

Tour de campagne 2 : 15 tours, ça tue !

Le premier tour de campagne a été sanglant, une armée du mal totalement détruite, et non pas des moindre puisque c'est l'armée de 750 points, et également, l'armée de Gil-Galad qui est vraiment réduite puisqu'elle n'a plus beaucoup d'unités. Nous entrons dans le vif du sujet, dans le deuxième tour de campagne.

15 petits tours et puis s'en vont

Jet d'initiative. "6" pour le bien, "5" pour le mal. Content de l'avoir obtenu. L'armée de Gil-Galad est en mauvaise posture et Thierry La Fronde avait possibilité d'attaquer cette armée avec l'armée de son cavalier noir (500 points) qui n'a pas encore combattu. Donc, je charge avec mon armée **1**, Thierry, bien évidemment se lance à corps perdu sur l'armée de Gil-Galad **2**. Thierry réitère une charge **4**, ça sera encore une bataille avec armée de 500 points. Une chose marrante à constater, lors de la première campagne, nous débutions les batailles avec des armées de 250 points. Cette fois-ci, les armées de 250 points sont carrément à l'écart. Suivent des mouvements d'armée sur la carte, à noter que tous les tests pour passer les montagnes ont été réussis. Seule l'armée **8** a raté une deuxième fois le test pour rentrer dans la forêt.



L'armée du bien emmené par Celeborn et Elendil

J'ai l'initiative, j'ai le choix entre 3 combats, je choisis le combat entre l'aigle jaune et le warg rouge.

Choix du scénario, "3". C'est de nouveau le défi des champions.

Composition des armées :

Armée du mal (Thierry La Fronde) :
Un esprit servant, 1 troll du mordor, 3 capitaines orque, 17 orques armés d'épée et bouclier, 6 orques avec arc et le porte-étendard.

Armée du bien (Nico Le Blond) :
Celeborn avec lame elfique, bouclier, armure lourde et à cheval, Elendil à cheval, 7 archers haut elfes avec lame elfique, 6 guerriers du gondor avec épée et bouclier, 7 guerriers du gondor avec lance dont 3 avec

bouclier et 1 porte-étendard gondorien.

Tir aux dés du déploiement sur le terrain. Les unités sont au bord de table.

Tour 1

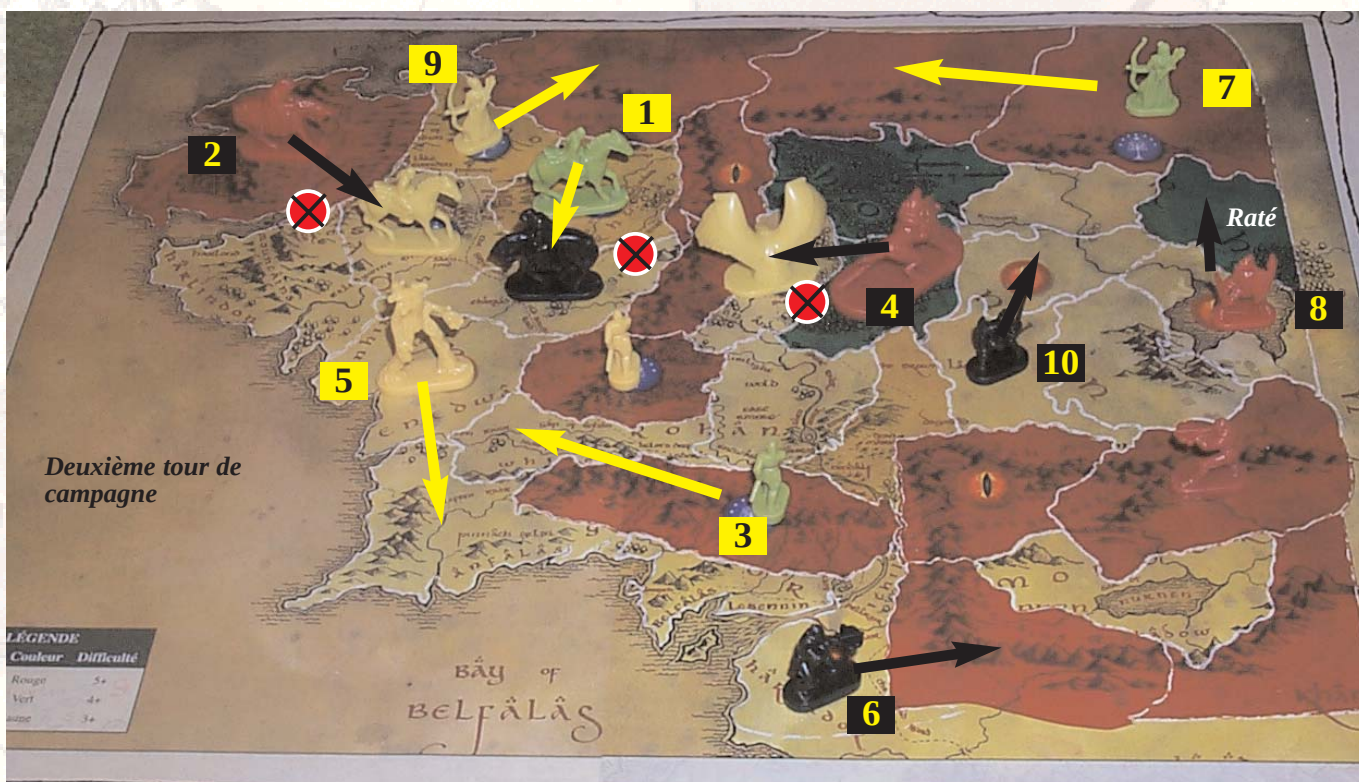
Le bien a l'initiative.
RAS.

