Tour de campagne 1 : la victoire amère

Deuxième combat dans le premier tour de campagne. Après une victoire des forces du bien et la destruction de l'armée du roi sorcier, l'alliance est gonflée à bloc et prête à déjouer une nouvelle fois les plans des forces du mal.

Une victoire annoncée ?

C'est deux armées de 500 points qui s'affrontent. C'est Thierry qui attaque sur la carte générale, c'est donc à lui de tirer le dé pour le scénario. "3", c'est le défi des champions. Au vu des armées présentées, c'est Gil-Galad qui sera mon général et l'esprit servant qui sera le général des forces du mal. J'ai quand même un sacré avantage vu le scénario. C'est ce que je croyais tout du moins…

Composition des armées :
Armée du mal (Thierry La Fronde) :
Un esprit servant, 1 capitaine orque, 2 trolls du mordor, 6 archers orques, 15 orques armés d'épée et bouclier et le porte-étendard.
Armée du bien (Nico Le Blond) :
Gil-Galad lance Aeglos + bouclier à cheval, Cirdan à cheval, 6 archers haut elfes dont 5 avec lame elfique, 6 lanciers haut elfe + bouclier, 6 haut elfes avec lame elfique et 1 porte-étendard.

Tir aux dés du déploiement sur le terrain. Les armées sont face à face.

L'armée du mal qui fait un beau match à l'extérieur

Tour 1
Le mal a l'initiative.
Les 6 archers haut elfe font un tir de volée, 1 archer orque est touché mais ne meurt pas.

Tour 2
Le mal a l'initiative.
Les 6 orques et les 6 elfes font un tir de volée, une touche pour les orques mais pas de blessure.

Tour 3
Le bien a l'initiative.
Les 6 orques font un tir de volée : 2 touches. Pendant ce temps, les deux armées se déplacent avec prudence.

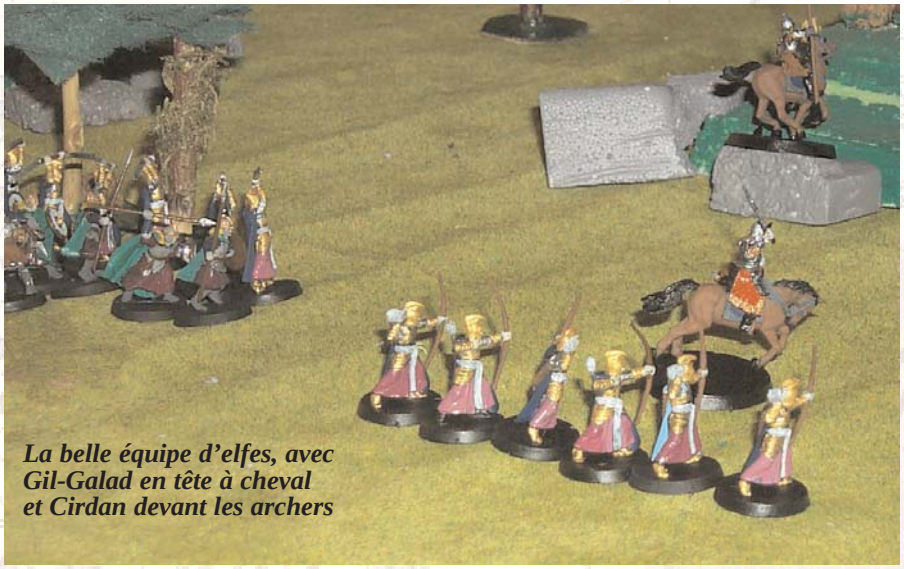
Tour 4
Le mal a l'initiative.
Un orque est déployé depuis le début sur le côté pour permettre de voir les forces du bien. Il est maintenant à portée de tir des elfes, il se cache derrière son rocher en se couchant, ce qui lui permet malgré tout de voir sans pouvoir être atteint par les flèches elfiques. Pour éviter la volée de flèche orque, je condense toute mon armée derrière la colline, je fais descendre Gil-Galad et Cirdan de cheval, et pour éviter d'être vu par l'orque derrière son rocher couché, je dois à mon tour coucher un elfe. Donc, pas de tir de volée pour ce tour.

Tour 5
Le bien a l'initiative.
Bon, cette partie de cache-cache n'a que trop durer, il faut bien un moment ou un autre commencer les festivités (hostilités ?). Gil-Galad remonte à cheval, Celeborn essaie mais fait "1", donc il ne peut remonter à cheval. Le Nazgul, général, fait "trait de ténèbres" mais fait "1". Un archer elfe voit les archers orques et fait un tir qui est retenu par un buisson. Il faut dire que les archers orques se sont planqués dans un sous-bois. Ils font leur tir de volée justement et font une touche mais sans blesser.

Tour 6
Le bien a l'initiative.
Cirdan retente de monter à cheval : "1", c'est un cavalier redoutable

Les elfes, qui sont soit disant de redoutables adversaires, j'en connais qui rigolent…

Les forces du mal foncent bille en tête, prête à casser de l'elfe.



