

Tour de campagne 4 : 90% d'archers, 100% de réussite !



Pour le camp du mal, le calme avant la tempête

On parle souvent de lignée des elfes mais pas de la lignée des archers elfes.

Troisième combat dans le quatrième tour de campagne.

“Et tes elfes, ils se battent avec leurs mains ?”

Une équipe de 500 points “fraîche” pour les forces du bien contre une armée également “fraîche” de 250 points pour les forces du mal.

Composition des armées :

Armée du bien (Thierry La Fronde) :
Gil-Galad, 1 capitaine haut elfe,
1 porte-étendard haut-elfe et
25 guerriers haut-elfe.

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

Comme à chaque fois, nous vérifions le calcul des points de l'adversaire, non pas que nous mettions la parole en doute, mais parce que constituer des armées avec ses comptes de +1 pour le bouclier, +1 pour la lance, ça devient vite de l'épicerie et on finit rapidement par se tromper. C'est d'ailleurs le cas de Thierry La Fronde, qui n'a pas vu que les hauts elfes étaient simplement équipés d'une armure, sans arme, laissant au joueur le choix entre l'épée elfique ou la lance. C'est donc sans rien que les elfes arrivent sur le champ de bataille. Je laisse à Thierry le soin d'équiper ses elfes, il choisit l'arc pour tous ses guerriers. Hum, y'a quelque chose qui me dérange, je ne sais pas quoi, mais voir 25 elfes à l'arc sur un champ de bataille, y'a quelque chose qui coince. Ah, je me souviens la règle du 33% d'archers

dans la constitution de la liste d'armée. Je consulte le livre de règle où ce n'est pas réellement confirmé, c'est juste spécifié dans chaque scénario, on le lit dans beaucoup d'endroit mais ce n'est pas spécifié effectivement dans le white dwarf de la campagne que nous sommes en train de jouer. Thierry ne lâche pas le morceau et je capitule. (malgré tout, nous avons posé plus tard la question sur des forums, auprès de l'éditeur et effectivement, une armée ne doit pas être constituée de plus de 33% d'archers car ça crée un déséquilibre, ce que nous allons vérifier plus loin).

Le scénario est une première, nous n'étions pas tombé dessus auparavant. C'est la capture du porte-étendard. Au centre est située la bannière avec mon armée proche d'elle. L'attaquant (Thierry La

Fronde) peut se déployer tout autour. L'objectif : au bout de 2 heures de jeu, il faut avoir le plus de point de figurine au contact de cette bannière qui ne bouge pas.

Tour 1

Je suis tout autour de la bannière, prêt à défendre chèrement celle-ci. Thierry a constitué une ligne d'archers prêt à flécher. Je sens que je vais entendre le doux bruit des flèches. Voyant celà, je n'ai pas beaucoup de solutions, sinon d'essayer de tuer

au moins un elfe. J'avance ma troupe droit devant. Ce n'est pas moins de 25 tirs en direction du troll, autant vous dire que son corps ressemble plus à une passoire qu'à un molosse de 2 mètres. Le plus fort de ma troupe KO ! (on commence à comprendre la règle des 33% d'archers).

Tour 2

Les gobelins se ruent sur les elfes, mais il faudra attendre quelques tours avant qu'ils ne touchent à leurs buts. Les archers elfes continuent leur travail : 6 gobelins éliminés.

Tour 3

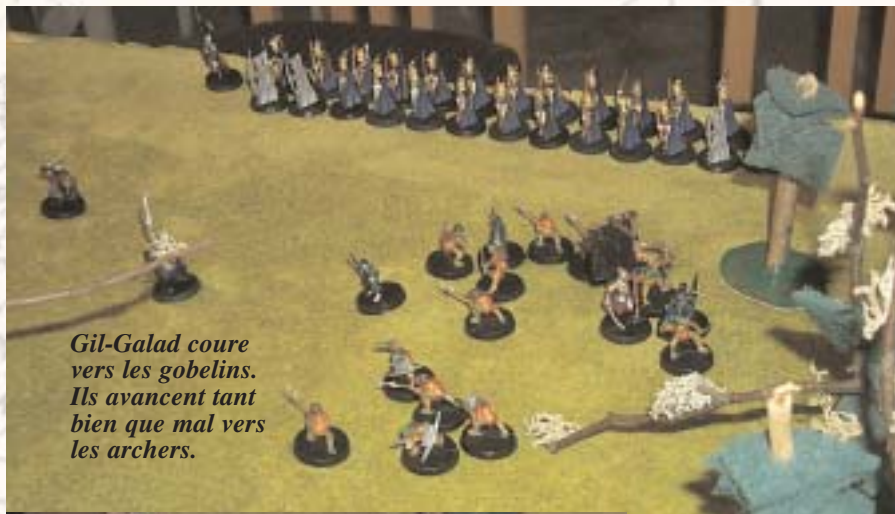
Les gobelins courent encore et encore. Ce tour-ci, les elfes font moins bien, ce sont 4 gobelins qui meurent sous les flèches.

