

# Tour de campagne 1 : le combat des chefs !



La carte des terres du milieu.

**Couleur bleu**

Armée A : bien 750 pts  
Armées B : bien 500 pts  
Armées C : bien 250 pts

**Couleur noire**

Armée D : mal 750 pts  
Armée E : mal 500 pts  
Armée F : mal 250 pts

C'est reparti pour un autre tour. Cette fois-ci, une campagne digne de nos aspirations, de nos stratégies... et de nos lancers de dés. L'Ultime Alliance, pour situer : dans le film "La Communauté de l'Anneau", la première grande scène de bataille voit les elfes et les humains affronter les orcs. On voit également Sauron dévaster les combattants à coup de masse et provoquer la terreur. Jusqu'au coup de sort final où Elendil, fils d'Isildur (roi du Gondor), porte un coup à Sauron et lui ôte l'anneau unique qui contrôle tous les autres anneaux.

C'est avant cette scène finale (que nous jouerons également) que se déroule la campagne dans laquelle nous nous sommes lancés. L'affrontement des Elfes et des humains contre Sauron.

Avant tout, le système est un petit peu différent de ce que l'on a pu faire jusqu'alors. Dans un premier temps, on évolue sur la carte des terres du milieu avec des figurines représentant différentes armées du bien et du mal. Une fois les déplacements effectués, si il y a une confrontation entre 2 armées, on se lance dans une bataille "grandeur nature" auxquelles nous sommes habitués.

## Tour de campagne 1 : Le combat des chefs !

Nous avons commencé avec Thierry, à définir qui jouerait quoi ? Il occupera le bien et je jouerai le mal (gnark, gnark). Ensuite, il a fallu constituer les armées, à savoir :

4 armées de 250 points de figurines, 3 armées de 500 points et 1 armée de 750 points chacun, avec obligation de posséder au moins un héros dans chaque armée, un porte-étendard et un nombre limité de 50 figurines par armée.

On a sorti les calculettes pendant 3 heures afin de préparer au plus juste nos armées (sans savoir ce que fait l'autre), en piochant dans les personnages qui existaient à l'époque de l'ultime alliance, surtout pour les forces du bien qui offre un large éventail de héros : Gil-Galad le roi des elfes et son général Elrond, Isildur le roi du gondor et son fils Elendil, 4 personnages obligatoires dans la liste d'armée. Ensuite Thierry a pu prendre Aranian, l'autre fils de Isildur, Galadriel la magicienne elfe et/ou son mari Celeborn, pourquoi pas Cirdan l'elfe guérisseur, des nains, des humains, des elfes, des chevaux, des archers, de l'amour, de la gloire, de la beauté, de l'aventure...

Pour ma part, je peux choisir parmi les gobelins, les orcs, les trolls du mordor, et également les 9 esprits servants dont le roi-sorcier. Le choix est plus limité, c'est pourquoi j'ai fini plus vite ma liste d'armée.

La seule indication que l'on peut avoir est la taille en point de chaque armée sur la carte générale. C'est tout ! Donc, lors des phases de combat, ce sera la surprise pour chacun !

Les forces du bien ont l'initiative pour le premier tour de campagne,

Thierry La Fronde commence le déploiement des armées en premier, il doit de toute façon positionner ses armées sur des régions bien précises, reste à savoir quelle "taille" d'armée ! On y réfléchit à deux fois l'un et l'autre, hum... j'ai une "250", il m'a placé une "500" à côté, bon il faut qu'il réussisse un lancer de dé pour franchir la montagne. Oui, détail qui a son importance, les zones rouges sont des montagnes, il faut faire "5+" pour sortir ou rentrer de cette zone, les vertes sont les bois, il faut un "4+", et en orange que l'on ne discerne pas sur la photo, il faut un "3+". Les autres zones sont libres de déplacement sans malus.

C'est un peu le placement d'observation, on a pas envie de sacrifier une petite armée. Résultat des courses, j'ai mon armée de 750 points (D) prête à frapper sur une de 250 points (C), sachant que Thierry a l'initiative et qu'en cas de plusieurs conflits d'armée, il choisira quelle bataille disputer en premier.

