

Tour de campagne 6 : le dernier combat ?



Troisième combat dans ce sixième tour de campagne. Thierry La Fronde, sur le papier, devrait remporter ce dernier combat. Je dis bien sur le papier, on a vu souvent rejaillir le feu d'anciens volcans que l'on croyait trop vieux (mince je m'égare, ne quittez pas...). Oui, on a vu souvent des confrontations où l'on donnait gagnant une équipe et les dés et la chance s'en mêlaient. C'est sans doute le dernier combat de cette campagne (avant l'ultime confrontation contre Sauron), à moins que Thierry ne fasse "1" sur le jet de dé pour déclencher la bataille, ça serait drôle non ?

Elrond, Isildur, Celeborn et les autres...

Composition des armées :

Armée du bien (Thierry La Fronde) :
Elrond, Isildur, Celeborn et 3 guerriers du gondor et tous sur un cheval (enfin chacun un cheval, pas tous sur le même)

Armée du mal (Nico Le Blond) :
6 gobelins avec lance et 4 gobelins avec épée et bouclier (qui rigole ?)

Bon, je vais pas me laisser faire, on tente le tout pour le tout. Si je peux tuer l'un des 2 héros qui se trouvera dans la bataille finale, ça serait un miracle et une sacrée chance, mais bon, faut quand même pas rêver ! Ma troupe de gobelins est placée au milieu du terrain. Les héros sont sur une colline et les 3 cavaliers gondoriens de l'autre côté. Brochette goblin ?

Tour 1

Thierry a l'initiative. Les forces du bien avancent à grand pas. Les gobelins reculent, je vais me retrancher sur les pierres, ça évitera de me faire charger et d'en prendre



plein la tête. Peut-être un salut ?

Tour 2

J'ai l'initiative. Les gobelins détalent à travers la plaine et courent à pleine enjambée, ça court aussi vite qu'un nain un goblin ! On devrait tenter une course un jour... Les forces du bien sont sur leurs traces tout en se méfiant, proches mais pas trop.

Tour 3

J'ai l'initiative. Certains gobelins montent sur le rocher, mais ce dernier n'est pas assez gros pour accueillir tout ce petit monde, les autres gobelins se précipitent sur les autres rochers derrière. Pendant ce temps, les forces du bien sont toujours en 2 groupes et s'approchent avec méfiance.

Tour 4

Le bien a l'initiative. Thierry encercle les rochers en se méfiant que les gobelins ne leur tombent pas dessus. Les gobelins n'y songent même pas et finissent de monter sur les rochers.

Tour 5

Thierry a l'initiative. Elrond et Isildur chargent les gobelins. Certains gobelins descendent et vont charger Isildur, le héros à qui il reste le moins de point de destin. Ça va pas être pour facile autant ! Elrond a engagé 1 goblin qui se protège derrière son bouclier mais malgré tout, l'épée se plante en pleine tête. Isildur est en combat contre 1 goblin avec une lance perché sur le rocher, il le blesse 2 fois mais ça ne donne rien. 1 goblin courageux a chargé un cavalier gondorien et la chance lui sourit : il tue le cavalier. 1 autre goblin est lui aussi en combat contre 1 autre cavalier mais personne ne tombe.

Tour 6

2 optiques : Isildur éventuellement, mais il sera dur à cuire, et pourquoi pas tuer les 2 cavaliers gondoriens restant, ce qui ferait effecteur des





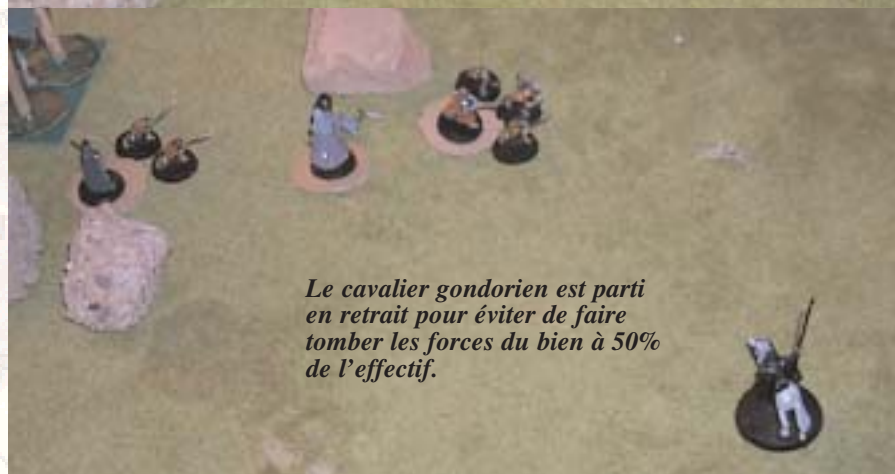
Vue d'ensemble du champ de bataille, les gobelins sont perchés et les forces du bien encerclent ces pauvres et gentils gobelins.



Ca y est, c'est la castagne ! Les héros en première ligne, les gobelins foncent sur Isildur



Elrond et Isildur ne font pas mentir leurs réputations



Le cavalier gondorien est parti en retrait pour éviter de faire tomber les forces du bien à 50% de l'effectif.

tests de bravoure aux forces du bien, qui pourraient peut-être détalier. A suivre... En tout cas, c'est encore Thierry La Fronde qui a l'initiative, ça m'arrange pas, car il bénéficie de la charge des chevaux. Les 3 héros chargent, Elrond perd son combat : "3" maximum sur 4 dés. Les 2 gobelins ne le blessent pas pour autant. Isildur est face à 3 gobelins, il ne suit pas le chemin d'Elrond, il tue 2 gobelins et renverse le dernier. Celeborn fait "6" sur le dé, baissé à "5" puisqu'il a une dague, et grâce au "6" que je fais, je remporte le combat. Ça ne donne rien pour autant. 1 cavalier gondorien broie un goblin pendant que les 2 autres gobelins tuent l'autre cavalier gondorien. Si je pouvais éventuellement tuer le cavalier gondorien restant...

