Tour de campagne 1 : la revanche

C'est reparti pour un tour, ou plutôt pour plusieurs tours à vrai dire. Cette fois-ci, on inverse les rôles, Thierry La Fronde joue les forces du mal et votre serviteur Nico Le Blond joue les forces du bien. Le temps de la revanche a sonné, Thierry avait piétiné Sauron dans la campagne précédente, c'est à moi de déjouer ses plans désormais (à Sauron-Thierry La Fronde).

Les 10 archers elfes qui vont faire preuve une nouvelle fois de leur habilité

??? Alors, qu'est-ce que c'est que ça ? Une tête de gland ? Peut-être…

Galadriel, Isildur et les 2 capitaines

On prend les mêmes et on recommence

On ressort la carte générale de la terre du milieu afin de réinstaller les armées savamment préparées. On installe l'un après l'autre nos armées. Comme deux boxeurs sur le ring lors du premier round, on s'observe en mettant d'abord les armées de 250 points. Puis vient ensuite les armées de 500 points et pour finir l'armée de 750 points. Thierry installe la sienne juste à côté de la mienne. Ca va chauffer d'emblée !

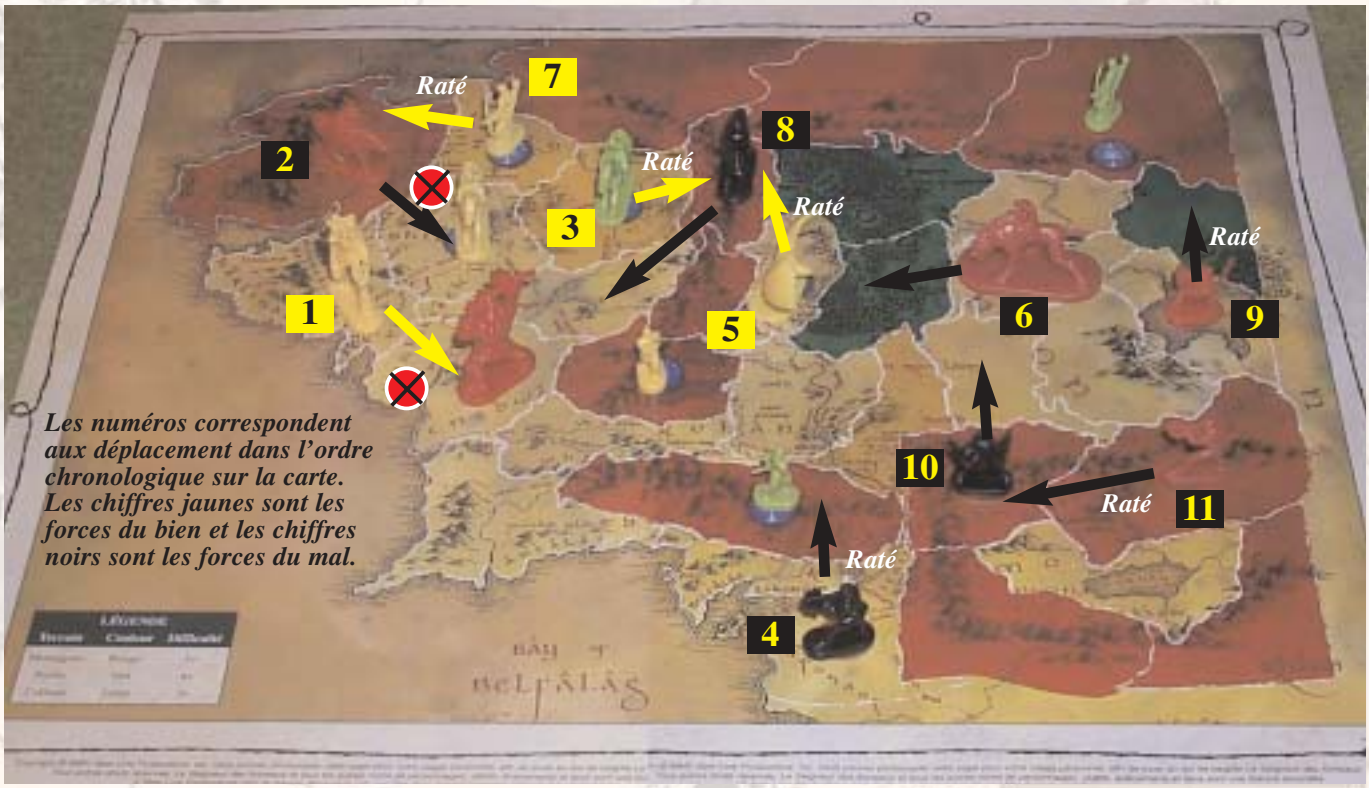
Premier tour de campagne

Bon ! Comme on dit, la meilleure défense c'est l'attaque, je charge directement son troll rouge 1 (750 points) avec mon ent jaune (750 points également). Thierry ne compte pas rester les bras croisés, et vient charger mon cavalier jaune 2 ave son cavalier rouge (armées de 500 points). C'est déjà deux combats dans ce premier tour de campagne, et non des moindres, puisque ce sont de grosses armées qui vont s'affronter. Le reste des déplacements sur la carte sont des charges ratés, impossible pour les armées de passer les montagnes dans les cinq cas possibles. Seule l'armée du warg rouge 6 réussit à passer la forêt pour se rapprocher de mon armée de l'aigle jaune. A constater qu'il y a 3 armées de 250 points que je ne déplace pas.

Mais bon, passons dans le vif du sujet, j'ai l'initiative, à moi de décider quel combat faisons-nous en premier. Avec un peu de chance et de réussite, je pourrais peut-être détruire l'armée de 750 points de mon adversaire si je remporte une victoire majeure, en l'écrasant sur une armée adjacente. C'est le choix que je fais, nous allons jouer le premier combat, 750 contre 750 points.

David contre David ou Goliath contre Goliath

