

Tour de campagne 5 : gonflés à bloc !



Les forces du bien sont bien décidées à en découdre avec le troll !



Les deux capitaines font le ménage près du porte-étendard



Galadriel va aider les guerriers en lutte avec le troll et le nazgul

Cinquième tour de campagne, un seul combat entre une armée de 750 points et une armée de 500 points qui a déjà livré pas mal de bataille et qui est bien éprouvée. D'autant plus, Galadriel, Isildur et leur petite armée sont déterminés à éradiquer toute force du mal qu'ils croiseront.

Trois petits tours et puis s'en va...

C'est mon armée qui attaque celle de Thierry, c'est donc à moi de tirer le dé. A savoir si une fois de plus, le "3" pour le jet de scénario va tomber ? Et non, "6", le dé s'est enfin décidé à donner autre chose qu'un "3". C'est donc le porte-étendard qu'il va falloir défendre pour Thierry et ses forces du mal.

Composition des armées :

Armée du mal (Thierry La Fronde) :

Un esprit servent, 1 troll du mordor, 13 orques avec épée + bouclier et un archer orque rescapé.

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, 8 elfes lame elfique + arc elfique, 9 elfes lance + bouclier, 1 porte-étendard du gondor, 7 guerriers du gondor avec épée + bouclier.

Thierry déploie ses unités à un maximum de 28 cm du porte-étendard qui est au centre de la table. Je dois ensuite me déployer à au moins 42 cm de toutes unités ennemies. Thierry a déployé ses unités au quatre coins du porte-étendard, ce qui fait que je suis obligé de me déployer en bord de table quasiment, pour éviter de rentrer dans la zone de 42 cm de ses unités.

Tour 1

Le mal à l'initiative.

Galadriel fait le sort "aura de vaillance" : "1" raté. 8 elfes tirent sur le troll, 5 touches, 1 blessure.

Tour 2

Le mal à l'initiative.

Galadriel fait le sort "aura de vaillance" qui réussit cette fois-ci. L'archer orque tente un tir sur Galadriel, "5" : raté (et oui, grâce à son sort "aura de vaillance", il faut faire désormais "6" pour réussir à la toucher).

Tour 3

Le bien a l'initiative.

Le capitaine du gondor charge à cheval un orque, le renverse et le tue.
Le capitaine elfe à cheval lui aussi, est chargé par quatre orques. Pas mieux que 5/5/3, il doit dépenser 1 point de puissance pour remporter le combat, il renverse les quatre orques et en tue 2.

Tour 4

Le mal a l'initiative.

Le nazgul fait "contrainte" sur un elfe : "5" : réussi.

De l'autre côté du terrain, le capitaine elfe continue le ménage, combat contre 2 orques et il en tue un. Le capitaine du gondor n'est pas en reste, il charge un orque et le tue. Le troll est en combat contre un elfe immobilisé, il n'en fait qu'une bouchée. Deux autres orques périssent dans ce tour sous les lances des elfes.

Tour 5

Le bien a l'initiative.

Galadriel immobilise le troll "2", tout juste. Un orque est en combat contre 2 elfes, il gagne en faisant "6", mais grâce à la relance du porte-étendard, le "6" tombe et les 2 elfes remportent le combat finalement et tue l'orque. Les forces du bien dégustent aussi, un gondorien et un archer elfe tombent sous les lances des orques. Un lancier elfe qui vient de charger le nazgul plante le bouclier pour le repousser. Un orque remporte le combat contre deux elfes.

Tour 6

Le mal a l'initiative.

Isildur fait un mouvement héroïque, ce qui permet à Galadriel de s'élancer et de paralyser le troll. Deux guerriers du gondor, un lancier elfe et deux elfes avec lame elfique charge le troll, l'encerclent, remportent le combat et l'achèvent. Deux lanciers elfes tuent un orque.

Tour 7

Le bien a l'initiative.

Galadriel immobilise un orque. 3 orques meurent, les forces du bien sont en nombre et les forces du mal ne peuvent plus opposer de résistance.

Fin de la partie.

Victoire majeure du bien.

Nous en sommes à cinq victoires pour les forces du bien contre deux pour les forces du mal.

L'armée du cavalier rouge est détruite sur la carte générale.



