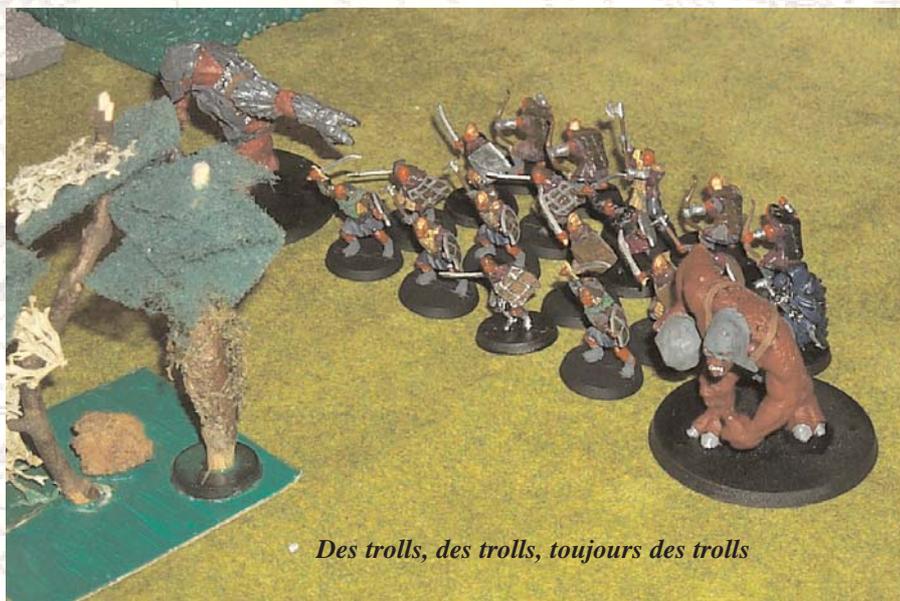


Tour de campagne 2 : put... de dés de merd... !



Des trolls, des trolls, toujours des trolls

Troisième combat dans le deuxième tour de campagne. La dernière fois, c'est Elrond qui a trépassé. Cette fois-ci, c'est Gil-Galad qui est en prise avec une armée un peu supérieure sur le papier, puisque plus nombreuse, et quand même avec deux trolls. On va faire ce qu'on peut...

“3”, “3”, “3”, “3”, “3”...

Pour une fois, c'est Thierry qui doit tirer le dé de scénario puisque c'est son armée qui attaque la mienne. Si on pouvait éviter ce terrible scénario du défi des champions, ça serait bien pour une fois. Roulement de tambour... Jet de dé... (Et là, tout le monde se marre), à savoir que j'ai obtenu 3 fois “3” sur le jet de scénario et Thierry fait “3” également. C'est donc une nouvelle fois le défi des champions. Je

commence réellement à redouter ce scénario, et avec moins d'unité, Gil-Galad pas au mieux de sa forme, un nazgul accompagné de deux trolls en face, je ne fais pas le fier.

Composition des armées :

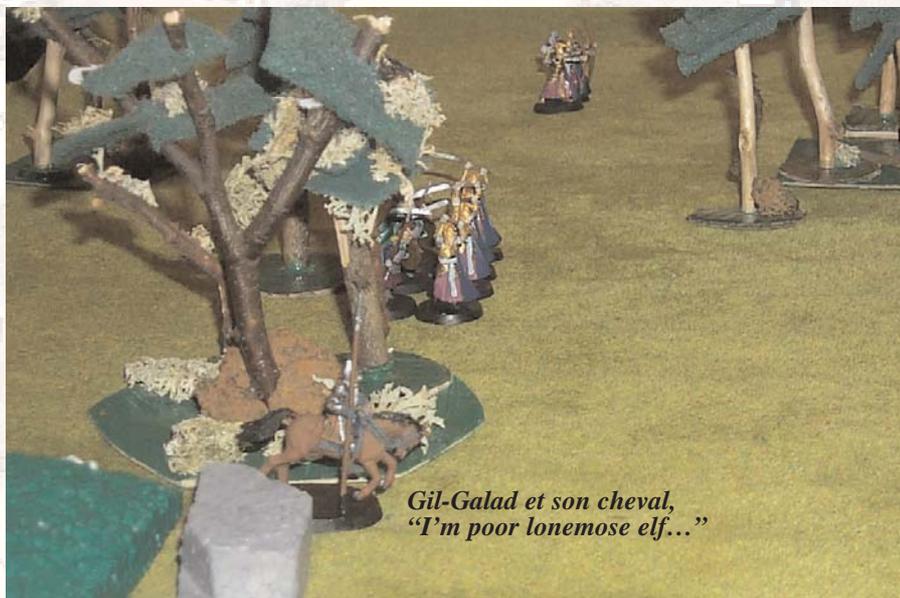
Armée du mal (Thierry La Fronde) :
Un esprit servant, 2 trolls du mordor, 13 guerriers orque épée + bouclier et 4 orques avec arc.