On tente de passer des montagnes sans succès, j'ai une armée de 500 points (E cavalier noir) qui est encerclée par 2 armées de 500 points (B) et 1 de 750 (A), j'arrive à me dégager des montagnes, ouf ! Avec mon armée de 750 j'essaie de foncer sur celle de 250 qui s'est réfugiée dans les montagnes mais je rate le jet de dés.

Finalement, je charge une armée, c'est la seule et unique confrontation de ce tour, et ce seront 2 armées de 250 points (F guerrier noir contre

**C archer jaune)** qui s'affronteront. Pour commencer cette campagne, c'est peut-être pas si mal de faire en douceur... pour l'instant !

Deuxième étape intéressante de la campagne, on a le choix parmi 6 scénarios, très différents les uns des autres, et pas seulement placés sous le signe de la barbarie. Il y a pas mal de notion stratégique. Plusieurs choses à savoir, le camp qui remporte 5 batailles dans la campagne peut déclencher la bataille finale en jetant 2 dés de 6 et il faut obtenir 5 avec les 2 dés. Après ça, il y a un système de comptage de points des armées restantes qui vient s'accumuler avec la liste de la dernière bataille. Là aussi, il y a des choses à penser en terme de stratégie pour déclencher ou non la dernière bataille.

Ce qu'il faut savoir, c'est que les unités perdues d'une armée ne sont pas toutes récupérées au prochain tour de campagne. Finalement, on peut se retrouver avec 10 orcs en guise d'armée sur la carte générale.

Revenons à nos moutons, euh... non, y'a pas de mouton dans ce jeu, ce sont des Wargs ! Donc, je lance un dé pour déterminer quel scénario nous allons jouer, et on tombe sur le Défi des Champions (d'où le titre du compte-rendu ici présent).

**Objectif :** le général de chaque armée tente de surpasser l'autre en tuant lui-même le maximum d'adversaire (valeur de points de figurines, oui double parenthèse, un orc nu coûte 5 points de figurines alors qu'un haut elfe en coûte 9, nu lui aussi y'a pas de raison). En sachant que si l'on perd son général, on perd 100 points et si on tue l'autre général avec son propre général, on gagne 100 points. Le vainqueur de ce scénario sera celui qui aura fait le plus de points bien évidemment. Chose supplémentaire, oui oui je sais je cause beaucoup, si l'écart de point est double entre chaque camp (bien : 24 points - mal : 50 points, ben oui, je joue le mal, normal pour l'exemple), c'est une victoire majeure, sinon c'est mineur. Oui, je sais ça vous dit rien, ça n'a rien avoir avec le "game". (elle est un peu tirée par les cheveux). En cas de victoire majeure, je pourrais faire reculer l'armée adverse vers la région de la carte de ma préférence, et si elle est occupée par une autre armée (alliée ou pas), aurevoir, l'armée est décimée ! En cas de victoire mineure, l'adversaire va dans une région adjacente de sa préférence.



*Au nooorrrrrddd... c'était les coro... ah non mer... les nains !  
Les orcs sous le sapin ! Au milieu la colline.*

Donc, en gros, dans ce scénario, il faut privilégier le général (obligatoirement le héros le plus fort). Si on peut tuer l'autre général, tant mieux. Le temps d'installer le décor, les arbres, les pierres, les collines, et de sortir, ... attention, ... roulement de tambours, les figurines, et oui, car jusqu'à présent, ni Thierry ni moi ne savons qui nous allons combattre.

**Le Bien :** Thierry a créée une armée de nains épée + bouclier, 17 exactement, + 1 capitaine et le porte étendard obligatoire.

**Le Mal :** Une armée d'orc (une vingtaine), guerriers équipés épée + bouclier ou lance, 2 capitaines orcs, le porte étendard et vu qu'il me restait 4 points de figurines à dépenser, un goblin, ça tombe bien,

ils peuvent pas se sentir avec les nains.

Bon, on jauge les armées de l'autre, on regarde les profils (valeur de combat, force, défense, nombre d'attaques, de points de vie, de puissance, etc.) Ca va pas être facile pour moi, ces foutus nains sont véritablement corriaces, une très bonne défense (il faudra que je fasse "6" pour les tuer) et une valeur de combat supérieur à celle de mes orques (c'est à dire qu'à dé égal pour les combats, il le remporte). Sachant qu'il lui suffit d'un "5" pour tuer mes guerriers avec bouclier et d'un "4" pour tuer les lanciers. Mes 2 capitaines sont un peu plus costauds, c'est avec eux qu'il faudra que je fasse la différence. Ahhhhhh ! je vais bouffer du nain !



