

Tour de campagne 2 : rien n'est jamais joué !



La terrifiante armée des chevaucheurs de warg, prête à dévaster les forces du bien.

Suite de ce deuxième tour de campagne avec deux autres confrontations. Un combat comprenant une équipe de chevaucheurs de Warg contre des gondoriens à cheval et le retour des nains contre les orcs de la dernière fois.

Thierry, ayant l'initiative, décide de commencer la partie des petits chevaux, sachant que face à son équipe de 250 points, il y a une équipe de 500 points. Nous pensions d'emblée que ce serait couru d'avance...

Une bataille hippique

Quel scénario allons nous jouer ? Un scénario sans réel objectif, simplement éliminer l'adversaire et lui causer le plus de dégât, comptabilisé par les points de figurine pour l'attribution de la victoire.

Composition des armées :

Armée du bien (Thierry La Fronde) :

13 guerriers du gondor (épée+bouclier) à cheval dont 1 capitaine avec lance de cavalerie et 1 porte-étendard.

Armée du mal (Nico Le Blond) :

22 chevaucheurs de warg (épée+bouclier), 1 nazgul à cheval, 1 porte-étendard, 1 orc à pied et 1 troll.

Tours 1 et 2

Le scénario impose la disposition de l'attaquant au centre, et le défenseur peut disposer ses troupes tout autour. Thierry se retranche dans un coin, avec un maximum de contrainte du terrain pour que bloquer les chevaux. Thierry, pendant ces deux premiers tours, ne bougent pas, il prépare une tactique d'usure et de défense. Evidemment, je dois faire le jeu d'attaque et commence à l'encercler.

Tour 3

3 combats sont engagés dans ce troisième tour, mais ils ne donnent rien. Il faudrait que je fasse jouer le

nombre de mes unités mais Thierry bloque toutes les entrées, et ce n'est qu'au compte-goutte que je pourrais amener mes orcs au combat.

Tour 4

Le troll qui n'a pas bougé, tente un lancer de pierre sur le porte-étendard, mais il rate la cible. Le capitaine du gondor à cheval tue l'orc lui faisant front. Deux autres gondoriens tuent un orc chacun, et pour tenter d'équilibrer un peu les choses, un orc tue un gondorien. Je sens que ça va pas être si facile que je l'avais pensé, et le scénario ne facilite pas les choses. Thierry a très bien disposé ses troupes, il compte prendre mes orcs une à une, et c'est la meilleure des solutions, puisqu'on est un peu à 2 contre 1.

Tour 5

Mon troll peut bouger, le meilleur moyen pour le rendre efficace, c'est de l'amener au contact, il a plus de chance de fracasser du gondorien. C'est un peu le carnage pour les orcs ! (comprenez, c'est eux qui dérouillent). 2 combats à 1 contre 1 et ce sont les orcs qui tombent. 1 combat à 2 gondoriens contre 1 orc, évidemment l'orc tombe. Le troll réussit à fracasser par terre le gondorien qui lui fait face. Dernier combat du tour, 1 orc contre 1 gondorien, égalité sur les dés "3", Thierry, profitant du porte-étendard, relance le dé, mais il perd le combat, et l'orc réussit à tuer son adversaire. Pas de chance. Malgré tout, ce sont les forces du mal qui tombent... Comment réussir à créer la brèche ?



Les cavaliers gondoriens retranchés dans une partie du terrain, bloquant tous les accès.



Les forces du bien encerclées



Le troll ne peut passer à cause du rocher, pour la peine, il balance une pierre sur le porte-étendard.

Tour 6

Le capitaine du gondorien fait face au troll et à 1 orc sur warg. Les autres combats ne donnent pas grand chose, seul 1 orc tombe face à un gondorien. Le capitaine remporte le combat en dépensant 2 points de puissance, épuisant totalement sa réserve. Heureusement pour lui, je me serais fait un malin plaisir de le réduire en bouillie. Il faut que je tente quelque chose pour accélérer la partie en ma faveur. Plus les tours défilent, et moins je ne vois de réelles solutions pour tenter de jouer le surnombre sur ces maudits gondoriens. Je décide de faire descendre des orcs des wargs pour épauler mes autres combattants.

