

Tour de campagne 4 : les trolls, quelle torgnole !



L'armée des nains emmenée par le roi nain, le capitaine nain et Cirdan

Deuxième combat dans le quatrième tour de campagne.

“Des trolls à 90 points !”

L'armée du mal de 500 points vient de charger l'armée du bien de 750 points. Que nous réserve cette plus grosse équipe des forces du bien ?

Composition des armées :

Armée du bien (Thierry La Fronde) :
Cirdan, 1 roi nain, 1 capitaine nain et 43 gardes du Khazad dont 1 porte-étendard.

Armée du mal (Nico Le Blond) :
1 nazgul, 2 trolls du mordor, 1 capitaine oriental, 14 guerriers orientaux épée + bouclier et 1 orque porte-étendard.

Houla ! C'est une équipe toute en force qu'a constituée Thierry, plus de 40 nains avec combat de 4, force de 4 et défense 7. Ca va pas être facile. Thierry tire le dé du scénario et obtient “5”. Il faudra que chacun des 2 camps partent par le camp adverse tout en essayant de tuer le maximum de figurines. Quand même quelque chose à noter dans le sort des scénarios : nous n'avons pas fait de “2” ou de “6”. Encore 2 cas de scénario non exploité.

Tours 1 et 2

Déploiement de part et d'autre et déplacement, le mal a l'initiative dans ces premiers tours.

Tour 3

Les équipes se rapprochent de plus en plus. Le Nazgul fait “volonté

sapée” sur Cirdan, mais Cirdan réussit la résistance à la magie. Il pourra continuer à utiliser ses sorts.

Tour 4

Le bien a l'initiative, un troll fait bloc contre le rocher et empêche le passage, il faudra d'abord lui passer sur le corps. 3 nains foncent sur lui. 3 dés “3” pour le troll, les nains remportent le combat et lui otent 1 point de vie. Aïe ! Ca commence mal, ces nabots vont faire mal. De l'autre côté du rocher, les forces se regardent, c'est un peu le round d'observation.

Tour 5

Le mal a l'initiative. Le troll charge 3 nains. De l'autre côté personne ne bouge, j'attends que les nains viennent mais ils ne sont pas pressés. A croire que tout va se passer du côté où c'est déjà engagé ! Le troll remporte le combat et tue les 3 nains qui lui font face ! Ah enfin ! Il lui fallait peut-être un tour d'échauffement ?

Tour 6

J'ai encore l'initiative. Le troll charge une nouvelle vague de nains. Mes orientaux vont au combat, contraint de barrer le passage pour éviter un débordement qui ferait mal. Le troll

tue 1 nain. Je bénéficie de la relance du porte-étendard qui me porte chance (3 fois “6” à la relance). Les guerriers orientaux repoussent les nains avec leurs boucliers. En revanche, le capitaine nain tue 1 guerrier oriental.

Tour 7

Le troll fait la fête du capitaine nain, lui porte 3 blessures. Le capitaine nain succombe. Les autres combats de ce tour ne donnent rien de spécial. Les 2 autres camps ne bougent toujours pas.

Tour 8

Le bien a l'initiative, les nains se précipitent sur le troll une fois encore. Comme l'autre troll ne bouge pas, je vais faire quelque chose que j'ai oublié jusqu'alors : tirer un bon caillou, qui touche sa cible, mais qui ne tue pas. Le troll boucher tue 1 nain et 3 nains tuent 3 orientaux en combat singulier. Bon, il va falloir que je ramène des réserves pour continuer mon barrage.

Tour 9

Le bien a l'initiative. Le nazgul fait un mouvement héroïque pour éviter que l'on ait des nains plein les pieds. Il fait le sort “contrainte” sur le roi nain qui pourrait venir au contact du troll mais le roi résiste au sort. Le troll charcutier tue 2 gardes nains.

Tour 10

10^{ème} tour et Thierry La Fronde n'a toujours pas bougé son autre équipe, il se contente de charger le troll, en essayant de faire craquer ce fameux “barrage”. Ceci dit, si le troll meurt, ça va aller mal pour ceux qui sont derrière. Le frère du troll cuisinier



L'armée du mal, les trolls en tête



Le combat est engagé

Le round d'observation



La ligne du mal, prête à en découdre avec les nains

Le troll fait barrage avec l'aide du rocher

lance 1 bon caillou et tue cette fois-ci, pendant que son frère fait un ragoût de nains avec 6 bonnes cuisses de nain (comprenez 3 nains vont dans la casserole).

Tour 11

Le mal a l'initiative, le troll fait toujours barrage et attend sa prochaine proie. Thierry, quelque peu découragé, fait reculer son équipe de nain où le troll a fait des dégâts. Ah ? Que prépare t'il ? De l'autre côté, les nains se préparent à aller au combat et organise une approche.