Tour 2

Le mal a l'initiative.
RAS.

Tour 3

Le bien a l'initiative.
Les 6 orques font un tir de volée :
1 touche.



Deuxième tour de campagne

LÉGENDE	
Couleur	Difficulté
Rouge	5+
Vert	4+
Bleu	3+



Tour 4

Le mal a l'initiative.

Les 6 orques font un tir de volée : rien. Les elfes tirent directement sur les orques, 4 touches sur un orque et 3 touches sur un autre, les 2 archers orques succombent. Comme ça, plus de tir de volée.

Tour 5

Le mal a l'initiative.

Le nazgul fait "contrainte" sur Elendil, raté. Celeborn se réveille un peu et fait "aura de vaillance", réussit. Les elfes font un tir de volée, 1 touche sur le nazgul mais qui ne blesse pas.

Tour 6

Le bien a l'initiative.

Bon, il faut dire que les elfes archers sont plus efficaces en tir direct, j'abandonne les tirs de volée et j'avance de 14 cm. Le Nazgul fait "volonté sapée" sur Celeborn : réussit. Celeborn n'a plus le droit qu'à son point gratuit par tour.

Tour 7

Le bien a l'initiative.

Deux elfes sont en position de pouvoir tirer, 1 orque meurt. Le reste des troupes joue à cache-cache avec la colline centrale.

Tour 8

Le mal a l'initiative.

Tir de volée des elfes : 3 touches, le porte-étendard orque meurt.

Tour 9

Le mal a l'initiative.

Le Nazgul s'avance, fait "trait de ténèbres" sur le porte-étendard, utilise 2 points de volonté "2" et "1", utilise 1 point de puissance pour réussir le sort, et tue le porte-étendard. Thierry mène la partie désormais, ça me rappelle la partie de la dernière fois. Le troll lance un rocher sur Elendil "5", réussit. Elendil se prend le rocher en pleine tête, utilise 1 point de destin "1", et donc perd 1 point de vie. Les elfes font un tir de volée : 2 touches mais aucune blessure.

Tour 10

Le mal a l'initiative.

