

Tour de campagne 5 : La force de Gil-Galad !



La ligne des elfes, et sous le doigt de Thierry La Fronde, le roi Gil-Galad, le véritable héros de cette partie.

Cinquième tour de campagne, 3 combats annoncés, et 2 victoires sont encore nécessaires pour les forces du bien, pour essayer de déclencher l'ultime bataille contre Sauron le seigneur des ténèbres.

“Les arcs troqués contre des lances et des épées”

C'est encore l'équipe de Gil-Galad qui avait réduit en bouillie la semaine dernière mes gobelins, cette fois-ci confrontée à une armée de chevaucheurs de warg éprouvée.

Composition des armées :

Armée du bien (Thierry La Fronde) :
Gil-Galad, 1 capitaine haut elfe,

1 porte-étendard haut-elfe, 8 archers haut-elfe avec lame-elfique et 14 guerriers avec lance et bouclier.

Armée du mal (Nico Le Blond) :

1 esprit servant à cheval, 1 troll, 13 chevaucheurs de warg, 1 orque bouclier épée et 1 porte-étendard orque.

Thierry La Fronde a dû troqué plusieurs arcs contre d'autres armes, afin de respecter la restriction de 33% d'archers dans une armée. Il a choisi des lances + bouclier pour ses guerriers. Je sais bien que la partie ne va pas être facile, une fois encore, je vise simplement à réduire son nombre de guerriers, car cette armée de 500 points lui amènerait un bonus de 150 points lors de l'assaut final. Ce n'est donc pas une victoire que je vise mais plutôt une réduction de troupe. C'est sans compter le tirage au sort du scénario que nous n'avons jamais joué encore. Il y a 3 objectifs sur le terrain qu'il faut occuper au bout des 2 heures de jeu, et ces petites collines comptent comme du terrain difficile, sachant que toutes mes troupes sont sur des warg, je dois réduire mes déplacements par 4 sur ces zones et je ne peux pas

bénéficier de la charge. C'est pas gagné. Nous démarrons l'un en face de l'autre. Il faut que j'essaie de lui rentrer dans le lard.

Tour 1

C'est parti, j'ai l'initiative. 3 semaines sans jouer, j'ai l'impression de jouer pour la première fois. Difficile de se remettre dans le bain de sang. Surtout que je ne sens pas vraiment ce scénario, mon armée n'est pas la mieux adaptée pour le remporter. On va voir. Mes chevaucheurs foncent comme un seul homme en direction des elfes.

Tour 2

J'ai encore l'initiative. Les archers elfes font déjà feu. 8 tirs en direction de mes wargs, 5 tirs touchent et 1 orque succombe. Qu'à cela ne tienne, je continue de foncer vers les elfes et tenter de les réduire en bouillie.

Tour 3

L'initiative change de camp. 7 tirs des archers, 4 réussissent, 1 Warg est tué, le cavalier orque tombe mais ne meurt pas de la chute. Le prochain tour, je pourrais être au contact des elfes. Enfin !

Tour 4

J'ai l'initiative. Ça ne changeait rien pour l'instant. Ça sera plus intéressant de l'avoir quand je serais déjà engagé. Les wargs chargent les lanciers et archers elfes. Je me méfie de Gil-Galad et de sa puissance en combat (8 de valeur de combat, meilleur représentant du bien). Je décide de le paralyser avec mon Nazgul. Thierry laisse faire, il ne choisit pas de dépenser de point de volonté pour contrer le sort. Gil-Galad est paralysé pour ce tour. Les chevaucheurs réussissent leurs charges, les elfes sont bousculés, ils tombent mais ne meurent pas. 7 elfes basculent à terre pendant que 3 orcs



Les chevaucheurs de warg emmenés par le Nazgul et le porte-étendard.



Pendant que les elfes sont au pied du premier objectif (la colline), les chevaliers font en direction des elfes. Le troll passe à côté d'un autre objectif.

meurent sous les lances des elfes. Il me faut un "6" pour tuer les lanciers, j'ai fait beaucoup de "5" mais pas de "6". C'est mal engagé !

Tour 5

Le bien a l'initiative, ça m'arrange pas, mes chevaliers ne pourront pas charger. Le Nazgul dépense 1 point de puissance pour faire un mouvement héroïque et ainsi, les wargs pourront charger. Le Nazgul paralyse de nouveau Gil-Galad qui ne tente toujours pas de résister au sort. Plusieurs combats font rage, quelques elfes tombent sous la charge des wargs mais c'est encore 2 orcs qui meurent sous la lance des elfes. Grrrrr...

Tour 6

Merd... Thierry obtient encore l'initiative, il va falloir que je dépense encore 1 point de puissance pour faire un mouvement héroïque. Oui, je dépense sans compter. Mon seul but est d'égratigner un peu cette armée, rappelez-vous ! Pas de remporter ce scénario. Et face aux elfes qui sont de super combattants, je n'ai peu de chance. On va voir ce que fait le troll qui vient d'arriver

dans la mêlée. Il devrait renverser un peu la tendance. Donc, le point de puissance du Nazgul permet un mouvement héroïque, les wargs chargent de nouveau. J'hésite à paralyser Gil-Galad de nouveau, un warg est sur lui, il aura de quoi s'occuper pendant ce tour et il pourra laisser mon troll tranquille, car le roi des elfes est une véritable menace pour le troll (valeur de combat supérieure au troll). C'est sans compter le machiavélisme de Thierry La Fronde qui déclare un combat héroïque avec Gil-Galad, aïe ! Je vois où il veut en venir, merd... Gil-Galad se débarrasse d'un coup de lance mortel du warg qui lui fait face et fonce directement sur le troll avec le capitaine haut elfe qui l'épaulait dans le combat. Ce n'est pas moins de 3 guerriers + capitaine haut-elfe + Gil-Galad qui vont s'occuper du troll, c'est mal barré. 2 elfes tuent un orc. Combat du troll : Gil-Galad fait "5", le troll aussi, je relance grâce au porte-étendard : "6". Gil-Galad utilise un point de puissance pour

porter le "5" à "6" et permet aux elfes de remporter le combat. Le Troll est transpercé de toute part, pas moins de 5 blessures, il s'écroule de tout de son poids sans même avoir pu écraser la moindre mouche. C'était ma plus forte unité. Et pas un seul elfe est encore tombé. Il faut que j'en tue quand même un put... de mer...