Tour 7

Certains orcs sont à pied face aux chevaux, qu'importe puisque j'ai l'initiative et que j'ai bloqué les chevaux, évitant ainsi la charge. Malgré tout, Thierry réussit à m'envoyer un cheval sur un orc à pied. Une fois n'est pas coutume, 1 gondorien tue 1 orc à cheval, l'orc à pied qui a chargé le porte-étendard et qui s'est fait lui-même chargé par un gondorien à cheval, perd le combat et se fait tuer par le porte-étendard. Un orc réussit à tuer 1

gondorien et le troll face au capitaine fait "2/1/1" sur 3 attaques. Décidément, les dés ne sont pas franchement avec moi ce soir. Heureusement, le capitaine ne blesse pas le troll.

Tour 8

Mes unités se réduisent comme peau de chagrin. Je fais descendre d'autres orcs de leur wargs. Le nombre va-t'il jouer en ma faveur ? Cependant, 1 gondorien tombe face à 2 orcs, le capitaine face au troll bénéficie de la relance du porte-étendard et obtient un "6", Thierry a une bonne réussite dans cette tactique de défense.

Grrrr... il réussit à blesser le troll, il lui enlève 1 point de vie. Le porte-étendard remporte son combat et un autre gondorien à cheval bénéficie de la relance et tue son adversaire.

Tour 9

Bon, il va falloir employer les grands moyens, surtout que j'arrive bientôt à 50% de mes effectifs et que les tests de bravoure vont bientôt commencer si ça continue comme ça. Thierry, ayant quand même perdu quelques unités, se retranche d'avantage pour jouer dans un mouchoir de poche, et continuer sa tactique de défense qui fonctionne parfaitement. Jusqu'alors, le capitaine gondorien a réussi à s'en sortir face au troll, alors que sur le papier, il aurait déjà dû mourir deux fois. Mon Nazgul paralyse le capitaine (Na !), au moins, il pourra pas me blesser. De ce fait, le troll le charge, réussit à gagner le combat (c'est pas trop tôt ! un peu impotent ce troll, c'est pas un troll du mordor, je ne sais de quel région il vient celui-ci ?), et enfin... il blesse par 2 fois le capitaine, qui échappe de peu à la mort grâce à l'unique point de destin. Bon, au prochain tour, ton arrêt de mort est signé, plus de point de puissance, plus de point de destin, seulement un point de volonté pour résister au sort. L'orc à pied qui a été renversé, et qui est désormais à terre, se protège derrière son bouclier, c'est ce qu'il a de mieux à faire. Par



Les forces du mal tentent de creuser une brèche, sans résultat



Les forces du bien tiennent leur position



*Toutes les forces du bien
bénéficient du porte-étendard
placé au centre*



*Le troll dans toute sa
déplorable splendeur
(2/1/1)*

*Les forces du bien vont
devoir faire le test de bravoure*



*Il ne reste que le capitaine du
gondor et le porte-étendard*

chance, il remporte le combat et réussit à se relever. 3 orcs succombent dans ce neuvième tour, seulement 1 gondorien meurt. A savoir qu'il faut un "5" pour tuer aussi bien les orcs que les gondoriens. Nous sommes donc sur le même pied d'égalité, mais jusqu'alors, la chance a plutôt sourit à Thierry. Quant à moi, elle m'a carrément abandonné dans cette partie.

Tour 10

Du fait que Thierry a massacré 3 orcs lors du précédent tour, je me retrouve à 50% de mes effectifs, il va falloir faire les tests de bravoure. Aie, aie,

aie, la partie n'est déjà pas bien engagée, elle risque carrément de basculer en sa faveur. Et pourtant, mon armée est théoriquement deux fois supérieure à la sienne, la honte ! Dilemme, à quelle figurine dois-je faire son test de bravoure, sachant que si le troll s'en va, je suis carrément mal barré. Du côté du Nazgul, la règle du "tenez bon !" s'étend à 14 cm, c'est à dire que s'il réussit son test de bravoure, les figurines alliées dans un rayon de 14 cm n'ont pas à faire de test. Et comme le Nazgul a la valeur la plus forte de bravoure (6), il me suffit de "4" avec deux dés pour réussir. Logiquement, ça doit le faire. Ouf, le test est réussi pour le Nazgul ("5" je crois), les figurines autour de lui ne s'enfuient pas lors de ce tour. Maintenant, il faut voir de l'autre côté. Il faut que je fasse au moins un résultat de "7" avec deux dés pour les orcs et "6" pour le troll. Je sens pas le troll pour l'instant. Je fais 3 tests réussis, seulement 1 orc quitte

