

Tour de campagne 4 : le temps de la vengeance !



La ligne des forces du bien d'un côté et la ligne des forces du mal de l'autre. Le porte-étendard est déjà tombé, il s'est pris les pieds dans le tapis, ça commence bien !

Seul et unique combat dans le quatrième tour de campagne. Elrond et Gil-Galad ont trépassé. L'alliance des hommes et des elfes est plus qu'affaiblie après la perte des deux plus puissants représentants des elfes. Le temps de la vengeance a sonné. Désormais, les humains doivent prendre leur revanche.

Dites un chiffre entre un et six...

C'est mon armée qui attaque celle de Thierry, c'est donc à moi de tirer le dé. Bien sûr, et ça ne fera plus rire personne, le dé donne un "3". On aurait dû s'inscrire au Guinness Book des Records pour le tirage consécutif du même scénario, impossible de pouvoir être détronés.

Composition des armées :

Armée du mal (Thierry La Fronde) :
Un esprit servant, 1 troll du mordor, 1 porte-étendard orque, 1 capitaine orque et 16 guerriers orientaux avec épée + bouclier.

Armée du bien (Nico Le Blond) :
Galadriel à cheval + son miroir, Isildur, 1 capitaine elfe à cheval + lame elfique, 1 capitaine du gondor à cheval + épée et armure lourde, 9 elfes lame elfique + arc elfique, 9 elfes lance + bouclier, 1 porte-étendard du gondor, 8 guerriers du gondor avec épée + bouclier.

Les unités se déploient au bord de table et Thierry se déploie en premier.

Tour 1

Le mal a l'initiative.
Le miroir de Galadriel étant installé

au bord du terrain, le capitaine elfe en profite pour récupérer son seul et unique point de destin. Galadriel fait le sort "aura de vaillance" : réussi.

Tour 2

Le bien a l'initiative.
Les troupes se déplacent d'un côté et l'autre du terrain.

Tour 3

Le mal a l'initiative.
Les elfes sont en position pour tirer. 8 flèches fusent dans la plaine, 5 flèches touchent mais aucun blessé du côté des forces du mal.

Tour 4

Le mal a l'initiative.
Bien sûr, Thierry, devant la pression de la redoutable précision des archers elfiques, commence à contourner la colline pour la prendre comme défense.

Tour 5

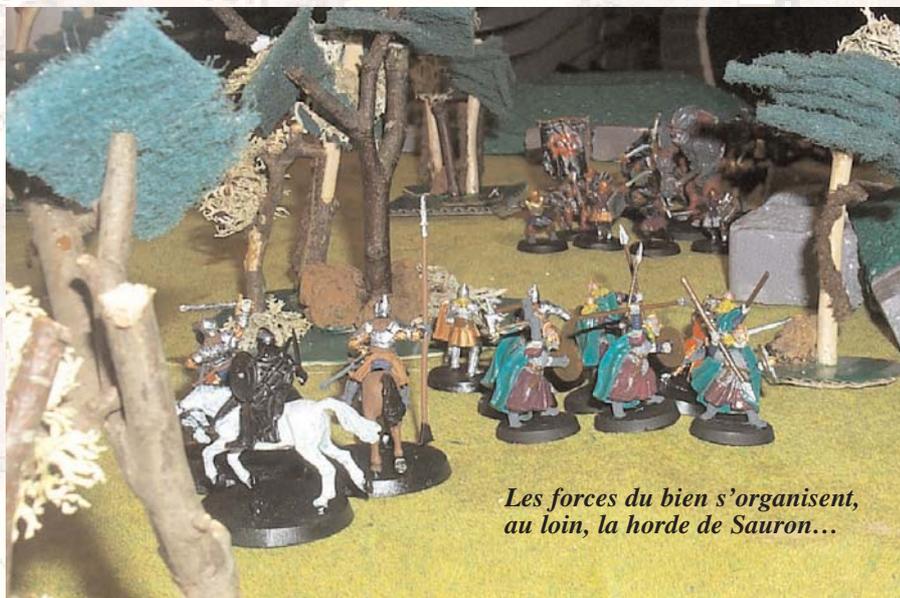
Le mal a l'initiative.
Thierry continue son parcours et regroupe ses forces derrière la colline, à l'abri des archers elfes.