La belle équipe d'elfes, avec Gil-Galad en tête à cheval et Cirdan devant les archers

Le jeu du cache-cache, un elfe s'est couché pour éviter d'être vu. Gil-Galad et Cirdan sont descendus de cheval. Tout ça pour éviter six tirs de volée orques. Cirdan va un peu peiner à remonter à cheval…

La confrontation est commencée, les elfes dérouillent sur la colline, les orques sont bien groupés et les trolls impressionnent.

celui-là, eh oh, il faudrait une bonne âme pour lui faire la courte échelle, il me semble que c'est un elfe, pas un nain. Le Nazgul fait "trait de ténèbres" "4", Thierry La Fronde ajoute un point de puissance pour réussir le sort sur le porte-étendard qui meurt (44 points pour le général du mal). Et oui, le général qui remporte le plus de point de figurines tuées à la fin de la partie remporte une victoire. S'il y a une différence du double de point entre les deux, c'est une victoire majeure. Qui dit victoire majeure dit détruire totalement l'armée de l'adversaire puisqu'il y a d'autres armées sur les cases adjacentes sur la carte générale. Donc, si je veux remporter une victoire majeure, il faut que je fasse au moins 88 points. Un troll, c'est 90, comme ça en passant… Les 6 archers orcs font un tir de volée, une touche sur Gil-Galad, Thierry La Fronde doit faire 6 et 6 pour blesser. Et c'est réussit, il aligne 2 "6" l'un à la suite de l'autre, donc Gil-Galad perd 1 point de vie, j'utilise le seul point de destin et je fais "2", donc plus de point de destin et 1 point de vie en moins. Saleté de sixième tour.

Tour 7

Le bien a l'initiative.
Cirdan fait automatiquement une guérison sur Gil-Galad. Notre célèbre cavalier retente (pour la troisième fois consécutive) de remonter à cheval. "1" de nouveau. Trois fois de suite quand même, quand on dit qu'il y a des soirs où on est pas en veine… Deux archers elfes tirent sur le troll et lui enlèvent un point de vie. Les trolls veulent jouer aussi, mais pas avec des flèches, plutôt avec des bons rochers. Pour réussir leur tir, il faut que les trolls fassent "5". Deux "5" pour Thierry, avec une force de 8, il ne suffit ensuite que d'un "3" pour tuer un archer et un lancier. Deux "6" le tour d'avant, deux "5" dans celui-ci, je soupçonne une prise de drogue ou d'amphétamine. Y'a quelque chose de pas normal. Heureusement les 6 tirs de volée orques ne font rien. Pour conclure, un orque tue un elfe.

Tour 8

Le bien a l'initiative.
C'est la seule chose que j'arrive à gagner l'initiative. Cirdan, désespérement, tente de remonter à cheval, et cette fois, c'est un formidable "6", il peut monter à cheval et continuer son chemin, qui permet d'échapper aux orques qui fonçaient sur lui. Le Nazgul tente un "trait de ténèbres" sur Gil-Galad mais ça rate. Un archer elfe tire sur le troll mais rate, le troll rate son

rocher, les orques font un tir de volée sur Cirdan mais ça rate. Deux orques se battent contre un elfe et le tue et trois orques se battent contre un elfe et le tue également (avec deux “6” pour la blessure). Le nombre de “6” que réalise Thierry ce soir est hallucinant, il en fait autant dans cette partie qu’au cours des quatre derniers mois. :-) Je me marre, je me marre mais j’en prends plein la gueule et c’est plutôt lui qui rigole. Je n’ai même pas réussi à lui enlever une unité sur le terrain. Sans compter que Gil-Galad n’a tué personne et que pour l’instant c’est une victoire majeure pour Thierry et on a dépassé la moitié du jeu (15 tours).

C’est la mêlée, Gil-Galad veut tenter de remonter au score en tuant le troll

Cirdan est en combat contre les orques qui bloquent le passage

Les forces du bien patinent dans la semoule et les ”6” tombent pour les forces du mal

Tour 9
Le mal a l’initiative.
Gil-Galad est en prise avec un troll, je remporte le combat “5”, le troll relance un dé grâce au porte-étendard : “6”. Je dois utiliser un point de puissance pour gagner le combat. Gil-Galad fait une blessure. Plusieurs combats ont lieu, à souligner, trois relances pour les orques avec trois “6”. Je pense vraiment que Thierry a acheté une méthode “comment faire des 6 en dix leçons ?” chez l’éditeur Magouille-la-gruge. Suite des combats, le capitaine orque tue un elfe en dépensant un point de puissance, un troll tue un elfe et miracle, un elfe encerclé par 5 orques, remporte le combat mais ne blesse pas.

