

Tour de campagne 5 : L'alliance bientôt à l'anneau ! :-)



L'armée des nains, la figurine de Gandalf le Gris pour Celeborn, la figurine d'Isildur pour le roi nain et la figurine dorée pour le capitaine nain. Les guerriers de minas tirith sont des gardes du khazad, oui je sais, j'ai pas les figurines, mais les nains se sont tous barrés du baby-foot...

Deuxième combat dans le cinquième tour de campagne, c'est la revanche des nains, ils n'avaient pas réussi à creuser la brèche la dernière fois face aux 2 trolls. Qu'en sera t'il cette fois ?

La revanche des nains !

Composition des armées :

Armée du bien (Thierry La Fronde) :

1 roi nain, 1 capitaine nain, Cirdan, 1 porte-étendard et 35 gardes du khazad

Armée du mal (Nico Le Blond) :

1 esprit servant, 2 trolls, 1 capitaine oriental, 11 guerriers orientaux et 1 porte-étendard orque.

Bon, on prend les mêmes et on recommence, j'imagine que Thierry La Fronde ne va pas jouer comme la dernière fois et va tenter quelque chose contre les 2 trolls qui avaient la partie la dernière fois. Le tirage du scénario est identique à la dernière

fois : "protégez les flancs !". On doit faire partir notre équipe par le flanc adverse.

Tour 1

Le bien a l'initiative. Thierry La Fronde fait bouger dans le sens contraire de la sortie. ??? A t'il bien vu la carte ? Il doit se planter de sens ? Bon... Pour ma part, je vais vers la sortie. Bizarre...

Tour 2

J'ai l'initiative. Je continue vers la sortie et Thierry La Fronde va dans le sens contraire. Je lui demande quand même s'il a bien vu dans quel sens était la carte, des fois qu'il ai regardé à l'envers. Mais il me répond qu'il a bien les aiguilles dans le sens de l'horloge (ou un truc comme ça). Hmm ? Que manigance t'il ? Je vais pouvoir partir tranquillement du plateau, mais ça lui laissera le temps de partir lui aussi de toute façon et c'est lui qui remporterait la partie



Les nains, une espèce bizarre et complexe... qui va chercher midi à quatorze heures...

puisqu'il a plus de points de figurines que moi. Donc, il faut que je l'empêche de partir.

Tour 3

J'ai l'initiative. Je fais bifurquer mes 2 trolls vers le groupe de nain ainsi que le porte-étendard. L'équipe des nains, quant à elle, continue son petit bonhomme de chemin à travers la forêt.

Tour 4

Eh oh... Eh oh... On rentre du boulot. Ca sent un peu les nains dans blanche-neige quand même.

Tour 5

Les nains jouent à cache-cache dans les bois avec les trolls.



Les 2 trolls vont chercher les nains pendant que le Nazgul et les orientaux vont vers la porte de sortie.



Promenous-nous dans les bois pendant qu'ils trolls n'sont pas là



L'équipe du mal au seuil de la porte de la sortie du bord du terrain

Tour 6

"Tiens regarde des nains qui courent"

Tour 7

Les trolls essaient de fermer le passage aux nains.

Tour 8

Un troll tente un tir de rocher sur un nain : raté.

Tours 9 à 14

Oui, je sens que vous commencez à vous endormir. Pas grand chose dans ces tours, sinon que des tours d'observation entre les nains et les trolls, genre j'avance un pas, j'en avance un, j'avance un autre, j'avance l'autre. J'hésite à foncer dans le lard avec mes trolls car les nains sont en surnombre et le porte-étendard serait vite attaqué. Pendant ce temps, le nazgul et les orientaux sont partis au bord de la sortie, comme ça, si un troll meurt, on sera quand même suffisant pour éviter les tests de bravoure.

Tour 15

Le bien a l'initiative, Thierry La Fronde a séparé ses nains en 2 groupes et il va tenter de faire partir le maximum de figurines. Quant à moi, il faut que j'essaie de lui en détruire le maximum. 1 troll remporte le combat contre 1 nain mais ne parvient pas à le tuer (un "4" suffisait sur 3 dés, j'aime pas quand les combats commencent comme ça, ça ne présage rien de bon généralement). L'autre troll perd carrément le combat mais n'est pas touché. Grrrrr...

