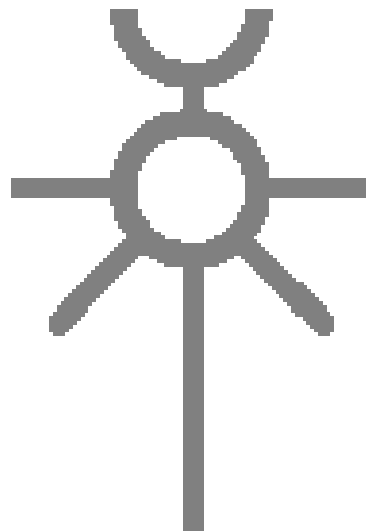




BATAILLE D'ISTYA PRIMA

-

PRÉMONITIONS



Rapport rédigé par Kornelord, photos prises par Gabriel/Kornelord

INTRODUCTION

Dans le cadre d'une énorme bataille apocalyptique dans arrivant à grands pas, nous avons voulu faire une partie pour essayer diverses règles spéciales et certaines contraintes. Ceci est donc une sorte de partie-test en prélude à une bataille environ cinq fois plus grosse afin d'équilibrer certaines règles.

Mais comme nous ne faisons pas les choses à moitié, nous avons décidé de chiffrer le total à 10.000 pts par camp, de quoi atteindre un certain niveau d'epicness.

AVANT PARTIE

Camp Impérial : Gabriel et Inquisiteur Thot avec leurs Ultramarines.

Camp des méchants : kornelord avec ses nécrons et ses forces chaotiques.

« Eh... vous voyez, les véhicules meurwines sont des briques non ? Et bien construisons une maison en rhinos ! » - Gabriel, commençant à délirer avant même le début de la bataille
--

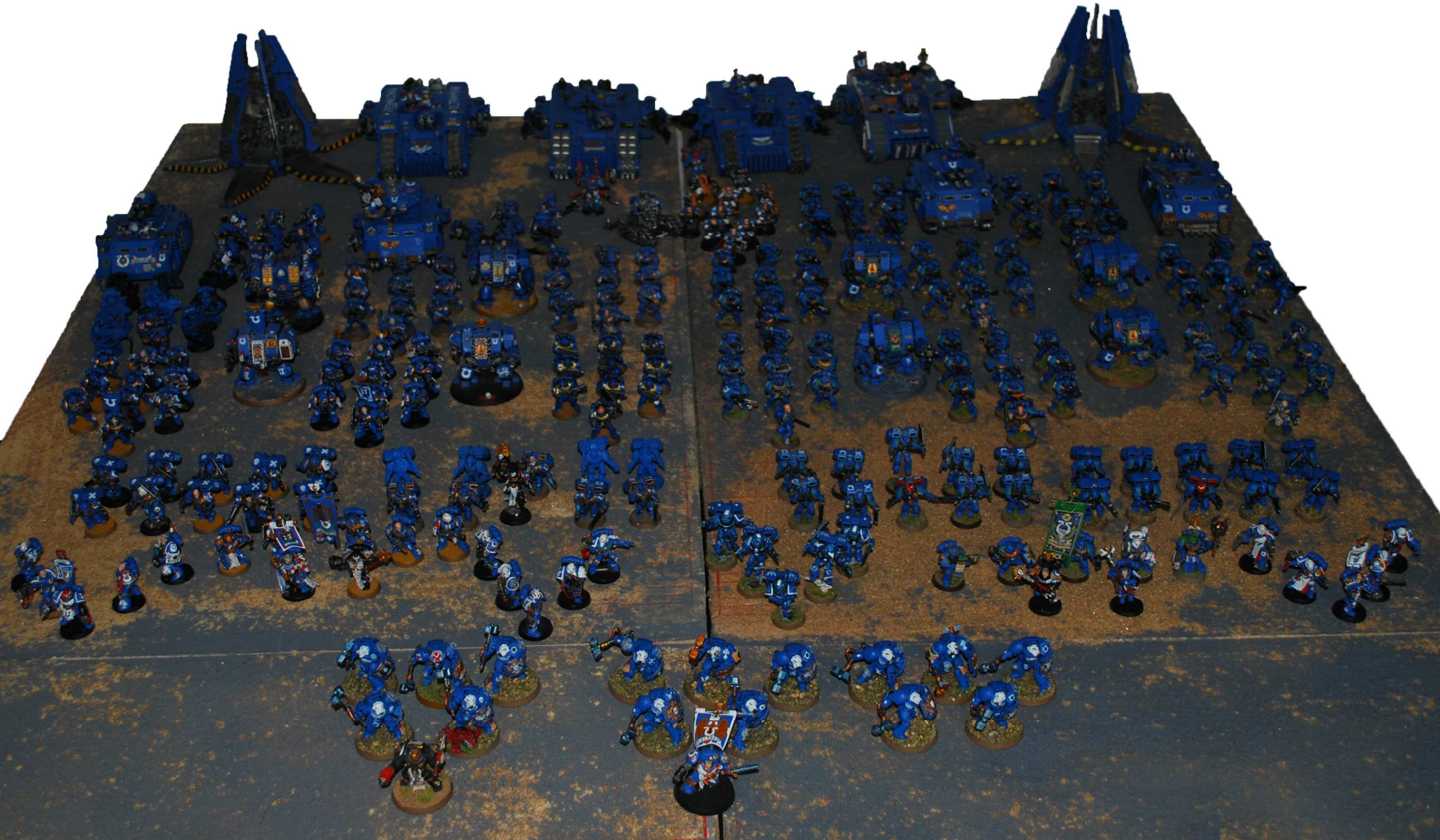
Une préparation efficace nous à permis de gagner pas mal de temps, il y avait juste à se déployer et à choisir les atouts stratégiques. Comme pour notre précédente partie d'Apocalypse, nous avons choisi de ne pas déployer les figurines selon les règles de la mission Apocalypse, mais nous avons opté pour un déploiement moins stratégique mais plus « calme » : un déploiement simultané sans limite de temps.