la table. Le troll rate son test (merd...) mais heureusement, les orcs empêchent au socle du troll de quitter la table faute de place. Malgré tout, le capitaine aura encore un tour de répit. Pour les combats, 2 orcs opposés à 1 gondorien le lamentent en faisant chacun "6" pour blesser. Le porte-étendard se débarrasse de l'orc, et le dernier combat du tour, un gondorien face à un orc perd le combat "6 pour l'orc", Thierry relance grâce au porte-étendard, il fait "6", égalité : 1 à 3 le mal gagne, 4 à 6 le bien l'emporte... Devinez... le bien l'emporte et tue en plus l'orc. Décidément la chance ne quitte pas Thierry. On fait un petit compte des figurines et l'effectif de l'armée de Thierry est à 50% également, résultat des courses (des chevaux), prochain tour test de bravoure.

Tour 11

Le bien a l'initiative, ce qui fait qu'il devra effectuer ses tests de bravoure en premier, et sachant que c'est en nombre de points de figurines que la partie se joue, j'ai peut-être la chance de pouvoir sauver la partie. Test de bravoure pour les forces du bien : les 4 cavaliers quittent le terrain, seul le porte-étendard et le capitaine réussissent leur test. Test de bravoure pour les forces du mal, le nazgul réussit son test, les alliés autour de lui n'ont pas à faire le test. Seulement un cavalier quitte le terrain, le troll est encore en course. Thierry fait une escapade avec les 2 chevaux qui lui reste. Un orc charge le porte-étendard, l'orc perd le combat et se fait tuer.

Tour 12

Test de bravoure pour le bien, le capitaine quitte le jeu, seul le porte-étendard reste en jeu. Le nazgul dépense un point de puissance pour faire un mouvement héroïque, et tout le monde encercle le cheval du porte-étendard. Le troll, 2 orcs et 1 chevaucheur de warg charge le cheval adverse. Evidemment, devant ce surnombre, il succombe.

Epilogue

Il faut compter les points, car malgré qu'il n'y ait plus que des forces du mal du terrain, il n'est pas dit que le mal remporte la victoire puisqu'elle



Bataille éprouvante

revient à celui qui aura détruit le plus de points de figurines. Un rapide calcul et le mal remporte une victoire mineure : 250 points de force du bien détruit contre 195 points pour les forces du mal.

Vient le temps de la phase de renfort, les forces du mal récupèrent 9 chevaucheurs, le troll récupère son point de vie perdu, le nazgul reprend 1 point de puissance et 2 points de volonté. Les forces du bien récupèrent 6 cavaliers et le porte-étendard. Le capitaine trépassé à ses blessures.

Pfff... Quelle partie laborieuse. Thierry a très bien joué, face à une équipe deux fois plus nombreuse que lui, il a utilisé le terrain comme il le fallait, et je n'ai pas profité de la charge des chevaucheurs de warg puisque j'avais des chevaux en face de moi. Il s'en est fallu de peu pour que je perde la partie. J'ai eu plus de chance dans les tests de bravoure et c'est notamment ce qui m'a fait gagné la partie. Ca aurait été un comble, alors que nous pensions tous les deux que la partie serait jouée d'avance, une armée de 250 points face à une armée de 500 points, y'avait pas photo normalement, comme quoi, une bataille n'est jamais faite. Il y a eu assez d'équilibre dans le fait de remporter les combats, mais je n'ai vraiment pas beaucoup sorti de "5+" nécessaire pour tuer les gondoriens, contrairement à Thierry à qui les dés souriaient plus facilement. En revanche, il a moins eu de chance pour la bravoure et pour la récupération des figurines en fin de partie. Mais bon, c'est une nouvelle victoire pour les forces du mal. 2 victoires pour les forces du mal contre 1 victoire pour les forces du bien.

