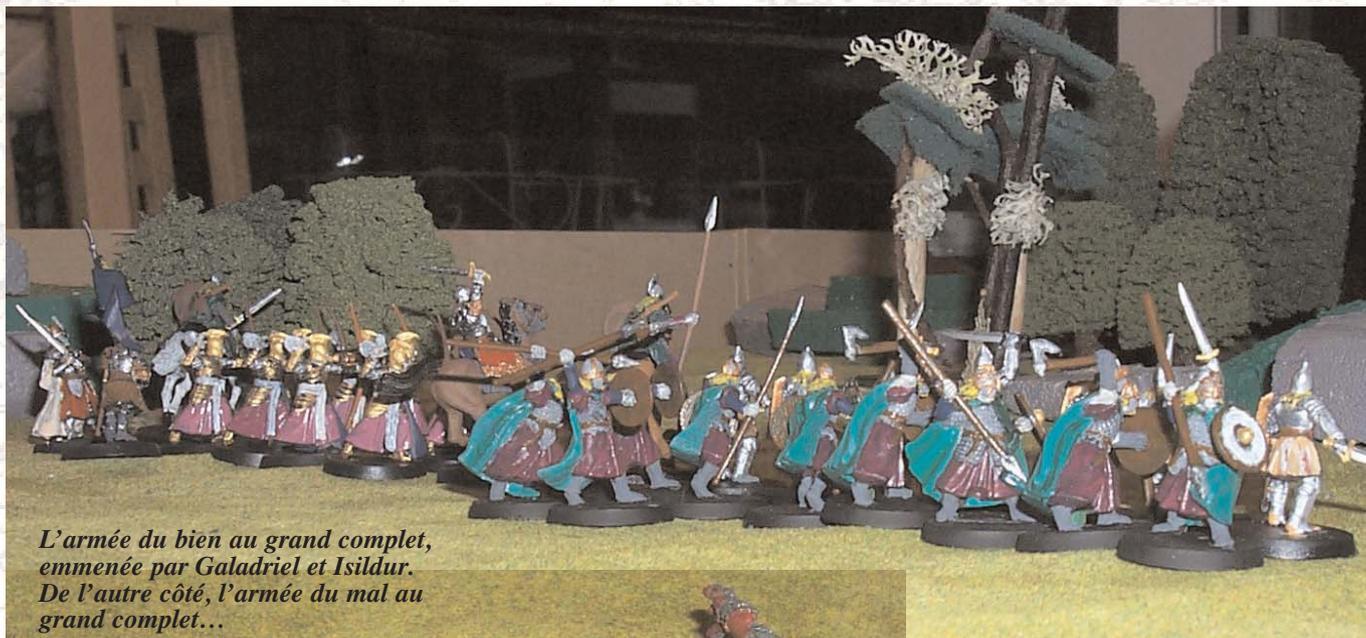


Tour de campagne 8 : traiter le mal par le mal !



L'armée du bien au grand complet, emmenée par Galadriel et Isildur. De l'autre côté, l'armée du mal au grand complet...



une autre paire de manche. Le "5" du dé donne le scénario "protégez les flans", ça va être du gâteau (c'est juste pour le jeu de mot, car rien n'est jamais joué). Le principe, on doit faire sortir le maximum de figurines par un bord de table opposé, et bien évidemment, qui croise t'on sur le chemin ? L'équipe adverse.

Tour 1

Le bien a l'initiative. Je me déplace et je compte utiliser mes archers à volonté. Bien que pas encore en place pour tirer directement, ça n'empêche pas le tir de volée. Ce sont donc 8 flèches qui partent en direction de l'équipe du mal. Le capitaine orque est touché une fois, mais sans être blessé.

Tour 2

Le mal a l'initiative. Thierry commence à manœuvrer vers une colline, qui lui procurera une

Huitième tour de campagne. Deux combats. Armées du bien de 750 et 500 points contre armées du mal de 250 points. Selon Thierry La Fronde, ce ne sera qu'une formalité. Peut-être... Mais à quel prix ?

Il faut frapper là où il y a le mal !

Par deux fois, ce sont mes armées qui attaquent Thierry. J'ai donc le choix, du fait qu'en plus j'ai l'initiative dans le tour de campagne. J'ai le choix des armes et des armées... Premier combat, Galadriel et Isildur contre l'armée de 250 points.

