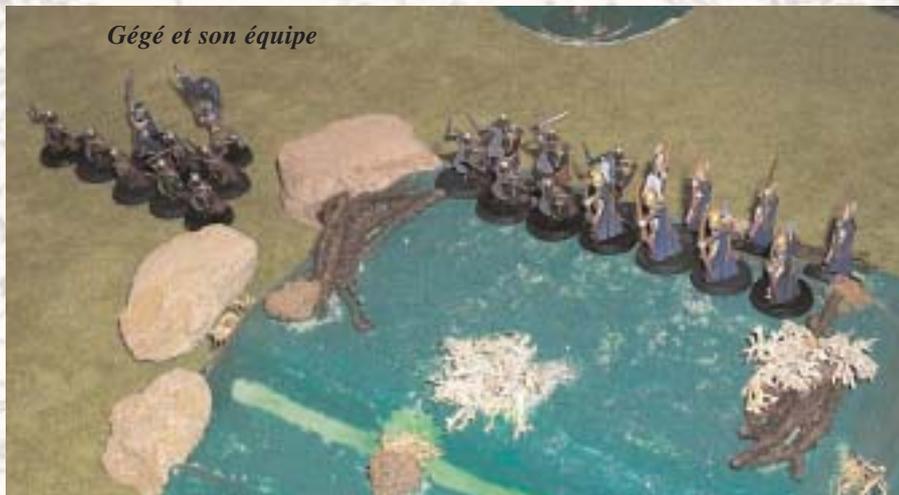


Tour de campagne 6 : Une simple formalité ?



Gégé et son équipe

Et oui, sixième tour de campagne, et encore 3 combats en perspective. Des armées éprouvées pour les forces du mal contre des armées du forces du bien avec des héros solides (Gil-Galad, Elrond, Isildur, Cirdan). Si les forces du bien remportent les 3 combats, ce sera un total de 9 victoires. Nous irons directement à la bataille finale avec Sauron comme cerise sur le gâteau. Mais une fois n'est pas coutume, revenons sur le précédent rapport. Thierry La Fronde a jeté 2 dés pour essayer de déclencher la bataille finale mais ce n'est qu'un dé qu'il faut lancer. Ça ne change rien au problème de toute façon, sauf que... si Thierry La Fronde ne remporte pas les 3 combats, il sera à 7 ou 8 victoires et il lui faudra obtenir "2" ou "3" avec 1 dé. Les forces du mal vont-elle encore résister devant l'oppression du bien ?



*Le nazgul et les
chevaucheurs
de warg*

Gégé dit Gil-Galad !

Composition des armées :

Armée du bien (Thierry La Fronde) :
Gil-Galad, 1 capitaine elfe, 13 elfes lance + bouclier, 8 elfes arc + lame elfique et 1 porte-étendard

Armée du mal (Nico Le Blond) :
1 esprit servant, 11 chevaucheurs de warg, 3 orcs épée + bouclier et 1 porte-étendard orque.

Y'a pas de quoi faire le fier, mon nazgul ne possède plus beaucoup de point, juste 7 points de volonté. Les elfes sont armés jusqu'aux dents. Ce sont de redoutables combattants, et c'est sans compter Gil-Galad qui est un véritable boucher. Je le sens pas vraiment ce combat. Tirage du scénario, c'est la bataille au clair de lune. La nuit est sur la plaine.

Tour 1

Les elfes se dirigent vers une petite colline, comme il fait nuit, personne ne voit à plus de 14 cm, vous avez dit personne, et non, seul le Nazgul peut voir normalement grâce à ses lunettes infra-rouge bioniques. Ce qui fait qu'il peut lancer ses sorts normalement sans contrainte, un petit avantage tout de même.

