

Tour de campagne 4 : héros à cheval, ça fait mal !



L'équipe des guerriers orientaux.

Deuxième combat dans le quatrième tour de campagne. Mais avant l'explication de ce combat, revenons sur le précédent compte-rendu où il y a eu quelques erreurs. Nous arrivions à 5 victoires pour les forces du mal contre 2 pour les forces du bien.

Erreur ! Ce sont 6 victoires pour les forces du mal contre 1 pour les forces du bien. Explication : lors du dernier combat du 3^{ème} tour de campagne qui opposaient des cavaliers du gondor face à une petite équipe de gobelins avec un troll et un nazgul, j'avais conclu à une victoire du bien. Il faut dire que Thierry La Fronde n'avait pas réussi à tuer une seule des mes unités, qu'il était un tant soit peu énervé. Nous avons conclu la partie assez rapidement et je sentais qu'il fallait pas que je le chatouille (il faut dire qu'avec un bon 1m 90 je préfères l'affronter simplement au jeu de stratégie). Et en faisant le rapport de bataille, je me suis aperçu qu'il avait fait sortir ses cavaliers par le camp opposé et donc avait remporté plus de points que moi. Mais comme Thierry me l'a fait remarqué, les 2 heures de jeu n'étaient pas entamées, et j'avais tout le temps de faire sortir également

mon équipe par le camp opposé, ce qui me faisait plus de point que lui, obtenant simplement une victoire mineure. Il faut quand même saluer au passage le fair-play de Thierry qui aurait pu s'octroyer une victoire.

La vraie force des chevaux

C'est donc une armée de 500 points pour Thierry La Fronde contre une armée de 250 points pour Nico Le Blond.

Composition des armées :

Armée du bien (Thierry La Fronde) :

A cheval : Elrond, Isildur et Celeborn. A pied : 8 guerriers du gondor dont 1 porte-étendard.

Armée du mal (Nico Le Blond) :

1 capitaine oriental, 10 guerriers orientaux avec épée + bouclier et 10 avec lance, 1 orque avec arme à 2 mains et 1 porte-étendard.

Hum, hum, les héros du bien sont à cheval, ça va être dur dur, je sais bien, c'est souvent ce que je dis et finalement je m'en tire pas trop mal, mais là, y'a 2 frappeurs (3 attaques chacun) et 1 magicien. Et de mon

côté, je n'ai pas vraiment de répondant. Thierry fait "3" sur le dé. C'est le Défi des Champions, arghhhh ! Il y a un général de chaque côté (figurine possédant le plus de point), et chaque général doit faire le plus de points

possibles, en tuant les figurines ennemies et en essayant de tuer le général si possible. Elrond sera le général et face à lui mon capitaine oriental.

Tours 1 à 5

C'est principalement des déplacements, je m'oriente vers la colline pour essayer de concentrer l'armée de Thierry vers un coin plus petit. Quant à lui, il avance avec parcimonie, il ne veut prendre aucun risque.

Tour 6

Je profite du petit creux au pied de la colline pour foncer sur les forces du bien. Le guerrier gondorien se défend avec le bouclier et remporte le combat, mon guerrier oriental recule.

Tour 7

J'ai l'initiative. Je fais descendre d'autres gondoriens par l'autre côté de la colline pour prendre un peu à revers son équipe. Celeborn tente d'immobiliser mon guerrier oriental qui est revenu à la charge, mais il fait "1", immobilisation ratée. Je fais deux "3" (guerrier + lancier), Thierry fait "2" et "1" mais bénéficie de la relance du porte-étendard, et il fait de nouveau "1", dommage ! Mon guerrier oriental ne laissera pas passer une autre chance et tue le guerrier gondorien.

Tour 8

Thierry a l'initiative. Il fait contourner ses héros à cheval et Elrond fonce sur 2 guerriers orientaux. Pendant ce temps, Celeborn immobilise le lancier oriental qui épaula le guerrier. Elrond remporte le combat (3 attaques + 1 autre puisqu'il charge à cheval), et



L'équipe du bien, avec 3 bouts de carton en guise de cheval.