Composition des armées :

Armée du bien (Nico Le Blond) :
Galadriel à cheval + son miroir, Isildur, 1 capitaine elfe à cheval + lame elfique + armure lourde, 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.

Armée du mal (Thierry La Fronde) :
2 trolls du mordor, 1 capitaine orque et un porte-étendard.

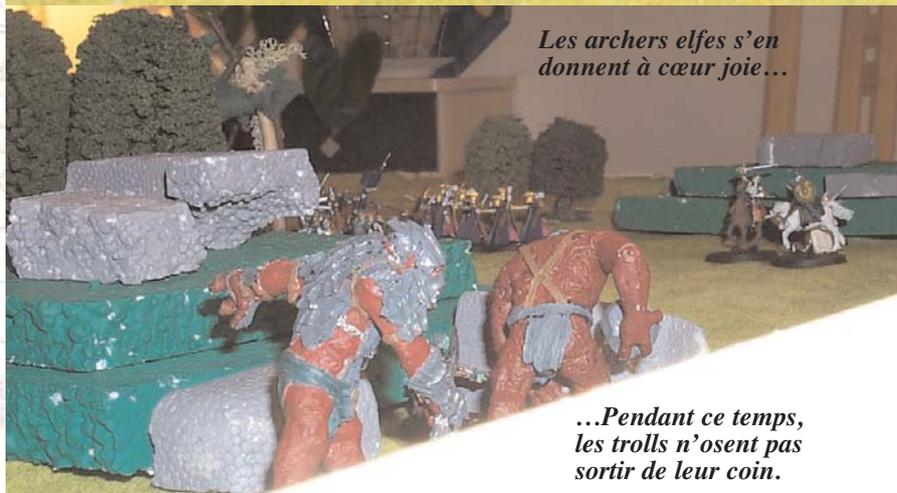
Le choix est risqué, ou tout bon pour Thierry. Sacré équipe de 250 points. Deux trolls, seulement quatre unités. C'est osé. Heureusement que j'ai en face une armée de 750 points. Si j'avais eu une armée de 250 points contre celle de Thierry, ça aurait été



C'est la pagaille dans l'équipe du bien. "J'veux y aller, il paraît qu'ils ne sont que 4 en face !" Personne n'a encore vu qu'il y avait 2 trolls...



“Euh... attention tout de même, y'a 2 trolls !” Galadriel et Isildur sont prévenants...



Les archers elfes s'en donnent à cœur joie...



La colline offre une bonne protection...



...aux flèches des elfes !

protection de bonne fortune. Les elfes font feu par un tir de volée et une flèche se plante dans le bras du troll. Un troll est touché.

Tour 3

Le bien a l'initiative. Thierry continue sa manœuvre derrière la colline. Les elfes continuent leur tir de volée. 3 touches mais rien pour la blessure.

Tour 4

Le mal a l'initiative. Je me réveille un petit peu et je m'aperçois que Galadriel n'a pas fait son sort depuis le début de la partie. Alors ce n'est pas super grave, mais bon, si un troll décide de lancer un rocher sur la belle, il faudra qu'il fasse "6" au lieu de "5" pour toucher, ça peut toujours épargner un point de vie perdu. Bon, ça sera pour un prochain tour puisqu'elle ne réussit pas à lancer son sort. Les elfes sont en position pour tirer directement sur un troll. 3 touches, 1 se fiche dans un obstacle, 2 arrivent sur le troll mais ne le blesse pas.

Tour 5

Le mal a l'initiative. Je commence à encercler la petite équipe du mal. Thierry n'a pas beaucoup de choix. D'un côté les archers et de l'autre les guerriers qui commencent à organiser une formation de combat. Les archers elfes continuent leurs tirs, 8 flèches partent en direction du troll, 5 archers réussissent leurs tirs, 2 se fichent dans les arbres et 3 arrivent sur le troll, dont 1 blesse le troll.

Tour 6

Le bien a l'initiative. Thierry replie son équipe, à l'abri des flèches elfiques. Les elfes font tout de même un tir de volée. 2 touches dont une sur le porte-étendard qui meurt. L'armée est à 75% de ses effectifs.

Tour 7

Le bien a l'initiative. Galadriel réussit son sort "aura aveuglante" (oui quand j'arrive à penser qu'il faut lancer des sorts, nico le blond n'est pas mon surnom par hasard !). Les elfes font un tir de volée de nouveau, 2 touches, 1 blessure sur le troll.

