

## Tour de campagne 2 : pour sept points...

Deuxième combat dans le deuxième tour de campagne. C'est l'armée du cavalier vert contre l'armée du cavalier noir, une bataille avec deux armées de 500 points. A voir si le carnage continue...

### 3 x 3 = les 9 nazguls

Tout d'abord, on procède au tirage du scénario, vu que c'est moi qui attaque, c'est moi qui lance. Le dé est lancé et Thierry se marre à pleine dent : "3" sur le dé. Il faut dire que ça fait 3 fois de suite que je fais "3" pour le tirage du scénario, le défi des champions, tiens, on l'a déjà joué celui-là ? Ah oui, c'est la troisième fois de suite. Autant j'espérais tomber dessus à une époque, autant je le redoute désormais.

#### Composition des armées :

**Armée du mal (Thierry La Fronde) :**  
Un esprit servant, 2 trolls du mordor, 1 capitaine orque, 16 orientaux épée + bouclier et un porte-étendard.

**Armée du bien (Nico Le Blond) :**  
Elrond à cheval, un capitaine du gondor à cheval avec armure lourde, lance de cavalerie et bouclier, 10 archers elfes, 12 guerriers du gondor épée + bouclier, 12 guerriers du gondor avec lance et un porte-étendard gondorien.

Tir aux dés du déploiement sur le terrain. Les unités sont à 14cm bord de table. Thierry La Fronde se déploie en premier.

#### Tour 1

Le mal a l'initiative.  
Tir de volée des elfes (10) :  
2 touches, 1 oriental mort.

#### Tour 2

Le bien a l'initiative.  
Tir de volée des elfes (10) :  
2 touches, rien.

#### Tour 3

Le mal a l'initiative.  
Le nazgul se met à l'abri et tente de monter sur un rocher "1", raté. Tir de volée des elfes (10) : 1 touche sur le troll, mais pas blessé.

#### Tour 4

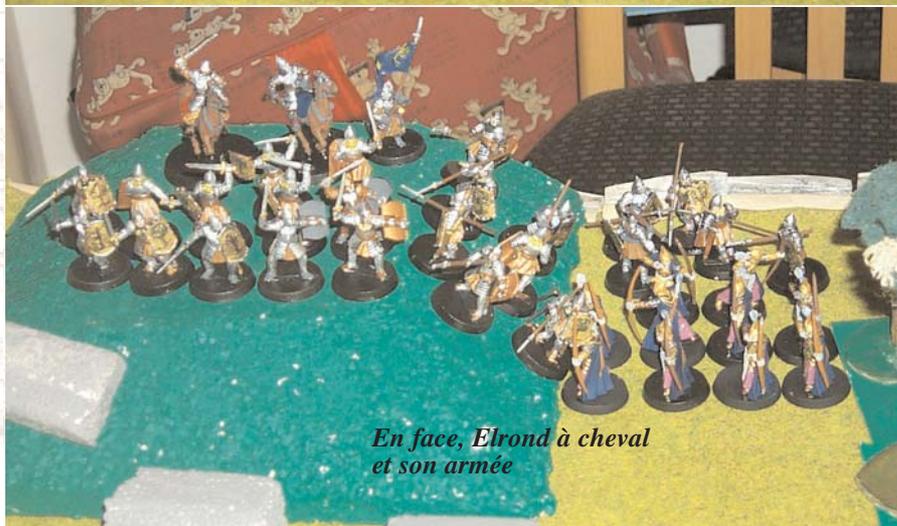
Le mal a l'initiative.  
Tir direct des elfes (8) sur les orientaux planqués derrière les arbres : 2 touches, rien.