Puisque j'attaque, c'est à moi également de lancer le dé pour savoir quel scénario nous allons jouer. La mort guette, prise de 3 objectifs, terrain difficile, en 15 tours. C'est une petite différence par rapport à la campagne précédente où nous



Ouuuaaaahhhh… Les gros méchants avec à leurs têtes le roi sorcier et son acolyte le nazgul

Il n'y a pas à dire, les elfes sont des êtres disciplinés. Alors ? Toujours pas trouvé ? Le miroir de Galadriel

jouions les parties en 2 heures maximum. Mais en relisant les différents rapports de bataille, on s'est aperçu qu'on oscillait souvent vers les 12-13 tours de jeu. On a convenu de faire la revanche en terme de tour de jeu et non en temps de jeu, plus pratique et plus juste en cas de réflexion intense sur un tour, ou bien quand il faut faire sortir le chien (un warg bien teigneux) en plein milieu d'un combat, ou bien quand il faut approvisionner les combattants en café et autre substance alcoolisée (à consommer avec modération sous peine de fracasser la tête de son adversaire).

Bon, revenons à nos moutons et à nos chères contrées du Mordor, du Gondor, du Rohan. Pour l'instant, c'est en plein dans la région de l'Enedwaith que va se jouer la partie.

Composition des armées :
Armée du mal (Thierry La Fronde) :
Le Roi Sorcier, un esprit servant, 2 capitaines orques, 2 trolls du mordor, 10 archers orques et 21 orques armés d'épée et bouclier.
Armée du bien (Nico Le Blond) :
Galadriel à cheval, Isildur à cheval, 1 capitaine elfe à cheval, 1 capitaine du gondor à cheval, 10 archers haut elfes avec lame elfique, 10 lanciers haut elfe + bouclier, 10 guerriers du gondor avec épée et bouclier et 2 portes-étendard.

Purée, 2 nazguls dont le roi sorcier, 2 trolls et le reste de l'équipe sont des orques enragés. Bon, ça va pas être facile d'en découdre avec cette armée. Il va falloir beaucoup de chance si je veux la détruire et la faire retourner d'où elle vient. Mais je ne suis pas en reste après tout, j'ai constitué une fine combinaison de guerriers elfes et de guerriers du gondor avec à leurs têtes Galadriel et Isildur, tous deux épaulés par deux capitaines de chaque faction. J'ai mis les héros sur des chevaux, on a constaté avec Thierry lors de la campagne précédente que c'était assez payant. On va voir si ça fonctionne comme sur des sabots !