Tour 12

Le bien a l'initiative, l'autre camp se réveille. Ils chargent le troll qui perd son combat mais ne prend pas de blessure. Les guerriers orientaux ont foncé sur les nains, qui le temps du premier affrontement, sont en sous-nombre. Ca n'empêche pas un nabot de remporter le combat face à 3 guerriers orientaux.

Tour 13

Le troll charcutier a rejoint son frère pour continuer son travail. Il découpe 3 steaks de nains pendant que son frère, moins habile, en découpe 1. Le capitaine oriental tue 1 nain et 2 nains tuent 2 guerriers orientaux en combat singulier.

Tour 14

J'ai l'initiative. Bon, ça commence à grouiller de monde, ces petits vermicieux vont m'encercler de part et d'autre et je sens que je risque d'en prendre plein la tête. Si ma chance me lâche et que les "6" arrêtent de tomber avec les trolls, je ne ferai pas un pli. Je décide de reculer mes troupes pour organiser tout mon petit monde derrière les trolls. Thierry en profite pour commencer à diriger ses nains vers la sortie.

Tour 15

Le mal a l'initiative mais Thierry fait un mouvement héroïque avec le roi nain, ça va permettre à quelques figurines de sortir du jeu. Je fais machine arrière et me rapproche des nains. Pour l'instant, au jugé, je fais plus de points que Thierry La Fronde. Si il fait sortir ses figurines, c'est lui qui gagnera. Autant essayer de lui tuer encore quelques nains, si au passage, je peux lui découper le roi nain, ça fera plus de point encore.

Tour 16

Le bien a l'initiative, mon capitaine oriental fait un mouvement héroïque pour empêcher les figurines de sortir. De ce fait, je peux bloquer le roi nain et plusieurs nains. Le Nazgul paralyse le roi nain (le seul sort réussi de la partie). Pendant ce temps, 10 gardes du khazad sortent du plateau de jeu. Il y a pas mal de combat dans ce dernier tour de jeu. Je vais essayer de "sauver" mes guerriers orientaux en les protégeant avec les boucliers. Thierry se réveille et fait des "6" à tour de bras. 3 nains tuent 3 orientaux. Le premier troll perd le combat mais n'est pas blessé. 3 autres nains qui font face au troll font "6" au combat mais il suffit d'un "6" pour le troll pour remporter le combat, qui ne tue pas 1 seul nain. Fin du tour et fin de la partie, nous sommes au 2 heures de jeu.

On compte les figurines sorties pour Thierry, 110 points, il a tué également 10 guerriers orientaux : 80 points, ce qui fait 190 points pour Thierry la Fronde. Pour ma part, je n'ai fait sortir aucune figurine mais j'ai tué 16 gardes du khazad et le capitaine nain ce qui fait 230 points de figurines. C'est une victoire mineure pour le mal. Nous sommes donc à 7 victoires pour le camp du mal contre 2 pour le camp du bien.



Le troll ne flanque pas

Les nains n'ont toujours pas avancé, le troll impressionne !



Les nains reculent, le troll est infranchissable

Les nains préparent leur attaque



Ca y est, les nains sont jetés, euh... pardon, les dés sont jetés !



L'armée du mal recule, protégée par les trolls



Les nains tentent de sortir, accrochés par les trolls

Phase de récupération :

8 gardes du khazad reviennent dans l'équipe de Thierry La Fronde, 8 restent sur le carreau, le capitaine nain revient en jeu également. Le roi nain récupère 1 point de volonté. Nico Le Blond récupère 7 guerriers orientaux sur 10, le capitaine oriental récupère son point de puissance, le nazgul récupère 3 points de volonté.

Il reste encore 1 combat dans ce quatrième tour de campagne. Pour l'instant, il faudra attendre que les forces du bien arrivent à 5 victoires pour essayer de "déclencher" la bataille finale. Je pourrais le faire dès maintenant, il faudrait que j'obtienne au moins "3" avec 2 dés. A part un vrai coup de malchance, je ne vois pas ce qui pourrait empêcher de réussir le déclenchement de la bataille finale. Mais pour l'instant, mon intérêt est plutôt d'essayer de décimer les troupes de Thierry La Fronde plutôt que de jouer la bataille finale. Avant de jouer cette dernière, il y a un comptage de points d'armées qui permet un bonus de points de figurines. Pour une armée qui n'a subi aucune perte, un bonus de 150 points de figurine. Pour une armée où il reste 250 points, 50 points de figurines. Pour une armée où il reste 125 points, 25 points de figurines.

Nico Le Blond



Encore 1 combat dans ce quatrième tour de campagne

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