Tour 16

J'ai l'initiative. Le capitaine nain fait un mouvement héroïque, le troll est encerclé. Mon autre troll charge 2 nains et est ensuite encerclé lui aussi. Le porte-étendard sent que ça chauffe, il grimpe sur un rocher pour se mettre un peu à l'abris. Le premier troll perd le combat (malgré la relance), il est décapité sur place. Merd... Ca va faire un vide, les nains vont pouvoir s'enfuir. L'autre troll remporte quand même le combat et tue un garde du khazad.



Les 2 trolls font face aux nains. Ce sont les tours d'observation. Thierry La Fronde tente d'intimider les trolls avec ses doigts musclés.



C'est à 2 doigts mais ce n'est pas encore pour maintenant



Les trolls reculent pour aller sur un passage plus étroit et essayer de prendre les nains les un après les autres. Le porte-étendard reste derrière les trolls.



L'équipe des nains est divisée en 2. Celle-ci va tuer le troll. C'est méchant et teigneux un nain !



*Les 2 trolls
essaient de
contenir les
nains qui
veulent se
barrer.*



*Le troll est mort, la voie
est libre de ce côté.*



*Le troll est encerclé et ne brille
pas dans au combat.*

Tour 17

Le Bien a l'initiative. Le porte-étendard est chargé par 3 gardes du khazad, l'orque perd les combats mais ne prend pas de coup puisqu'il est en hauteur, des coups arrivent sur le rocher. Le troll restant contre 10 gardes du khazad en tue 1 (j'ai fais beaucoup mieux la dernière fois).

Tour 18

Le bien a l'initiative. Pendant que la

première équipe qui s'est débarrassée du troll continue de partir vers le bord de table pour s'enfuir, l'autre troll est chargé par 10 gardes encore. Il réussit à en tuer 1 seul.

Tour 19

J'ai l'initiative. Le troll charge 3 gardes et 2 autres viennent prêter main forte, 1 succombe sous la force du troll.

Tour 20

Le mal a l'initiative. Le troll charge 2 gardes. Pendant ce temps, Cirdan, le roi nain, le capitaine nain et 17 gardes du khazad quitte le jeu. 1 autre garde du khazad vient charger le troll. Ah ! Enfin ! Les 3 gardes du khazad sont éliminés d'un seul coup.

Tour 21

Le bien a l'initiative. Le reste des forces du bien sortent. L'équipe du mal sort aussi. Fin de la partie.

Les trolls étaient fatigués ce soir (moi aussi d'ailleurs), j'aurais du attaquer les nains plus rapidement pour essayer d'en tuer plus, mais ce n'était pas facile, la seule différence avec la dernière fois, c'est que je les

cognais 3 par 3 à chaque tour, c'était plus facile, il faut dire que les dés étaient plus souriant aussi, au moins un "6" sur 3 dés à chaque combat ce qui fait que je remportais tous les combats et les dés de blessures étaient plus dévastateurs. Donc, mauvaise stratégie + mauvais dés = on s'en prend plein la gueule !

Vu que toutes les figurines sont sorties, il faut compter le nombre de figurines sorties, et ajouter le nombre de figurines adverses tuées.

Bien : 561 points de figurines sorties + 90 points tués (le troll) = 651 points

Mal : 383 points de figurines sorties + 77 points tués (les gardes du khazad) = 460 points

C'est donc une victoire mineure pour le bien, 5 victoires pour le bien contre 7 pour le mal. Thierry La Fronde augmente ses chances de provoquer la bataille finale au début du prochain tour de campagne. Je repousse mon armée sur la carte.

Récupération :

Sur 7 gardes du khazad, seulement 3 reviennent en jeu. Le roi nain récupère 1 point de puissance et 1 point de volonté. Le capitaine nain récupère 1 point de vie. Le troll revient en jeu (c'est plus fort que l'on croit ses bestioles là, avec 2 points de vie au lieu de 3. Le Nazgul récupère 1 point de puissance.

Troisième combat

C'est l'équipe d'Elrond, d'Isildur et de Celeborn, ils sont peu nombreux mais très puissants, d'autant plus qu'ils sont à cheval. Ca va pas être facile, d'autant que pour contrebalancer ces fous furieux, j'ai une équipe de gobelins commandée par un Nazgul.

"Tous sur Isildur !"

C'est le scénario du porte-étendard. Thierry, puisque c'est le défenseur, commence dans un rayon de 28 cm autour du porte-étendard. A la fin des 2 heures de jeu, celui qui aura le plus de figurine au contact du porte-étendard remporte la partie. Avec Elrond, Isildur et leurs 3 attaques, je ne sais pas si je vais pouvoir m'en approcher. C'est sans compter Celeborn et son point de volonté gratuit par tour. Je vais me concentrer sur un objectif : tuer un héros qui sera de toute façon dans la bataille finale : Isildur ! Il a 1 point de destin de moins qu'Elrond. C'est la leur seule différence je crois.