Tour 8

Le mal a l'initiative. Thierry ne voit pas d'issue à cette bataille apparemment et fait quitter ses figurines par le bord de table.

Une victoire majeure pour les forces du bien. 7 victoires contre 2. L'armée

de l'archer noire est détruite sur la carte.

Bon, ce n'est pas franchement une victoire glorieuse puisque le match était totalement déséquilibré dès le départ, mais c'est tout de même une victoire supplémentaire.

Vient sur la colline...

Deuxième combat dans le huitième tour de campagne. L'armée du bien emmenée par Celeborn et Elendil contre une armée de 250 points.

Composition des armées :

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.

Armée du mal (Thierry La Fronde) :

1 troll du mordor, 1 capitaine goblin, 18 gobelins épée + bouclier et un porte-étendard.

Jet de dé : "2", la mort guette. Il faut occuper les 3 collines sur la carte.

L'équipe qui occupe le maximum de collines sans qu'il y ait un adversaire dessus remporte une victoire mineure. Si une armée occupe toutes les collines, c'est une victoire majeure.

Thierry choisit son bord de table, je me déploie en premier et le déploiement se fait au bord de table.

Tour 1

Le mal a l'initiative.

Celeborn fait "aura de vaillance", réussit. Les elfes, au nombre de 7, font un tir de volée, 2 flèches arrivent à destination, sans toutefois blesser qui que ce soit.

Tour 2

Le bien a l'initiative.

Les elfes, font un tir de volée, on va pas se priver, 2 touches également, et 1 goblin meurt. Thierry applique un peu la même stratégie que le combat d'avant, c'est à dire se protéger avant tout des archers elfes.

Tour 3

Le bien a l'initiative.

Toujours tir de volée de la part des elfes, 3 touches cette fois-ci, le troll perd 1 point de vie.

Tour 4

Le mal a l'initiative.

Le tir de volée ne donne rien. Les deux armées se regardent mais ne s'approche pas, un peu comme deux boxeurs lors du round d'observation.



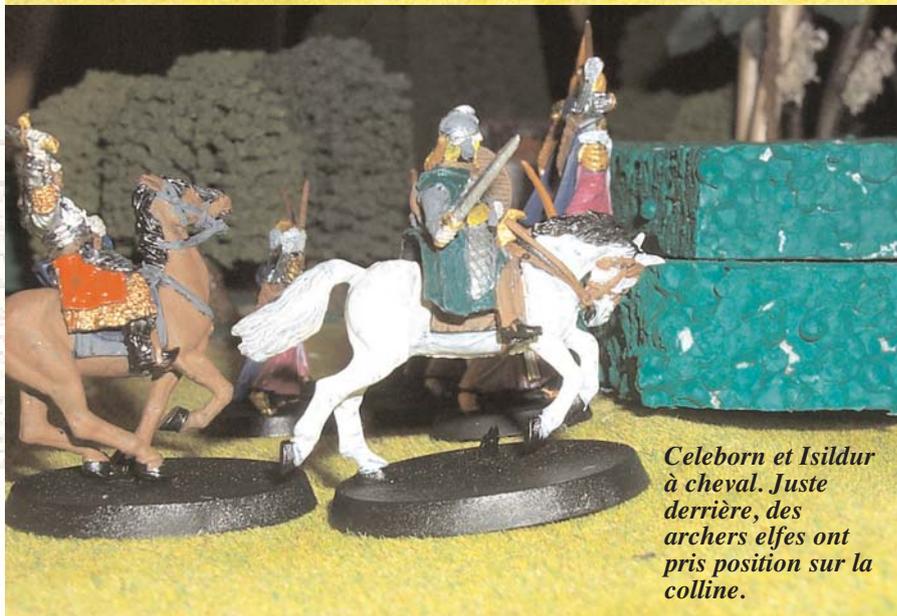
Les gobelins, emmenés par le capitaine et le porte-étendard, ainsi qu'un troll



Thierry vous dirait : "des elfes, encore des elfes... avec des arcs"



On dit souvent que la nature est bien faite, ce ne sont pas les gobelins qui contrediront ce proverbe, les collines sont une véritable aubaine pour eux.