Nous avons aussi décidé que les méchants commenceraient en premier, et que les impériaux seraient retranchés dans un complexe défensif pour contrebalancer cet avantage.

Durant ce rapport de bataille, après « Il faut sauver le soldat Ryan », nous allons jouer à « Il faut trouver le soldat Brian ». Un garde impérial blessé, allongé par terre et tenant son épaule ensanglantée est cachée dans une photo du rapport de bataille. Votre but est de le retrouver... Attention, ceci est difficile, il est très bien caché...

« Si nous ne gagnons pas, c'est parce que nous n'avons pas de cuirassiers Némésis... les cuirassiers Némésis c'est cheaté. » - Thot, faisant une allusion incertaine

CHAPITRE DES ULTRAMARINES



L'empire nécron ne cesse de s'agrandir. Pour contrer la menace xéno, le maitre du Chapitre, Marneus Calgar, a décidé d'envoyer une grande force d'Ultramarines pour réduire à néant les forces ennemies. C'est sur Istya Prima que se jouera la bataille décisive de cette reconquête, c'est pourquoi Calgar a envoyé Ventriss et Sicarius, deux capitaines ayant eu déjà affaire à des nécrons auparavant. Le Maître du Chapitre a aussi dépêché un grand nombre de vétérans ainsi qu'une escouade Titanhammer, qu'il a gratifiée d'une précieuse mais destructive grenade Vortex.

Capitaine Sicarius de la 2 ^{ème} Compagnie Chapelain Escouade de Commandement en Razorback 6 escouades tactiques 2 escouades Devastator 2 escouades d'assaut 2 Dreadnought Frère Norris Land Raider Terminus Ultra 2 Land Raiders Land Raider Redeemer Dreadnought Vénérable Dreadnought Vénérable 2 escouades de 5 vétérans d'assaut 3 escouades de 5 vétérans d'appui Techmarine « Supertech » et son Thunderfire 3 modules d'atterrissage	Capitaine Ventriss de la 4 ^{ème} Compagnie Chapelain Escouade de Commandement en Razorback 6 escouades tactiques 2 escouades Devastator 2 escouades d'assaut 3 Dreadnought Dreadnought Ironclad Force Titanhammer : Capitaine Aegeman de la 1 ^{ère} Compagnie 3 escouades de 5 terminators d'assaut avec l'olmarteaux et boucliers tempêtes. Chapelain Terminator 2 prédateurs 2 escouades de 5 scouts Sergent Telion
---	--

FORCES DU CHAOS – COHORTE NECRONTYR



Abaddon le Fléau, afin d’accomplir ses plans, a passé un marché avec Lortak le Rouge, Phaëron de la dynastie Kyrteph, un puissant nécrontyr l’ayant pour pire ennemi. Abaddon aidera Lortak à défendre son empire contre les forces impériales, et Lortak en échange ne devra plus tenter de poursuivre Abaddon. Bien sûr, Lortak est prêt à riposter si les chaotiques montrent moindre signe de trahison...

Abaddon le Fléau (pas sur la photo)
 Seigneur Varrius (Seigneur Terminator)
 Dar’leth (Prince Démon)
 3 escouades de 5 Terminators
 Dreadnought du Chaos
 Escouade de 16 marines du chaos
 Escouade de 14 marines du chaos
 5 Motards du Chaos
 5 Havocs du Chaos
 Vindicator “Big Gun”, “For Those About to Rock” et “T.N.T”
 Prédateur “Riff Raff”
 Titan Warhound “Shoot to Thrill”
 10 Enfants du Chaos
 Khâm le Félon

3 escouades de 8 berserks de Khorne
 Defiler “Dog Eat Dog”
 Scorpion d’Airain “If You Want Blood”
 Lortak le Rouge (Phaëron)
 Console de Commandement
 Reniseneb, l’œil de Lortak (Tétrarque)
 Ankhamâhor, le Bouclier de Lortak (Tétrarque)
 Khâsekhem, le Sceptre de Lortak (Tétrarque)
 Imothep, la Main de Lortak (Cryptek)
 Anrakyr le Voyageur
 Le Tigershark (écharde C’Tan)
 4 escouades de 5 factionnaires
 12 escouades de 10 guerriers nécrons
 4 escouades de 10 immortels
 5 escouades de 6 socles de scarabées
 La Barge de l’Apocalypse (pas sur la photo)



LA PARTIE

Après un bon déjeuner, il fut temps de commencer !

« Rouge contre bleus... Communistes vs CRS ! »
- Gabriel, qui divague (vague)

Pour simuler les règles spéciales qui influeraient pendant la grosse bataille et pour rajouter un peu de piment, nous avons décidé de jouer avec les règles *Monde Hostile* du White Dwarf n°126 (avril 2012). En gros, chaque tour un jet sera et des effets spéciaux seront ajoutés pour représenter une météorologie/sismologie/catastrophodésastrocataclysmologie extrême.

Les six objectifs sont : le bastion central, la balise à côté du Thunderfire, les épaves de navette dans le no-man's land, le cratère en plein milieu des nécrons et le cratère sous la Barge de l'Apocalypse.