Tour 7

Malheureusement, Thierry conserve l'initiative. Elrond charge 2 gobelins et les tue. Celeborn perd son combat contre le goblin qui se protège avec son bouclier. Isildur doit dépenser 1 point de puissance pour gagner le combat face à 3 gobelins, il en tue 2 et renverse l'autre. Thierry a senti le vent venir et a fait partir le cavalier gondorien hors de portée.

Tour 8

Thierry a toujours l'initiative. Elrond et Celeborn charge un goblin, sur 6 dés : "5" maximum. Je jette le dé avec une hargne magistral et fait "6". Le goblin remporte le combat, je décide de porter le coup au cheval d'Elrond et le tue. Elrond est sans monture. Isildur et le cavalier restant ont chargé pendant ce temps le goblin qui trépane sous les sabots des chevaux.

Tour 9

Thierry a... Elrond, Isildur et le cavalier gondorien charge le goblin, sur 7 dés : "5" maximum. Vais-je réitérer l'exploit du tour précédent. Je rejette le dé avec pugnacité mais cette fois-ci, ça rate ! Je vous épargne le détail de la décapitation du goblin genre le lapin à qui on retire la peau !

Victoire majeure pour les forces du bien. 8^{ème} victoire. Egalité parfaite puisque les forces du mal ont également 8 victoires. Thierry fait écraser mon armée de goblin sur l'armée de l'ent vert (sur la carte générale) et donc, l'armée trépane.

Phase de récupération :

Le cheval d'Elrond est bel et bien mort, retour au paradis de l'écurie. 1 cavalier gondorien revient en piste, Elrond récupère 2 points de



Plus que 2 gobelins en jeu, qui vont vite finir au cimetière des figurines.

puissance, Isildur 1 point et 1 point de destin et Celeborn récupère 2 points de puissance. Pas une mauvaise récupération pour une fois.

Thierry décide de lancer le dé pour déclencher la bataille finale. Jet de dé lancé avec une volonté féroce : "6", je crois que c'est clair, il veut en découdre avec Sauron. Cette fois-ci, c'est la bonne. Cette bataille finale départagera la campagne que nous avons joué puisqu'il y a une égalité de 8 victoires dans chaque camp.

Avant cela, nous devons compter les points de figurine restant dans chaque armée pour voir combien de points de renfort nous avons droit pour l'ultime bataille.

Le Ent vert : 495 points (750 au départ de la campagne), ce qui lui fait 50 points en +. Le cavalier vert : 396 points restant (500 au départ), 50 points en +. Le cavalier jaune : 460 points (500 au départ) : 50 points en +. L'archer vert : aucune perte, armée de 250 points au départ, là c'est le jackpot : + 150 points. Le guerrier vert : aucune perte également : 150 points en +. Thierry comptabilise 450 points de figurines en supplément de la liste d'armée qu'il aura.

Pour ma part, le troll noir a 732 points (750 points au départ), merd... il me manque pas grand chose, 50 points simplement en +. Le warg rouge : 473 points (500 points au départ), là encore, à 27 points prêt, j'aurais 100 points de +. Oui explication, une armée qui n'a subi aucune perte fait 150 points de figurines en +. Une armée à qui il reste + de 250 points de figurines gagne 50 points en + et une armée à qui il reste + de 125 points gagne + 25 points. Donc, à 28 points prêt et 27 points pour l'autre, c'est 200 points qui s'envolent. L'archer noir : 127 points (250 points au départ) : + 25 points. Le cavalier noir

240 points (500 au départ), là à 10 points prêt, j'aurais eu 25 points supplémentaires, donc + 25 points seulement. Le cavalier rouge : 61 points, donc rien pour celle-ci. Je fais les comptes : 150 points en + pour l'ultime bataille.

Nous reprenons une nouvelle feuille d'armée pour constituer nos équipes. Et donc en avant-première mondiale, rien que pour vous, la présentation des 2 équipes qui vont s'affronter.

Equipe du bien :

Isildur
Gil-Galad
Elrond
1 roi Nain
Celeborn
Haldir
12 haut-elfes lame elfique
29 haut-elfes lance + bouclier
12 haut-elfes arcs
8 haut-elfes arcs + lame elfique
12 gondoriens lance + bouclier
12 gondoriens épée + bouclier
12 gondoriens arc
6 nains hache + bouclier
6 nains arc
3 nains hache à 2 mains
3 nains garde du khazad

Equipe du mal :

Sauron le seigneur des ténèbres
16 orques lance
16 orques épée + bouclier
8 orques arc
8 orques arme 2 mains
8 cavaliers warg arc
8 cavaliers warg javalot + bouclier
1 porte-étendard orque
13 gobelins épée
13 gobelins lance

Plus de 200 combattants vont s'affronter lors de l'ultime bataille. Les forces du bien devront tuer Sauron pour gagner et les forces du mal devront tuer Isildur, Gil-Galad et Elrond pour gagner (logiquement Elendil fait partie du lot, mais il est déjà mort).

Alors ? A qui sera la victoire ?
Le seigneur des ténèbres ou l'alliance des hommes et des elfes ?

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