

## Tour de campagne 9 : Haldir, le maître archer !



*La troupe des orcs face à la troupe des elfes emmenée par Haldir le maître archer*



Neuvième tour de campagne. Deuxième combat. Peu importe l'issue de cette confrontation, la bataille finale se jouera. L'intérêt de ce combat est de savoir combien les armées vont conserver de points pour la bataille finale, sachant qu'une victoire majeure expédiera l'armée perdante au cimetière.

### Haldir, le roi du tir à l'arc !

Haldir participe à ce combat, et pour ceux qui ont suivi la campagne "aller" ont pu remarquer qu'Haldir n'avait pas franchement brillé, notamment lors de la bataille finale à laquelle il avait participé. C'est la campagne "retour", c'est le temps de la revanche pour Haldir également...

#### Composition des armées :

*Armée du bien (Nico Le Blond) :*  
Haldir à cheval + arc + lame elfique + cape elfique + armure, 12 elfes avec lame elfique, 1 porte-étendard.

*Armée du mal (Thierry La Fronde) :*  
2 capitaines orques épée + bouclier, 1 porte-étendard, 15 orcs avec épée + bouclier et 6 orcs avec arc.

L'effectif des forces du mal est deux fois supérieure à la mienne. Je pense que la partie est jouée d'avance. Il faut simplement que je puisse "entailler" cette armée pour éviter que Thierry bénéficie de 150 points supplémentaires pour la phase finale. Le scénario est "protégez les flans".



*Les orcs se ruent comme des sauvages*

*Haldir rate tout ce qu'il peut au tir à l'arc*



Il faut que les armées "sortent" par le côté adverse, et obligatoirement, elles croisent l'opposant.

#### Tour 1

Le mal a l'initiative.

Haldir, sur son beau cheval blanc, se positionne pour pouvoir tirer sur les orcs. C'est le temps de la revanche, c'est un maître archer, ce qui lui permet de tirer deux fois au tir à l'arc dans un tour au lieu d'une fois, et comme tout elfe qui se respecte, il touche à partir de "3" sur un dé. Ce ne sera pas pour le premier tour en tout cas. "2" et "1", les deux flèches partent dans la nature.

#### Tour 2

Le mal a l'initiative.

Les orcs font un tir de volée, 1 touche qui ne donne rien. Haldir s'est avancé pour être mieux positionné : "2" et "1", et bien décidément, il va falloir qu'il réussisse à mettre dans le mille tout de même.



#### Tour 3

Le bien a l'initiative.

Allez cette fois-ci, ça va briller, ça va saigner... "2" et "1", c'est pas possible, je vérifie quand même les dés... non... y'a tous les chiffres pourtant. Haldir est une vraie bille, c'est tout je pense. Y'aura pas de revanche pour lui je crois. Le combat est engagé. Un orc et un elfe tombent.



#### Tour 4

Le bien a l'initiative.

Thierry dépense un point de puissance pour faire un mouvement héroïque, ce qui permet à quasiment tous les orcs d'engager les elfes. C'est une véritable mêlée. Haldir, pas brillant à l'arc, charge deux orcs. Résultat de la mêlée : 4 elfes meurent ainsi que 3 orcs. A noter que Haldir en a tué un en chargeant. Hum... les orcs sont en nombre, ma seule chance de survie peut venir de la valeur de combat des elfes.



#### Tour 5

Le bien a l'initiative.

Thierry refait un mouvement héroïque. Les orcs se jettent comme des sauvages sur les elfes. Deux orcs meurent et un elfe aussi. Haldir, en combat contre 1 capitaine, 4 orcs et 2 archers perd le combat, ne fait pas mieux que "3" malgré la relance due au porte-étendard, doit dépenser ses trois points de puissance pour remporter le combat, il tue un archer. Le porte-étendard engagé contre un capitaine orque remporte le combat. Un peu de répit pour les elfes, mais ça ne va pas durer.

### Tour 6

Le mal a l'initiative.