Tour 2

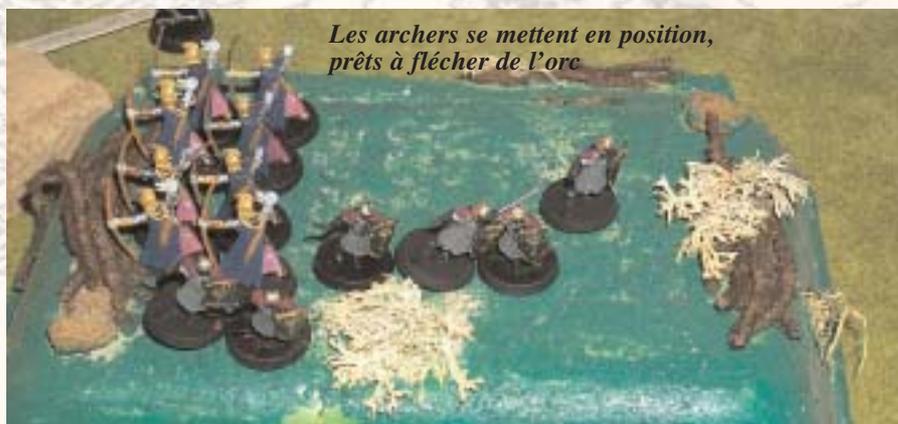
Le bien a l'initiative, les archers elfiques se mettent en position. Pour ma part, j'avance mes wargs qui vont tenter une charge et essayer de rentrer un peu dans les elfes. Si la chance sourit, je pourrais peut-être en faire tomber un ou deux.

Tour 3

Le bien a l'initiative. J'en profite pour faire charger mes wargs sur l'équipe des elfes derrière laquelle est cachée notre cher ami Gil-Galad, qui à mon avis, je ne pourrais même pas effleurer. 1 warg renverse 1 elfe, qui tombe mais ne meurt pas et 4 elfes remportent leur combat face à 4 wargs, démonstration de valeur de combat des elfes. Cependant, personne ne meurt et je suis encore à l'abri des tirs des archers puisque j'ai engagé les elfes.

Tour 4

J'ai l'initiative. Tant mieux, ça me permet de charger avec les wargs et de bénéficier d'une attaque supplémentaire pour chaque charge. C'est sans compter ce satané capitaine elfique qui fait un mouvement héroïque et qui bloque donc la charge de mes wargs, gr... Les elfes coupent l'herbe sous le pied des wargs. 2 elfes s'en prennent à un chevaucheur et lui enfoncent leurs lances dans le cœur. Le capitaine elfe exécute le chevaucheur lui faisant face. Gil-Galad s'en mêle (pas les pinceaux), aidé par un lancier, pas de surprise, il lamine le chevaucheur pendant que 2 autres chevaucheurs remportent leur combat mais sans parvenir à tuer les lanciers, il faut faire un "6" pour tuer et ils ne viennent pas. Je vérifie s'il y a bien un "6" sur le dé tout de même. Oui, c'est bon... De là à se faire escroquer et d'avoir acheter des dés sans "6", il n'y a qu'un pas.



*Les archers se mettent en position,
prêts à flécher de l'orc*



Les chevaliers se tiennent à l'écart des flèches des elfes



Ils foncent sur les lanciers elfes. Gégé se tient derrière prêt à frapper avec sa célèbre lance Aeglos

Tour 5

J'ai encore l'initiative. Et bien, je charge encore avec mes wargs pendant que d'autres ont rebroussé un peu chemin, désespéré de pouvoir tuer de l'elfe. Ils se font flécher par les archers et 1 warg succombe laissant l'orc à pied. 3 tireurs tentent de tuer le nazgul qui prend une flèche mais ne meurt pas. Phase de combat : 2 orcs sur warg meurent (1 contre 1 et 3 contre 1) et 1 chevalier réussit seulement à renverser un elfe.

Tour 6

J'ai l'initiative. Les wargs chargent de toute part, c'est ce que j'ai de mieux à faire de toute façon. 2 elfes tombent sous la charge d'un warg (mais ne meurent pas, il faut pas rêver non plus), 1 elfe plante son bouclier pour repousser la charge d'un autre warg, miracle sur le champ de bataille : 1 chevalier remporte le combat face à 3 elfes et réussit à tuer l'un d'eux. 1 orque à pied gagne combat à un contre un, 2 elfes tuent un orc sur warg, le capitaine elfe aidé un elfe tuent 1 autre orc sur warg, pendant qu'un autre elfe tue un autre orc. 3 orques succombent dans ce tour contre 1 elfe mort. Rien à faire, ce n'est pas

dans cette bataille que je vais faire quoi que ce soit.