#### Tour 5

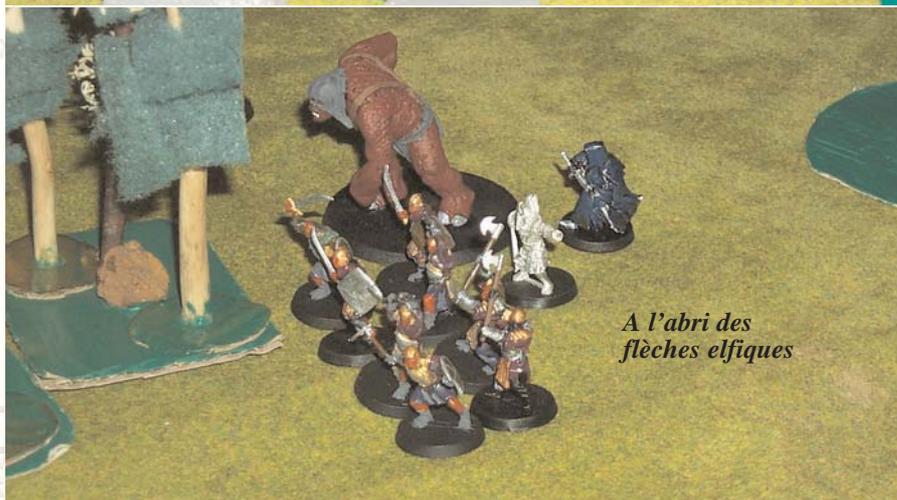
Le bien a l'initiative.  
Tir de volée des elfes (10) :  
2 touches, rien.



*L'armée du nazgul avec 2 trolls et les guerriers orientaux*



*En face, Elrond à cheval et son armée*



*A l'abri des flèches elfiques*

#### Tour 6

Le mal a l'initiative.  
Tir de volée des elfes (10) : 1 touche, rien.

#### Tour 7

Le mal a l'initiative.  
Tir de volée des elfes (10) sur le nazgul : 1 touche, rien.

#### Tour 8

Le mal a l'initiative.  
Tir de volée des elfes (10) sur le nazgul : 2 touches, 1 oriental mort.

#### Tour 9

Le bien a l'initiative.  
Le nazgul fait "volonté sapée" sur Elrond : raté "2"  
Tir de volée des elfes (10) sur le nazgul : 1 touche, rien.



*Un espace au centre pour permettre aux archers de tirer*



*Tout le monde redoute les flèches elfiques*



*A chanter sur la célèbre chanson de Bézu : "à... à... à la queue leu leu. A... à... à la queue leu leu. A... à... à la queue leu leu. Tout le monde s'éclate... A la queue leu leu"*



*Une petite vue d'ensemble du jeu... et l'envers du décor... des dés, tasses à café, stylos, feuilles et surtout des figurines qui se tournent autour sans trop s'approcher*

Tour 10

Le mal a l'initiative.  
Le nazgul fait "volonté sapée" sur Elrond : réussi "5", Elrond utilise 1 point de volonté pour résister : "4", Elrond n'a plus de point de volonté.

Tour 11

Le mal a l'initiative.  
Tir de volée des elfes (10) : 1 touche, le porte-étendard est mort.

Tour 12

Le bien a l'initiative.  
Le nazgul utilise 2 points de volonté et fait "contrainte" 2/1 : raté. Thierry utilise 2 points de puissance pour réussir le sort et faire avancer le guerrier du gondor.  
Tir de volée des elfes (6) : 2 touches, 1 oriental mort. 4 elfes tirent sur le nazgul, 1 touche, 6/2 aux blessures.

Tour 13

Le bien a l'initiative.  
Mouvement héroïque du capitaine orque, le nazgul utilise 6 points de volonté et fait "trait de ténèbres" sur le guerrier du gondor, le sort est réussi et Thierry fait "3" qui suffit pour tuer.  
Les archers elfes tirent sur le troll, 8 touches, 2 blessures.  
Bon, très mal barré, il ne reste plus que 2 tours et Thierry mène la partie avec ce put... de nazgul de mer... Pourquoi Tolkien a t'il créé les nazguls, quelqu'un peut dire, je pense que c'est une mauvaise traduction de l'anglais original qui disait "esprit savant" et non "esprit servant". Des unités tout juste bonne