Le déploiement fut classique, à savoir deux bords de table dans la longueur séparés pas 12ps de no-man's land. Les figurines se retrouvèrent un peu serrées (heureusement qu'il y a des réserves !), mais visuellement cela rendait très bien. Des photos du déploiement :



Vue globale



Les deux lignes prêtes à rentrer en collision



La Cohorte des nécrons



Vue depuis le camp Space Marine



Tentative de photo zénithale

TOUR 1 MÉCHANTS :

Début : 13h

Phase de mouvement :

Le premier jet dans le tableau des mondes hostiles donna la règle ciel embrasé – les unités rentrant en frappe en profondeur subiraient des malus ors de ce tour. Les réserves arrivant à partir du tour 2, ceci fut inutile ^^

Ensuite, Lortak ordonna à tous ses nécrons d'avancer en ligne droite vers l'ennemi. Les machines obéirent, et Lortak survola avec sa console une escouade devastator et décapita deux Space Marines avec son fauchard. D'une manière générale, l'artillerie du chaos resta fixe et le reste des fantassins avancèrent, es enfants du Chaos en première ligne.

Phase de tir :

La phase de tir commença par l'utilisation de la capacité d'Anrakyr sur le Terminus Ultra, qui visa l'autre Land Raider près de lui. Ses tirs ratèrent lamentablement (triple 1 pour le résultat des dégâts importants), alors le premier atout stratégique fut dévoilé, « corruption de la machine » (Apocalypse Reload). Le Land Raider fut à nouveau possédé et visa cette fois-ci le prédateur, qui perdit son canon laser jumelé.

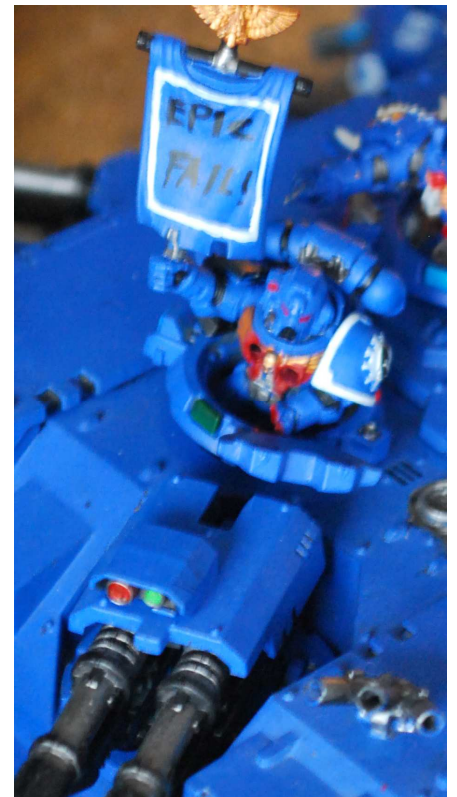
Le Land Raider subit ensuite des dégâts et fut réduit à l'état d'épave. Le pilote rigolait moins !

Le Titan Warhound annihila les lignes de défense Aegis et quelques Ultramarines qui se trouvaient derrière, puis annihila totalement la 3^{ème} escouade de la 4^{ème} Compagnie.

De son côté, la Barge de l'Apocalypse (fiche d'unité à la fin du pdf) surchargea ses armes et effectua deux tirs qui démolirent un prédateur et huit Space Marines. Les scouts quant à eux survécurent miraculeusement, mais il n'y aurait cette fois-ci plus de ligne de défense pour les protéger...

Après une pause déjeuner...

La plupart du reste de l'armée n'était pas à portée, seule la première ligne de nécrons fit feu mais ne causa presque aucun dégât ; les vindicators pour leur part réduisirent encore plus de lignes de défense à l'état de poussière.



Le pilote rigole au double 1



La Barge de l'Apocalypse envoie une énorme boule d'énergie qui dévaste tout

Phase d'assaut :

Les enfants du Chaos chargèrent, mais ne firent peu de pertes. Cependant, quatre unités de tir ennemies étaient maintenant verrouillées au corps à corps !
Les factionnaires, hors de portée de charge, attendirent leur tour patiemment.

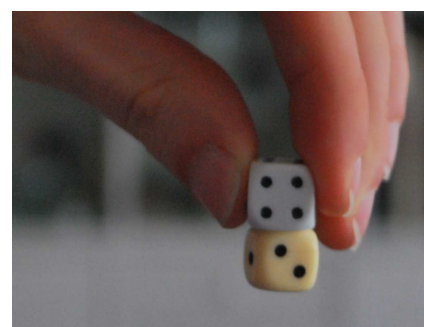
« Les hérétiques vivent moins longtemps avec Calgar ! »
- kornelord, fredonnant sur un air que vous devinez peut-être...

TOUR 1 IMPERIUM

Début : 14h45

Phase de mouvement :

Le tour commença par un jet pour le monde hostile. Il y eut une chute de météore, et huit nécrons mordirent la poussière !
Puis deux modules rentrèrent en frappe en profondeur, le premier avec un dreadnought Ironclad arriva près du titan et le second contenant des vétérans d'appui se jeta devant la Barge de l'Apocalypse.
Le reste des Ultramarines restèrent sur place, prêts à faire feu.



Deux dés retrouvés collés...
42 : coïncidence ? Je ne crois pas...

Phase de tir :

Les Impériaux dévoilèrent alors leur atout stratégique « Bombardement minuté » : un bombardement orbital vint frapper le pavé de nécron et en transformèrent une bonne douzaine en tas de ferraille !

Le Thunderfire manœuvré par Supertech fit des ravages et rajouta onze nécrons à la pile de métal.



Distributeur de galettes !

Les vindicators furent gravement endommagés par des tirs de canon laser.

L'unité des Tétrarques nécrons subit quatre touches de lance-plasma lourds et eut beaucoup de PV en moins... un des tétrarques fut finalement abattu par une escouade tactique.
Une grêle de tirs de canon laser s'abattit sur le titan, ne faisant que surcharger les boucliers.