Tour 7

Le bien a l'initiative. Je suis un peu dépité, voire même découragé dans la plupart des cas. Thierry a déjà fait basculer mon équipe à moins de 50% de ses effectifs, la bravoure s'en mêle. Le nazgul réussit son test de bravoure et les orcs dans un rayon de

14cm n'ont pas besoin de faire de test. Autre incroyable réussite : 1 orc sur warg réussit à repousser 4 elfes. Le capitaine elfe continue son carnage avec son pote et tue un autre orc. Gil-Galad vient de charger le nazgul et utilise 1 point de puissance pour le tuer, aurovoir le Nazgul, même pas le temps de lancer un sort, je n'ai pas brillé dans son utilisation ce soir. Plutôt faiblard le Nico Le Blond. Les elfes continuent de s'éclater comme des sauvages : 2 combats remportés et 1 orc tué. Maigre lot de consolation : 1 chevalier remporte le combat sur 1 elfe.

Tour 8

Le mal a l'initiative. Le nazgul étant décimé (c'est fou le vocabulaire et les synonymes qu'il faut connaître pour le mot tué dans ce jeu), c'est à chacun des orcs de réussir son test de bravoure. 2 orcs dont le porte-étendard se tirent du champ de bataille. 2 chevaliers ratent également et foncent vers la porte de sortie. 1 seul chevalier réussit son test. Il aurait mieux fait de se barrer car 5 elfes + le capitaine elfe + Gil-Galad lui foncent dessus et bien évidemment, il ne résiste pas au saucissonnage elfique.

Tour 9

J'ai l'initiative. 1 test réussit / 1 raté et seulement 1 charge du warg sur un elfe qui est renversé. C'est tout pour ce tour.

Tour 10

Le mal a l'initiative. Pareil que le tour 9, copie conforme.

Tour 11

Le mal a l'initiative. 1 test raté et aurovoir bye bye, le warg sort de la limite du terrain. L'autre warg qui a



Finalement, les orcs s'en sont tellement pris plein la poire qu'ils vont voir ailleurs si ils y sont (les poires)



Les elfes tombent mais ne meurent pas



Gégé tombe sur le Nazgul, lui enlève sa tunique et le renvoi au magasin de farces et attrapes

réussit le test de bravoure charge l'elfe qui est à terre. L'elfe se défend avec son bouclier, remporte le combat et se relève.

Tour 12

2 elfes chargent le warg restant qui ne meurt pas.

Tour 13

Qui est superstitieux ? Le warg remporte le combat face aux 2 elfes. Oui, oui on s'éclate. On a plus d'une centaine de figurines et on joue avec 3 bonhommes, c'est la folie sur le terrain, il faut dire que j'ai plus que ça à proposer pour l'instant.

Tour 14

J'ai l'initiative, je rate le test de bravoure et le warg rentre chez lui.

C'est une victoire majeure pour les forces de Gil-Galad dit Gégé pour les



La petite équipe orque au grand complet

intimes, ce qui porte à 7 les victoires des forces du bien.

Phase de récupération :

1 elfe sur les 2 revient en jeu. Gil-Galad ne regagne qu'un seul point de destin. Pour ma part, je récupère seulement 5 wargs + 1 orque. Pas glop ! J'ai plutôt mal joué cette partie, pas vraiment motivé. Les seules confrontations m'ont démontré une fois de plus la puissance des elfes, aussi bien en combat, qu'en blessure et cette fois-ci en défense également puisque les lanciers, équipés de boucliers, sont carrément redoutables. Reste que je n'ai même pas lancé un sort avec mon nazgul, vraiment mal joué. J'étais à l'image de mon armée : éprouvé.

Les gardes de khazad n'ont qu'à bien se tenir !

Composition des armées :

Armée du bien (Thierry La Fronde) :
30 gardes du khazad, 1 porte-étendard, 1 capitaine nain, Cirdan le charpentier et le roi nain.

Armée du mal (Nico Le Blond) :
2 capitaines orque, 1 porte-étendard, 4 orcs avec épée et bouclier, 8 orques avec lance et le goblin perdu avec son épée.

Deuxième combat. Mouais... On joue au moins à 2 contre 1. Les nains sont autant redoutables que les elfes, ils sont puissants, en tout cas plus que les orcs, plus solides également. Ca va être encore une boucherie pour les orcs. A savoir si mon armée qui avait déjà défier des nains et qui avait fait un véritable carton, réitérera l'exploit ?