Tour 4

Heureusement que le terrain fait 1 mètre, Gil-Galad et le capitaine viennent en direction des gobelins, des fois qu'ils représentent une



Thierry mesure, les archers n'ont pas bougé d'un poil. Les gobelins font la danse de la flèche !



Gil-Galad court vers les gobelins. Ils avancent tant bien que mal vers les archers.



Le porte-étendard va réussir à venir au combat.

Les archers sont repositionnés.

menace. 5 gobelins meurent criblés de flèches. Gil-Galad remporte un combat contre 1 goblin.

Tour 5

Exactement pareil que le tour 4, 5 gobelins meurent sous les flèches et Gil-Galad tue 1 goblin. A noter que les gobelins courent encore et encore sans avoir été au bout du terrain (60 cm de parcourus)

Tour 6

Thierry est obligé de manœuvrer pour repositionner ses archers. Pendant ce temps, le capitaine elfe et



Gil-Galad perd le combat et se fait blesser face à 2 gobelins (si, si, c'est possible)

Gil-Galad vont s'amuser un peu. 2 gobelins engagés contre Gil-Galad remportent le combat et le blesse. Gil-Galad utilise 1 point de destin. Incroyable ! Des vermineux qui arrivent à toucher à l'un des meilleurs représentants du bien. Le capitaine haut-elfe tue le goblin qui lui fait face et le porte-étendard orc qui est en lutte contre un archer haut-elfe remporte le combat et le tue. Ca y est, le seul objectif que je m'étais fixé est

remplit, tuer 1 figurine.

Tour 7

Il ne reste plus que 3 unités du côté du mal, les tests de bravoure sont à effectuer. Le porte-étendard et un goblin ratent. 1 seul goblin réussit mais il se barre, de peur de se faire flécher.

Tour 8

Les archers elfes sont positionnés, prêt à faire feu. 6 tirent sur un goblin qui meure pendant que l'autre goblin prend 6 flèches mais tient encore debout. Gil-Galad s'acharne sur le porte-étendard et lui fait avaler son drapeau.

Tour 9

Il ne reste plus qu'un goblin qui est chargé par Gil-Galad, il remporte bien évidemment le combat mais ne parvient pas à le tuer (3 attaques de force 4 quand même !)

Tour 10

Le goblin qui reste est vaillant. Il réussit son test de bravoure et un deuxième pour pouvoir charger Gil-Galad qui provoque la terreur avec sa lance Aeglos. Le goblin ne meurt toujours pas sous les attaques de Gil-Galad (il faudra me dire qui a été le maître d'arme du roi des elfes parce qu'il faudrait qu'il prenne encore des cours).

Tour 11

Le bien a l'initiative et Gil-Galad ne charge pas le goblin, il redoute de prendre un coup sans doute (ouh la honte !). Quelques archers flèchent lâchement le goblin mais ne le tuent pas.

Tour 12

Le goblin rate le test de bravoure et quitte la table. Pendant ce temps, les elfes se précipitent sur l'étendard et remporte haut la main la partie.

Phase de récupération :

L'archer elfe que j'avais tué revient en jeu mais Gil-Galad ne récupère pas son point de destin.

Subissant une défaite majeure, mon armée est envoyée sur une autre armée, donc détruite de toute façon.

Ce combat clotûre ce quatrième tour de campagne. 7 victoires pour le camp du mal contre 3 pour le camp du bien.



Il reste 1 goblin qui va sortir du plateau, sans avoir été chargé par le roi des elfes.

Cinquième tour de campagne

J'ai l'initiative. L'armée **A** charge l'équipe **B**, l'armée **C** charge l'armée **D** qui devra troquer quelques arcs contre des épées. L'armée **E** tente une fuite vers la montagne mais rate le jet de dé. Ce qui n'est pas le cas de l'armée **F** qui réussit le jet de dé. Pour finir, l'armée **G** sera en combat contre l'armée **H**.

C'est encore 3 combats dans le cinquième tour de campagne. Les forces du bien vont-elles revenir au score dans les victoires et peut-être permettre de déclencher la bataille finale contre Sauron, le seigneur des ténèbres.

Nico Le Blond

