



LA BATAILLE POUR ZENON IV
RAPPORT DE BATAILLE DE L'IRL DU 7/8 JUILLET 2011



Rapport rédigé par Kornelord, photos prises par Gabriel/Kornelord

INTRODUCTION

S'il y avait un mot pour qualifier ce que l'on comptait faire lors de cette IRL, ce serait : « gros ». Essayer de battre tous les records en posant le plus grands nombres de figurines sur la table, le véritable but de l'expansion Apocalypse.

Nous avons relevé le défi et réussi en réunissant près de 40.000 points de figurines, à savoir environ 20.000 points par camp. Quoi de plus beau que de faire une bataille de Warhammer 40.000 à... 40.000 points ? Rien. Ici commence donc ce rapport de bataille, sans doute le plus gros combat jamais livré par les joueurs présents.

AVANT PARTIE

Joueurs présents : samuss (le Président), Inquisiteur Thot (Ministre de l'Intérieur du Président), Kornelord (Moddeur personnel du Président), Balnazzar (force d'appui du Président), Gabriel (Boulet officiel du Président), le p'tit frère de Kornelord (euh ? non rien...)

Les joueurs furent rassemblés vers 10 heures du matin pour cet évènement extraordinaire. Les petits bouts de plastiques furent amenés dans des valises, et il fallut une petite scéance recollage pour certaines. On peut notamment parler de la bannière du Dreadnought de Thot qui ne se casse pas malgré les contraintes qui lui ont été appliquées. Remarquons aussi que lors de la scéance de recollage, le bras d'un meganobz se retrouva greffé par accident sur le bras d'un boyz ork... enfin bref. Une fois les photos des deux camps réalisées et le déploiement effectué, c'était déjà l'heure de manger. Et oui ! Les joueurs de Warhammer ont faim...

S'ensuivit une discussion sur la fin de la galaxie, et on arriva à la conclusion que les Eldars étaient une espèce dérivée des pandas et donc qu'il fallait la protéger parce qu'elle était en voie de disparition. Puis le combat pu commencer.

Quoi, on fait une bataille ? - <i>Thot, à la fin du déjeuner</i>

HISTORIQUE

Imperium : samuss, Thot, Balnazzar

- Space Marines du Chapitre des Ultramarines
- Space Marines du Chapitre des Blood Angels
- La Très Sainte Inquisition accompagnée des Chevaliers Gris

Forces de la Coalition : Gabriel, Kornelord, son p'tit frère

- Space Marines du Chaos de la Black Legion, et leurs multiples alliés
- Démons du Chaos
- Orks
- Garde Impériaux (situation particulière, voir-ci après)
- Eldars
- Nécrons
- Tyranides

Il a été très difficile de trouver un historique collant avec le fluff de Warhammer 40.000, et ce pour des raisons assez évidentes. Rien que le fait de mettre Ghazghkull et Yarrick dans le même camp est LA scène anti-fluff par excellence. Mais en cherchant un peu, on peut obtenir un résultat satisfaisant relativement à l'improbabilité de la situation.

Ce qui suit est une petite explication depuis le point de vue des diverses factions.

++

- Voici Zenon IV.

Le personnage qui se tenait là était sans doute l'un des plus craints de cet univers. Du haut de son armure Terminator, le Maître de Guerre Abaddon regarda l'assemblée de ses subordonnés. Une assemblée hétérogène, puisqu'elle comprenait à la fois les commandant de ses propres forces, ainsi que Lucius l'Emperor Children, Huron Sombrecoeur, Arhiman le sorcier et Ghazghkull Uruk Traka.

- Cette planète a récemment souffert d'une invasion tyranide de grande ampleur, menaçant les mondes du sous secteur. Le tiers du chapitre des Ultramarines a dû être mobilisé afin de l'endiguer, et ils ont fini par réussir. Maintenant les chiens du faux empereur sont repartis, laissant une planète souffrante et faible, et nous allons nous en emparer. Pourquoi me direz-vous ? Parce que les forces d'interventions les plus proches, à savoir ces Ultramarines, seront les premiers avertis. Ma présence devrait suffire à justifier un tel envoi de troupes. Mais dans quel but nous battons-nous ? Nous pourrions très bien nous attaquer à des cibles plus faciles. Je vais vous le dire, frères. Je vais attirer ces idiots dans un piège, et cette attaque n'aura qu'une seule cible. Je vais tuer Marneus Calgar ainsi que la plupart de ses laquais.

++

La cage d'entraînement était pleine de sang. Des membres jonchaient le sol souillé. Au milieu, une silhouette de Marine se distinguait parmi les jets de fluides vitaux. Derrière la vitre blindée, Arhiman se tourna vers Arak'Lith.

- Je ne veux pas me battre à ses côtés ! Il est totalement incontrôlable !

- Le Maître de Guerre pense que si, et cela me suffit. Vous allez vous battre.

- Ne me donnez pas d'ordres, démon ! Cet être inhibe ma vision du Grand Océan !

- Et alors ? D'autres ont acceptés. Regardez ce Lucius et ce Huron. Ils ne viennent que pour entretenir leurs relations avec le Maître de Guerre. Vous vous battez, loin de Khârn si vous le voulez et vous aurez accès aux archives d'Aegis VII, comme le Seigneur Abaddon vous l'a promis.

++

Il y avait quelque chose d'étrange qui se passait dans les couloirs du Morkator. Un homme en uniforme de la Garde Impériale parcourait les corridors du Kroizeur Kitu sans avoir l'air inquiet. Rapidement, l'homme atteignit son but : une grande porte faite de plaques de blindages et raccommodée à coups de planches de bois. De l'autre côté de la porte, il se trouvait une salle relativement spacieuse et aménagée selon les goûts orks. Dans un fauteuil de fer se trouvait assis un personnage bien connu.

- Commissaire Yarrick, il se passe quelque chose. Gazghull a contacté les forces du Chaos.

- Par le Trône ! répondit-il. Que comptent-ils faire ?

- Je ne sais pas trop. Apparemment ils veulent tendre un piège au chapitre des Ultramarines. Abaddon sera à la tête de la coalition.

- Nous nous sommes jetés dans de beaux draps... déclara Yarrick. Impossible de tuer Gazghull maintenant ou de s'allier avec ces hérétiques, d'autant plus que je doute que l'autorisation de l'Inquisiteur Karkov tiennent longtemps face à un autre inquisiteur zélé... Nous devons continuer de jouer la comédie, peut-être arriverons-nous à tuer Gazghull dans la bataille ! Donner des ordres aux hommes, qu'ils utilisent leurs fusils laser au plus faible potentiel.

- Mais nous allons tirer sur des Space Marines !

- À grands problèmes grands remèdes. Ce big boss est trop important pour qu'on le laisse en vie plus longtemps.