Les elfes sont véritablement entourés par une marée orc. Thierry se déchaîne dans ce tour, 9 combats et pas moins de quatre "6" qui lui permettent de remporter les corps-à-corps orc contre elfe. Le porte-étandard elfe tombe sous la lame du capitaine orque, et Haldir, en combat contre un capitaine orque, 5 archers et un orc, perd le combat et se fait massacrer. Il n'a pas dû comprendre que c'était le temps de la revanche. 6 tirs, pas une touche, trois points de puissance dépensés en un tour pour gagner le combat. Un orc est mort de sa lame. C'est tout, pas brillant, je déconseille à tout le monde de prendre ce sous-elfe. Y'a quand même un truc bizarre avec Haldir, le film le montre au gouffre de Helm allant prêter main forte aux hommes du Rohan alors que dans le livre ce n'est pas le cas. Je crois que c'est un réel imposteur, ce personnage est truqué de toute part.

### Tour 7

Le bien a l'initiative.

Un capitaine orque fait de nouveau un mouvement héroïque. Les elfes vont bientôt passer à moins de 50% de leur effectif. Les orcs se déchaînent encore, trois elfes meurent.

### Tour 8

Le bien a l'initiative.

Les elfes en profitent pour se retirer de la mêlée et d'essayer de prendre un à un les orcs. Les orcs se marrent et se barrent, ils ont fait assez de grabuge, la victoire est assurée et ils prennent la poudre d'escampette.

### Tour 9

Le mal a l'initiative.

Les orcs continuent leur foulée vers la sortie mais sont rattrapés par deux elfes qui veulent encore en découdre. Un orc meurt.

### Tour 10

Le bien a l'initiative.

Les orcs, il ne faut pas les chatouiller, Thierry s'énerve, et rebalance ses orcs sur les elfes inconscients. Un capitaine orque fait un combat héroïque, tue le premier elfe, aidé de l'autre capitaine et de 3 orcs, ils repartent en direction de deux autres elfes. Résultat des courses : 3 elfes meurent.

### Tour 11

Le bien a l'initiative.

Un elfe fait encore face aux orcs qui l'encerclent, et pas de miracle, il meurt face aux 2 capitaines et 3 orcs.



### Tour 12

Le mal a l'initiative.

8 orcs sortent du terrain, pendant ce temps, il reste un elfe qui court après les orcs.

### Tour 13

Le bien a l'initiative.

L'elfe parvient à rattraper les orcs mais se fait tuer.

Victoire majeure du mal, l'armée d'Haldir est détruite.

Neuf victoires pour les forces du bien contre trois pour les forces du mal.

### Phase de récupération :

Thierry jette les dés et il ne récupère qu'une partie de ses orcs. L'armée n'est pas entière de toute façon.

Le combat est fini et il conclut la campagne. Le prochain combat sera la bataille finale de l'alliance des hommes et des elfes contre les forces du mal emmenées par Sauron.

Il reste 3 armées pour Thierry qui lui font gagner 50 points supplémentaires pour la bataille finale. Pour ma part, il me reste 5 armées, dont deux armées de 250 points qui n'ont pas subi de perte. Ce n'est pas moins de 425 points supplémentaires pour la bataille finale.

### Composition des armées pour la bataille finale :

Forces du bien :

- Galadriel et son miroir
- Celeborn avec lame elfique, bouclier et armure lourde
- Elendil
- Isildur
- Le roi nain
- 21 elfes avec lame elfique
- 12 elfes avec lance et bouclier
- 19 elfes avec arc elfique
- 12 gondoriens avec épée et bouclier
- 12 gondoriens avec lance et bouclier
- 12 gondoriens avec arc
- 6 nains avec épée et bouclier
- 6 nains avec arc
- 3 nains avec hache à 2 mains
- 3 gardes du khazad