Les nains courent vers la droite (le bord du terrain du seuil de la porte de la sortie). En plus d'être agressif et teigneux, ça court vite un nain.



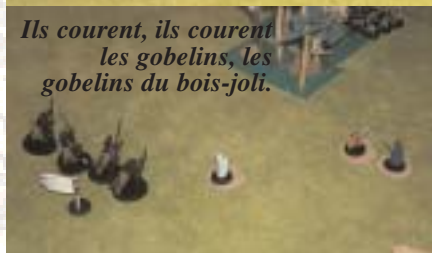
Les gobelins n'ont qu'un seul ordre : Isildur !



Quand on parle du loup, on en voit la queue, contraint de venir... Petit petit petit petit, viens là que j'te foute mon épée dans l'œil.



Celeborn (travestie en Galadriel, ils ont de drôle de coutume les elfes) emmène les cavaliers du gondor pour peser sur les gobelins. Au loin, Elrond et Isildur en viennent au main avec les gobelins plutôt que de signer un constat à l'amiable...



Ils courent, ils courent les gobelins, les gobelins du bois-joli.

Tour 1

Le mal a l'initiative, j'avance droit devant moi, l'équipe du bien ne bouge pas. Celeborn fait "aura de bienveillance", un espèce de sort vaudou elfique, un petit grigri de rien, pour dire aux copains qui sont aux alentours qu'ils n'ont rien à craindre même si Sauron leur demande son chemin.

Tour 2

Le bien a l'initiative. Thierry fait bouger Isildur et Elrond derrière le sous-bois. J'avance vers eux, Isildur est ma cible, j'ai pas le choix de toute façon.

Tour 3

J'ai l'initiative. Le nazgul utilise 2 points de volonté et fait "contrainte" sur Isildur. Il peut le déplacer de la moitié de son mouvement et il est paralysé. Isildur est à portée des gobelins au prochain tour.

Tour 4

Le bien a l'initiative, j'aurais bien aimé l'avoir, ça m'aurait évité de dépenser 1 point de puissance pour déclarer un mouvement héroïque. Donc le Nazgul fait "paralysie" sur Isildur avec 2 points de volonté : grrrrr... "2" et "2", il faut un "3", je suis obligé de dépenser mon point de puissance restant pour réussir le sort. Isildur résiste au sort (Thierry

fait "4"). 2 gobelins chargent tout de même Isildur et Elrond vient prêter main forte, il charge 2 gobelins. Résultat des courses : Isildur fait 1 mort et Elrond 2 morts.

Tour 5

Le bien a l'initiative, j'aurais bien aimé l'avoir une fois de plus, j'aurais plus charger ces 2 pignoufs... mais ils font marche arrière. Pendant ce temps, Celeborn s'approche et tente "immobilisation" sur le Nazgul, mais rate son sort.

Tour 6

Le bien a l'initiative et les gobelins courent après les chevaux. Celeborn tente de nouveau "immobilisation" sur le nazgul mais tire à côté cette fois-ci. Le nazgul fait "contrainte" sur Isildur et 2 gobelins se jettent sur lui, frappent sur le cheval qui tient encore debout.

Tour 7

Le bien a l'initiative, Isildur et Elrond reculent, le Nazgul est à l'abri de Celeborn et de ses sorts virevoltants.

Tour 8

J'ai l'initiative. Le Nazgul utilise 2 points de volonté et fait "contrainte" sur Isildur qui ne peut tenter de résistance puisqu'il n'a plus de point de volonté. 2 gobelins chargent Isildur et 2 gobelins chargent Elrond. Ça chauffe pour les chevaux, les gobelins réussissent à tuer les 2 chevaux. C'est à pied que se déplaceront les héros désormais.