Tour 6

Le mal a l'initiative.
4 archers voient des cibles, seulement 2 touches et aucune blessure. Pendant ce temps, les forces du bien commencent à s'approcher des forces du mal. Il ne faut pas tarder, le nazgul n'a plus que 7 points de volonté, et nous sommes en plus grand nombre que les forces du bien.

Tour 7

Le bien a l'initiative.
Galadriel immobilise le troll. Le



Les forces du bien s'organisent, au loin, la horde de Sauron...

nazgul tente "volonté sapée" sur Galadriel mais rate son sort. 4 archers elfes tirent sur le troll, 1 touche sans parvenir à le blesser. Les 5 autres archers tirent sur les guerriers orientaux et l'un d'eux succombe. Quelques combats commencent : deux orientaux s'en prennent à un gondorien, remportent le combat et fait tous les deux "6" pour la blessure, ils en veulent. Un autre oriental seul à seul contre un gondorien le tue. Le capitaine elfe en combat contre le capitaine orque et 2 orientaux remporte le combat et tue 1 guerrier oriental.

Tour 8

Le mal a l'initiative. Le capitaine du gondor fait un mouvement héroïque. Galadriel immobilise le troll. Le nazgul est à terre, il s'était allongé le tour d'avant pour échapper aux flèches elfiques, 1 elfe a essayé de le charger sans y parvenir. Le nazgul se relève et immobilise Isildur. Isildur résiste au sort en dépensant un point de puissance. Deux gondoriens aidés d'un elfe tuent un oriental. 2 guerriers orientaux contre le capitaine du gondor le blessent une fois, le capitaine dépense son point de destin et ne perd pas son point de vie. Deux elfes aidés d'un lancier elfique tue un oriental. Isildur épaulé d'un lancier gagne le combat contre 2 orientaux et tue l'un d'eux. Le capitaine orque aidé d'un oriental gagne le combat contre le capitaine elfe et parvient à faire une blessure. Le capitaine elfe utilise son point de destin et ne perd pas de point de vie.

Tour 9

Le bien a l'initiative. C'est le capitaine orque qui fait un mouvement héroïque désormais. Thierry La Fronde veut sortir son nazgul de là. Les forces du bien arrivent de toute part et si le nazgul trépane, c'est 100 points de moins pour le comptage du scénario. A rappeler que les deux généraux de chaque armée (le nazgul et Galadriel) doivent faire le maximum de point de figurines tuées. Le troll charge 3 archers elfiques. Galadriel s'élance à cheval et immobilise le troll une nouvelle fois. Le nazgul immobilise Isildur. Les autres archers se ruent sur le troll, il est totalement encerclé. Le capitaine elfe tue un oriental. Un combat à un contre un, l'oriental tue le gondorien. Un lancier elfe tue un oriental. 7 elfes sont en combat contre le troll immobilisé, et utilisent leurs lames elfiques à deux mains. Ce n'est pas moins de 14 blessures pour le troll. Quatre blessures sont affligées au troll qui trépane en un seul coup.



One Shot comme dit Thierry.

Tour 10

Le mal a l'initiative. Le nazgul s'enfuit, Thierry estime les tours qu'il reste avec les déplacements à faire. Peut-être le

nazgul ne pourra pas être rejoint avec trois tours. Le nazgul immobilise Isildur, il ne reste plus que 3 points de volonté au Nazgul. Galadriel immobilise le guerrier oriental contre Isildur mais rate son sort. Le capitaine du gondor s'était enfuit du



Les combats font rage ! Le troll va foncer vers les archers et va se faire tuer !