Les nains contre les orcs : deuxième assaut

Troisième combats dans ce deuxième tour de campagne, on prend les mêmes et on recommence. Thierry a relancé son équipe de nain (sans le capitaine) face à mes orcs qui avaient gagné mais sacrément éprouvés. Là, sur le papier, les nains ont l'avantage, avec une défense de 7 face à une défense au mieux de 5 pour les orcs, une valeur de combat de 4 pour les nains contre 3 pour les orcs. En plus, Thierry a encore son porte-étendard qui va sûrement lui servir. Je crois que je vais manger la poussière dans cette bataille.



Les nains

au milieu, une plaine tranquille

Les orcs



les deux groupes en formation



Une mêlée, les nains contournent par la gauche mais vont vite reculer

Composition des armées :

Armée du bien (Thierry La Fronde) :
12 nains (épée+bouclier) et 1 porte-étendard.

Armée du mal (Nico Le Blond) :
8 orcs avec lance, 6 orcs avec épée & bouclier, 2 capitaines orcs (épée+bouclier) et 1 porte-étendard et le goblin rescapé.

Même résultat sur de "1" pour le scénario, c'est à dire le même que le précédent, sauf que cette fois-ci, c'est Thierry l'attaquant. Les nains se déploient au centre, je ne vais pas faire le malin, je décide de concentrer mes troupes en 1 seul groupe plutôt

que de tenter un encerclement. Il faut que je joue de mes 2 capitaines orcs qui peuvent tenir tête aux nains, et essayer d'utiliser mes lanciers qui pourront peut-être apporter un peu de chance aux guerriers avec épée.

Tours 1 et 2

Les 2 équipes se font face, elles se déplacent toutes les deux, le temps de pouvoir faire une formation de nos quelques unités, avec les porte-étendard en retrait. La meilleure des tactiques pour moi, les guerriers avec épée et bouclier devant et les lanciers pour "épauler".

Thierry réorganise sa formation



Les lanciers orcs épaulent les guerriers à l'épée



Il ne reste plus que 4 nains en vie. Un carnage !

Le goblin et l'orc massacrent un nain



Au milieu, un nain contre 4 orcs dont le capitaine

Tour 3

Ca y est, la bataille débute, Thierry profite que j'ai l'initiative, il manœuvre et prend de côté mes troupes, j'ai l'impression qu'il va essayé de la contourner pour aller claquer le porte-étendard. Mes 2 capitaines fracassent chacun 1 nain, et le lancier face à 2 mains remporte le combat et tue l'un des deux. Ca commence mal pour les forces du bien. Ca fait du bien pour ma part que la chance me sourit un peu après une bataille éprouvante à cheval.

Tour 4

Thierry, un peu effrayé par ce premier tour dévastateur, décide de reculer un peu et de reformer son équipe plus solidement pour ne pas revivre le tour précédent. Je fonce tête baissée sur les nains avec mes

orcs, on est pas là pour rigoler. Les orcs m'entendent et 2 nains succombent encore (purée ! les "6" sur les dés noirs reviennent), 1 orc et le capitaine s'en donnent à cœur joie. On dirait que la chance a tourné, où bien c'est le café que je viens de prendre qui me donne un coup de fouet dans les doigts.

Tour 5

J'ai l'initiative, les orcs immobilisent les nains, j'en profite pour encercler également le porte-étendard avec 1 orc épaulé par un lancier, si au cas où je pouvais le faire tomber, Thierry ne profiterais plus de la relance. C'est ce combat là qu'il faut jouer en premier, et patatra, les orcs remportent et tuent le porte-étendard. Décidement, ce n'est vraiment pas la même partie que celle d'avant, tout me réussit, les "6" pleuvent pour tuer, de toute façon je n'ai pas le choix, puisqu'il faut que je fasse "6" pour tuer les nains. Ce qui est assez fou, c'est que la partie d'avant, il me suffisait de "5" pour tuer les adversaires, j'en ai fait assez peu finalement, et dans cette partie, la barre est un peu plus haute, et j'arrive aisément à la sauter (la barre !). Plusieurs combats font rage, résultat : 2 nains succombent encore et 2 orcs également (les premiers de cette partie). Le bilan est lourd pour

les forces du bien : déjà 8 nains morts en 3 tours de combat, du jamais vu !