Tour 1
Le bien a l'initiative.
Je lance "aura de bienveillance" avec Galadriel mais je fais "1", ça commence bien. Mes 10 elfes font un tir de volée en direction du roi sorcier et ça s'en est fallu à peu avec une touche : "6" puis "3", il fallait un "4" au deuxième jet de blessure.
Thierry fait un tir de volée avec ses 10 orques, fait 4 touches mais pas de blessures.

Tour 2
Le bien a l'initiative.
Les armées commencent à se déplacer, des groupes se forment en fonction de l'objectif. Je suis un peu plus prêt de deux collines et la troisième est plus dans le terrain de l'adversaire. Il va falloir que je défende les deux que je prendrais en premier et d'aller essayer de conquérir le troisième. Mes elfes font un tir de volée, 2 touches dont 1 blessure sur le troll. Ah ! 1 point de vie en moins pour l'affreux. Les orcs imitent les elfes (enfin, tout du moins, essayent), font 1 touche pour 10 tirs mais ne font aucune blessure.

Tour 3
Le Mal a l'initiative. A souligner que Thierry fait "1" et que je fais "1" derrière.
Les trolls foncent sur un côté du terrain avec les deux nazguls et devant eux l'équipe d'orcs. Je vais essayer de leur barrer un peu la route. J'envoie ma troupe de gondoriens épaulés de lancier elfe droit devant pour essayer de prendre la troisième colline.
Galadriel fait aura de bienveillance et réussit cette fois-ci. Les orcs font un tir de volée et tue un archer elfe.

Tour 4
Le bien a l'initiative.

Une petite vue générale de la bataille, à gauche les hommes et les elfes, à droite, les orques, les trolls et les nazgul

Isildur sur casaque rouge

Je laisse mes hommes un peu à l'écart de la menace des trolls, mais c'est sans compter le roi sorcier qui fait "contrainte" sur un de mes capitaines "3" et "4" pour le sort mais je fais "5" et résiste au sort. L'autre nazgul refait contrainte "3" et "1". Thierry dépense un point de puissance pour monter le chiffre à "4" et contraindre le capitaine haut elfe pour l'amener vers les trolls. Les trolls se jettent sur lui. Les archers orques font un tir de volée mais ne font pas de blessure. Pour ma part, mes archers elfes ne peuvent pas tirer et empruntent le terrain difficile pour prendre position sur la colline et pouvoir tenter de flécher les trolls qui vont arriver. Les 2 trolls frappent le capitaine haut elfe qui prend 2 blessures. J'utilise 1 point de destin, il perd simplement 1 point de vie.

Les trolls arrivent accompagnés du roi sorcier

Les deux capitaines en tête des forces du bien, et Galadriel derrière

Les archers elfes arrivent à la rescousse

Tour 5
Le Mal a l'initiative.
Je déclare un mouvement héroïque avec le capitaine du gondor pour sauver le capitaine elfe des griffes des troll (oui, je sais, un troll ça n'a pas de griffe). Un nazgul tente de "contraindre" de nouveau un capitaine mais rate. Le roi sorcier s'en mêle et s'emmêle les pinceaux "2" et "1" sur les dés : raté. Les orques font un tir de volée, 2 touches mais pas de blessure. Les archers elfes sont maintenant en position et peuvent tirer en direct : 3 orques morts. Les 2 trolls combattent contre un guerrier du gondor et le réduisent en bouillie. Pendant ce temps, Isildur, de l'autre côté, fonce à cheval en direction des archers orques.

Tour 6
Le bien a l'initiative.
Le roi sorcier déclare un mouvement héroïque, le capitaine du gondor aussi, c'est capital d'avoir l'initiative dans ce tour où la mêlée commence à se former. Le jet de dé pour déterminer le camp qui remporte le mouvement héroïque me donne favorable. Galadriel "immobilise" un troll, qui se fait charger. Le roi sorcier "immobilise" le capitaine haut elfe et le nazgul "immobilise" le capitaine du gondor. Les orques foncent sur les capitaines à cheval. De l'autre côté du terrain, les archers orques ont encerclé Isildur à cheval,