Le dreadnought Ironclad utilisa ses missiles contre le titan mais rata ses tirs.

Les vétérans arrivés près de la Barge de l'Apocalypse, aidés par deux escouades de devastators, réduirent les quatre boucliers de la barge à néant et enlevèrent un de ses points de structure.

Une escouade de dix nécrons fut finie, ils ne purent donc se relever !

A la fin de la phase de tir, frère Norris (fiche d'unité dans le précédent rapport de bataille) daigna enfin quitter son épisode de Walker Texas Ranger et regarder le champ de bataille. Il prit son canon laser spécial, le Thundergod, aligna le cou du titan et fit feu, entraînant une réaction en chaîne qui enleva deux points de structure au marcheur super-lourd.

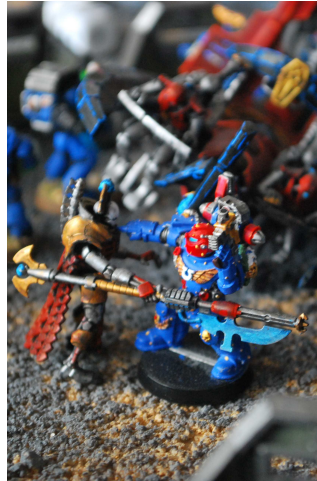
Bilan de la phase de tir :
49 nécrons à terre, dont huit purent se relever, ainsi que le tétrarque qui revint avec trois points de vie grâce à son phylactère.

Phase d'assaut :

Un dreadnought chargea l'unité des tétrarques, ne leur faisant rien mais ne subissant aucun dégât malgré les trois fauchards dans l'équipe et les 7 dégâts importants infligés !



Les vétérans endommagent gravement la Barge



Chronos chargea la console de commandement et lui arracha un morceau de son poing énergétique, la console alla donc s'écraser et Lortak s'en extirpa tant bien que mal. A noter que Chronos s'est accidentellement positionné pour mettre son doigt dans l'œil du pilote puis ensuite de Lortak... nous en avons conclu que Chronos aimait les doigts.

Ailleurs, une bande de trois enfants du chaos massacra des tactiques (avec pas moins de 17 attaques !), seul le sergent survécut.

« Vous ne voulez pas un whisky d'abord ? »

Sicarius et son escouade de commandement attaquèrent le Prince Démon et le bannirent dans le Warp, mais le chaotique en retour tua trois Space Marines.



Sicarius tue le démon et le renvoie dans l'Empyrean

FIN DU TOUR 1

DURÉE : 2 HEURES 45 MINUTES

TOUR 2 MÉCHANTS :

Début : 16h30

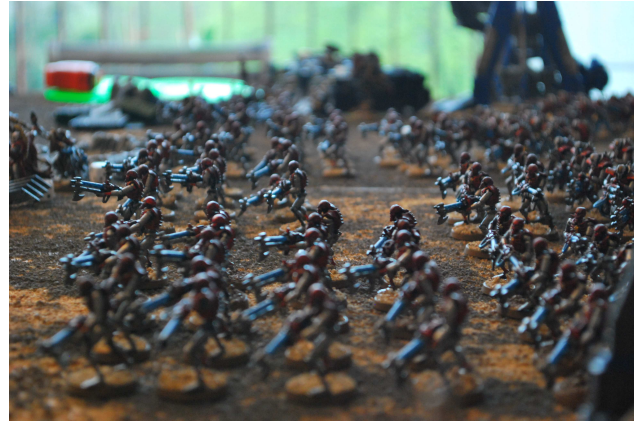
Phase de mouvement :

Nouveau jet pour le monde hostile... cette fois-ci la pluie de météores s'intensifia, quatre gros cailloux vinrent s'abattre sur la tête des Space Marines qui perdirent neuf des leurs !

Un autre atout fut dévoilé : « Prise de flanc » ! Le C'Tan Tigershark et une myriade de nuées de scarabées sortirent du sol et envahirent le camp des Astartes !

Voyant ses lignes arrière affaiblies et le dreadnought Ironclad derrière le titan, Lortak le Rouge ordonna à ses troupes de tenir leurs positions.

Les chaotiques de leur côté se préparèrent à charger...



+++ Code 12B : arrêt et élimination des intrus +++

Phase de tir :

Le dernier vindicator en état de marche et le destructeur plasma du titan détruisirent un bastion et huit Space Marines, tandis que le megabolter vulcain du titan visa rageusement une escouade à l'autre bout de la table qui en fait n'était pas à portée...

Les boucliers du titan et de la barge ne voulurent pas se régénérer, et cette dernière devait recharger ses générateurs avant de pouvoir tirer le tour prochain.

Le dreadnought Ironclad subit une pluie de tirs à fission et encaissa six dégâts superficiels, ce qui le rendit inutile.

Les nécrons firent s'abattre plus de 80 tirs sur le bastion central, tuant tous les Astartes à l'intérieur sauf Norris.

Les havocs avec bolter lourd se tournèrent vers les vétérans près de la barge et déchainèrent quinze tirs de bolter lourd à bout portant... l'unité de vétérans fut finie par les nécrons à proximité.

De la même façon, l'unité de Sicarius fut saturée de tirs à fission, laissant le capitaine seul face au corrompu.



Phase d'assaut :

Une fraise tagada mutée – Nurgle powaaaah !

Cette phase fut une charge générale des chaotiques et des factionnaires.

Ces vingt factionnaires ne tuèrent pas moins de dix-sept Ultramarines au cours de cette phase ! Une escouade de Space Marines du Chaos vouée au culte de Khorne annihila totalement la seconde unité de vétérans, et le dreadnought au milieu de la table fut enfin ouvert par les fauchards des tétrarques.