Ca bataille dur autour des arbres. Les elfes et les gondoriens forment une ligne contre les orques !



Le troll qui représente une sérieuse menace. Il va être immobilisé par Galadriel, va être attaqué par les guerriers de l'alliance et être anéanti. Merci l'immobilisation !



Les forces du bien sont victorieuses. Ce n'est pas encore aujourd'hui que les orques vont nous faire plier !

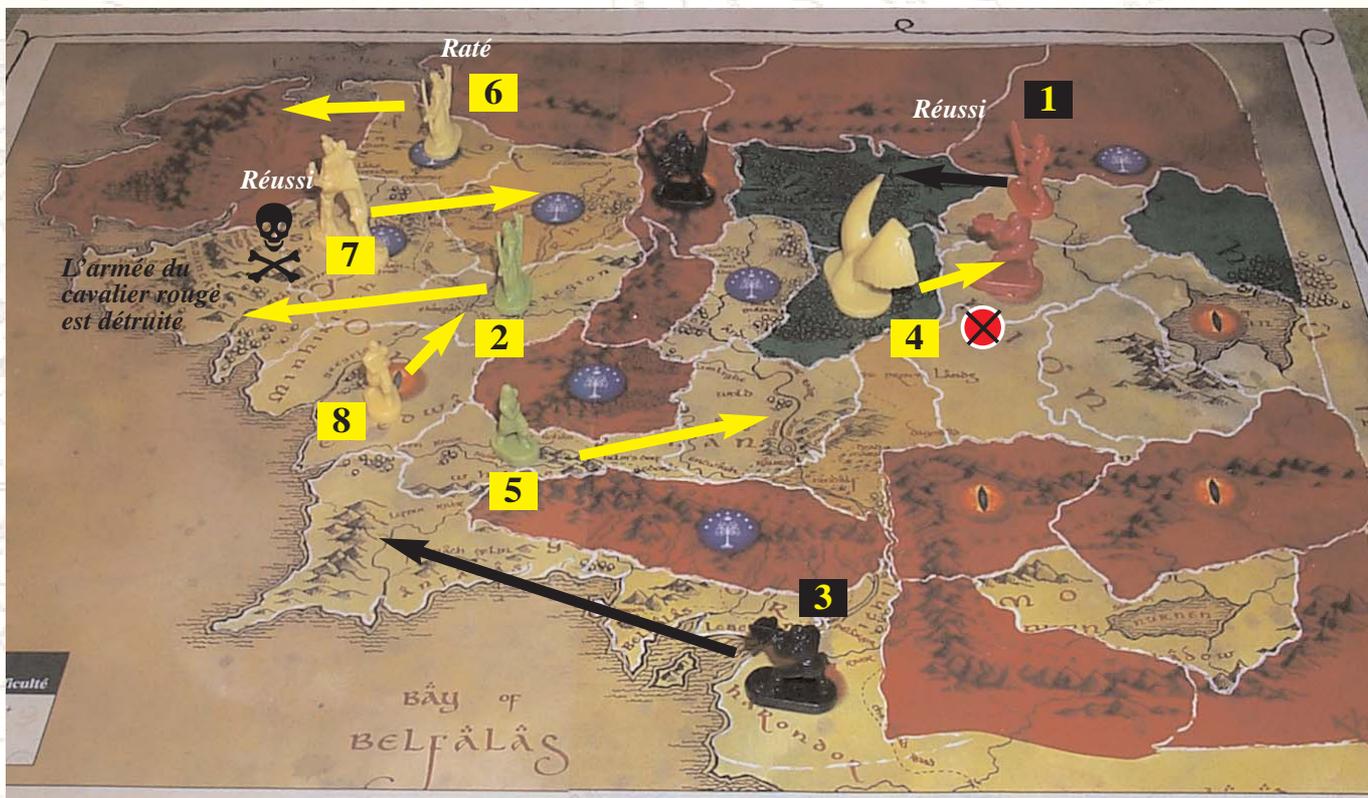
Phase de récupération :

L'archer, le lancier et le guerrier reviennent en jeu.
Galadriel récupère 1 point de

puissance et Isildur récupère 1 point de puissance aussi.

5. Dol Guldur

Sixième tour de campagne. Le mal a l'initiative



Sixième tour de campagne, un combat.