*Qui a dit que les orcs n'étaient pas bien formés ? Derrière le rocher, les nains !*



*La mêlée. Les orcs ne se sont pas engagés sur la colline et foncent vers l'autre moitié armée naine...*



*Pendant ce temps, les autres guerriers orcs barrent le passage aux autres nains pour éviter d'être pris en sandwich orc. En blanc le dé à cœur de Thierry La Fronde et sur le côté droit tout en haut, le fameux goblin !*

Au milieu du terrain, une colline, toujours une place un peu stratégique et super chi...nt aussi car les figurines ne tiennent pas en équilibre dessus, il va falloir que je les dresse !

C'est parti : 2 petits tours de jeu pour se faire les jambes et les formations, Thierry La Fronde arrive un peu avant moi sur la colline, je décide de ne pas me lancer dans ce coupe-gorge et je vais contourner le rocher pour aller combattre les autres nains qui passent de ce côté, je serais en nombre supérieur et c'est là-dessus qu'il faut compter pour ma part, les capitaines en tête bien sûr.

Pour bloquer les autres guerriers qui passent par la colline, je lance mes autres guerriers pour ralentir leur mouvement, et leur bloquer le passage. Pendant ce temps, mon général devra faire son boulot, et tant qu'à faire, si je peux couper la tête de ce général nain à barbe, grrrr...

L'affrontement débute, mes capitaines tuent 2 nains dans le premier tour de confrontation, une brèche se creuse, Thierry La Fronde recule un peu pour protéger le porte-étendard (il permet de relancer un dé lors de la phase de combat, très important), mon général orc fonce sur son général nain et réussit à lui enlever un point de vie,



*Les 2 groupes séparés par le rocher, les orcs tiennent bon. Au loin à droite en blanc, le dé à cœur de Thierry La Fronde*

ouaaaaaiiissss ! Ah satané nain, je vais bien finir par te lancer... mon épée en travers de la gorge. 2 nains tombent également lors de ce tour, la chance me sourit pour l'instant, profitons-en ! Thierry me tue un orc aussi. 4 nains morts contre 1 orc mort. Alors, c'est qui le boss pour l'instant ?

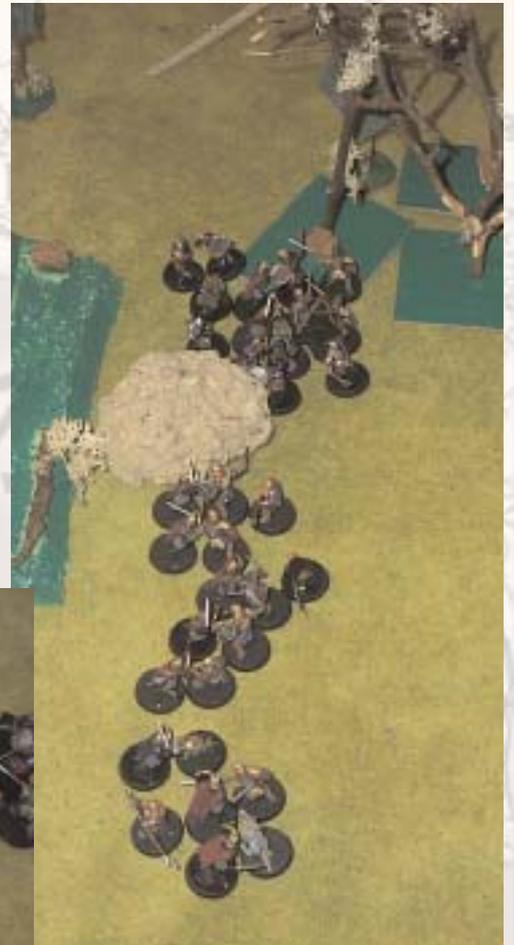
Tour suivant, un orc tombe seulement, sa ligne de nains qui est passée par les collines est belle et bien bloquée par mes guerriers orcs et... le fameux goblin, lui à mon avis, il va pas faire long feu, c'est le personnage le plus nul du jeu.