Armée du bien (Nico Le Blond) :
Gil-Galad à cheval + bouclier et lance Aeglos, 3 elfes avec arc et lame elfique, 4 elfes avec lame elfique et 3 elfes avec lance + bouclier.

Tir aux dés du déploiement sur le terrain. Les unités sont à 28cm bord de table et je me déploie en premier.

Tour 1

Le bien a l'initiative.



Gil-Galad et son cheval,
“I'm poor lonemose elf...”

Tour 2

Le bien a l'initiative.
3 tirs des elfes sur le troll : 3 touches, pas blessé.

Tour 3

Le bien a l'initiative.
3 tirs des elfes sur le troll : 2/1/1, pas touché. Deux orques répliquent : 3/2. Pas terrible les dés en ce début de partie.

Tour 4

Le mal a l'initiative.
Le troll tire un rocher sur Gil-Galad : 1, le tir est raté. Gil-Galad fonce sur deux orques perchés sur un rocher. Gil-Galad à cheval bénéficie d'une attaque supplémentaire puisqu'il charge, donc 4 attaques 5/5/4/3. Thierry fait 6/5, il remporte le combat. Je suis obligé de dépenser un point de puissance pour remporter le combat, ce qui peut me faire prendre l'ascendant sur le scénario, puisque je vous rappelle que le général de chaque camp (en l'occurrence Gil-Galad pour moi et le Nazgul pour Thierry La Fronde) doit faire le maximum de points de figurines tués et que celui qui a plus de point que l'autre remporte une victoire mineure. Et si il y a une différence du double de point, c'est une victoire majeure. Et qui dit victoire majeure dit écraser l'armée de l'autre dans ce combat (voir carte générale). Donc, Gil-Galad, grâce au point de puissance, remporte le combat, il me faut maintenant un “5” pour tuer au moins un orque. Vu que je suis à cheval, je renverse les deux orques et donc, c'est double de dégât. Donc, quatre blessures sur un et deux sur l'autre. 3/2/2/1 pour le premier, pas mort et 1/1 pour le deuxième, pas mort. Super les dés de merde ! Six dés de blessure et pas mieux que “3”. Les deux orques chutent du rocher, plus de 2cm de hauteur, donc une blessure de force 3, peut-être un peu de consolation dans ce dur monde des dés : 4/4. Non, décidément, pas de chance. J'aurais bien voulu prendre l'ascendant en ce début de partie.

Tour 5

Le bien a l'initiative.
Tant mieux, je vais pouvoir me barrer avant que le troll me fonce dessus et que le nazgul me paralyse. Les 3 elfes décochent leurs flèches et tuent un archer orque. Trois orques ripostent mais ratent leurs tirs.

de campagne suivant, Thierry arriverait sur cette armée avec une autre armée de 500 points. Alors que si j'obtiens une défaite mineure, je pourrais planquer l'armée de Gil-Galad dans les montagnes, à l'abri de ces furieux. Les deux tirent mais font 2 et 1, tirs ratés.

Tour 14

Le mal a l'initiative.