++

++

- Grand Prophète, vos ordres ont été donnés. Nos guerriers n'attendent plus que vous pour partir.

- Très bien, très bien... murmura l'eldar élané. Une petite force d'élite devrait réussir cette mission. Affaiblir les rangs impériaux avec une force d'élite pour laisser les orts du Chaos tuer Calgar semble être la solution, car nous ne pouvons l'affronter nous même. Sa survie serait une catastrophe, j'ai vu notre vaisseau monde perdu si nous ne le tuons pas maintenant... en avant !

++

- Communication impériale débutée, monseigneur.

Calgar parla haut et fort, afin que tous les membres du Strategium puisse entendre.

- Ici Marneus Augustus Calgar, Maître du Chapitre des Ultramarines et protecteur de l'Imperium. À qui ai-je affaire ?

- Commandeur Dante, Maître du Chapitre des Blood Angels. Nous avons reçu votre appel. Quel est l'objet de votre requête ?

- Abaddon le trois fois maudit et ses sbires se sont réunis sur une planète du nom de Zenon IV et se sont emparés de positions stratégiques vitales, leur permettant d'établir une base qui leur donnera un long rayon d'action. Il est nécessaire de reprendre le contrôle de ce système et d'essayer d'abattre le Fléau. Cependant, c'est sans doute un piège, mais je ne vois d'autre choix que de s'y précipiter.

- Intrigante coïncidence.

- Pourquoi cela ?

- Parce que nous nous rendons aussi sur cette planète, mais pas pour les mêmes raisons. Il semblerait que le Commissaire Yarrick, héros d'Armageddon, se soit allié avec son ancien ennemi le big boss Thraka. J'ai l'honneur de soutenir le Seigneur Inquisiteur Tormequeda Coteaz, qui a malheureusement du déclarer Yarrick comme traître à l'Empereur. Sa seigneurie dans sa grande magnanimité lui laisse cependant la possibilité de se repentir, sinon il devra mourir. Ghazghkull sera tué sans autre forme de procès.

- Nos missions ne sont pas incompatibles. Rejoignons nos forces, et nous pourrons supprimer plusieurs menaces à la fois.

- C'est d'accord.

- Nous transmettons toutes les coordonnées tactiques. Pour l'Empereur.

- Pour l'Empereur. Fin de la transmission.

Marneus Calgar resta pensif quelques secondes, puis se tourna vers le premier rang du Strategium.

- Mes frères, nous partons en guerre. Préparez le Chapitre, et que nos ennemis prennent peur ! La victoire nous appartient !

Acquiescant d'un signe bref de la tête, les dix capitaines se levèrent, saluèrent et sortirent de l'hémicycle.

++

A large, detailed miniature army of Orks from Warhammer 40,000. The army is composed of numerous units, including Ork warriors, vehicles, and a large Ork war machine. The Orks are depicted in various poses, some on foot and some on vehicles. The war machine is a large, multi-legged creature with a central body and multiple arms. The army is set against a white background, which makes the dark, metallic colors of the Orks stand out. The overall composition is a wide shot, showing the full extent of the army.

Chaos, Orks, Garde Impériale, Eldars, Nécrons, Tyranides. Par un concours de circonstances, toutes ces factions ont l'occasion de se battre pour un même but. Les puissances du Chaos veulent tout simplement tuer Marneus Calgar ainsi que le plus grand nombre d'Ultramarines, et ce au moyen de deux atouts de poids : d'abord une paire de Titans, dont l'un d'eux arrivera plus tard dans la bataille, et une arme de destruction massive, qu'il s'apprête à utiliser contre les fils de Guilliman. Une fois l'arme activée, il s'assurera que les Astartes ne se replient pas puis se téléportera sur sa barge de bataille avec tous les autres commandants du Chaos. Les Orks quant à eux se sont alliés à Abaddon contre une promesse de « gross'baston », tandis que les Eldars sont là pour aider à tuer Marneus. Une petite force tyranide ayant miraculeusement survécu à la purge menée par les Ultramarines quelques semaines plus tôt a réveillé par accident un monde nécropole, qui commence lentement à se remettre en marche face à la grande bataille qui se prépare. Une fois n'est pas coutume, ce seront donc les ennemis de l'Imperium qui seront les défenseurs d'un complexe de bastions et de lignes de défense Aegis. Les réserves essaieront d'entrer par les égouts, la coalition ayant choisi l'atout Tunnels.

Les objectifs possédés par ce camp au début de la partie sont :

- L'arme de destruction massive (fiche d'unité [ici](#))
- Le monolithe en cours de réveil. Il compte comme un monolithe ayant subi un dégât immobilisé, il peut donc agir comme précisé dans le codex nécron.
- Abaddon le Fléau. Sa survie confère un point d'objectif aux joueurs de la coalition, sa mort en donne un aux joueurs de l'Imperium.

<u>Space Marines du Chaos :</u> Abaddon le Fléau Sorcier Terminator de Tzeentch Seigneur Terminator de Nurgle Sorcier de Slaanesh Seigneur de Khorne Seigneur Terminator du Chaos 3 escouades de Champions Terminators du Chaos Khârn le Félon 3 escouades de Berserks de Khorne Lucius l'Eternel 2 escouades de Marines de la Peste Arhiman 2 escouades de Thousand Sons Huron Sombrecœur Prince Démon 3 escouades de Space Marines du Chaos 6 motards du Chaos 2 escouades de Havocs 2 obliterators 2 rhinos Dreadnought du Chaos 3 Vindicators du Chaos Predator annihilator du Chaos Marée d'Enfants du Chaos Titan Warhound du Chaos Grand Scorpion d'Airain Baneblade du Chaos	<u>Démons :</u> Buveur de Sang 10 Sanguinaires de Khorne 3 Équarisseurs de Khorne 5 chiens de Khorne 3 Hurlleurs 10 Démonettes de Slaanesh	<u>Garde Impériale :</u> Yarrick 2 Escouade de Commandement 5 escouades de Gardes 2 escouades de vétérans Escouade de troupes de choc Escouade d'armes lourdes Escouade de Psykers Sentinelle 2 Valkyries Médusa 2 Leman Russ
	<u>Tyranides :</u> Prince Tyranide La Mort Bondissante Carnifex 10 Genestealers 10 Termagants	<u>Nécrons:</u> 2 Seigneurs Nécrons 2 escouades de Guerriers Nécrons 7 Nuées de Scarabs 3 Destroyers
	<u>Eldars :</u> Grand Prophète 10 Vengeurs 6 Dragons de Feu 6 Scorpions 6 Banshees 5 araignées spectrales 5 Faucheurs Noirs Vyper Seigneur Fantôme	<u>Orks:</u> Ghazghkull Thraka 3 Meganobz 4 Big Boss 4 escouade de Nobz 100 boyz 20 gretchins Zagstrug, chef des Vôtours 5 Chokboyz 5 Kasseurs de tanks 9 Kopters Big Mek avec Shokk Attak Gun 2 truks