Les gobelins vont tuer les chevaux à défaut de tuer Isildur



Isildur est encerclé par les gobelins mais Thierry La Fronde fait charger les cavaliers. Allez hue dada ! Hue ! Trr trr trr (bruit de sabot de cheval au galop)



Tour 9

J'ai encore l'initiative. Le Nazgul utilise 2 points de volonté sur Isildur et le paralyse. Les gobelins se jettent sur Isildur qui est totalement encerclé. Celeborn immobilise un goblin. Sur 6 dés (les gobelins sur Isildur), je ne fais pas mieux que "3", Thierry, heureusement, fait "1". Ouf. 2 gobelins blessent Isildur, Thierry utilise les 2 points de destin + 1 point de puissance et Isildur possède encore ses 3 points de vie. Pendant ce temps, dans la mêlée, trois cavaliers contre 2 gobelins à chaque fois en tuent chacun pendant que l'autre est renversé. Elrond tue 1 goblin.

Tour 10

J'ai encore l'initiative. Elrond fait un mouvement héroïque. Celeborn immobilise le Nazgul. Les cavaliers

chargent les gobelins de toute part pour dégager Isildur. 1 goblin à terre se protège avec son bouclier contre une charge d'un cavalier et remporte le combat, il se remet debout. Ce n'est pas le cas de son voisin qui fait de même mais perd le combat. 2 autres gobelins sont à 1 à contre 1 cavalier. 1 goblin gagne le combat pendant que l'autre goblin est renversé. Celeborn combat contre 1 goblin épaulé par un lancier, le goblin tappe le cheval "4", à un poil de cheveu de cheveu. Elrond perd le combat contre 1 goblin mais n'est pas blessé. Isildur perd son combat contre 4 gobelins mais n'est pas blessé non plus. C'est à ce moment là que l'on regrette de ne pas avoir de troll.

Tour 11

Le bien a l'initiative. Les gobelins restant ainsi que le Nazgul sont chargés, seul le porte-étendard n'est pas chargé. Elrond utilise un point de puissance et fait un combat héroïque, il tue le goblin qui lui fait face et charge les 2 gobelins qui étaient venus prêter main forte au Nazgul

chargé par le cavalier. Mais Elrond perd le combat contre les 2 gobelins, Thierry a quand même remporté son objectif : laisser le Nazgul seul face au cavalier. C'est justement maintenant. Le cavalier remporte le combat, fait 2 "6" de blessures (à savoir qu'un guerrier du gondor doit d'abord faire un "6" puis relancer le dé et faire "4" pour blesser une défense de 8 du Nazgul), donc 2 "6" dans le premier jet, c'est bien parti, et "5" et "3" dans le deuxième jet : le Nazgul est mort puisqu'il n'a qu'un point de vie. Comme on dit, la chance tourne... Un goblin meurt sous l'épée d'un cavalier, un goblin venge sa mémoire en tuant un cavalier. Un autre cavalier renverse 2 gobelins. Celeborn, quant à lui, doit utiliser 1 point de puissance pour remporter son combat, il tue le goblin. Isildur revient de son étourdissement, il gagne le combat contre 4 gobelins et tue 3 d'entre eux. Tout espoir de tuer Isildur est maintenant envolé. Saleté de cavalier gondorien. Merd... Je viens de penser à l'instant qu'il n'a pas fait de test de bravoure pour charger le Nazgul (il provoque la terreur), à savoir s'il était dans les 14 cm de Celeborn qui évite de faire les tests de bravoure avec le sort d'aura de bienveillance... Je ne sais pas...

Tour 12

Le bien conserve l'initiative. Je suis en sous-nombre, la bravoure sonne la cloche. 1 goblin rate son test. Les autres gobelins sont bloqués par les charges des forces du bien. 1 cavalier tue un goblin, l'autre goblin est renversé. Isildur tue le porte-étendard, Elrond tue 2 gobelins, la boucherie du bien est en marche, 1 goblin tue un cavalier.

Tour 13

Le bien conserve l'initiative. 1 goblin rate son test de bravoure, il sort du terrain. 1 autre rate aussi mais ne quitte pas encore le terrain. Isildur



Les gondoriens encerclent les gobelins qui eux même encerclent Isildur.



Le Nazgul est mort, les gobelins tombent, ça va mal pour les forces du mal.



tue 1 goblin pendant qu'Elrond perd son combat face au goblin lui faisant face.

Tour 14

Le bien a l'initiative. Elrond et Isildur s'en prennent à 1 goblin et sur 6 attaques, le plus haut score de Thierry La Fronde : "3" ! Ah... Enfin le Thierry que je connais, nom d'un goblin puant, je vais taper sur Isildur : "2" pour le jet de dé de combat... C'est pas ma chance en ce moment. Elrond et Isildur découpent en saucisse le goblin.

Finitos bonbon mentos. Sixième victoire pour les forces du bien. Ça sent la bataille finale le prochain coup.