Tour 7

Le bien a l'initiative. Heureusement que j'avais effectué une semi-retraite lors d'une tour précédente et réussit à protéger le Nazgul, car Gil-Galad serait déjà dessus. Mon armée est à moins de 50%, les tests de bravoure sont à effectuer. Le nazgul réussit, l'orc en retrait de la bataille rate pendant que l'autre orc en retrait et prêt d'un objectif réussit. Le Nazgul fait le sort "trait de ténèbres" sur Gil-Galad. Pas de résistance une fois encore. Je fais "2" sur la blessure alors qu'il fallait un "3". Grrrr... Décidément, les dés ne sont pas avec moi ce soir. Durant la phase de combat, 1 orc meurt face à 3 elfes, Gil-Galad tue un orc, aidé par 2 elfes, et enfin un orc sur warg réussit à tuer un elfe (c'est pas trop tôt).



Tour 8

J'ai l'initiative. Encore la bravoure. Le Nazgul réussit, les 2 orcs en retrait font yoyo, un réussit pendant que l'autre rate. Les archers elfes peuvent de nouveau faire feu : 4 tirs sur un chevalier. 4 tirs réussis, l'orc ne meurt pas mais le warg succombe. 4 autres tirs sur un autre chevalier, cette fois-ci, c'est l'orc qui meurt.

Tour 9

J'ai encore l'initiative. Le Nazgul réussit son test de bravoure, les 2 orcs isolés ratent leurs tests. Le Nazgul s'enfuit devant la gronde elfe. 3 tirs en direction du Nazgul à cheval. Le cheval meurt, le porte-étendard qui était passage meurt également mais le Nazgul est encore debout et sain et sauf.



Les chevaliers chargent les elfes, qui tombent mais ne succombent pas.

Tour 10

Thierry La Fronde a l'initiative. Le capitaine elfe se jette sur un orc avec un autre elfe. Le Nazgul rate son test de bravoure, pendant que les 2 orcs reviennent vers le jeu en réussissant leurs tests. Les orcs yoyo, vous connaissiez ? Le Nazgul dans sa fuite fait un trait de ténèbres sur un elfe et l'elfe s'effondre sous la magie de l'esprit servant. Le capitaine elfe remporte le combat et transperce l'orc.

Tour 11

C'est déjà 2 objectifs qui sont tenus par les elfes, il ne reste plus qu'un seul et c'est pour bientôt. Thierry a encore l'initiative. Le Nazgul réussit son test de bravoure, l'orc à côté de lui en profite. L'orc isolé de l'autre côté du terrain rate. Le Nazgul fait encore son sort sur un autre guerrier elfe qui succombe.

Tour 12

Les elfes sont sur le troisième objectif. Le mal a l'initiative mais tout espoir est perdu. Ma seule consolation, j'ai réussi à tuer quelques elfes. J'aurais voulu en faire plus, mais bon... Heureusement que le Nazgul a quelques sorts en réserve.

Tout le match s'est joué sur le combat héroïque de Gil-Galad, Thierry a complètement renversé le moindre espoir que je pouvais avoir. Il a utilisé au moment opportun le point de puissance qu'il fallait et a tué le troll, la seule figurine qui pouvait éliminer quelques elfes supplémentaires. Je n'ai pas vraiment brillé au niveau de la stratégie. J'aurais dû plutôt lancer mon troll (protégé par les chevaucheurs) en premier et le faire foncer sur les troupes elfes. Encore une blonderie de Nico. Y'en aura d'autres...

Phase de récupération

2 elfes restent sur le carreau (ouaïss), Gil-Galad ne récupère aucun point. Le Nazgul récupère 5 points de volonté. Le porte-étendard revient en jeu. Le troll reste sur le carreau (pour ce qu'il a servi dans cette partie !). 1 orc revient en jeu et 8 chevaucheurs sur 11 reviennent en jeu.

Thierry fait reculer mon armée sur la carte et cette victoire majeure vient s'ajouter aux 3 autres. Ce sont donc 4 victoires pour les forces du bien contre 7 pour les forces du mal. Si



Vous connaissez le jeu des 7 différences ? Avez-vous trouvé au moins une très grosse ? Si vous dites "troll", vous avez gagné.



Thierry La Fronde remporte un des 2 combats restant dans ce 5^{ème} tour de campagne, il pourra tenter de faire la bataille finale (5 à obtenir avec 2 dés).

Nico Le Blond



Le capitaine elfe (tunique bleue claire) va massacrer un pauvre orc sans défense (à sa gauche). Les elfes sont prêt du 3^{ème} objectif.



Deuxième jeu. A qui appartiennent ces beaux bras musclés ? Si vous répondez "Nico Le Blond", vous avez perdu. Je ne suis pas encore un Nazgul qui se dédouble en faisant et posant pour la photo.