

Tour de campagne 6 : un soir de chance !



Elendil et Celeborn, les elfes et les gondoriens



Le troll et les orques à l'abri des flèches elfiques

Sixième tour de campagne, un seul combat entre une armée de 500 points, emmenée par Celeborn et Elendil, et une armée de 250 points.

Il y a des soirs comme ça !

C'est mon armée qui attaque celle de Thierry, c'est donc à moi de tirer le dé. "1" sur le jet de scénario, ennemis en marche. En gros, il faut détruire le maximum d'unités adverses. Celle qui a le plus de points de figurines à la fin de la partie remporte une victoire mineure, majeure si la différence de points est double. J'ai déjà presque deux fois plus de points que l'armée de Thierry, la victoire ne devrait pas m'échapper, mais bon, ne parlons pas trop tôt, j'ai déjà vu des parties acquises sur le papier et qui se sont déroulées autrement sur le terrain... Rappelez-vous Gil-Galad...

Composition des armées :

Armée du mal (Thierry La Fronde) :
1 troll du mordor, 1 capitaine orque,
15 orques avec épée + bouclier et un porte-étendard.

Armée du bien (Nico Le Blond) :

Celeborn à cheval avec lame elfique, bouclier et armure lourde, Elendil à cheval, 7 elfes lame elfique + arc, 3 guerriers du gondor épée + bouclier, 6 guerriers du gondor avec lance dont 3 avec bouclier.

Je me déploie en premier au milieu du terrain, Thierry a la possibilité de se déployer aux quatre coins. Il

déploie ses troupes derrière les arbres et rochers, à l'abri des archers.

Tour 1

Le mal a l'initiative.

Thierry ne bouge pas de tout ses troupes. Celeborn fait aura de vaillance, le sort est réussi. Tous les alliés dans un rayon de 14cm autour de Celeborn réussissent désormais tous leurs tests de bravoure tant que Celeborn a 1 point de volonté.

Tour 2

Le mal a l'initiative.

Thierry planque ses unités derrière les arbres et les rochers de nouveau, il va jouer un plan défensif j'ai l'impression.

Tour 3

Le bien a l'initiative.

Bon, il va falloir que j'aille le chercher, je déplace mes troupes au fur et à mesure et positionnant également mes archers. Thierry ne bouge toujours pas et place ses unités à l'abri des archers.

Tour 4

Le mal a l'initiative.

Thierry repositionne les orques au mieux derrière le rocher. Pour ma part, je fais déplacer Elendil et Celeborn, qui voit les orques planqués derrière le rocher. Pendant ce temps, les elfes reculent pour être à distance d'un tir de volée.

7 tirs : 2 touches : 1 orque meurt.

Tour 5

Le mal a l'initiative.

Thierry reste planqué. Les guerriers du gondor à pied se déplacent vers le rocher. 7 tirs de volée : 2 touches : 1 orque meurt.



Les forces du bien sont encore à distance

Un rocher qui sera leur salut pour quelques tours

Tour 6

Le mal a l'initiative.

Elendil charge un orque. Puisqu'il est à distance de la retombée des tirs de volée elfes. Les elfes tirent en direction du troll, qui est vu par Celeborn.

7 tirs de volée sur le troll : 2 touches, une se plante dans l'arbre sur lequel le troll est avachi et l'autre touche sa cible. Le troll perd 1 point de vie.

Elendil, déclare un combat héroïque (un gratuit par tour grâce à l'épée Narsil), tue l'orque, charge le porte-étendard et le tue également.

Tour 7

Le bien a l'initiative.

Le capitaine orque fait un mouvement héroïque et charge Elendil, d'autres orques le chargent également. Celeborn immobilise le capitaine orque. 7 tirs de volée sur le troll : 4 touches (4 "6" sur 7 dés, c'est plutôt pas mal) mais deux flèches se plantent dans l'arbre et les autres flèches ne blessent pas. Elendil tue 2 orques.

Tour 8

Le mal a l'initiative.

Charge des orques sur Elendil une nouvelle fois. Celeborn immobilise un orque. Elendil tue un orque.

Tour 9

Le bien a l'initiative.

Celeborn immobilise le troll "2", je dépense un point de puissance pour réussir. Le troll est ainsi la cible des archers elfes directement. 7 tirs : 5 touches mais pas de blessure. Elendil remporte le combat contre le capitaine orque et les 3 orques mais ne blesse personne.