Tour 1

Mon armée est placée au milieu et Thierry La Fronde a la possibilité de placer ses troupes au 4 coins de la table, autour de moi. Il crée 2 groupes, un sur une colline et l'autre en face.

Tour 2

Bon, je me dirige plutôt vers le groupe qui me semble le moins puissant, c'est à dire celui qui n'a pas de porte-étendard, qui n'a pas Cirdan, qui n'a pas le capitaine et qui n'a pas le roi nain. Ca sera déjà assez difficile comme ça de broyer du nain.

Tour 3

Le bien a l'initiative. Les nains sur la colline m'attendent de pied ferme pendant que l'autre groupe me tombera dessus à revers. Un véritable étou.

Tour 4

Le bien a encore l'initiative. Thierry tente de faire grimper ses nains sur les rochers pour être sur des positions élevés. C'est sans compter deux fois des "1" pour grimper, donc pas possible de grimper pour ce tour. Il faut dire que c'est pas grand un nain. Ils devraient tenter de se faire la courte-échelle... :-)
Les 2 capitaines orques en avant, ils remportent leur combat et 1 nain succombe sous la lame d'un capitaine. Il faut dire que ce sont les seuls à pouvoir rivaliser avec la valeur de combat des nains.

Tour 5

J'ai l'initiative. Le nain qui avait raté son test pour grimper fait "1" de nouveau, il doit être plus petit que les autres. Les orcs essaient de creuser la brèche dans la défense naine.
1 capitaine orque tue 1 nain.



Les gardes du khazad tiennent une colline



Le roi nain, le capitaine nain, Cirdan et les gardes du khazad

Tour 13

Le mal a l'initiative (encore et toujours et encore). L'orc continue sa résistance et parvient à tuer l'un des deux nains. Le capitaine orque a chargé le porte-étendard mais il se fait déroiller : 1 point de destin perdu et 1 point de vie en moins pour le capitaine orque. Ça fait mal un drapeau. Le roi nain et le capitaine nain continuent leur acharnement sur l'autre capitaine et ça finit par payer : un point de vie en moins.

Tour 14

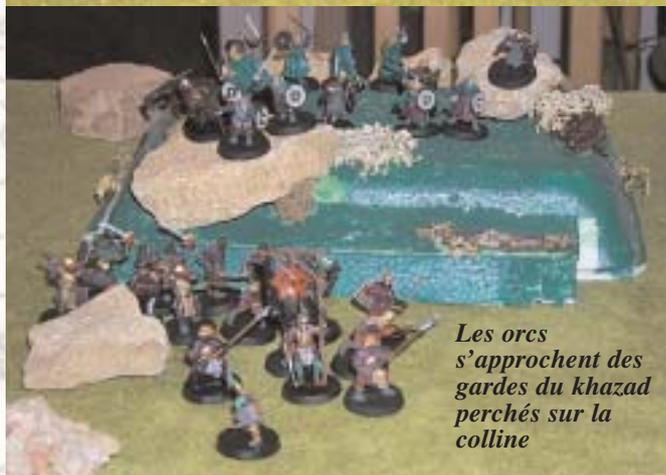
Le mal a l'initiative (encore et toujours et encore et encore une fois). 2 nains viennent prêter main forte (petit jeu de mot : normal c'est des nains) au porte-étendard et tuent le capitaine orque. Pendant ce temps, les orcs ne baissent pas les bras et un orc tue un nain malgré la relance du nain "1".

Tour 15

Le mal a l'initiative (Thierry commence à désespérer de gagner l'initiative). Les orcs tiennent bon, ce n'est pas la même réussite que la dernière fois mais ils ne flanchent pas. 2 nains se jettent contre 1 orque et le tuent. Le capitaine orque gagne son combat contre le roi nain et 1 nain et parvient à tuer le nain. Je fais remarque à Thierry La Fronde que l'on est plus loin de la fin de partie, les 2 heures ne sont pas loin.