111 unités

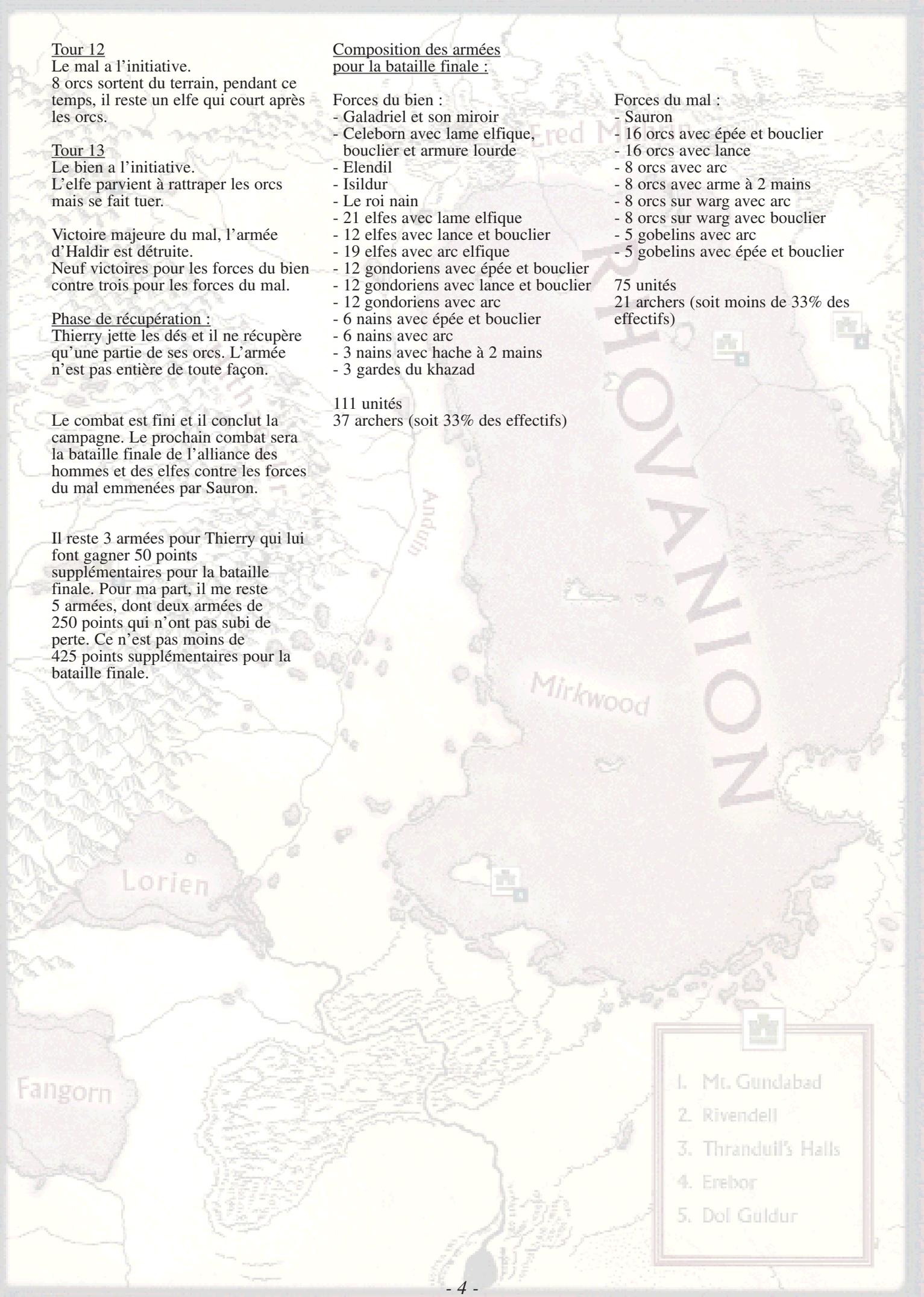
37 archers (soit 33% des effectifs)

Forces du mal :

- Sauron
- 16 orcs avec épée et bouclier
- 16 orcs avec lance
- 8 orcs avec arc
- 8 orcs avec arme à 2 mains
- 8 orcs sur warg avec arc
- 8 orcs sur warg avec bouclier
- 5 gobelins avec arc
- 5 gobelins avec épée et bouclier

75 unités

21 archers (soit moins de 33% des effectifs)



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