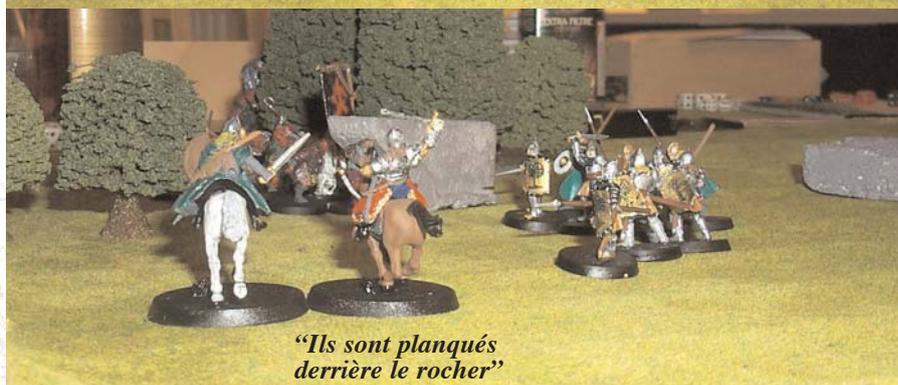
Tour 10

Le mal a l'initiative.

Les forces du bien reculent, le troll n'est plus loin et il vaut mieux désormais sortir de ce guêpier, l'armée adverse est touchée, le scénario est remporté pour l'instant



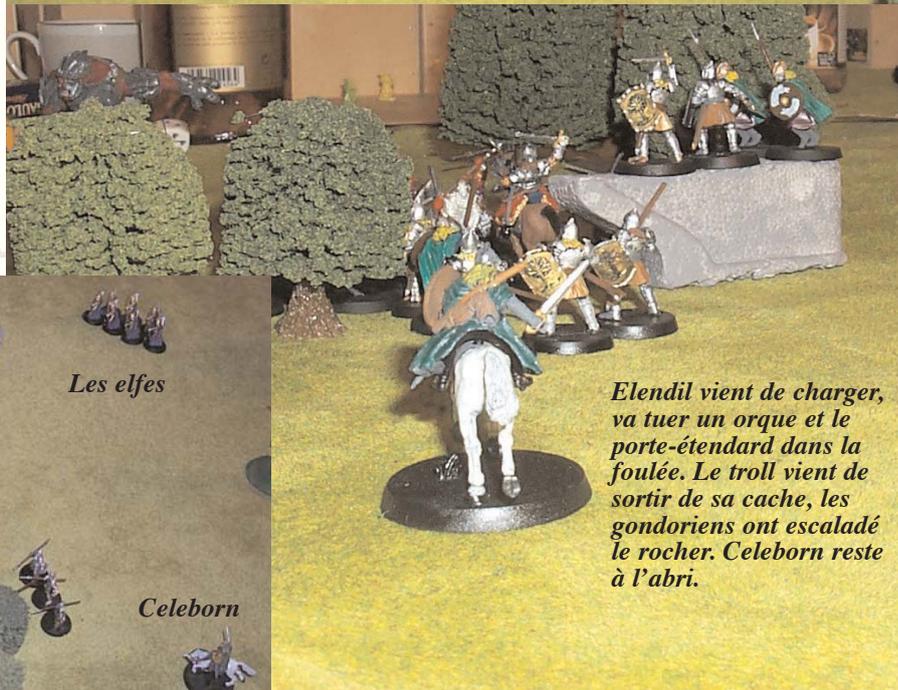
Petit, petit, petit, petit !



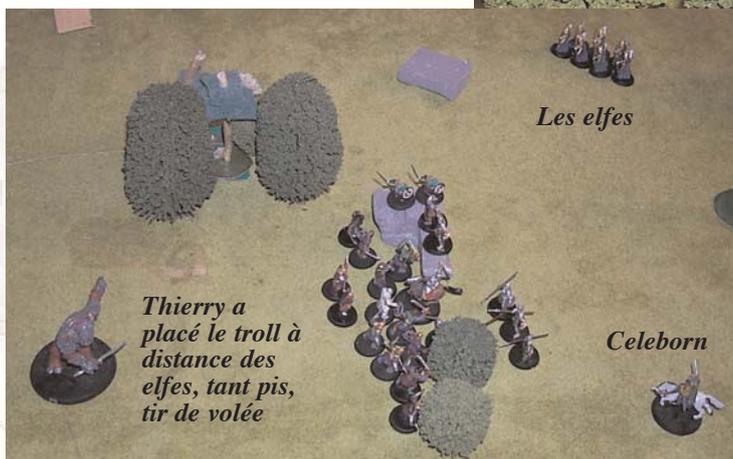
"Ils sont planqués derrière le rocher"



Le troll, quant à lui, reste derrière les arbres



Elendil vient de charger, va tuer un orque et le porte-étendard dans la foulée. Le troll vient de sortir de sa cache, les gondoriens ont escaladé le rocher. Celeborn reste à l'abri.