Celeborn et Isildur à cheval. Juste derrière, des archers elfes ont pris position sur la colline.



Les gobelins s'impatientent un peu, ça manque de sang et de chaire fraîche à leur avis. Le troll s'ennuie un peu aussi...



"Cachez-vous, je compte jusqu'à 10. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10... Vu ! le goblin derrière la colline."



"Ils sont à gauche". "Non à droite". "Non à gauche". fiiuuuu fiiuuuuu (bruits des flèches qui tombent). "Ah tu vois, tu l'as pris à droite..."



"Espèce de poule mouillée"

"Eh le grand là bas, viens ici !"

"Na na na na nère, tu m'att'rapras pas !"

"Euh... déconnez pas trop les gars quand même !"

Tour 5

Le mal a l'initiative.

Les elfes sont en position de pouvoir tirer directement sur une petite troupe de goblin. Quatre tirs s'envolent et un goblin tombe.

Tour 6

Le mal a l'initiative.

Les gobelins, finalement, se remettent à l'abri, mais les forces du bien peuvent bouger et se mettent en position. Deux elfes tirent à l'arc, un goblin meurt.

Tour 7

Le mal a l'initiative.

Les hommes du gondor se déplacent sur le terrain, ne sachant pas trop comment approcher l'adversaire. Il y a toujours la menace du troll. Les sept elfes tirent, un goblin tombe.

Tour 8

Le bien a l'initiative.

Les hommes du gondor commencent à s'approcher de la troupe goblin. Ces derniers n'ont que soif de combat et veulent venir à la bataille.

Tour 9

Le mal a l'initiative.

Le capitaine et le porte-étendard sont partis se réfugier dans les arbres, ils reviennent sur leur pas.

Tour 10

Le bien a l'initiative.

Les hommes du gondor font route arrière de nouveau, les gobelins sentent un piège et retournent se cacher derrière leur colline, à l'abri des flèches. Tir de volée, 1 touche, pas de blessure.

Tour 11

Le mal a l'initiative.

Les hommes du gondor vont finalement, vers l'autre petite troupe goblin, dans laquelle il y a aussi le troll. Tir de volée, pas de touche.

Tour 12

Le bien a l'initiative.

Les gobelins et le troll s'approchent avec précaution des hommes du gondor. Ira, ira pas ? Tir de volée, 1 touche, 1 goblin tombe.

Tour 13

Le mal a l'initiative.

Pendant tout ce temps de petite manœuvre sans incident, Celeborn et Isildur à cheval se sont approchés des deux collines qui seront sans doute bientôt occupées par l'ennemi. Tir de volée, 4 touches (sur 7 dés, c'est plutôt pas mal), 2 gobelins meurent et le capitaine goblin est blessé.

5. Dol Guldur

Tour 14

Le mal a l'initiative.
 Les hommes du gondor ont arrivé dans leur filet les gobelins et le troll, un peu comme de la viande fraîche. Pendant ce temps, ça laisse l'espace à Celeborn et Isildur de s'approcher d'avantage des collines, et éventuellement, de pouvoir en prendre possession le tour d'après. Tir de volée, 3 touches, pas de blessure.

Tour 15

Le bien a l'initiative.
 Celeborn et Isildur prennent chacun une colline, un goblin s'aventure vite sur celle de Celeborn, permettant

aux forces du bien de ne gagner que par victoire mineure.

Tir de volée, 1 goblin meurt. Le troll tente un lancer de rocher sur Isildur, mais rate son tir.

Victoire mineure pour le bien, l'armée rouge est repoussée sur la carte générale. 8 victoires pour le bien contre 2 pour les forces du mal.

Phase de récupération pour le mal :

Sur 8 gobelins morts, 2 reviennent. Le troll récupère son point de vie. Le capitaine goblin utilise 1 point de puissance pour récupérer son point de vie.

Phase de récupération pour le bien :

Celeborn récupère 2 points de puissance, Elendil récupère 2 points de puissance aussi.

Bon, ce huitième tour n'est pas une mauvaise opération, une armée de 250 points détruite et une autre entaillée. Ça fera toujours moins de points pour les forces du mal lors de l'affrontement final.



A la fin de ce tour, j'essaierai de déclencher la bataille finale. Si je n'obtiens pas de victoire, il me faudra au moins un "2" sur le jet de dé. Si j'obtiens au moins une victoire, direction Sauron.