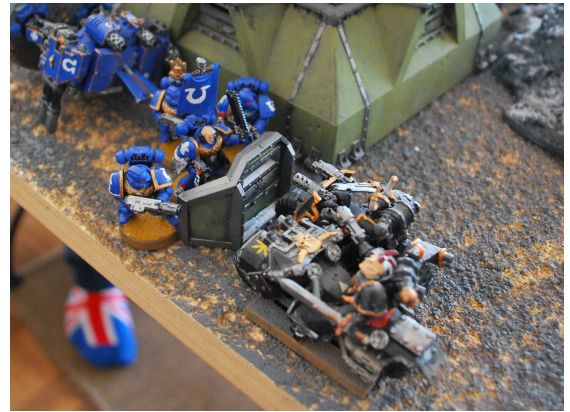
Les scarabées firent un pur massacre : ils détruisirent tous les principaux blindés ennemis.

Deux Land Raiders et deux dreadnoughts furent vaporisés par les frappes entropiques.

Le C'Tan quant à lui tua quatre Space Marines à coup d'énergie pure.

Sinon, vous vous souvenez de Glueman (voir rapport de bataille précédent) ? Eh bien, il avait formé une équipe de volontaires acharnés, les gluemen. Une de ces unités, ici équipée de motos, chargea par-dessus une ligne de défense Aegis une escouade d'Astartes, qui tuèrent trois gluemen. Combien de temps allait durer le combat ? Telle était la question...

C'est alors que Lortak enfonça son plastron qui dévoila une cavité : le dédale Tesseract fut activé. Chronus, trop lent à réagir, fut aspiré et enfermé dans l'hypercube labyrinthique...



Glue them all !

TOUR 2 IMPERIUM

Début : 18h

Phase de mouvement :

Cette fois-ci, une violente secousse sismique ébranla la surface, créant d'énormes crevasses. Quatre décors furent transformés en terrain dangereux. Lors du déploiement des réserves, les impériaux dévoilèrent eux aussi leur atout « Prise de flanc » ! Une escouade de scouts, quatre dreadnoughts et un Land Raider Redeemer arrivèrent dans le dos des nécrons, prêts à frapper. Pour le reste, les Ultramarines maintinrent leurs positions.

Phase de tir :

Le deuxième bombardement minuté revint frapper dans la masse ennemie et tua dix nécrons. Le Thunderfire fut tout aussi efficace et détruisit une même proportion de boîtes de conserves. Les nouvelles réserves explosèrent au moins de vingt de ces toasters sur pattes...

Le prédateur du chaos fut immobilisé par des canons laser et les tétrarques nécrons subirent encore le courroux de l'ennemi ; l'un des tétrarque ne se releva pas.

Les factionnaires, ayant achevé leurs cibles au tour précédent, furent visés par un grand nombre d'escouades. Tous ceux qui furent « tués » se relevèrent, et ils descendirent six Astartes en renvoyant les tirs grâce à leurs boucliers !

Le Thundergod surchauufé à côté de lui, Norris se saisit du canon laser du bastion, l'arracha de son support et le lança sur la Barge de l'Apocalypse (compte comme un tir normal de canon laser) ! Celle-ci ne s'en remet pas et alla s'écraser, son dernier point de structure enlevé...



Les anciens du Chapitre font des dégâts...



Norris se retourne, attrape le canon laser, le lance eeeeeeeet.... Strike !!!

Phase d'assaut :

Les cinq scouts arrivés au tour précédent chargèrent le titan et tentèrent de le détruire grâce à leurs grenades antichars. Un tir chanceux sonna le servant du destructeur plasma... le titan piétina en retour deux des scouts.

De leur côté, les gluemen ratèrent toutes leurs attaques et réussirent toutes leurs sauvegardes... le combat continua.

Le C'Tan continua de broyer des marines à la moulinette, et Sicarius chargea seul les seize Space Marine voués à Khorne ! Il en purifia cinq de son épée, mais perdit un point de vie.



Les scouts chargent héroïquement le titan...



Mort au Chaos !

FIN DU TOUR 2

DURÉE : 3 HEURES



La table à la fin du tour 2...

TOUR 3 MÉCHANTS

Début : 19h30

Phase de mouvement :

Un air suffocant commença à asphyxier les deux adversaires... toutes les unités dont la sauvegarde était de 4+ se déplaceraient en terrain difficile lors de se tour et en terrain dangereux lors du prochain !

Les dernières réserves arrivèrent : des terminators du chaos se téléportèrent un peu partout sur la table, et les World Eaters arrivèrent par prise de flanc pour prendre les Ultramarines en triple sandwich mayo bleue-ketchup.

Les nécrons restèrent sur place et les chaotiques continuèrent d'avancer.

Phase de tir :

Le dernier vindicator tua six Space Marines, et le Defiler rata un tir à bout portant (3 ps !) avec son obusier sur un dreadnought. Le prédateur n'eut pas plus de chance, puisqu'il rata tous ses tirs de canons laser. *Et pis une bonne plâtrée de lasagnes avant de continuer...*

Le Scorpion d'Airain déchaina sa fureur et tua huit marines d'assaut, deux tactiques et un chapelain. Les nécrons infligèrent de leur côté une vingtaine de dégâts superficiels répartis sur les quatre dreadnoughts et le Land Raider...

Anrakyrr utilisa son arbalète à tachyons qui ricocha sur le bastion, mais l'un des tétrarques utilisa son gantelet de feu et visa Norris... frère Norris, en ayant déjà marre de ce combat de tapettes, décida d'aller autre part. Il disparu donc dans les volutes de flammes du gantelet de feu, comme lui avait conseillé son pote Schwarzie... Norris aime les sorties stylées.