ARMÉES DE L'IMPERIUM



Le tiers du Chapitre des Ultramarines s'est dirigé vers la zone des combats, et d'une manière exceptionnelle, les dix Capitaines se battront sur le même champ de bataille en même temps. Un tel déploiement de force est requis pour tuer Abaddon, mais les Ultramarines savent qu'ils risquent de tomber dans un piège. C'est pourquoi ils ont requis le soutien des Blood Angels, qui arriveront au fur et à mesure de la bataille, le temps que la flotte impériale translate par le Warp. Les Blood Angels sont aussi accompagnés de Tormequeda Coteaz, qui compte mettre à la mascarade de Yarrick. Il est soutenu par un contingent de Chevaliers Gris, qui en profiteront pour exercer leurs talents contre les démons du Chaos.

Seront présents seize personnages importants, plus de trois cent trente Space Marines et pas moins d'une trentaine de véhicules !

++Kornelord : Le camp des gentils va être... bleu et rouge !

Corax1027 : Il vous faudrait des White Scar pour avoir un armée digne de ce nom... ok je m'en vais.++

- Discussion avant bataille sur le forum

Objectifs possédés par ce camp au début de la partie :

- Point d'observation et de coordinations des frappes orbitales
- Manufactorum repaire des snipers impériaux.
- Marneus Calgar. Sa survie confère un point d'objectif aux joueurs impériaux, sa mort en donne un à leurs adversaires.

PS : samuss insistant sur le fait que s'il perdait la partie, c'était parce qu'il n'avait pas ses deux cuirassiers Némésis, je me décharge de toute responsabilité quant à une défaite possible du camp du Président. Comme il le souligne lui-même :

« Les CG c'est cheaté mais les Cuirassiers Némésis tu peux pas test. »

<u>Ultramarines :</u> Marneus Calgar Les dix capitaines du Chapitre (dont Sicarius) 3 escouades de commandement 10 Gardes d'Honneur Maître Archiviste Tigurius 2 archivistes Chapelain Cassius Chapelain d'assaut 10 escouades Terminator 2 escouades de vétérans Escouade de vétérans d'assaut 2 escouades d'Assaut 6 escouades Devastator 9 escouades Tactiques Sergent Telion 5 escouades de Scouts Escouade de Motards	<u>Ultramarines (suite):</u> 4 Land Raiders 7 Dreadnoughts 4 Predators Vindicator 4 Land Speeders 3 Razorbacks Whirlwind 2 Techmarines et leur suite <u>Chevaliers Gris :</u> Tormequeda Coteaz Inquisiteur et sa suite Escouade de Paladins Escouade de Chevaliers Gris Dreadnought Land Raider Assassin Vindicare	<u>Blood Angels :</u> Dante Garde Saguinienne Archiviste Terminator 5 Terminators Escouade de Vétérans Compagnie de la Mort Dreadnought Compagnie de la Mort 5 Scouts 3 escouades Tactiques 2 Razorbacks 2 Rhinos Land Raider
---	---	---

LA PARTIE

En arrivant, la plupart des éléments essentiels étaient organisés : répartitions des figurines en deux camps, joueurs par camp, historique, atouts stratégiques donnés par les formations, réserves. Il n'y avait donc plus qu'à choisir trois atouts stratégiques par camp et à se déployer. Ce grand gain de temps nous a permis de faire une séance photo des deux armées (voir après). On a choisi de ne pas déployer les figurines selon les règles de la mission Apocalypse, mais nous avons opté pour un déploiement moins stratégique mais plus « calme » et correspondant à l'historique. Selon l'accord de tous les joueurs, les figurines ont été placées pour former des structures logiques ainsi que des oppositions (exemple : Abaddon le Fléau et ses Seigneurs en face de Marneus Calgar et les Maîtres de Chapitre, même si ça a un peu foiré, explications par la suite). Nous avons donc à la fin du déploiement une belle ligne d'Impériaux prêts à se jeter sur leurs ennemis.

La table suivait une disposition en T, la forteresse tenue par la coalition se trouvant au milieu, les impériaux attaquant sur deux fronts à la fois.

Par manque de place, les figurines se retrouvèrent un peu serrées mais le résultat était là.



Le poing blindé des Ultramarines



La force d'attaque Blood Angels conjuguée aux Chevaliers Gris



Le camp retranché de la coalition



Le Titan domine le champ de bataille



Qui se promène donc au milieu du no man's land ?



Vue globale



Tentative de photo zénithale

TOUR 1 – IMPERIUM

Début : 14h.

D'un commun accord, il fut décidé que les joueurs impériaux commencent la partie.

Phase de Mouvement :

Possédant l'atout Planification Minutieuse grâce à la formation de la Compagnie de Combat, les impériaux firent rentrer un peu moins de la moitié de leurs réserves lors du premier tour. Deux modules, contenant l'élite des Chapitres Ultramarines et Blood Angels, tentèrent un coup d'audace en atterrissant aux pieds même du Titan Warhound. Une escouade de marines d'assaut tenta aussi de se poser en plein milieu du camp ennemi mais fut retardée par un incident de frappe en profondeur. Cette Phase de Mouvement fut surtout une avancée générale de tous les Blood Angels, ainsi que des forces d'assaut Ultramarines et Chevaliers Gris. La Compagnie de la Mort quant à elle débarqua de son Land Raider et s'avança vers Ghazghkull avec des intentions clairement meurtrières.

Phase de tir

Les impériaux prirent pour cible prioritaire le Grand Scorpion d'Airain, qui subit sans broncher une douzaine de touches de canons laser ainsi qu'un tir de Vindicator. Cependant, Frère Norris, Space Marine Devastator ayant longtemps refusé les honneurs Terminators (fiche en annexe), ne l'entendait pas de cette façon. Il prit son canon laser, visa la bête et tira.

Certains diront que cela était un coup de chance, mais c'était juste du talent. Frère Norris toucha un conduit exposé, qui s'enflamma alors. Dans une série d'explosions, le Grand Scorpion d'Airain subit trois résultats Réaction en Chaîne et entraîna une Explosion Apocalyptique (soit cinq 6 successifs !).

La détonation tua sur le coup trois Space Marines du Chaos, trois orks et détruisit le Defiler qui se trouvait juste derrière.