Quatrième tour, Thierry La Fronde lance son général nain et le porte-étendard également à l'attaque. Grâce au dé de relance, le général gagne le combat et tue de deux coups d'épées deux guerriers orcs, bravo Thierry ! Un autre orc succombe également, je réduis la facture en tuant un nain. Pour l'instant, c'est l'égalité avec 5 nains et 5 orcs tués, mais attention, le capitaine nain est blessé, il ne lui reste plus qu'un seul point de vie...

Les orcs se jettent comme des sauvages sur les nains, la fameuse ligne est toujours bloquée, pour l'instant mon plan fonctionne de ce côté là, ça me laisse un peu de temps pour essayer de tuer son capitaine nain. Et bien justement, mon général fonce sur le sien, aidé par un lancier orc. Je remporte le combat et comble du général, c'est le lancier orc qui tue le général nain. 100 points dans la popoche de Nico Le Blond ! "La partie est faite", déclare Thierry La Fronde, c'est vrai que j'ai un large avantage pour l'instant, mais bon, je me méfie de ces nains puants qui sont très très forts. La preuve : 3 orcs succombent lors de ce tour contre 1 nain tué.

Sixième tour, Thierry fait reculer ses 3 guerriers nains et le porte-étendard

*Le Général nain tue 2 orcs d'un seul coup, prêt du rocher casque en or, c'est le général orc. Le combat des chefs !*



*La ligne orc tient toujours !*

*Allez les orcs, allez les nains (à chanter sur l'air de allez les bleus)*

qu'il faut absolument sauver, il lui a fait gagné pas mal de combat grâce au jet de relance. De l'autre côté du rocher, les nains se resserrent également. 1 orc meure lors de ce tour et 1 nain également, tué par mon général qui est fureur (oui, oui, elle est un peu tirée par la casquette).

Ca commence à grimper sur la colline, les nains forment une ligne pour protéger le porte-étendard qui pourra également apporter son aura sur les guerriers nains de l'autre côté du rocher (portée du porte-étendard : 14 cm). Pour la peine, je tappe sur un nain qui s'enfonce dans le sol.

Dernier tour de jeu, et oui, on a fixé la durée de jeu à 2 heures, Thierry a l'initiative et recule ses nains, et erreur de ma part, je vais le charger pour tenter de le réduire en bouillie, ben oui je sais c'est pas très malin mais je prends mon rôle à cœur, les orcs auraient réellement fait comme ça non ? Donc, très bon rôle pour Nico Le Blond mais comme mon surnom l'indique, j'ai fait une grosse connerie car je perds 3 orcs au passage lors de ce tour. Alors vous me direz que ce n'est pas bien grave, que l'on va pas faire un plat pour 3 misérables orcs, EH ! une chose à

se rappeler, l'armée avec laquelle je joue va revenir en piste après, j'aurais mieux fait de conserver mes figurines pour les prochains tours de campagne au lieu de m'affaiblir inutilement. Nico Le Blond dans toute sa Blondeur !

Fin du tour, malgré ma blondeur, j'ai quand même remporté cette bataille et c'est carrément une victoire majeure sur toute la gamme, Thierry a fait 12 points et moi 118. Alors, c'est qui le chef ? J'allais quand même pas me faire écraser par des nains ! Au total, 9 nains sont morts contre 12 orcs.

L'anecdote marrante, parmi mes orcs rescapés subsiste encore et toujours un goblin esseulé qui a combattu et qui n'est pas mort, petit mais costaud !

Ensuite, vient la phase de récupération des figurines, oui, je sais, quand y'en a plus, y'en a encore ! A la fin d'une bataille, on jette un dé pour chaque figurine éliminée, sur un "4+", elle réincorpore son armée, elle a été blessée mais pas tuée. Donc, c'est le moment même, Thierry frotte les dés, 4-5 nains s'en sortent je crois

mais par contre le capitaine est bel et bien mort. Du côté des orcs, j'en récupère 4 je crois...