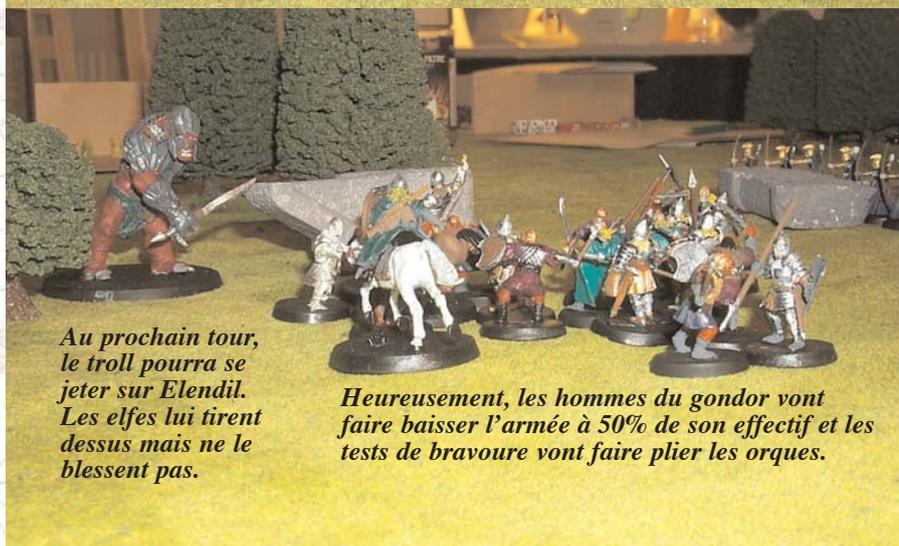
Thierry a placé le troll à distance des elfes, tant pis, tir de volée

Celeborn



Les forces du bien se replient, Le troll arrive et on préfère l'éviter.

Les elfes attendent que le troll pointe le bout de son nez



Au prochain tour, le troll pourra se jeter sur Elendil. Les elfes lui tirent dessus mais ne le blessent pas.

Heureusement, les hommes du gondor vont faire baisser l'armée à 50% de son effectif et les tests de bravoure vont faire plier les orques.



C'est la débandade chez les forces du mal, le troll a quitté la région

et je n'ai perdu aucune unité. Autant préserver mes troupes pour des combats futurs. Celeborn immobilise le capitaine orque, les elfes peuvent tirer sur le troll directement, bien qu'il soit "protégé" par un rocher qui fait obstacle sur la route des flèches. 7 tirs sur le troll : 5 partent en direction, 3 se plantent dans le rocher et les 2 flèches qui touchent le troll ne lui font rien. Elendil perd le combat face à deux orques, il est bloqué, 4 blessures mais rien. Deux orques meurent en combat contre les guerriers gondoriens. L'armée du mal passe à 50% des

effectifs, il va falloir passer les tests de bravoure le prochain tour. Assez salubre puisque le troll arrive et que ça risque de chauffer pour Elendil qui n'est pas en train bonne posture.

Tour 11

Le bien a l'initiative. Evidemment le capitaine orque fait un mouvement héroïque, Thierry joue le tout pour le tout. Certains orques ratent leur teste de bravoure et s'enfuit du champ de bataille, d'autres courageux chargent l'ennemi, le troll rate son test de bravoure et sort du terrain (ouf !). Les elfes s'en donnent à cœur joie,

4 tirs sur un orque : mort et les 3 autres flèchent un autre orque : mort. Elendil et 2 guerriers du gondor encerclent le capitaine orque, ce n'est pas moins de 10 touches (3x2 Elendil + 2x2 guerriers), 3 blessent le capitaine orque et il meurt. Celeborn a chargé un orque, aidé de 3 guerriers du gondor, l'orque est encerclé également et succombe à l'assaut.