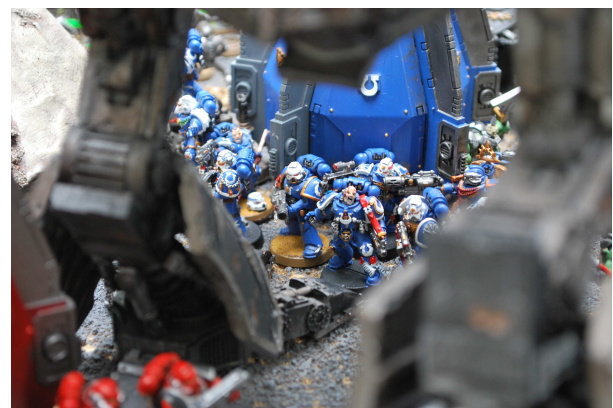
Dans les cinq premières minutes de la partie, la coalition venait de perdre un de leurs principaux véhicules !!! Mais cette phase de tir ne s'arrête pas là. Les deux truks orks furent explosés, la moitié des berserks éliminés par les Chevaliers Gris, le Seigneur Fantôme blessé et achevé par le lance-missile d'une escouade de scouts... un Predator Annihilator détruisit un Vindicator de l'escadron Briseur de Lignes, et Telion permit la destruction du canon principal du Leman Russ Punisher.

Les multifuseurs des Dreadnoughts entrèrent en action et détruisirent les boucliers du Titan Warhound, puis ce furent aux vétérans de tirer. La dizaine de fuseurs ravagea les systèmes internes du Titan, ne lui laissant plus qu'un Point de Structure. Comme le dit notre Président : « *Les fuseurs c'est le bien, les canons laser c'est le mal* ».

L'Assassin Vindicare tenta d'achever la machine avec ses 4D6 de pénétration de blindage mais rata son tir malgré sa CT de 8 !!! Mais les impériaux dévoilèrent leur premier atout stratégique : un tir d'arme à rayon navale pris pour cible le Titan, le détruisant définitivement et le réduisant à l'état d'épave (la musique qui passait à ce moment là était la Marche Impériale de Star Wars : « *Quand on attaque l'Imperium, l'Imperium contre attaque* »).



Frère Norris et son escouade



Les fuseurs des vétérans endommagent gravement le Titan

Phase d'Assaut :

La phase d'assaut mis en jeu quelques combats héroïques : la Compagnie de la Mort se jeta sur Ghazghkull, le blessant fortement et tuant tout ses méganobz. Le Punisher fut rendu inutile par un archiviste puis fut achevé par une escouade de vétérans.

La Garde d'Honneur massacra les Eldars à tour de bras, et Khârn le Félon fut mis à terre par les Chevaliers Gris, malgré les pertes infligées.

Un sergent scout s'avança et détruisit un deuxième vindicator d'une grenade antichar, mais l'explosion le tua sur le coup.

À la fin du tour de l'Imperium, la coalition semblait très mal en point, mais les sbires d'Abaddon n'avaient pas dit leur dernier mot.



La Compagnie de la Mort fait des dégâts contre Ghazghkull et ses méganobz

TOUR 1 - COALITION

Début : 16h10

Phase de Mouvement :

Possédant eux aussi l'atout stratégique Planification Minutieuse, les joueurs firent rentrer en jeu une bonne partie de leur réserves : des Thousand Sons, des vétérans à bord de Valkyries, la force de frappe de quinze Terminators du Chaos menés par un Seigneur de Khorne ainsi qu'un escadron de Kopters. Sur le champ de bataille, une escouade commença à subir des mutations incontrôlables, les Space Marines du Chaos devenant des Enfants du Chaos. Zagstrug, le chef des Vôtours, atterrit derrière les lignes Blood Angels avec des intentions d'orks. Malgré l'atout Balise de Brouillage des impériaux, quasiment toutes les frappes en profondeur furent réussies.

D'une façon générale, les soldats restèrent sur leurs positions, seuls les « ouvre boîtes » s'avancèrent vers les véhicules ennemis : le Prince Démon, le Prince Tyranide et les Big Boss avec pincés.

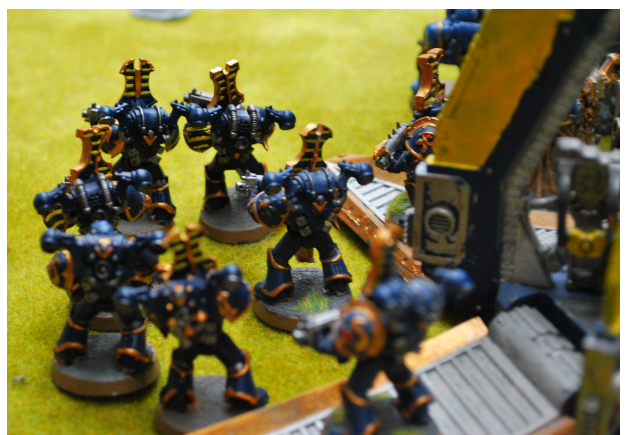
Phase de Tir

La phase de tir s'ouvrit sur un magnifique tir du Shokk Attakk Gunn qui rata sa cible et tua sur le coup deux Enfants du Chaos.

Le Grand Prophète maudit ensuite la Garde d'Honneur et utilisa Guide sur les Kopters.

Ceux-ci tirèrent sur le Land Raider de Calgar, mais malgré leurs dix huit attaques relançables deux fois, aucun ne parvint à toucher sa cible !

Le Dreadnought du Chaos rata son jet de Fou Furieux et effectua un Tir Compulsif sur l'unité la plus proche à savoir les nobz. Le gabarit du lance plasma lourd dévia et tua à la place trois Marines de la Peste. Les Terminators du Chaos récemment arrivés utilisèrent leurs armes combinées fuséur sur les dreadnoughts, ne leur infligeant que des dommages superficiels.



Les Thousand massacrent une escouade Tactique

Les Nécrons prirent pour cible le Land Raider Blood Angel, lui infligeant un dégât superficiel grâce à la règle fission. L'escouade des Thousand Sons arrivée des réserves et conduite par Arhiman annihila complètement une escouade tactique.

Comme c'était le tour 1, je tentai d'activer l'arme de destruction massive en sachant qu'il y avait peu de chances qu'elle fonctionne ce tour-ci. Pendant que Thot lisait la procédure, j'effectuais les actions demandées.

« - Tu annonces que tu actives l'arme.
- J'active l'arme.
- Tu formules ta demande.
- Agenouillez vous tous devant moi et après suicidez-vous, chiens d'Impériaux !
- Ignore la réponse de ton adversaire et part dans un rire machiavélique en appuyant sur le gros bouton rouge.
- De toute façon j'ai envie d'essayer cette arme, vous allez tous crever mwahahahahaha ! »



L'arme de destruction massive

Sur un tir chanceux, l'arme fut activée, puis commença par crépiter d'énergie.

Un peu plus loin sur le champ de bataille, une explosion retentit, un razorback ayant été détruit de l'intérieur par l'Arme.