En plus, et oui, y'en a toujours, il faut également des jets de dés pour les héros, à savoir si ils récupèrent leurs points de puissance, vie, destin, volonté, également des "4+" à faire. J'ai un héros qui récupère les points de puissance perdus mais l'autre rien, pour les points de vie, je n'avais, de toute façon, mais pas été touché, à croire que les capitaines étaient bien trop grands pour ces misérables nains.

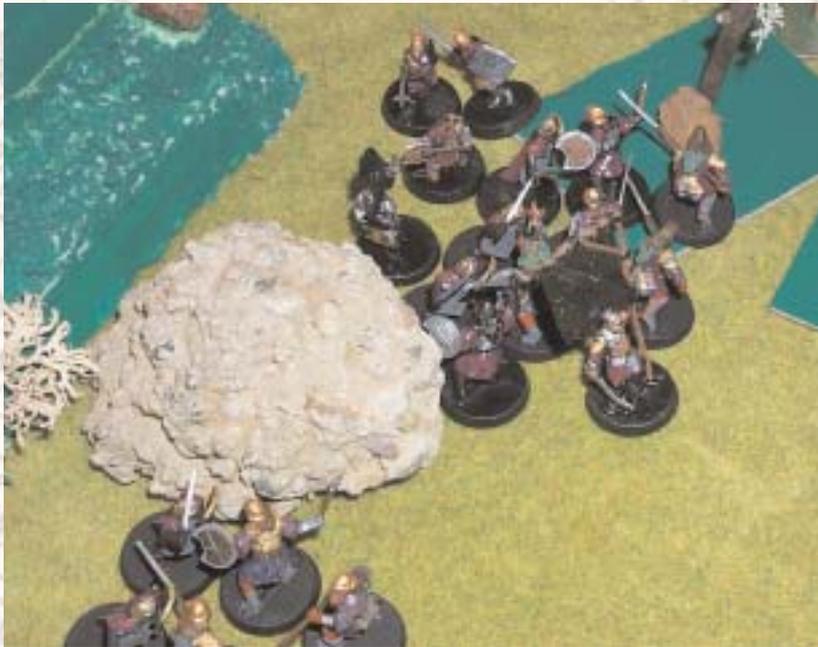
Fin de la partie : qui dit victoire majeure dit envoyer l'adversaire là où on veut. Malheureusement je ne peux pas faire un lancer de nains vers une autre armée. Pas très loin en revanche, j'ai une autre armée de 250 points, il faut que je garde les nains sous la main et tenter de les fracasser une prochaine fois.

En tout cas, pour ce premier tour de campagne, gloire à Sauron !

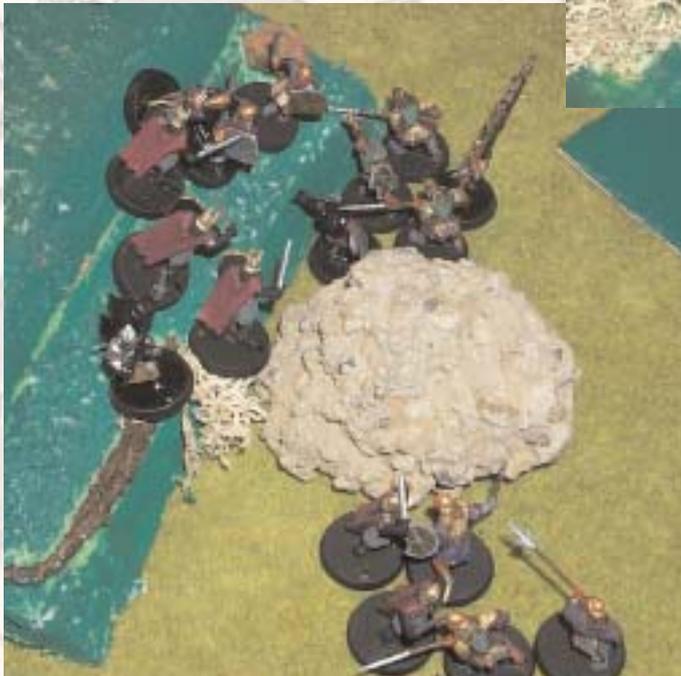
Suite au prochain tour de campagne.

Nico Le Blond B-)

*Aurevoir le général nain, bravo le lancier orc !*



*Les nains se resserrent autour de la colline...*



*La ligne de nain  
qui protège le  
porte-étendard*

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