Tour 12

Le bien a l'initiative. Les hommes du bien reculent, préférant éviter le combat afin de ne pas perdre d'unité et laissant les orcs à leur courage. Les 4 orcs restant ratent leurs tests et sortent du jeu.

Victoire majeure du bien
6 victoires pour le bien
2 victoires pour le mal

Phase de récupération :

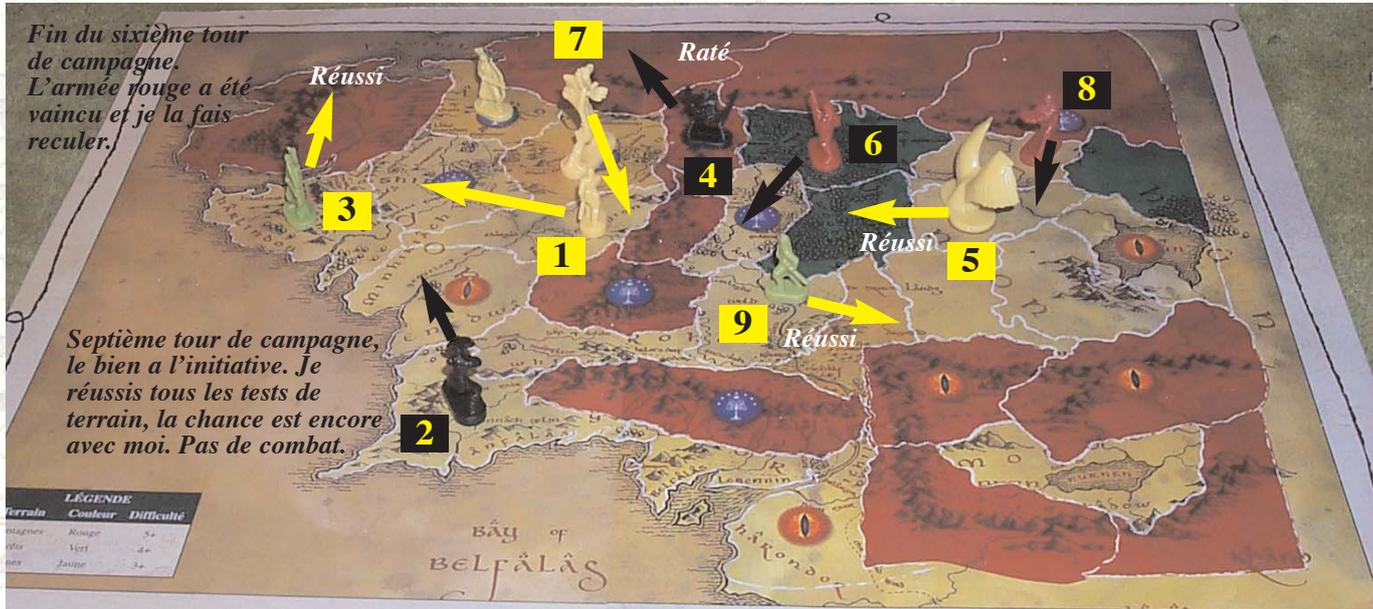
Le mal :
Sur 15 guerriers orques :
6 reviennent.
Le troll revient en jeu, il récupère ses 3 points de vie.
Le capitaine orque revient, il récupère 2 points de vie, 1 point de puissance (sur 2) et 1 point de volonté.
Le porte-étendard revient en jeu aussi.
Bonne récupération pour les forces du mal.

Le bien :
Celeborn récupère 1 point de puissance et 1 point de volonté, Elendil ne récupère rien.

Bon, j'étais particulièrement en chance ce soir, j'ai décidé de faire reculer mes troupes pour éviter le troll mais le rocher constituait un goulot d'étranglement naturel, qui me protégeait un peu finalement, et qui filtrait les forces du mal. Il a suffi de peu pour que la partie bascule et que je perde Elendil.

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

Fin du sixième tour de campagne. L'armée rouge a été vaincu et je la fais reculer.



Septième tour de campagne, le bien a l'initiative. Je réussis tous les tests de terrain, la chance est encore avec moi. Pas de combat.



Huitième tour de campagne, je conserve l'initiative. Une fois de plus, je réussis tous les tests de terrain, Thierry est écœuré.



Deux combats dans le huitième tour de campagne.