Phase d'assaut :

La charge de ce tour fut violente.



Le C'Tan paraît invincible

Khârn le Félon acheva quatre Astartes et en profita pour tuer un membre de son escouade, puis le dreadnought Ironclad fut chargé par son homologue du Chaos qui le détruisit (notons le magnifique 1-1-2 du marteau sismique).

Le Defiler détruisit le dreadnought vénérable juste devant lui et Sicarius continua son corps à corps qui se solda par une égalité (aucune blessure).

Les gluemen... eh bien, les gluemen étaient bien entraînés. Ils ratèrent toutes leurs attaques et réussirent la seule sauvegarde qu'ils devaient faire.

Le C'Tan tua cinq Ultramarines, regagna le point de vue qu'il venait de perdre et rattrapa le sergent en percée ! Les scarabées chargèrent une nouvelle fois et cette fois-ci un razorback, un predator annihilator et un bastion furent atomisés sur place.



Le Scorpion d'Airain arrive des réserves... et il est pas content !

Le dernier bastion au centre de la table fut taillé en pièce par les fauchards de l'unité de tétrarques, et Supertech mourut sous les coups de Lortak le Rouge et de ses factionnaires.

Ensuite, une pose dodo bien méritée...



Lortak massacre le techmarine

TOUR 3 IMPERIUM

Début : 9h

Phase de mouvement :

Les Ultramarines commençaient à manquer de troupes... et cela n'allait pas s'arranger ! Même si les vétérans d'assaut et autres marines réussirent leur entrée, les trois escouades de la formation Titanhammer subirent trois incidents de frappe en profondeur ! Une fut détruite, une fut retardée et la dernière se téléporta juste devant les canons démolisseurs du Scorpion d'Airain et du vindicator...



Les vétérans d'assaut prêts à charger

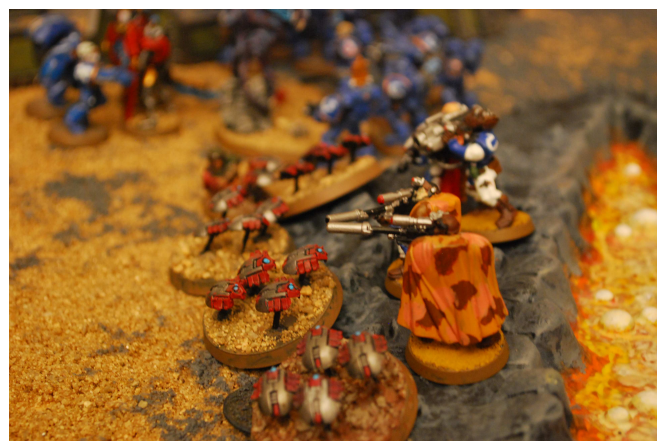
Phase de tir :

Le prédateur du chaos explosa sous le coup des quatre canons laser qui lui tirèrent dessus, et un marine de l'escouade commandement de la quatrième compagnie mourut de cette déflagration.

Le seul dreadnought pouvant tirer le fit sur les nécrons devant lui. Commenant à être désespérés, les impériaux lancèrent un « Crève, pourriture communiste ! », ce qui leur permis de faire deux double six d'affilée...

Phase d'assaut :

Sicarius tua un autre hérétique, les gluemen ratèrent leur attaques une fois de plus... Une nuée de six socles de scarabées se fait massacrer par des marines d'assaut, tandis que d'autres scarabs mettent en fuite les scouts qui sortent de la table. Et, chose impressionnante, il y eut un corps à corps où les nécrons commencèrent en premier ! En effet, nécron > moufle ...



Les scouts sont mis en fuite par les scarabs



Le titan est enfin détruit par les vétérans

L'escouade de vétérans arrivée derrière le titan le chargea et le réduit à l'état d'épave grâce à une de ses bombes à fusion. Le colosse s'effondra et ne put se relever du fait de ses importants dommages.

FIN DU TOUR 3 DURÉE : 3 HEURES

TOUR 4 MÉCHANTS

Début : 10h30

Phase de mouvement :

Les cieux s'embrasèrent et la foudre s'abattit sur la plus haute figurine de la table : le module d'atterrissage-paratonnerre fut détruit sous les décharges.

Il était clair au début du tour que l'imperium était en train de perdre. Les chaotiques se contentèrent de mouvement de mise en contact, tandis que les nécrons restaient toujours sur place.

Phase de tir :

Le scorpion d'airain extermina les cinq terminators devant lui et le dreadnought avec l'aide des marines à côté de lui tuèrent cinq marines d'assaut. Le vindicator dont les systèmes de visées étaient endommagés tira accidentellement (ou pas ?) sur les terminators du chaos à côté de lui. Deux d'entre eux moururent dans l'explosion.

Phase d'assaut :

Là encore, le massacre continua d'être perpétré.

Sicarius tua encore un hérétique mais tomba sous le coup de l'aspirant champion. D'autres petits combats continuèrent, dont... non attendez devinez. Quel combat n'avance pas, mais alors pas du tout ?

(réponse : bien sûr les gluemen !)

Les vétérans ayant détruit le titan furent massacrés par les berserks, et Khârn le Félon répandit le sang de l'inquisiteur Terminator qui se trouvait devant lui, tout en tuant un des siens au passage.



Khârn assène un coup fatal à l'Inquisiteur



Abaddon se chargea de l'escouade de commandement et de son capitaine, qui mourut d'une gifle de la serre d'Horus.

<- Oh non, il m'a mit un soufflet !