Les orientaux montent sur la colline



Les forces du bien avancent avec précaution

puisque'il gagne le combat, les dés de blessure sont doublés (6 dés de blessure !), il tue un guerrier oriental et commence le comptage de points. 4 autres combats dans ce tour ne donnent rien.

tue 1 gondorien. Isildur doit utiliser 1 point de puissance pour remporter le combat et ne tue pas alors qu'il a 6 dés de blessure !

Tour 11

Thierry a l'initiative, mon capitaine fait un mouvement héroïque pour éviter qu'Elrond lui tombe dessus, mais Isildur en fait un aussi. On note sur un petit papier le nombre de point utilisé, j'en prends 2 et Thierry 1, je commence donc mon mouvement

héroïque avec le sien. Mon capitaine tente d'escalader le petit rocher, mais rate. Je mets un guerrier en travers du chemin de Elrond. Isildur prend sa revanche par rapport au dernier tour et tue 2 lanciers orientaux. J'essaie de charger Celeborn mais je rate les 3 tests de bravoure. Elrond de son côté tue 2 lanciers.

Tour 12

Le mal a l'initiative. Isildur fait un mouvement héroïque. Celeborn



Les nouveaux "hill-people"

Tour 9

Le mal a l'initiative, Isildur fait un mouvement héroïque, ce qui lui permet ainsi qu'à Elrond de charger à cheval. Celeborn tente de nouveau une immobilisation, mais rate ! Elrond tue 1 guerrier oriental, Isildur aussi, c'est plus de 12 dés de blessure à eux deux quand ils chargent, ces 2 cocos vont faire la différence dans cette partie. Pour me reprendre un peu, un lancier oriental tue un gondorien.

Tour 10

J'ai encore l'initiative. Cette fois-ci, c'est Elrond qui fait un mouvement héroïque, il faut dire que la charge est vraiment avantageuse dans le cas des héros à 3 attaques. Celeborn utilise 2 points de puissance pour immobiliser le capitaine oriental qui peut être chargé par Elrond, et qui ne pourra pas vraiment riposter. Qu'à cela ne tienne, je vais pas me laisser faire. Mes unités contournent la ligne des gondoriens, 1 de mes guerriers tue le porte-étendard, ensuite, j'ai 4 guerriers face à 1, inutile de dire qu'il finit en pièce. 1 autre guerrier oriental tue 1 gondorien. Elrond remporte le combat face au capitaine oriental et le blesse 2 fois, mais il s'en tire grâce à son unique point de destin. Celeborn tue 1 guerrier oriental pendant qu'un autre oriental



Les orientaux ruser et passent par le creux des rochers



La bataille est engagée



*Saga Elfica, ambiance de la brousse !
Saga Elfica, attention les secousses !*



Le capitaine oriental reste au pied du rocher (fig rouge), Elrond, Isildur s'éclate comme des sauvages.



Isildur a renversé 2 orientaux (en bas de la photo), Elrond est descendu de cheval et a tué le capitaine oriental. Il ne reste plus que les héros pour les forces du bien.

immobilise le capitaine qui reste au pied du rocher. Elrond se précipite sur lui, descend de cheval et va tenter de l'achever. Il ne reste peu de guerrier gondorien et les forces du mal sont plus en nombre. 3 guerriers orientaux tuent 1 gondorien et 4 autres orientaux tuent 1 autre gondorien. Isildur renverse la tendance, face à 4 guerriers, il en tue 2. Celeborn n'est pas en reste et tue 1 oriental également. Et pour finir, Elrond tue le capitaine oriental ce qui conclut la fin de la partie puisque nous arrivons à la fin des 2 heures de jeu.

C'est une victoire majeure pour Thierry, il fait foncer mon armée dans une autre, l'armée est détruite.

Vient la phase de récupération : 4 guerriers gondoriens reviennent en jeu. Elrond récupère 2 points de puissance, Isildur aussi. Celeborn, en revanche, ne récupère pas de point de puissance. Nous sommes à 6 victoires pour le camp du mal contre 2 pour le camp du bien. Reste 2 autres combats dans ce quatrième tour de campagne qui, sur le papier, sont à l'avantage des forces du bien. A suivre...

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