Malgré cela, cette phase de tir fut assez médiocre. Peut-être la phase d'assaut allait rattraper cela ?

Phase d'Assaut :

Pour commencer, Zagstrug effectua une attaque suicide, tuant un chokboyz sur le coup mais exterminant alors toute l'escouade tactique qui se trouvait en dessous.

De leur côté, les berserks furent achevés par les Chevaliers Gris.

Ghazghkull, aidé par un Big Boss venu en renfort, tua les derniers membres de la Compagnie de la Mort, mais fut cependant mortellement blessé dans l'opération. Le Big Boss récupéra son corps et le transporta dans le bastion tout proche, afin de le télétransporter dans le croiseur d'Abaddon en orbite. Les gretchins, mis en colère par la destruction du Titan, chargèrent les Blood Angels. Une seule attaque blessa et fut sauvée, en retour quatorze gretchins moururent.

Les Enfants du Chaos chargèrent des vétérans et réduisirent leurs effectifs de moitié, perdant eux aussi plusieurs points de vie. La Garde d'Honneur fut quant à elle exterminée par le Prince Tyranide, un Big Boss, Huron Sombrecoeur et le Grand Prophète. À la fin du tour 1, aucun pronostic ne pouvait être fait, d'autant plus que la plupart des réserves n'étaient pas encore arrivées.

Cherchez l'intrus →



FIN DU TOUR 1
DURÉE : 4 HEURES



TOUR 2 – IMPERIUM

Début : 18h15

Phase de Mouvement :



*Les cinquante Terminators
de la Première Compagnie arrivent*

Les impériaux commencèrent leur tour par l'arrivée fracassante de cinquante Terminators Ultramarines menés par le Premier Capitaine Agemman en personne qui se téléportèrent en plein milieu de la base ennemie. Grâce à leur formation, aucun ne dévia, leur assurant une force de frappe à plein potentiel. De son côté, Dante et sa garde Sanguinienne arrivèrent et maudirent Abaddon. Le reste de la phase mouvement consista en une poussée des Space Marines, le Land Raider de Calgar fonçant droit sur Abaddon.

Phase de Tir



*Devinez en combien de temps ce paquet de
fraise tagada a été vidé.*

Au début de la phase de tir, tout le monde se tourna vers Frère Norris en espérant une autre grande action d'éclat. Au lieu de cela, Norris était en train de se reposer et de parler de son prochain plan avec une Sœur de Bataille, il ne nous gratifia pas d'un tir spectaculaire.

Les Thousand Sons subirent de grandes pertes malgré leur sauvegarde invulnérable à 4+, et la Garde Impériale perdit quelques hommes. Un autocanon détruisit une des deux Valkyries, et le Land Raider Redeemer purgea douze Nécrons.

Un Vindicator tira sur Abaddon, lui enlevant un point de vie et tuant sur le coup

le Seigneur de Khorne qui l'accompagnait. Toute l'unité de Kopters fut exterminée sans pitié par le tir conjugué des Ultramarines.

Phase d'Assaut

Lors de cette phase, dix marines d'assaut chargèrent Zagstrug et endommagèrent sa roquette, l'obligeant à s'envoler et à s'écraser quelques centaines de mètres plus loin. Un Carnifex subit plusieurs touches potentiellement mortelle de la part des Chevaliers Gris, Gabriel s'apprêta à lancer une sauvegarde invulnérable quand il se souvint que les tyranides ne pouvaient pas avoir de corps de cyborg. Le Carnifex fut donc tué.

Un archiviste Blood Angel mis en fuite une escouade de Nécrons, et une escouade de Gardes fut abattue par les vétérans d'assaut, sous le coup de leurs quinze attaques énergétiques.

Les Paladins Chevaliers Gris chargèrent les Marines de la Peste, les tuant tous sauf un.

TOUR 2 – COALITION

Début : 20h

Phase de Mouvement :

Les joueurs utilisèrent leur atout stratégique Renforts, faisant venir un deuxième Titan sur le champ de bataille. Le Baneblade rentra sur le champ de bataille, ainsi que les cent orks et tous les démons. La Balise de Brouillage prouva une fois de plus son inutilité en ne faisant échouer aucune frappe en profondeur. Tous les démons arrivèrent à bon port, sauf les Sanguinaires qui furent détruits par les courants Warp. Les forces de la coalition ne bougèrent toujours pas, s'apprêtant à tirer à bout portant sur les Terminators qui venaient d'apparaître.



Titan Returns !

Interruption : 20h30

Après le départ de deux des joueurs, les autres se mirent d'accord pour faire une interruption ici, parce qu'une partie Warhammer ça fatigue et qu'il faut dormir non mais oh !

On peut notamment citer le lancé de dés pour déterminer le dispensé de corvée vaisselle : le grandiose président fait 6, Kornichon fait 1, Gabriel fait 3, Balnazzar fait 3.

Notre Président sort toujours vainqueur !

Programme de la suite : visionnage de *Bienvenue à Zombieland* puis réveil le lendemain matin au son de *Ghostbusters*.



Notre bien aimé Président dort, ne le réveillons-pas !

Reprise : 9h le lendemain

Phase de Tir

Au réveil, quelqu'un (on ne sait pas qui) a balancé quelques trucs pour nous mettre de nouveaux en forme, puis c'est reparti.

La phase de tir s'ouvrit par la destruction d'un Land Speeder... qui blessa gravement Coteaz par son explosion ! L'Inquisiteur fut ramené d'urgence sur la barge de bataille des Ultramarines afin de recevoir des soins intensifs...

Le Gros Mek avec Shokk Attak Gunn rata une fois de plus son tir puisque pris de démangeaison, les joueurs impériaux le firent tirer sur ses alliés.

Puis les gros gabarits (ou « pizzas ») tirèrent. L'atout stratégique Cartouche Démoniaque fut dévoilé, le Sorcier du Chaos en armure Terminator tirant ce dangereux projectile qui abattit seize terminators. Le Titan fit alors feu de son destructeur à plasma et tua un archiviste et un chapelain Terminator ainsi que onze autres Terminators, et en massacra trois autres avec son mega bolter Vulcain. Le Premier Capitaine fut aussi obligé de se retirer de la bataille à cause de ses très graves blessures.

« - Quoi ? 5 ps ?
- Oulà cinq Parti Socialistes ça va faire mal, déjà qu'un seul c'est n'importe quoi... »
« - Il faut tuer Sicarius.
- C'est beaucoup, un seul suffirait... »
Joueur A. Nonyme

Ce fut le tour du Baneblade, qui rajouta trois Terminators et un archiviste Terminator à la liste des victimes. Il détruisit en passant une escouade de Chevaliers Gris à l'aide de son canon démolisseur.