TOUR 4 IMPERIUM

Début : 11h30

Phase de mouvement :

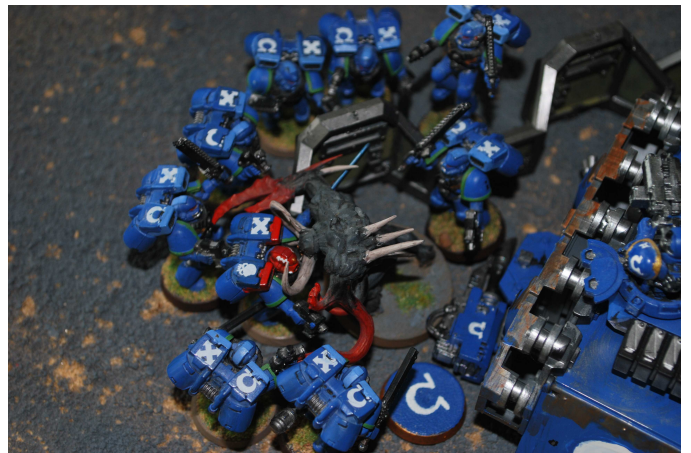
Les Terminators retardés arrivèrent des réserves, et... c'est tout ^^

Phase de tir :

Le capitaine Agemman lança sa grenade Vortex qui atterrit non pas sur les Scorpion d'Airain... mais sur le Seigneur du Chaos qui fut zappé avec ses cinq terminators !

Phase d'assaut :

Un dreadnought chargea Abaddon, qui perdit un point de vie mais explosa le marcheur en retour. Un enfant du chaos se fit totalement déchiqueter par des marines d'assaut, et... les gluemen ne firent rien !!!



L'enfant du Chaos est oblitéré

FIN DU TOUR
DURÉE : 1 HEURE 30 MINUTES

TOUR 5 MÉCHANTS

Début : 12h

Phase de mouvement :

La foudre continua de tomber et détruisit le dernier module qui s'effondra au sol...

Les chaotiques allèrent capturer des objectifs et se dirigèrent vers les derniers Ultramarines avec des intentions meurtrières. Les nécrons, comme d'habitude, restèrent sur place.

Phase de tir :

Les derniers Terminators furent tués par le vindicator et le Scorpion d'Airain. (mis à part le jet magnifiquement raté du canon scorpion...)



Jets pour toucher du scorpion...

Phase d'assaut :

Khârn se chargea du Chapelain Terminator selon la tactique « fonce, enfonce, défonce ». Mais... un glueman mourrut ! Il n'en restait qu'un face à trois marines tactiques !!!

TOUR 5 GENTILS

Début : 12h

Phase de mouvement :

Une pluie huileuse tomba, les véhicules immobilisés purent se déplacer se tour-ci. Mais en fait rien.

Phase de tir :

Encore rien.

Phase d'assaut :

Toujours rien (ah si, cinq vétérans d'assaut qui chargent Anrakyr et les deux tétrarques et se font massacrer). Gluemen : toujours inutiles ^^



Les tétrarques exterminent les marines d'assaut

FIN DU TOUR

DURÉE : 45 MINUTES

TOUR 6 MÉCHANTS

Début : 13h25 (*après mangeeeeeer !*)

Phase de mouvement :

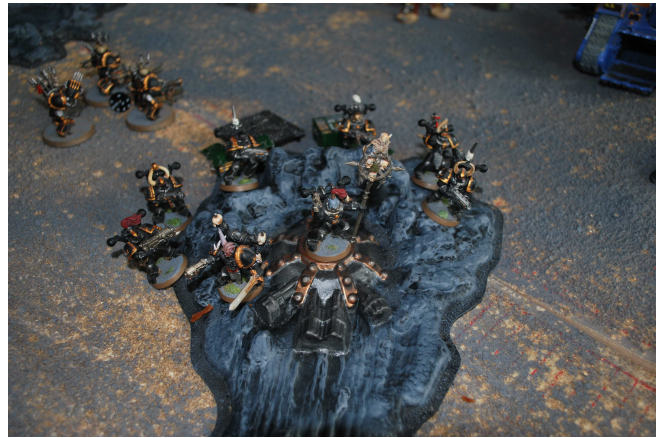
Il y eu une anomalie gravifique : quatre nécrons s'envolèrent dans l'espace... le reste des fantassins allèrent capturer les objectifs.

Phase de tir :

Le dernier dreadnought essuya une quantité énorme de dégâts superficiels, ce qui le réduisit à l'état d'épave.

Phase d'assaut :

Rien (glueman : toujours en vie).



Les hérétiques se jettent sur les objectifs

TOUR 6 GENTILS

Début : 13h35

Phase de mouvement :

Rien.

Phase de tir :

Encore rien.

Phase d'assaut :

Toujours rien (glueman=0 morts).

FIN DU TOUR
DURÉE : 15 MINUTES (SIC...)



Les figurines restantes sur la table au tour 6...



BILAN

DÉFAITE DE L'IMPERIUM

Objectifs méchants : 6

Objectifs Imperium : 0

Spécial : toutes les figurines impériales ont été détruites (sauf les trois marines tactiques gardés en esclavage par glueman).

Pertes notables méchants	Pertes notables Imperium
Plus de cent nécrons Titan Warhound Barge de l'Apocalypse	Capitaine Agemman Capitaine Sicarius Capitaine Ventris Chronus Deux compagnies entières Trente vétérans Quatre Land Raiders

Unité méchante du match : difficile à dire... mais le prix est décerné aux nuées de scarabs qui ont nettoyés le complexe défensif !

Mention spéciale : Glueman II le Motard ! Il a résisté à douze phases d'assaut... autrement dit toute la partie.