Bon, ben bilan de l'affaire, j'ai vainement tenté de tuer Isildur, mais les dés n'étaient pas là, l'initiative non plus, en plus j'avais mal au genou, le terrain était mouillé et en plus Thierry a eu une chance de gondorien face au Nazgul. Pour lot de consolation, j'ai quand même descendu les chevaux d'Elrond et d'Isildur + 2 cavaliers je crois.

Récupération :

1 cavalier revient en jeu, les 2 chevaux sur lesquels je me suis acharné reviennent. Par contre pour les points de puissance / volonté / destin, Thierry n'est pas en forme aux dés, seul Isildur récupère 1 point

de volonté et Celeborn 1 point de puissance. Mais bon, vu que pour la bataille finale, Elrond et Isildur reviendront avec tous leurs points, ce n'est pas grave.

10 gobelins reviennent en jeu, par contre, le Nazgul et le porte-étendard sont bel et bien morts.

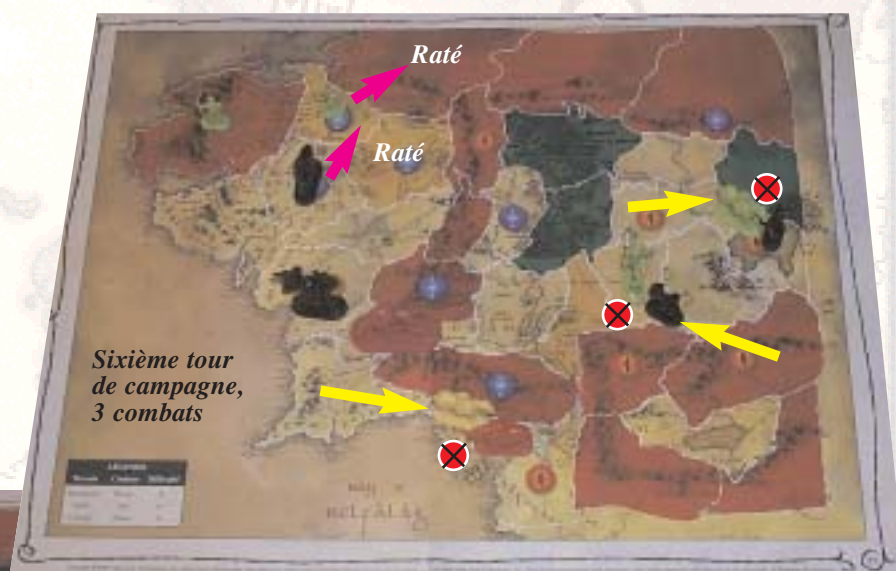
6^{ème} tour de campagne

Evidemment, avant de savoir qui remporte l'initiative, Thierry décide de déclencher la bataille finale. Il a 6 victoires, il lui suffit d'obtenir "4" avec 2 dés pour faire "10" (nombre de victoires + résultat des 2 dés) : attention... roulement de tambour... Pchhhhhiiiiingggggggg... "2" et "1" font "3" (rires de Nico Le Blond).

Bon... c'est reparti pour un tour de campagne. Thierry obtient l'initiative sur le tour de campagne. Le cavalier jaune charge le cavalier rouge. Le soldat vert tente de grimper sur la montagne mais rate. Le cavalier tente de charger le soldat vert mais rate. Le cavalier vert charge le goblin noir et l'archer noir charge l'Ent vert. Bon, à la fin du sixième tour, Thierry devrait obtenir les 3 victoires, mes armées engagées étant totalement éprouvées. A moins d'une totale malchance de sa part et qu'il fasse de nouveau "3" avec 2 dés, je ne vois pas ce qui empêchera de déclencher la bataille finale à l'issue de ces 3 combats. A noter quand même que Thierry est revenu dans le nombre de victoires car je n'ai pas pu vraiment exploiter ma meilleure armée (le troll noir) et le cavalier noir qui n'est pas une mauvaise équipe. L'armée du troll noir n'a fait qu'une seule bataille je crois, quand elle a éclaté Elendil et Galadriel, pas d'autre participation il me semble, quel gâchis.

Comme dit Thierry La Fronde, les 3 prochains ne seront qu'une pure formalité, ça devrait se régler en une heure pour les 3 combats, les forces du mal vont en prendre plein la gueule, mais l'âme de Sauron est en chacun de nous. Allez les gobelins, les trolls, les orques, les esprits-servants, ressaisissez-vous !

Nico Le Blond



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