Bon, il faut encore que je revienne au score. Thierry a marqué 35 points, il faut que je fasse la même chose pour ne pas perdre par victoire majeure et perdre totalement l'armée, et si je veux obtenir la victoire majeure, faire au moins 70 points (1 troll ou 2 capitaines par exemple). Pour clôturer totalement la partie, le mieux est de tuer le général avec son propre général, (-100 points pour l'adversaire et +100 points pour soi). Il ne reste plus beaucoup de tour également. La fin va arriver vite. Celeborn fait un mouvement héroïque, Elendil fait un test de bravoure, réussit, et charge le nazgul. Celeborn immobilise le troll. Elendil est à cheval, renverse le nazgul, lui inflige 6 blessures, mais seulement deux "5" parmi les 6 dés, et ce n'est pas suffisant, il faut des "6". J'utilise 2 points de puissance et donc inflige 2 points de vie. Thierry utilise les 2 points de destin et réussit, le nazgul n'a plus de point de destin mais n'est pas mort. Celeborn est encerclé par les orques, remporte le combat et tue 1 orque. Pour le reste des combats, 3 guerriers gondoriens meurent sous les lames des orques.



Tour 11

Le mal a l'initiative.

J'aurai préféré l'avoir celle-ci. Celeborn est contraint d'utiliser 1 point de puissance pour faire un mouvement héroïque et permettre à Elendil de charger le nazgul. Mais c'est sans compter un capitaine orque qui fait également un mouvement héroïque. Heureusement, les dés sont avec moi et je gagne le mouvement héroïque. Celeborn immobilise le troll. Elendil charge le nazgul. 6 elfes tirent et tuent un orque. Elendil tue le nazgul, la partie est basculée. Pour l'instant c'est victoire majeure et je ne pense pas que Thierry La Fronde puisse revenir au score. Par contre, il faut maintenant que je protège mes héros. 1 lancier gondorien meurt au combat contre 2 orques et un autre lancier gondorien tue, lui par contre, un orque qui est à terre, qui avait été renversé par Celeborn le tour d'avant.

Tour 12

Le bien a l'initiative.

Un capitaine orque déclare un mouvement héroïque, Celeborn aussi, il faut à tout prix que je sauve Celeborn et Elendil. Ouf, je remporte de nouveau le mouvement héroïque. Mais les orques ont bloqué le tour d'avant toutes les sorties. Elendil est en combat contre 1 troll, 2 capitaines orques et 2 orques, encerclé. Autant dire que c'est le combat à ne pas perdre. Heureusement, je fais un "6" parmi les 3 dés, ce que ne fais pas le troll. Dans le reste des combats, 1 gondorien tue 1 orque, 2 orques tuent 1 gondorien qui se protège avec son bouclier, 1 capitaine orque et 1 orque tuent 1 gondorien, 2 gondoriens tuent 1 orque et 2 orques tuent 1 gondorien. Celeborn est encerclé de nouveau par 3 orques, perd le combat, prend une blessure mais utilise 1 point de destin sans perdre de point de vie.

Tour 13

Le mal a l'initiative.

Bon, j'ai aux troupes 1 troll, 2 capitaines orques. Il faut à tout prix sortir Elendil de ses fous furieux. Je suis encore obligé de faire un mouvement héroïque pour me sortir de là. Un capitaine orque déclare un mouvement héroïque également. Une fois de plus, je remporte le mouvement héroïque, j'ai plutôt eu de la chance sur cette phase, trois fois que je la remporte. Elendil descend de cheval pour partir de la mêlée. Celeborn immobilise le troll, et perd le combat face à deux orques, il est touché une fois et utilise de nouveau un point de destin sans perdre de point de vie. 1 orque meurt

