de cheval avec du goblin en guise d'emmental et un troll pour la saucisse, et une petite pointe de nazgul pour la moutarde). Il avance prudemment face au troll qui reste un adversaire toujours impressionnant (surtout quand il pulvérise l'ennemi).

Tour 4

Thierry a encore (vous connaissez déjà la suite), mes gobelins ont grimpé sur le rocher pour ne pas être chargé, le nazgul est monté sur la colline ainsi que deux autres gobelins. Il ne reste que le troll en bas qui se prépare à combattre.

Tour 5

Thierry a encore (oui je sais, c'est lourd à la fin), il fonce avec 4 cavaliers sur le troll. Les gobelins sur un rocher penché descendent et chargent à leur tour les cavaliers. Le troll réussit à tuer un cavalier. De l'autre côté, le capitaine et d'autres cavaliers descendent de cheval plutôt



Le troll face à 4 cavaliers



Même pas mal !

que perdre le bonus de charge et pour éviter de patiner dans la semoule. Ils abandonnent en bas de la colline leurs montures. Cette colline est vraiment la bienvenue.

Tour 6

Je fais "1" pour le jet d'initiative, une fois de plus, Thierry va l'obtenir mais il fait "1" également. Enfin, je remporte l'initiative, ça va me permettre de charger les chevaux. Thierry fait remonter le capitaine et ses hommes sur le cheval pour tenter peut-être de venir en aide aux autres cavaliers. Le troll ne remporte pas le combat mais n'est pas blessé. Seuls 2 gobelins réussissent à tuer un cavalier. Thierry désespère et maudit une fois de plus les dés. Ppffffff... un long soupir souffle sur la table...

Tour 7

Thierry fait sortir les 5 cavaliers qui sont près de la "sortie", il jette la brosse de cheval. Les autres cavaliers rebrousse également le chemin devant les gobelins tout étonnés de

l'effrayante menace qu'ils représentent (et le troll, il compte pour du beurre ?).

Tour 8

Les chevaux restant en piste s'éloignent un peu plus, au prochain tour, ils seront sortis. Qu'à cela ne tienne, je vais me battre jusqu'au bout, le troll lance un gros caillou sur un cavalier qui touche la cible, et avec une force de "8", le cavalier gondorien se fait éclater la tête malgré le casque.

Thierry est désabusé et veut passer directement au prochain tour de campagne pour oublier ce tour qui lui en a joué un mauvais (tour !). Et c'est aujourd'hui avec le recul que je m'aperçois que l'on a passé le comptage des points du dernier combat, et que l'on a conclu à une victoire mineure des forces du mal sur la dernière confrontation. Mais, réellement, Thierry a fait sortir plus de points de figurines que je n'ai pu

en tuer. C'est finalement lui qui a remporté la dernière bataille si je ne me trompe pas. Je ne sais pas pourquoi on a passé l'étape de la conclusion de la bataille, tout comme je ne me souviens pas la restitution de ses cavaliers. Pourtant, je n'avais pas bu de Cognac ce soir-là, j'aurais peut-être dû... Je pense que c'est la fuite de Thierry qui nous a fait croire à tous les deux qu'il avait perdu le scénario.

Donc logiquement on arrive à 5 victoires pour les forces du mal contre 2 pour les forces du bien. On a dû se planter également sur le repli de l'armée sur la carte générale.

Quatrième tour de campagne

Thierry a l'initiative, à savoir si elle lui sourira pour les futurs combats ?

Il envoie son armée **L** sur mon armée **I**, qui vient de claquer l'équipe **H** des cavaliers. Qu'à cela ne tienne, au suivant des ces armées ! Je tente de lancer mon armée **F** dans les montagnes, mais raté ! Thierry avance son cavalier jaune **J**, espérant faire de la bouillie d'orcs. Je recule donc. Bien que ce soit une armée intacte à 500 points, je décide de lui balancer mon armée **M**.

L'armée **K** avance, c'est la plus grosse armée de Thierry, je sens qu'il veut fracasser de l'orc. Comme on dit, la meilleure défense, c'est l'attaque ! Mon armée **N** (500 points) fonce sur sa plus grosse armée.

Ensuite, Thierry tente une escapade dans les montagnes qui rate (armée **O**).

Quatrième tour de campagne



Rappel du troisième tour de campagne.

Les deux armées **P** tentent de gravir les montagnes pour l'une et la forêt pour l'autre, mais échec pour les 2. Quant à ma grosse armée **C**, elle réussit à franchir la montagne. Résultat : 3 combats encore dans le prochain tour, avec un gros choc entre l'armée **K** et l'armée **N**.

Nico Le Blond