Le combat a sonné, c'est la mêlée générale

Au centre du terrain, l'alliance essaie de prendre position sur la colline

Isildur est encerclé par les archers orques…

… pendant ce temps, le nazgul arrive pour essayer d'immobiliser Isildur

pas moins de 7 orques autour d'Isildur. Si je perds le combat, ce ne sera pas moins de 14 blessures. Mes archers elfes, quant à eux, ont champ libre et décochent leurs flèches sur les orques et font 2 morts. Dans la mêlée, 2 orques tuent 1 lancier elfe, 1 gondorien tue 1 orque. Un troll est aidé d'un orque contre 1 gondorien et un lancier elfe. Résultat, l'orque meurt. Isildur s'en tire face aux 7 archers orques et tue l'un d'eux.

Tour 7
Le bien a l'initiative.
Le capitaine orque fait un mouvement héroïque, le capitaine elfe également. C'est toujours capital d'avoir l'initiative, autant des fois, on préfère la laisser à l'adversaire, autant des fois, on tuerait père et mère pour l'avoir (ou plutôt gobelins et orques). Cette fois-ci, c'est au camp du mal que les dés profitent pour le mouvement héroïque.
Le roi sorcier "immobilise" Galadriel.
Le nazgul fait "contrainte" sur un archer elfe. Les elfes tentent un tir de volée sur le nazgul isolé mais ça ne donne rien. Deux orques barrent la route à Isildur qui les tue. Dans la mêlée, 3 lanciers elfes tuent 3 orques, le capitaine du gondor blesse le capitaine orque, qui doit dépenser un point de destin pour ne pas être blessé et le capitaine elfe gagne le combat face à l'autre capitaine orque mais fait un double "1" pour blesser. Pour continuer dans le côté malchance, les 2 trolls perdent leur combat.

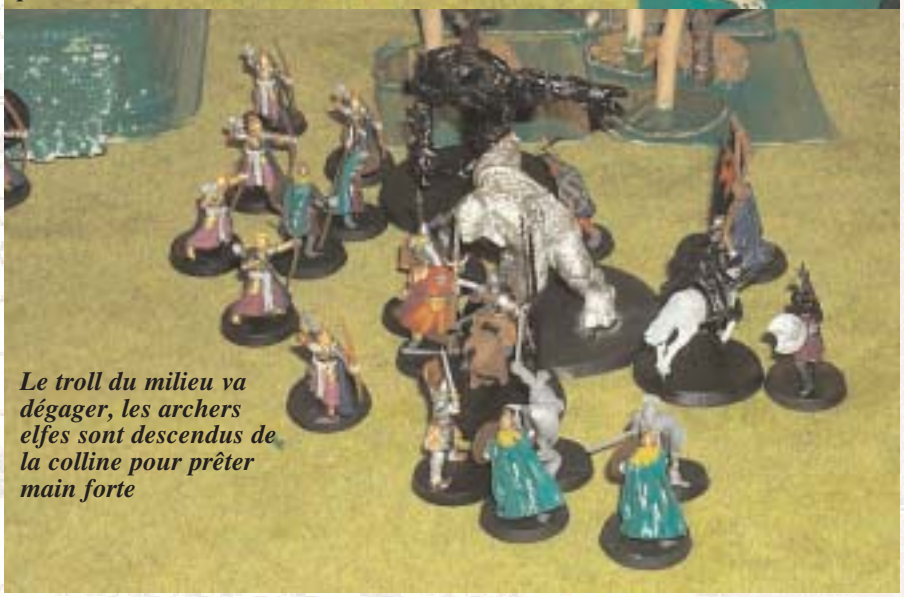
Tour 8
Le bien a l'initiative.
Isildur, toujours en proie avec les archers orques qui l'encerclent, sent la menace du nazgul. L'esprit servant sera à portée de sort quand il aura fini son déplacement. Isildur descend du cheval pour éviter d'être éventuellement immobilisé, ce qui lui permet d'être caché du Nazgul. Il en profite pour charger un orque.
Galadriel immobilise le troll et le reste des gondoriens et elfes chargent toute la petite troupe du mal. Le roi sorcier veut éliminer le capitaine haut elfe et fait "trait de ténèbres" : 2/1/1 alors qu'il fallait faire "5", raté ! Pas de bol quand même.
Isildur avec 3 attaques réussit néanmoins à perdre le combat face à l'orque. A remarquer que l'on fait plus souvent des mauvais chiffres avec 3 dés que plutôt des 5 ou 6.
Un capitaine orque déclare un combat héroïque mais perd le combat. Quatre orques succombent sous les lances et épées des humains et elfes, 1 gondorien meurt et 1 elfe également sous les mains du troll.
Les orques avaient chargé le cheval pour faire un rôti, à défaut de manger Isildur, ils pourront se faire les dents sur de la viande animale.
Au rayon malchance, le capitaine du gondor aidé d'un elfe et d'un gondorien ont gagné le combat contre le troll immobilisé mais n'ont pas fait mieux que "3" pour blesser.