Tour 16

Le mal a l'initiative (9 tours consécutifs que ça dure). 1 orque tue 1 nain, le porte-étendard aidé de 2 nains tuent un orque. Le capitaine orque succombe sous la hache d'un nain. L'autre capitaine qui est encore en combat contre le roi nain et 2 gardes du khazad remporte une nouvelle fois le combat et parvient à tuer un nain.



Les orcs s'approchent des gardes du khazad perchés sur la colline

Tour 10

Le mal a l'initiative (encore). Les combats font rage de part et d'autre mais personne ne tombe. Seul le capitaine orque morfle un peu en utilisant un point de destin face au roi nain aidé du capitaine nain.

Tour 11

Le mal a l'initiative (encore et toujours). Le roi nain fait un mouvement héroïque qui permet de mettre un peu à l'abri son porte-étendard. 1 orque réussit à tuer un nain. Le roi nain + le capitaine nain face au capitaine orque ne parviennent pas à le blesser. Un nain tue un lancier orque. L'autre capitaine orque a lâché le nain perché et réussit à tuer un nain plus bas que lui. Un orc fait face à 2 nains et bénéficie de la relance : "6".

Tour 6

J'ai l'initiative. Les nains se rebiffent (c'est hargneux un nain), 1 orc tombe sous la hache d'un garde du khazad, mais les capitaines continuent leur avancée en tuant de nouveau un nain, en utilisant toutefois un point de puissance pour tuer. L'autre capitaine remporte le combat face à 2 nains.

Tour 7

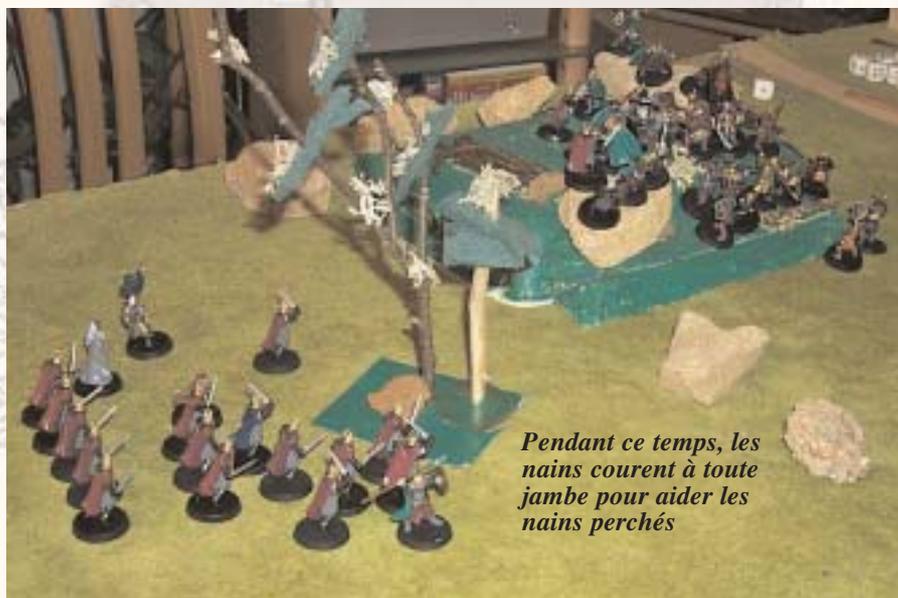
Le bien a l'initiative. Le capitaine s'en prend à un garde perché avec dans son bec un fromage. Mais l'épée rencontre sur son passage le rocher. L'autre capitaine fait de même. Un garde du khazad remporte son combat face à un orque.