Tour 10
Le bien a l’initiative.
Le capitaine orque fait un mouvement héroïque, le nazgul tente la paralysie sur Gil-Galad : “6” (ah bon ! des “6”, t’en fais souvent ?). Le troll réussit le test de frayeur pour charger Gil-Galad (résultat de “7” avec deux dés sachant qu’un dé est au moins un “6” et qu’il n’y a pas de face “0” sur un dé, c’est joué d’avance). Le troll gagne évidemment le combat mais ne parvient pas à blesser Gil-Galad. L’autre troll tue un elfe et quatre orques tuent un elfe.
Bon, c’est plutôt mal barré, moi qui essayais de tuer un troll avec Gil-Galad pour prendre la victoire majeure, j’en suis encore loin.

Tour 11
Le bien a l’initiative.
Le Nazgul tente de paralyser Gil-Galad à nouveau mais rate son sort. Gil-Galad fait un combat héroïque mais n’enlève qu’un point de vie au troll, le troll est encore en vie. L’autre troll s’éclate et éclate un elfe et trois orques tuent un archer elfe.
Bon, ça patine dans la semoule, d’autant plus que mon armée est tombée à moins de 50% de son effectif, il faudra faire les tests de bravoure le prochain tour.

Tour 12
Le bien a l’initiative.
Le nazgul fait un mouvement héroïque pour mettre à l’abri le troll qui est face à Gil-Galad. Il tente de paralyser également Gil-Galad mais Gil-Galad résiste au sort, il doit faire également un test de bravoure pour voir s’il fuit et je fais “3” avec deux dés, mais ça suffit, il ne fallait pas que je fasse “2” avec deux dés. Toutes les unités dans un rayon de 28 cm bénéficient du “tenez bon”. Gil-Galad refait un combat héroïque, il est aidé d’un elfe, ils tuent l’orque et Gil-Galad fonce sur le capitaine orque, le renverse et le tue. Ouf, j’obtiens un peu plus de point que le Nazgul. Pour l’instant c’est victoire mineure pour moi. Deux orques tuent un elfe, un troll tue un elfe et trois orques tuent un elfe.
Bon, l’honneur et la partie sont sauves pour l’instant, mais pas l’armée qui est carrément décimée.

Tour 13
Le mal a l’initiative.
Le Nazgul utilise 5 points de volonté pour paralyser Gil-Galad et ça réussit, Gil-Galad a essayé de résister mais a raté la résistance au sort. Finalement, personne ne charge Gil-Galad, Thierry s’est un peu emmêlé les pinceaux (il n’est pas le seul dans cette partie). Trois orques tuent un elfe, quatre orques tuent un elfe et incroyable, un elfe tue un archer orque.

Y'a déjà beaucoup moins de monde… pour les forces du bien

Le nazgul est à l'abri de Gil-Galad, il lui tire la langue

D'autant plus que j'ai vraiment morflé dans cette partie, il ne me reste plus que Gil-Galad éprouvé et un lancier elfe. Tout le reste de l'équipe est décimé.

C'est une victoire mineure pour les forces du bien mais une victoire amère.
Ajoutée à la victoire précédente, ce sont deux victoires pour les forces du bien… pour l'instant.

Phase de récupération
Les forces du mal :
2 archers sont morts, 1 guerrier orque revient et un autre meurt, le capitaine orque est mort. Le nazgul récupère 6 points de volonté et un point de puissance. Les trolls récupèrent tout leur point de vie.

Les forces du bien :
Trois archers sur six reviennent, 4 elfes avec lame elfique sur 6 aussi, et deux lanciers sur 5. Le porte-étendard est mort, Cirdan également (quel regret, quel bêtise, il lui reste encore 3 points de puissance, 2 points de volonté, 3 points de destin et 3 points de vie). Gil-Galad récupère bien. Il a 2 points de vie, 3 points de puissance, 2 points de volonté et 1 point de destin.

Carte générale :
L'armée du cavalier rouge est repoussée dans les montagnes.

Tour 14
Le bien a l'initiative.
Cirdan, de l'autre côté, tue un orque. Quatre orques face à un elfe bloqué, remportent le combat, et malgré huit blessures, ne le tuent pas. Quatre orques tuent un elfe et Gil-Galad perd le combat face à un guerrier orque qui se protège derrière son bouclier. Pendant ce temps, le Nazgul et les trolls se mettent hors de portée.

Tour 15
Le mal a l'initiative.
Le Nazgul paralyse Gil-Galad. Cirdan rate son test de bravoure et sort du terrain (et comme un idiot, j'ai oublié de dépenser des points de puissance pour éviter ça), quatre orques perdent le combat face à un lancier elfe qui se protège avec son bouclier. De l'autre côté sur la colline, le troll aidé de deux orques sont venus chargés Gil-Galad paralysé. Le troll enlève un point de vie à Gil-Galad. Fin du tour. Fin des hostilités. Fin de la boucherie.

Moi qui pensait que ça serait une partie facile, Gil-Galad à cheval avec 3 attaques, 3 point de vie face à un esprit servant avec une seule attaque et un seul point de vie… Comme quoi, des fois, ce n'est pas aussi facile que l'on pourrait le penser.

Fin du premier tour de campagne, deux combats