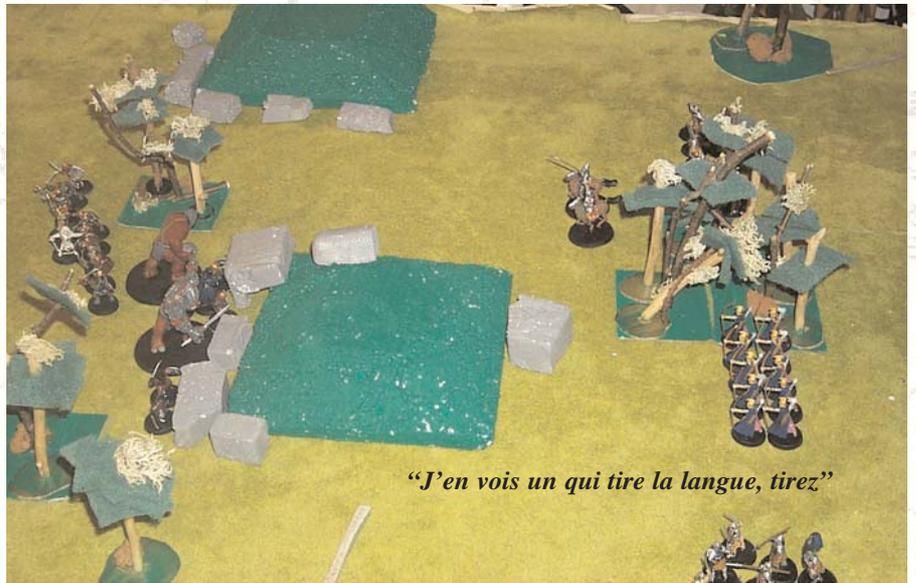
à réfléchir mais à ne rien faire d'autres, il faut vraiment vérifier les règles, réécrire "le seigneur des anneaux", refaire les traductions, je ne sais pas moi, c'est pas possible, je peux pas perdre Elrond non d'un hobbit.

**Tour 14**

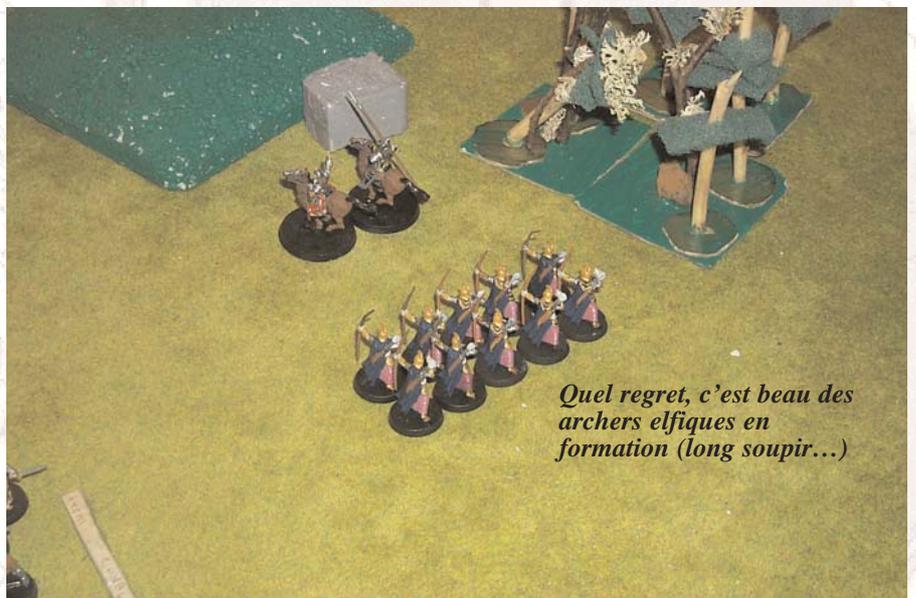
Le mal a l'initiative.  
Et en plus Thierry a l'initiative.  
Ouiiiiiinnnnn ! Mouvement héroïque du capitaine du gondor (ça va pas changer grand chose mais bon, autant utiliser les points que l'on a avant que tout ce beau monde passe à la trappe). Le nazgul immobilise Elrond qui est en combat contre le troll. Le troll blesse 2 fois Elrond, 3 points de destin et pas de point de vie en moins.