Tour 8

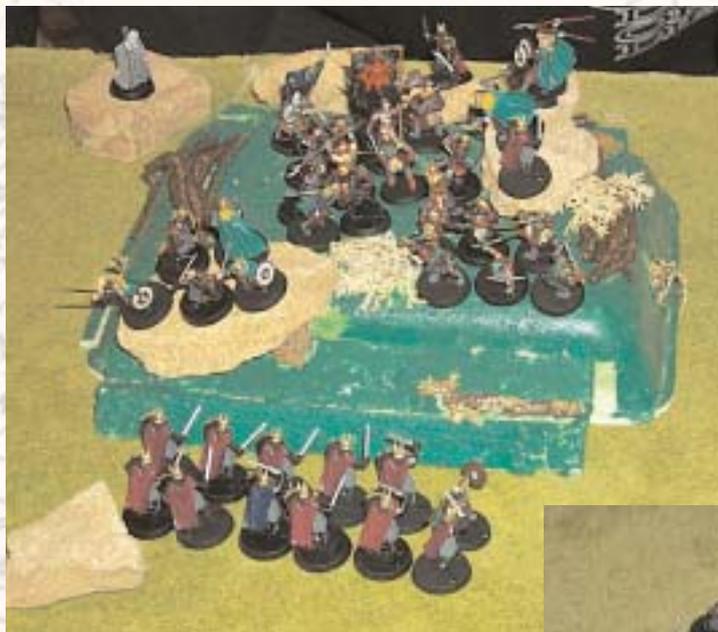
Le mal a l'initiative. Les capitaines sont victorieux en combat mais ne parviennent pas à blesser. Les nains sur les hauteurs résistent et l'autre équipe se rapproche de plus en plus de la colline.

Tour 9

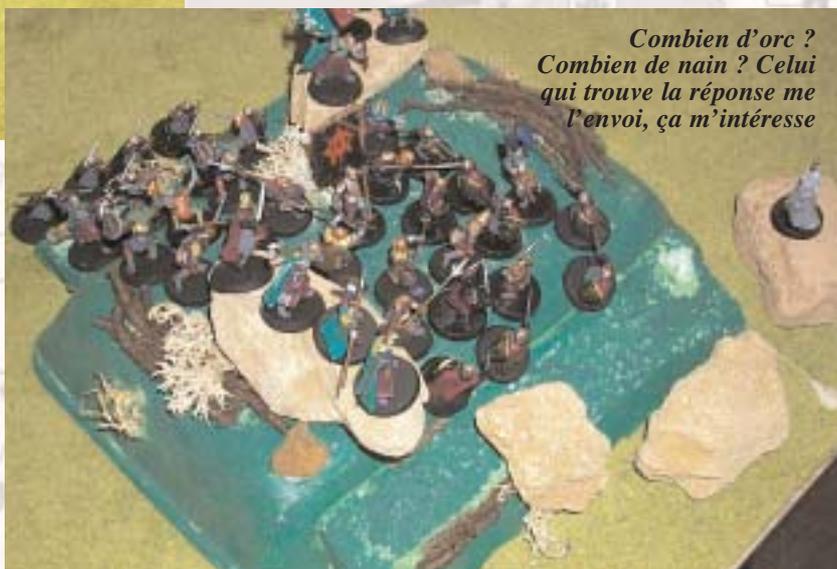
Le mal a l'initiative. Le roi fait un mouvement héroïque et charge le porte-étendard. Les nains sur les rochers résistent encore et toujours face aux 2 capitaines. Le roi nain perd le combat face au porte-étendard (ouh la honte !).



Pendant ce temps, les nains courent à toute jambe pour aider les nains perchés



Ca en fait bien du monde sur cette colline. Les orcs ont creuser la brèche.



*Combien d'orc ?
Combien de nain ? Celui qui trouve la réponse me l'envoi, ça m'intéresse*

Stop ! fin de la partie, on fait les comptes des points de figurine.
81 points détruits pour les forces du mal et 120 points détruits pour les forces du bien. C'est une victoire mineure pour les forces du mal.
8 victoires pour les forces du mal contre 7 pour les forces du bien.
Décidement, cette armée d'orque a dû s'entraîner spécialement contre les nains.

Phase de récupération :

Gros lancer de dés pour Thierry La Fronde, sur 13 nains tués, seuls 3 reviennent, le roi nain ne récupère rien. De mon côté, le capitaine orque mort est bel et bien mort. Je récupère 2 orques et le capitaine orque récupère 1 point de destin.

Il reste un autre combat dans ce sixième tour de campagne. Elrond, Isildur et Celeborn vont faire un carnage face à l'armée d'une dizaine de gobelins. Ce qui fera sans doute 8 victoires pour les forces du bien. Avec beaucoup de malchance ("1" sur le lancer de dé), il y aura un autre tour de campagne. Sinon, un aller sans retour vers le siège de Dargolad et il faudra tenter de tuer Sauron, le seigneur des ténèbres.

Nico Le Blond
B-)



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

Les 2 armées sont repoussées