De son côté, Arhiman tenta de lancer un pouvoir psychique mais subit une attaque Périls du Warp et perdit un point de vie. Il réessaya cependant et réussit cette fois-ci à transformer le Chapelain d'Assaut en contact avec lui en Enfant du Chaos. La coalition tenta alors un Bombardement Aveugle : le premier ne détruisit que l'autocanon d'un Predator, le second se retourna contre eux et tua quatre Thousand Sons, vingt et un gardes et dix orks. Le troisième ne tua que huit Ultramarines. L'Arme de Destruction Massive vrombit beaucoup mais ne fit rien.



Les Terminators ayant survécu à la phase de tir

Phase d'Assaut

Lors de cette phase, Arhiman fut avalé par le Warp juste avant que le Chapelain ne l'achève de son arme énergétique. Cependant, il n'arriva pas à revenir à bord du Tueur de Planètes, le vaisseau d'Abaddon...

Les vétérans finirent de tuer les Enfants du Chaos, et un Land raider Ultramarine fut détruit par la pine énergétique d'un Bog Boss ork.

L'Archiviste Terminator tua un Spectre, et les Orks prirent peur devant Dante, réduisant leur potentiel de combat.

Le Prince Démon et les Terminators du Chaos avec poings tronçonneurs n'arrivent qu'à causer des dégâts superficiels aux Dreadnoughts, tandis que Lucius se vautre lamentablement en ratant toutes ses attaques.



*Les orks se chient dessus en voyant Dante.
(car Dantoncul ! Hum hum je sors...)*



Les jets du meilleur épéiste de la galaxie...

FIN DU TOUR 2
DURÉE : 5 HEURES



TOUR 3 – IMPERIUM

Début : 11h45

Phase de Mouvement

La Phase de Mouvement fut assez courte et se résuma en quelques mouvements afin de se mettre à portée de charge.

Phase de Tir

Les impériaux lancèrent leur Bombardement Orbital, visant le Titan.

Notre Président, peu convaincu par ce choix stratégique, accepta cependant.

Contre toute attente, les jets de notre Président le firent changer d'avis : les deux boucliers du Titan Warhound sautèrent sous la pression des bombes, puis les tirs restants touchèrent un de ses systèmes vitaux... une Réaction en Chaîne atteignit le réacteur à plasma qui entra en fusion et entraîna une Explosion Apocalyptique !!!

La déflagration proprement épique atomisa sur place trente gardes, dix Terminators, huit nécrons, onze orks et cinq Space Marines du Chaos !!! L'onde de choc d'une proportion épique détruisit un bastion, le Vyper, deux Rhinos, la Médusa et toucha la Baneblade...

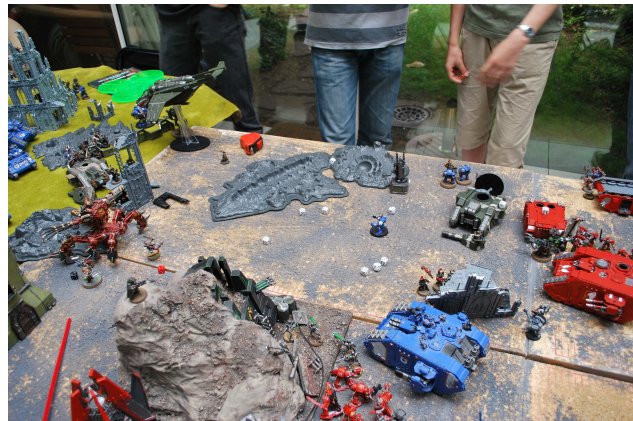
Celui-ci qui avait encore ses trois points de structure subit lui aussi une Réaction en Chaîne suffisante pour le détruire et le faire exploser !!! Cette explosion ravagea un deuxième bastion...

Avec un seul bombardement, l'Imperium venait de détruire plus de 3.000 points de figurines !!!

Autant dire qu'il est très difficile de faire plus Epique, plus Titanesque, plus Apocalyptique... Il y eu cependant deux survivants : un Terminator ainsi qu'un Général de la Garde Impériale. A partir de cet instant, il devint clair que les ennemis de l'Imperium étaient quasiment battus, puisqu'ils avaient perdu ce qui leur restait pouvant potentiellement influencer sur le cours de la bataille. Mais ce n'était pas fini.

Super-Tech utilisa sa Grenade Vortex qui fit disparaître un Bastion et cinq avocs dans le Warp...

Quasiment toutes les figurines non engagées au corps à corps furent tuées lors de cette phase de tir.



Les restes de la devastation



Les pertes retirées – KABOOOOM !

Phase d'Assaut

Les boyz travaillèrent bien et finirent deux escouades de Marines d'Assaut.

Les équarisseurs résistèrent sans broncher aux trois coups de gantelet énergétique du Capitaine de la 8^{ème} compagnie, qui fut en tué en retour ainsi que la majorité de son escouade de commandement.

Lucius fut achevé par le champion Paladin Chevalier Gris avant même d'avoir pu frapper... Sicarius et son escouade décimèrent une escouade de Space Marines de Khorne, tandis que Huron fut tué par le Capitaine de la 5^{ème} compagnie. Un Big Boss ork taillada de sa pince énergétique la garde Sanguinienne et finit par toucher Dante qui tomba au sol, mettant le reste de l'escouade en fuite.

Anecdote : L'Aspirant Sorcier Thousand Sons venait aussi de résister à deux phases d'assaut contre deux Terminators d'Assaut !

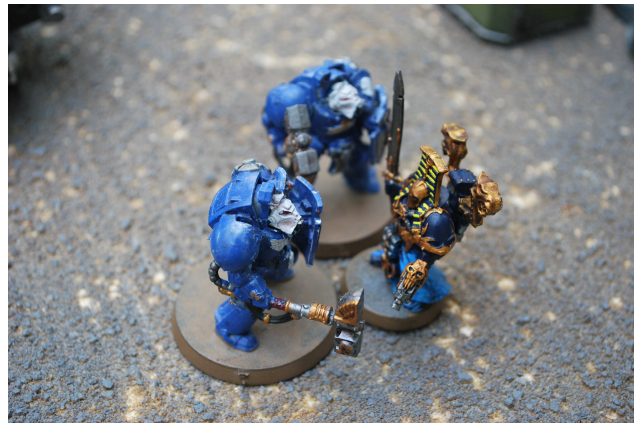
Interruption : 13h30

A la grande satisfaction de certains, il fut temps de manger ! Autour d'une bonne pizza, les joueurs discutaient de l'explosion du Titan qui avait fortement impressionné...

Comme il restait une part supplémentaire, elle fut tirée au dé et cette fois-ci remportée par Thot.



La Garde Sanguinienne fuit car Dante est laissé pour mort



J'ai nommé : Glueman !