**Tour 15**

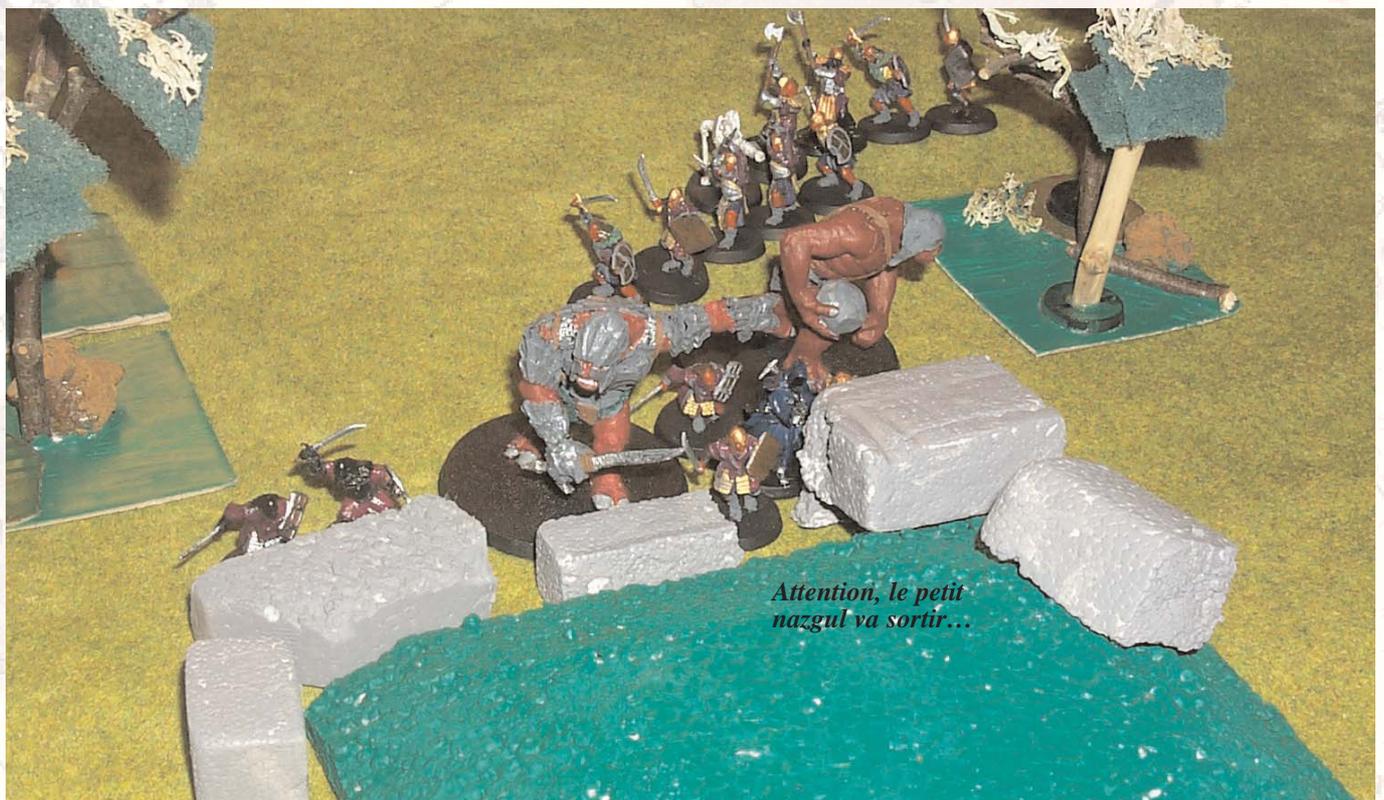
Le mal a l'initiative.  
Bon, c'est carrément cramé je crois.  
A moins que le nazgul rate son immobilisation. Mouvement héroïque du capitaine du gondor, le capitaine orque en fait un également et c'est le mal qui le remporte.  
Le nazgul utilise 2 points de volonté et réussit à immobiliser Elrond. Bon, la partie est réglée, mais je vais me battre jusqu'au bout. Les 10 elfes tirent sur le troll, 4 touches, 1 blessure, le troll est mort.  
Le capitaine du gondor en combat contre 1 orque perd le combat 2/1, relance (grâce au porte-étendard du gondor) : 4, combat remporté mais il ne parvient pas à tuer son adversaire.  
Elrond contre le troll, "2" pour



*"J'en vois un qui tire la langue, tirez"*



*Quel regret, c'est beau des archers elfiques en formation (long soupir...)*



*Attention, le petit nazgul va sortir...*