Bon, il n'y a plus de temps à perdre, il faut vraiment que Gil-Galad tue au moins un orque pour ne pas perdre la vie. Thierry recule ses troupes au maximum de Gil-Galad. Selon lui, je ne pourrais que les approcher que le tour d'après. C'est sans compter l'orque qui est déjà en combat contre un elfe, à proximité de Gil-Galad, je peux le charger, déclencher un combat héroïque, rebouger de 20cm puisque je suis à cheval et recharger un autre orque et obtenir une défaite mineure. Bon, en attendant ce plan machiavélique que Thierry n'attend pas, les deux elfes tirent et font simplement une touche. Gil-Galad charge à cheval donc l'orque, il y a déjà deux elfes lame elfique + un elfe avec lance et Gil-Galad charge à cheval, ce qui fait que l'orque est encerclé. Par précaution, je n'utilise pas les lames elfiques qui me feraient baisser les dés de combat de 1 point. Donc, pour résumer, 4 attaques pour Gil-Galad + 3 pour les elfes, contre 1 pour l'orque. Donc, dernier point de puissance dépensé, combat héroïque. 4/4/3/2/2/1/1. Mais c'est quoi ces dés de merde ? C'est pas vrai. Thierry fait "5" et remporte le combat. Putain, c'est pas vrai, c'est la deuxième fois que la chance ne sourit pas.

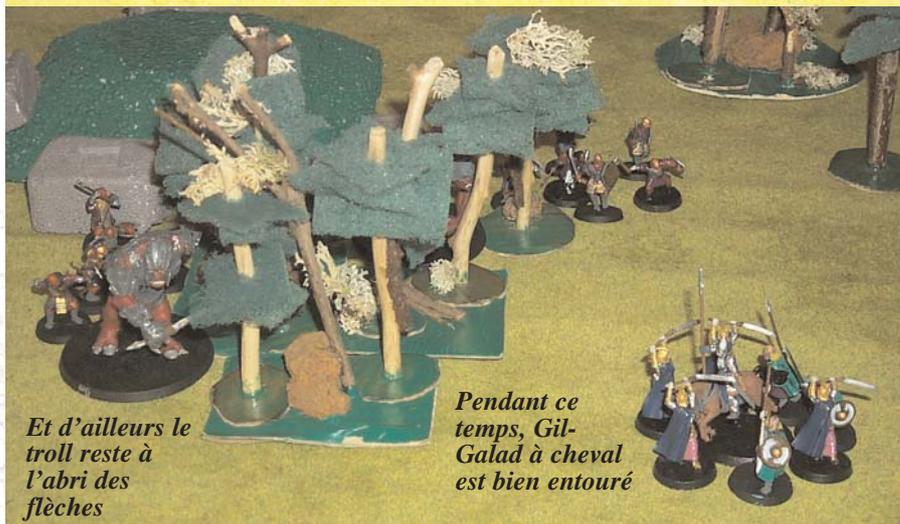
Tour 15

Le bien a l'initiative.

Bon, c'est le dernier tour ou jamais, si Gil-Galad ne tue pas au moins un orque, c'est à la poubelle que va mon armée. Le nazgul fait un mouvement héroïque, il tente de paralyser Gil-Galad "2", ouf ! Encore un peu de répit. Les deux archers elfes tirent et font une touche. Plusieurs combats dans ce tour qui sont tous remportés par les elfes. A noter le troll qui remporte le combat contre un lancier elfe et fait 2/1/1 pour les blessures, donc ne parvient pas à le tuer. On garde le suspens jusqu'au bout. Gil-Galad a chargé un orque, si je le tue, c'est donc défaite mineure et je pourrais m'enfuir dans les montagnes sur la carte générale. Jet de Gil-Galad : 3/3/2/1... Putain, mais c'est pas vrai, mais dites-moi que je rêve ! L'orque se défend avec son bouclier et fait 6/1, il remporte donc le combat.



Heureusement, les elfes ont des arcs...



Et d'ailleurs le troll reste à l'abri des flèches

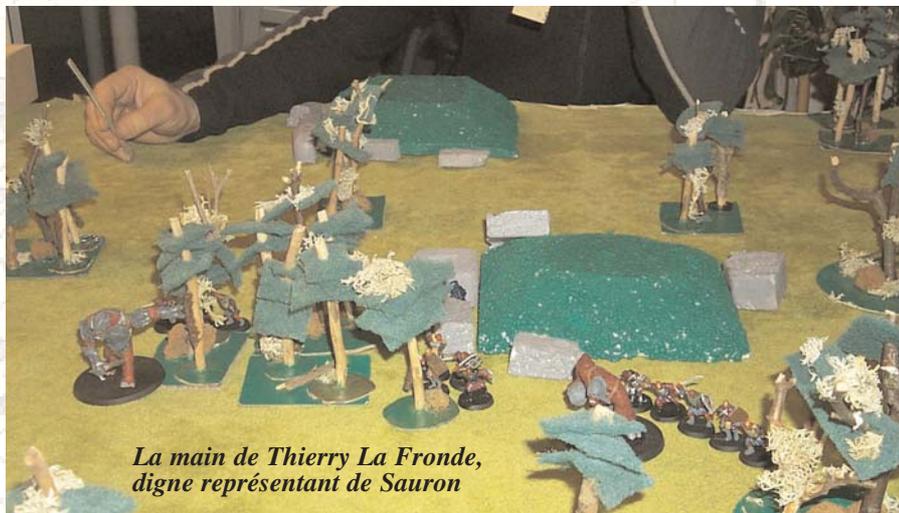
Pendant ce temps, Gil-Galad à cheval est bien entouré