Les fous-furieux qui sont impatients de partir au combat



Doucement, doucement, il y aura des flèches pour tout le monde



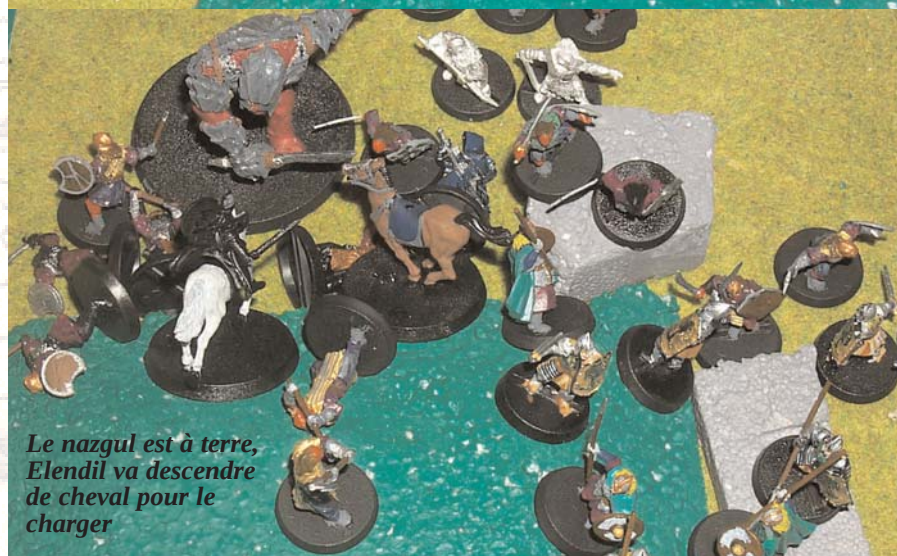
Les elfes se sont reculés pour refaire des tirs de volée



Ca y est, c'est l'attaque, Elendil va foncer sur le nazgul



C'est la mêlée la plus totale !



Le nazgul est à terre, Elendil va descendre de cheval pour le charger



Elendil a tué le nazgul et part vite de là. Pendant ce temps, Celeborn est toujours bloqué par les orques (cheval blanc)



sous la lance d'un gondorien. Un lancier gondorien meurt contre 1 capitaine orque + 1 orque. Un autre lancier gondorien lutte contre 1 autre capitaine orque et 1 orque. Le capitaine utilise un point de puissance pour tuer le lancier gondorien.

Tour 14

Le mal a l'initiative. Bon, les héros ne sont pas franchement sortis d'affaire. Elendil est un peu à l'abri mais Celeborn est toujours empêtré dans les orques, et c'est sans compter la menace du troll. Thierry ne veut pas en rester là et veut tuer du héros. Le capitaine orque rate le test de frayeur imposé par Celeborn, le troll aussi. Ouf ! Elendil remporte le combat face à 1 capitaine orque et 2 orques, il tue 1 orque. Celeborn est face à 4 orques, encerclé de nouveau, il prend 2 blessures, utilise 1 point de destin et perd 1 point de vie. Ça devient chaud, très chaud. 1 capitaine orque perd le combat face à 1 elfe, utilise son point de destin (raté) et perd 1 point de vie.

Tour 15

Le bien a l'initiative. Elendil est à l'abri (encore qu'il y est un capitaine à distance) mais Celeborn est vraiment mal, très affaibli et à distance de capitaine et troll. Le capitaine orque déclare un mouvement héroïque et charge Elendil. Le troll rate le test de frayeur pour charger Celeborn, ouf ! Elendil blesse le capitaine orque qui utilise 1 point de destin (raté) et donc perd 1 point de vie. 2 elfes tuent 1 orque. Fin du tour. Fin de la partie.

Ouf... J'ai vraiment eu chaud...La chance m'a sourit pour les mouvements héroïques et les tests de frayeur imposés par Celeborn. Comme le fait remarquer Thierry La Fronde, le troll n'a pas tué une seule unité adverse (au passage quand même un bon gros caillou lancé sur Elendil). Thierry n'a pas mérité son surnom pour rien.

C'est donc une victoire majeure pour le bien, troisième victoire. Et l'armée du mal du warg rouge est lancée contre une armée du bien adjacente, et donc détruite. Le mal a fait -65 points et le bien 106 points.

3. Thranduill's Halls

4. Erebor

5. Dol Guldur

Phase de récupération :

Celeborn récupère 1 point de vie / 1 point de puissance / 2 points de volonté / 3 points de destin.

Elendil récupère 1 point de vie /
1 point de puissance / mais pas de
point de destin.

Sur 4 guerriers du gondor tués, 1 seul revient.

Sur 3 guerriers avec lance et bouclier tués, les 3 reviennent.

Sur 2 guerriers avec lance tués, les 2 reviennent.

En revanche, le porte-étendard est bel et bien mort.

A noter quand même, le cheval de Elendil n'a pu être tué par 1 orque.