Petit dédicace de la part de samuss à Nachturo...

TOUR 3 – COALITION

Reprise : 14h

Phase de Mouvement

Les orks s'avancèrent avec l'intention de tuer les derniers vétérans, et Abaddon marcha en direction du Land Raider Calgar pour engager la destruction de ses deux Titans ainsi que de la mort de tous ses hommes.

Phase de Tir

Les orks lancèrent leur Waaagh... qui ne leur servit à rien. Juste pour faire du bruit. Quoi on a pas le droit ? Thot m'ayant refilé la malédiction du plasma, les deux lance plasma des Marines de la Peste surchauffèrent et leur firent sauter la tête... la suite inquisitorial fut démontée par les tirs des bolters lourds des Havocs.

L'Arme de Destruction Massive entra en action et émit un rayon qui fit implorer le Land Raider personnel de Calgar !

WAAAAAAAAAAAAAGH !
*Trois joueurs abrutis par deux
jours complets de Warhammer*



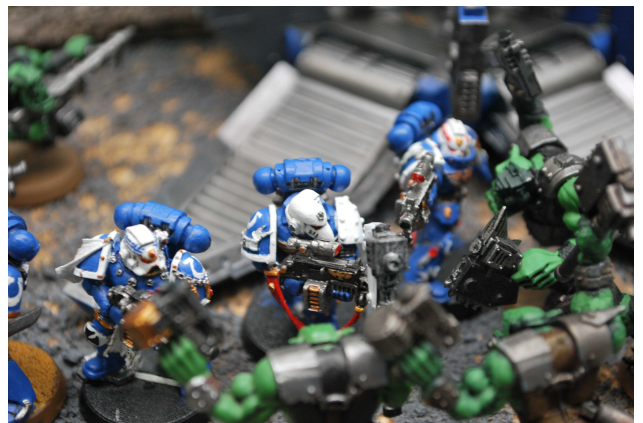
Calgar et sa suite sont obligés de débarquer en urgence

Phase d'Assaut

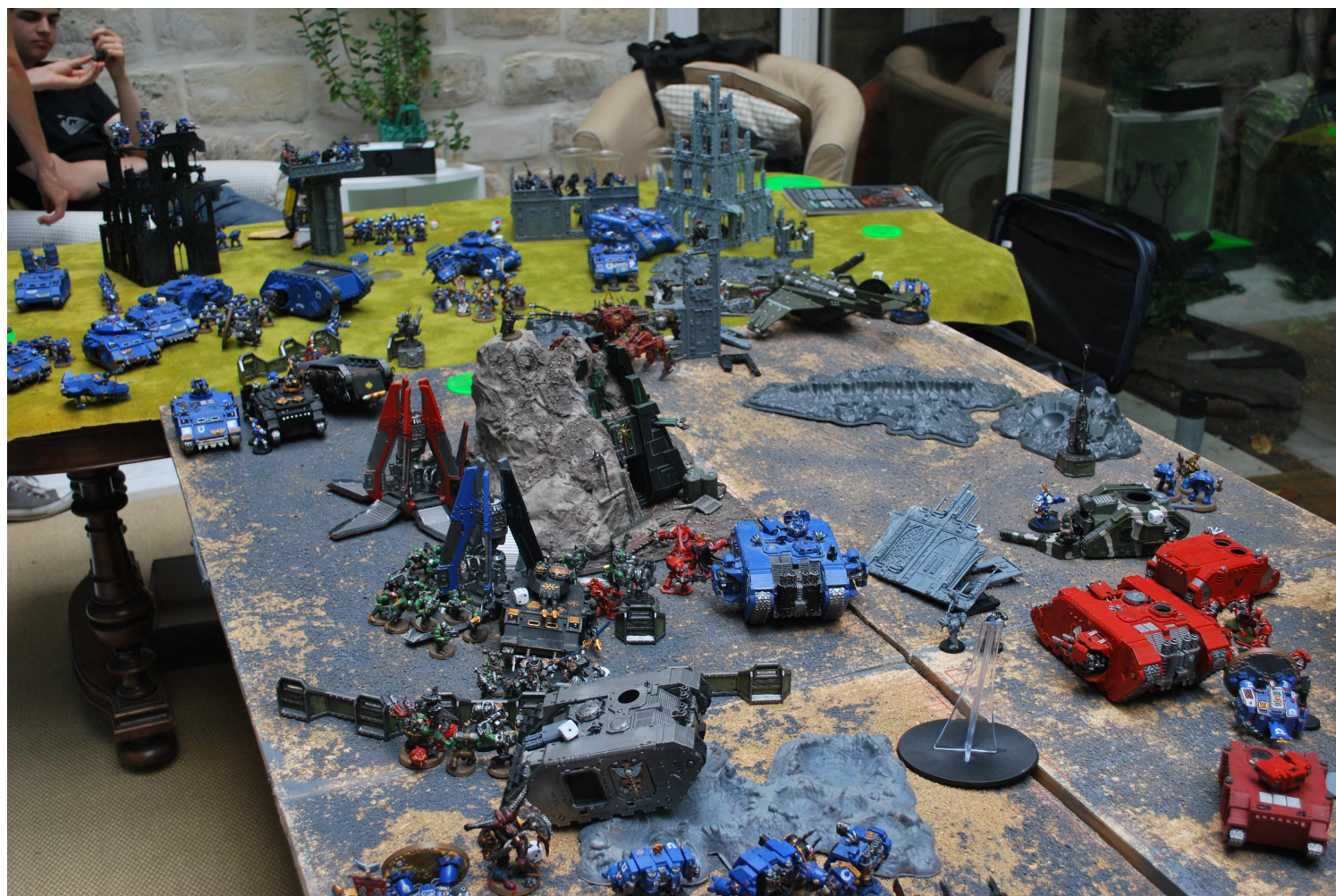
Les joueurs de la coalition commencèrent (enfin) à avoir de bons jets : les Hurleurs explosèrent un Predator, les Prince Démon détruisit le Dreadnought avec lequel il était engagé depuis cinq phases d'assaut, Glueman survécut un tour de plus...

Le Champion de Compagnie Chevalier Gris et plusieurs de ses frères moururent face à un Big Boss et les orks décimèrent les derniers vétérans.

*Les derniers vétérans Ultramarines
meurent face aux orks →*



FIN DU TOUR 3
DURÉE : 2 HEURES 30 MINUTES



TOUR 4 - IMPERIUM

A la fin du tour 3, il était clair que la coalition avait déjà perdue. Nous décidâmes cependant de continuer un petit peu comme il nous restait du temps.

Début : 14h45

Phase de Mouvement

Toutes les figurines de l'Imperium se dirigèrent vers leurs derniers ennemis pour les achever, et Calgar s'avança vers Abaddon qui n'avait plus qu'un point de vie.