Le nazgul s'enfuit suivi du capitaine orque

Pendant ce temps, les orientaux essayent de retenir les elfes et les hommes



Le nazgul est immobilisé par la puissante Galadriel, il sera bientôt rejoint par les deux capitaines à cheval.

champ de bataille pour revenir un peu en arrière et récupère un point de destin grâce au miroir de Galadriel. Deux elfes tirent sur le capitaine orque, 1 touche sans conséquence. Un oriental remporte le combat contre le capitaine elfe aidé d'un lancier. Thierry choisit de blesser le cheval (le capitaine ne pourrait plus ainsi rejoindre le nazgul aussi rapidement) mais ne parvient pas à le tuer. Finement joué quand même !

Un gondorien aidé d'un lancier tue un oriental. Isildur épaulé d'un lancier elfe perd le combat contre un oriental et se fait toucher, une blessure, point de destin utilisé et ne perd pas de point de vie. Deux lanciers elfes et un gondorien règlent son compte à un oriental, un oriental tue un archer elfe et un autre archer elfe succombe sous la lame d'un autre oriental.

Tour 11

Le bien a l'initiative. Galadriel immobilise le nazgul. Ca sera peut-être plus facile de le rejoindre ainsi. Pas bougé ! Le nazgul n'est encore pas à distance d'être rejoint, deux archers lui tirent dessus mais ne le blessent pas. Deux lanciers tuent un oriental "6" et "6" sur la blessure. Deux autres elfes aidés d'un gondorien tuent un oriental. Le capitaine orque est en combat seul contre un elfe, il perd le combat et se fait blesser. Le capitaine orque utilise son point de destin et ne perd pas de point de vie. Les forces du mal sont amoindries. Les forces du bien commencent à prendre le dessus.

Tour 12

Le bien a l'initiative. Mouvement héroïque du capitaine orque, mouvement héroïque de Galadriel aussi, et c'est le bien qui l'emporte. Galadriel immobilise le nazgul une nouvelle fois. Pas bougé on te dit ! Un elfe charge le capitaine orque qui ne peut faire son mouvement héroïque. Deux gondoriens + un lancier tuent un oriental, deux elfes + 1 gondorien tuent le porte-étendard, trois elfes + 1 gondorien tuent un oriental encerclé, deux elfes + 1 gondorien blessent le capitaine orque (1 blessure). Galadriel, le capitaine du gondor, le capitaine elfe et un elfe réussissent leur test de bravoure pour charger le nazgul, qui se retrouve encerclé. Sur 9 dés de combat, je ne fais pas mieux que "5". Le nazgul, malgré l'immobilisation, remporte le combat en faisant "6". Grrrrr...

Tour 13

Le bien a l'initiative. Le nazgul fait un mouvement héroïque (???). Il est encerclé, je ne vois pas trop où veut en venir Thierry La Fronde. Ca permet au capitaine orque de charger Galadriel, mais le test de bravoure est raté. Le nazgul fait "trait de ténèbres" sur un archer elfe avec les deux derniers points de volonté : 4 et 2, raté. Le nazgul n'ayant plus de point de volonté, se dissipe dans l'air et part sans avoir pu être frappé. "Je m'en vais comme un prince".

Victoire majeure des forces du bien. Quatre victoires pour les forces du bien et deux victoires pour les forces du mal. C'est le temps de la vengeance ! L'armée du cavalier noir (pour ce qu'il en restait, est totalement détruite).

5. Dol Guldur

Phase de récupération des forces du bien :

Galadriel ne récupère rien.

Isildur récupère deux points de puissance, 1 point de volonté, 1 point de destin.

Le capitaine elfe récupère 2 points de puissance et 1 point de volonté.

Le capitaine du gondor récupère 2 points de puissance.

Un archer revient et un autre meurt et deux gondoriens reviennent.

Très bonne phase de récupération. Je n'aurais pu rêver mieux !

Bon, ça console un peu. Après la perte de Gil-Galad et d'Elrond, je n'ai pas subi vraiment de perte dans ce scénario et j'ai détruit une armée de 500 points. Aahhhhhh !