Echange de bon procédé, une flèche, un rocher, dans l'œil... Aïe, t'es con, ça fait mal !



C'est le moment de charger... Allons-y ! Il ne reste plus que 4 tours



La main de Thierry La Fronde, digne représentant de Sauron



Gil-Galad à l'abri de la paralysie du nazgul et de ses brutes de troll (il y en a un qui va mourir)



Gil-Galad contourne les arbres

Les orques se barrent



Gil-Galad tente de tuer un orque

Les orques se marrent : "c'est qui ça, c'est un remplaçant ? Un figurant ? Votre chef ? (rires) Il faudrait peut-être lui apprendre à se battre !"

Non, vraiment, c'est carrément écoeurant là. Je suis :

- dé-goûté
- dé-pité
- dé-contenancé
- dé-vasté
- dé-moralisé
- dé-passé
- dé-structuré
- dé-valorisé
- dé-sespéré
- dé-sœuvré
- dé-stroyé
- dé-sabusé
- dé-couragé

DÉS de PUT(bip) de MER(bip) de sa ME(bip) la PU(bip) ENC(bip) VA TE FAIR(bip) FOUT(bip) CONN(bip) de PUT(bip) de DÉS de... (veuillez nous excuser pour cette interruption momentanée de lecture de texte, nous reprendrons notre programme quand l'auteur aura retrouvé ces esprits) !

A lire avec un ton à la Thierry Lhermitte dans le père Noël est une ordure :

Mes très chers, ça s'est joué carrément de malchance ce soir, la déveine était partiellement sur le terrain, surtout pour les forces du bien qui ont sacrément dégusté. Mais que voulez-vous, c'est ainsi que sont les jeux de hasard. Celui qui s'y risque, s'y frotte et s'y pique.

Nico Le Blond : Put(bip), (bip)... (bip)... de (bip), (bip) de m... (bip), quel enc (bip), je les mau (bip) ces put (bip) de dés (bip), je vais les (bip), ... bip, bip, bip et rebip, et bip encore, et encore bip, bip bip...

Bon, sérieusement, c'est assez dur de perdre Gil-Galad sur cette partie, car je n'ai pas réellement fait d'erreur stratégique pour une fois, j'ai eu une fois la victoire au bout des doigts (6 blessures sans "5"), deux fois l'occasion de revenir au score avec quand même le héros du bien qui possède la meilleure valeur de combat (8) et qui échoue à chaque fois face à un simple orque.

Le monde est-il réellement juste ? A qui sourie la chance ? Pourquoi sommes-nous vraiment impuissant devant les dés ? Et pourquoi je joue à ce satané jeu ? Je serais bien tranquille sans ça, pas de héros à perdre, pas de défaite à essayer, pas de dés à brûler, pas de figurine à peindre, pas de décor à monter, pas de compte-rendu à faire, pas de site internet à faire, MAIS POURQUOI JE M'EMM... LA VIE QUAND CES PUT... DE DÉS NE VEULENT PAS FAIRE DE BONS CHIFFRES ! La prochaine fois, ça

sera la bonne (je dis ça à chaque fois !) Autant de questions philosophiques à méditer...

Deuxième victoire pour les forces du mal contre 3 pour les forces du bien. Thierry a pris une sérieuse option sur

la bataille finale, puisqu'Elrond et Gil-Galad sont morts. Il ne reste plus que Elendil et Isildur pour la bataille finale, et reste à savoir s'ils vont tenir jusqu'à la fin de la campagne.

Phase de récupération des forces du mal
Les trois archers sont bel et bien morts, le troll aussi (bien fait)
Le nazgul récupère 6 points de la volonté.