Phase de Tir

Tout le monde se tourna une fois de plus vers Frère Norris, qui cette fois-ci avait fini de se reposer et qui tua le soldat Brian d'un tir de canon laser en pleine tête ! Quelle action d'éclat ! De son côté, l'assassin Vindicare abattit le Prince Démon, et le Buveur de Sang fut achevé par la Garde Sanguinienne.

A la fin de cette phase de tir, il restait sur la table : Yarrick, Abaddon, Glueman, un Marine de la Peste, un Big Boss et quelques orks.

Phase d'Assaut

Yarrick tua le 6^{ème} Capitaine mais fut mis à terre par le reste de l'escouade de commandement, et Glueman fut finalement achevé par un Terminator venu aider ses amis (il ne serait pas venu, Glueman ne serait pas mort !).

Calgar et son escouade chargea Abaddon, l'issue du combat était déjà connue... Ce fut Tigurius qui porta le coup fatal au Fléau, avant qu'il ne se télétransporte automatiquement dans sa barge de bataille.

TOUR 4 - COALITION

Début : 15h30

Phase de Mouvement

Yarrick se releva... et il ne se passa rien d'autre ^^

Phase de Tir

Rien non plus... ça vous étonne ?

Phase d'Assaut

Un Terminator avec poing tronçonneur ouvrit un Dreadnought en deux, tandis que Yarrick fut remis à terre par l'escouade de commandement. Les trois équarisseurs massacrèrent une escouade de cinq Astartes et le Big Boss tua les derniers Chevaliers Gris, ce qui lui valut le surnom de « Tueur eu'd machin brillants ».

FIN DU TOUR 4
DURÉE : 1 HEURE 15 MINUTES (SIC...)



Les Terminators Blood Angels se précipitent pour capturer l'objectif...



Oui oui vous voyez sur cette photo TOUTES les figurines ayant survécue aux quatre tours...

BILAN

DÉFAITE DE LA COALITION

A la fin du tour 4, ce n'était plus la peine de jouer : il restait trois équarisseurs, douze orks et un Big Boss...

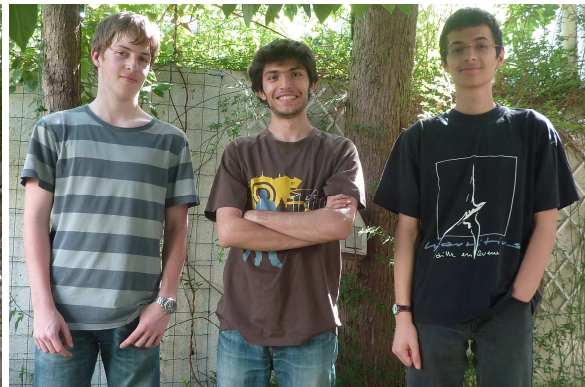
« Faites... sauter... l'arme... »
- *Derniers mots d'Abaddon avant de rentrer dans la cellule médicale*

Les pertes étaient colossales dans les deux camps :

Pertes notables Impérium	Pertes notables Coalition
Dante Coteaz Cinq Capitaines Ultramarines Quasiment toute la 1 ^{ère} Compagnie Une douzaine de véhicules	Deux Titans Grand Scorpion d'Airain Baneblade Abaddon Gazghkull Et tant d'autres...



Les joueurs de la coalition



Les joueurs impériaux

Unité impériale du match : Frère Norris pour avoir tué le Grand Scorpion d'Airain en un seul tir. Mention spéciale au Maître de la Flotte qui a permis le Bombardement Orbital qui a détruit le Titan.

Unité impériale la plus inutile : Marneus Calgar. Contre toute attente, il n'a tout simplement tué personne ni même servi à quelque chose !

Unité de la coalition du match : le Titan Warhound, pour avoir tué à lui tout seul une trentaine de Terminators... plus autres par son explosion. Mention spéciale à Glueman qui a survécu à six phase d'assaut tout seul contre deux Terminators.

Unité de la coalition la plus inutile : Lucius l'Eternel, qui a raté tous ses jets pour toucher et qui s'est fait tuer par un Paladin Chevalier Gris... mais Lucius reviendra.

Mais la partie n'est pas finie... il restait la phase de rangement !

« Là j'avais pas mes deux Cuirassiers Némésis... sinon vous auriez perdu en un tour. Les Cuirassier Némésis tu peux pas test. »
- *samuss, toujours aussi enthousiaste*

FRÈRE NORRIS

COUT : 150 PTS

Frère Norris est le meilleur tireur du Chapitre des Ultramarines. Certains appellent cela de la chance, mais ceux qui savent disent que Norris ne fait cela que grâce à son talent. Il s'est révélé lors de la bataille pour Zenon IV en détruisant un Grand Scorpion d'Airain d'un seul coup et en tuant le soldat Brian. Capable de tuer cinquante ennemis d'un seul tir, Norris reste modeste et a toujours refusé les Honneurs de Vétéran. Après chaque exploit, Norris se repose et observe les pauvres petits êtres inférieurs qui l'entourent.



Profil :

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Frère Norris	4	6	4	4	1	4	2	9	2+/5+

Type : Infanterie

Frère Norris doit être choisi comme Sergent d'une escouade Devastator.

Équipement :

- * Armure d'artificier
- * Thunder God
- * Pistolet Bolter
- * Grenades frag & antichars
- * Cibleur Ultima

Règles Spéciales :

- * Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- * Tactiques de Combat
- * Tueur de chars
- * Crux Terminatus

Thunder God : Ce vénérable canon laser peut s'utiliser de deux manières. Il peut soit utiliser le profil classique du canon laser, soit effectuer un Tir Décisif. Le Tir Décisif compte comme une touche automatique Tueuse de Titan, c'est à dire un dégât important automatique et un bonus de +1 sur le tableau des dommages. Notez que dans ce cas le bonus de tueur de chars ne s'applique pas. Norris recharge ensuite son arme, il ne peut donc pas tirer durant le tour suivant, mais peut utiliser son Cibleur Ultima.

Cibleur Ultima : Norris utilise ses systèmes de ciblage avancés pour marquer une cible. L'utilisation du cibleur compte comme une arme de tir lourde, Norris ne peut donc ni tirer ni se déplacer durant ce tour. Si le tir touche, l'unité est marquée : toute unité alliée touchera la cible sur 2+, les gabarits dévient d'un seul D6.

Crux Terminatus : Bien que Norris ait toujours refusé sa promotion au sein de la Première Compagnie, il porte une Crux terminatus identique à celle des Terminators. Celle-ci lui confère une sauvegarde invulnérable de 5+ et une attaque supplémentaire, déjà comprise dans son profil.