Tour 9
Le mal a l'initiative.
Isildur fait d'emblée un mouvement héroïque pour éviter les sorts du nazgul. Le nazgul voyant Isildur

C'est la bataille générale. Oui, une différence sur la photo, une carte de troll a été remplacé par une figurine, il faut dire que le combat s'est joué en 2 nuits, avec 3 semaines d'intervalle, et qu'entre temps, Sauron a fait des petits

La bonne parade d'Isildur, descendre de cheval pour éviter le sort du Nazgul

Les orques plient sous le poids de l'alliance



Le troll du milieu va dégager, les archers elfes sont descendus de la colline pour prêter main forte

s'enfuir, se rabat sur le porte-étendard en lui envoyant un "trait de ténèbres", "3" et "6", le sort est réussi. Reste la blessure, "2", Thierry est obligé de dépenser un point de puissance pour monter la blessure à "3 et tuer le porte-étendard.
Le roi sorcier lance "contrainte" sur Galadriel, "3" + 1 point de puissance pour réussir le sort. Galadriel utilise son point de volonté gratuit et fait "5", donc résiste au sort. Les orques, les trolls chargent l'équipe humaine et elfe.
Galadriel tient à protéger ses troupes et immobilise le troll. Les 6 archers orques tirent sur Isildur qui s'enfuit, font 1 touche mais sans dommage.
Vient le tour de combat, le capitaine du gondor, épaulé de deux elfes et du porte-étendard restant tuent le troll en lui ôtant 2 points de vie.
L'autre troll n'a pas plus de réussite puisqu'il perd le combat face à l'elfe épaulé par le lancier. Le troll perd 1 point de vie.
Dans toute cette mêlée, il y a encore deux capitaines orques. Il y en a un qui est au bras de fer avec un elfe et un gondorien, il perd le combat et perd un point de vie. L'autre capitaine gagne le combat contre l'elfe lui faisant face et fait "6" et "6" pour les blessures, autant dire qu'il était motivé celui-là. Un orque succombe sous la lance d'un elfe. Fin du tour qui n'aura pas été souriant avec Thierry La Fronde. Ce dernier déclare forfait, ça fait toujours mal de voir un troll tomber au combat alors que ces bêtes sont de véritables machines à tuer logiquement.
Puisque Thierry abandonne la partie à la fin du neuvième tour, il reste six tours pour les hommes et les elfes pour rejoindre les objectifs tranquillement, donc victoire majeure pour les forces du bien, la première partie de cette campagne est remportée par les forces du bien.
J'envoie s'écraser l'armée de 750 points du troll rouge contre une autre armée sur une case adjacente. Cette armée est détruite.

<u>Phase de récupération pour les forces du bien</u>
Isildur perd son canasson, fini les hippodromes dans les plaines du rohan, c'est à pied qu'il devra se déplacer ce fainéant.
1 guerrier du gondor sur les 3 n'est pas mort, 1 lancier elfe sur les 2 n'est pas mort. L'archer elfe et le porte-étendard ont définitivement été piétiné dans le combat.
Galadriel ne récupère ni son point de volonté, ni son point de puissance.
Le capitaine elfe récupère un point de vie en utilisant un point de puissance et le capitaine du gondor récupère un point de puissance et un point de volonté.
Une récupération très mitigée en somme, mais bon, je savoure ma victoire face à une armée de 750 points avec le roi sorcier, un nazgul et deux trolls, armée qui n'est plus désormais.

Le nazgul arrive trop tard, les archers ratent Isildur