

Tour de campagne 9 : la victoire à tout prix !



Les deux armées se font face, le troll part à toute enjambée pour aller tuer le gondorien.

Neuvième tour de campagne. Deux combats. Des armées de 250 points s'affrontent. Il me suffit d'une seule victoire pour pouvoir déclencher sans problème la bataille finale. J'arriverai ainsi à neuf victoires, et à moins de faire "0" avec le dé, la bataille finale est assurée... à condition d'en remporter au moins une !

Mon royaume pour une victoire !

C'est Thierry qui attaque mon armée qui avait réussi à s'isoler dans la montagne, mais dans un excès de rage, il avait également réussi à franchir la montagne, et a pu engager mon armée.

Composition des armées :

Armée du bien (Nico Le Blond) :
1 capitaine du gondor à cheval, avec armure lourde, épée et bouclier.
8 archers du gondor + épée, 7 avec épée + bouclier et 7 lanciers, et un porte-étendard.

Armée du mal (Thierry La Fronde) :
1 capitaine orque, 6 orques avec épée

et bouclier, 1 porte-étendard et un troll.

Bon, y'a un troll et personne dans mon armée qui peut l'immobiliser ou qui peut se jouer de son troll, et j'imagine qu'il va le mettre en première ligne. D'autant plus que c'est le scénario "le défi des champions" et que le général de

Thierry, c'est le troll ! S'il ne fait que des "6" lors des combats, je suis mort !
On déploie nos figurines en bord de table, et je me déploie en premier.

Tour 1

Le bien a l'initiative.
Déplacement des troupes, je fais un tir de volée, sur 8 tirs, 2 touches qui ne donnent pas de blessure.

Tour 2

Le mal a l'initiative.
Le troll commence à courir vers notre direction à pleine enjambée, les archers du gondor font un tir de volée, 1 touche qui ne donne rien.

Tour 3

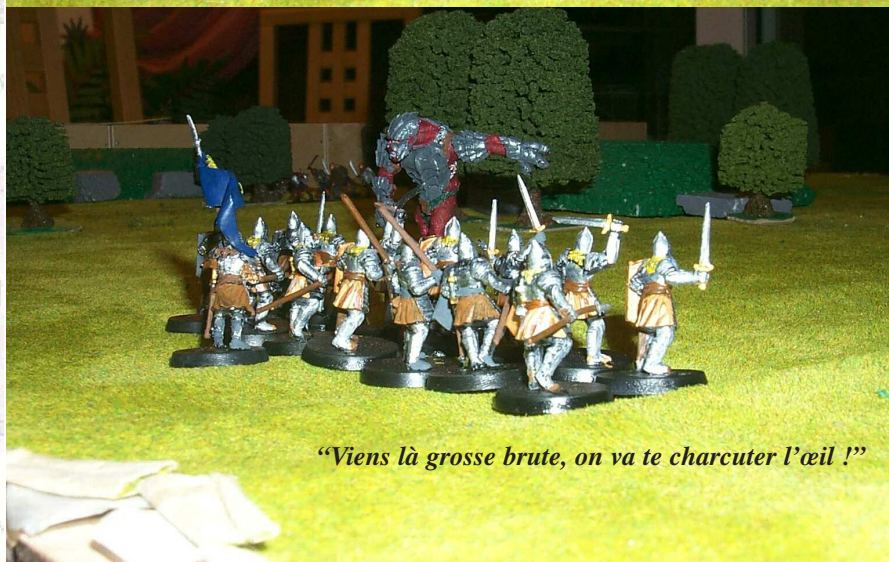
Le bien a l'initiative.
Identique au tour précédent.

Tour 4

Le mal a l'initiative.
3 touches pour le tir de volée mais toujours pas de blessures.



Les gondoriens partent la fleur à l'épée, ne se doutant pas qu'un troll court vers eux.



Tour 5

Le bien a l'initiative.

Aucune touche dans ce tir de volée.

Tour 6

Le mal a l'initiative.

Depuis plusieurs tours, c'est une véritable partie de cache-cache qui se fait entre le troll et les gondoriens. Le troll essaie d'avancer tout en essayant de se protéger des flèches gondorienne. Egalement, la troupe de guerrier gondorien joue à cache-cache avec le troll.

Tour 7

Le bien a l'initiative.

Tir de volée : 4 touches (50% de réussite tout de même) mais toujours pas de blessure.

Tour 8

Le bien a l'initiative.

2 touches pour le tir de volée mais toujours rien.

Tour 9

Le bien a l'initiative.

Le troll s'est enfin découvert, il veut évidemment charger la troupe du gondor, je dirige mes 8 tirs sur lui, mais je ne parviens pas à le blesser.

Tour 10

Le bien a l'initiative.

Pendant que mes guerriers reculent, mes archers se mettent en position pour tenter de "percer" le troll. Sur 8 tirs, 5 flèches parviennent à toucher le troll et il est blessé une fois. Moins 1 point de vie pour le troll.

Tour 11

Le mal a l'initiative.

Le troll s'est jeté sur les guerriers gondoriens. Autant essayer de le massacrer, le mieux à faire est de l'encercler pour obtenir le double de dégât en cas de victoire. Mais le troll remporte le combat face à cette horde gondorienne et tue 2 guerriers. Pendant ce temps, les archers tirent en direction des orques au loin mais ne touchent pas.

Tour 12

Le bien a l'initiative.

Le troll est de nouveau encerclé par les gondoriens. Les archers retentent un tir de volée mais ne touchent pas. Le troll n'a pas la chance du tour précédent, il perd son combat, et ce n'est pas moins de 5 coups d'épées mortels qui le font tomber. Le troll est mort. Nous avons tué le général, la victoire est assurée, à moins que Thierry ne parvienne à tuer mon général (qui est à cheval, qui n'est pas à portée de ses guerriers, donc c'est pas gagnée pour Thierry).

Tour 13

Le mal a l'initiative.
Un tir de volée mais rien.

Tour 14

Le mal a l'initiative.
Tir des archers gondoriens, mais pas de blessure.

Tour 15

Le bien a l'initiative.
Tir de volée mais pas de blessure.

Bon, et bien victoire majeure, l'armée est repoussée sur la carte mais pas détruite et mon objectif est rempli, remporter au moins une victoire sur les deux derniers combats, ce qui amène à 9 victoires pour les forces du bien contre 2 pour les forces du mal.

Phase de récupération :

Les deux guerriers gondoriens ainsi que le troll ne reviennent pas en jeu.



Le troll est encerclé par tous les guerriers gondoriens...



...deuxième combat, il tombe sous les lames gondoriennes.



Pendant ce temps, les orques cherchent des champignons.



Victoire des gondoriens, le général a été exécuté.

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