Tour 7

Les forces du bien sont à moins de 50% de leur effectif, Thierry doit effectuer les tests de bravoure, 4 nains reculent, seul un brave fonce sur les orcs. Il est ensuite encerclé par 1 capitaine et 3 lanciers. Ensuite 2 groupes de 2 nains se sont séparés, poursuivis par les orcs. Le nain face aux 4 orcs se fait écrabouiller. Décidement, c'est la revanche des orcs ! Ils ont mangé du lion. Thierry sait bien que la partie est jouée.

Tour 8

Thierry ne veut pas vendre tout de même la peau des nains et déplace les 2 rescapés prêt d'un rocher pour éviter le surnombre et tenter éventuellement de les prendre un à un comme il a pu le faire dans la partie précédente. De l'autre côté, le nain est rattrapé par le goblin et l'orc, ils sont épaulés par 2 lanciers, le combat est remporté par les forces du mal, le goblin et l'orc font tous les deux "6" pour blesser. Aucune chance. La chance est définitivement de mon côté dans cette partie. 1 autre nain meurt également sous la lame d'un orc. Il n'en reste plus qu'un.

Tour 8

Le capitaine se charge en personne du dernier nain et lui règle son compte.

Epilogue

Brrrrr... un raz-de-marrée ! 30 minutes horloge en main, on a jamais vu un massacre pareil, 2 orcs tués contre 13 nains massacrés. Les orcs ont pris leur revanche dans cette partie, là on ne parle même plus de victoire majeure mais d'une victoire écrasante. Les nains n'ont pas vu le jour. Quand les dés sourient et ne donnent que des "6" (à part 2 jets je crois), il n'y a absolument rien à faire. Bizarrement, on pensait que cette partie serait plutôt en faveur des nains. Comme quoi ! Alors que l'on donnait gagnant mes chevaucheurs de warg dans la précédente partie. Une partie n'est jamais jouée... tant que les dés ne sont pas lancés parfois ! Et la théorie reste la théorie face à la réalité du terrain et de la motivation des troupes. Une victoire de plus pour les forces du mal. Nous sommes à 3 victoires pour les forces du mal contre 1 victoire pour les forces du bien. Récupération : je ne récupère pas mes 2 orcs, quant à Thierry, ayant fait les frais d'une défaite majeure, je fais fonder ses éventuels rescapés sur

mon armée et son armée de nains est perdue. Une armée de moins pour les forces du bien.

Tour 3 de campagne

J'ai l'initiative dans ce troisième tour de campagne. L'armée **H** est bien éprouvée, je lance mon armée **I** sur eux, il faudra que je les claque.

Thierry bouge son armée **J**, bien que victorieuse sur les nains, mon armée **F** est quand même diminuée, je ne souhaite pas rentrer en conflit contre l'armée **J**, une armée de 500 points qui ne ferait que de la bouillie de mes orcs. Je recule donc. Mon armée **B** ayant reculé contre Galadriel et Elendil **A**, Thierry envoie son armée **D** la charger. Je vais en prendre plein les dents contre eux. Il veut la jouer comme ça ? J'envoie ma plus grosse armée **C** (750 points) sur Galadriel et Elendil, je devrais en faire de la chaire à pâtée. Ensuite, Thierry tente une escapade dans les montagnes qui rate, pour ma part, l'équipe **G** ne veut pas se frotter à l'armée **K** (750 points), je recule donc.

3 combats dans le prochain, et à chaque fois une armée éprouvée face à une armée fraîche qui n'a pas combattue. Logiquement les armées déjà éprouvées devraient tenter une résistance de fortune. Mais ce soir nous a prouvé que rien n'était joué et que toutes les batailles pouvaient se renverser...

Nico Le Blond



Rappel du deuxième tour de campagne

Troisième tour de campagne.