Unité méchante la plus inutile : le Seigneur Terminator qui s'est juste contenté d'attendre de se faire avaler par la grenade Vortex...

Unité impériale du match : frère Norris ! En plus d'avoir enlevé deux points de structures au titan et d'avoir fait un lancer de canon laser sur la barge, il a disparu d'une façon trotrodark !

Mention spéciale : Supertech et son Thundefire, qui a abattu plus d'une vingtaine de nécrons.

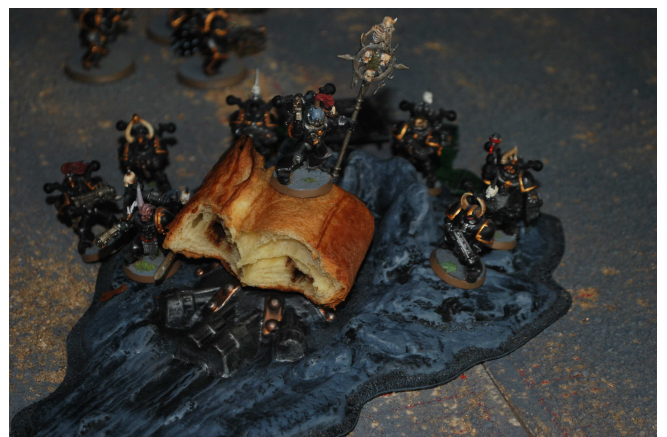
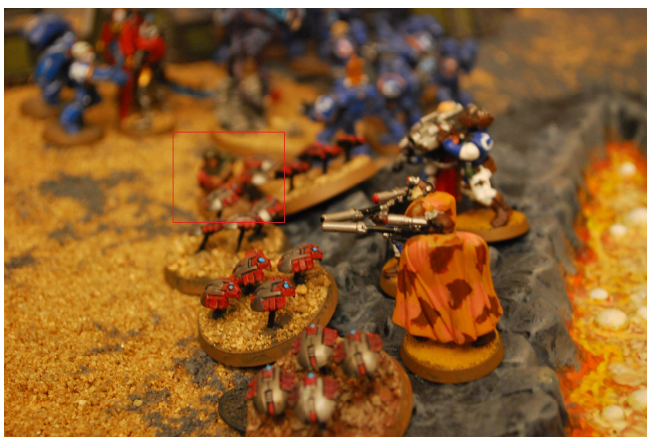
Unité impériale la plus inutile : le Terminus Ultra. En plus d'avoir été détruit au premier tour, il a endommagé son collègue le prédateur juste à coté...

Mais la partie n'était pas finie... il restait la phase de rangement ! (encore !)

A la fin de la partie, il restait 42 guerriers nécrons debout (véridique) et 24 immortels et autres. Or $24 = 42$ à l'envers. Coïncidence ? Je ne crois pas...

Eh oui ! Brian était là !
Alors, trouvé ?

Photo version non
censurée



+++ Vaisseau amiral des Ultramarines, quelques semaines avant l'offensive sur Istya +++
« Non... non... noooooooooon ! »

L'archiviste Lomius s'éveilla en sursaut, son torse nu couvert de sueur. Qu'avait-il fait ? Tous morts. Ils étaient TOUS morts. Uriel. Et Severus. Et Cato. Tous. Morts. Morts. Morts... Impossible.

Lomius regarda autour de lui et essaya de reprendre ses esprits. Les murs d'acier de la salle lui semblaient extrêmement proches, et son armure énergétique si lointaine sur son piédestal. Un rêve. Des bêtes de métal, fauchant les rangs des Ultramarines. Plus loin, des guerriers corrompus amenant la mort au Space Marines. Le Chapitre ravagé. Ce n'était pas possible. Ce n'est pas possible.

Et pourtant... c'était si réel... le Warp est trompeur mais... c'est alors que Lomius comprit. Une prémonition.

- Je ne vais pas annuler une offensive préparée depuis des mois sous prétexte d'un pseudo-présage, encore moins quand celui-ci émane du Warp !

Le Capitaine Sicarius s'éloigna et regarda par la baie d'observation le vide intersidéral.

- Les prédictions de Lomius se sont toujours avérées vraies par la suite, Cato. Le Warp corrompt, mais il peut aussi nous montrer la vérité.

- Ecoutez, Tigurius, j'ai beaucoup de respect pour vous, mais vous et votre clique allez trop loin. Je ne peux compromettre la campagne dans tout ce sous-secteur. L'assaut sur Istya Prima va être donné, et j'ai l'appui du Maître de Chapitre qui se joindra personnellement à l'assaut.

- Alors, prenez au moins mon avertissement en considération. Il faut savoir prendre des risques, mais en prendre trop ne peut mener qu'à la destruction.

Sicarius se retourna, le regard foudroyant.

- Parce que vous pensez que nous ne prenons pas suffisamment de précautions ? Des diversions sont prévues, des trajets logiques déterminés... cela ne vous suffit pas ?

- Parfois, les moyens logistiques ne sont pas suffisants face à certaines menaces. Rappelez-vous Damnos.

- Et alors ? La plupart ont survécu... je le répète, je ne reporterai ni n'annulerai l'attaque.

- Ne vous croyez pas encore en haut de l'échelle, Cato...

Sicarius se allait riposter, quand un nouvel arrivant entra dans la pièce. Le sergent Kallistus.

- Capitaine, du nouveau. On vous demande d'urgence aux communications.

Sicarius se retourna vers la baie et vit que le vide ne l'était plus. Un grand vaisseau se trouvait maintenant devant lui, terrible et majestueux.

- Qui a pénétré notre périmètre ? Qui a osé ? demanda le capitaine.

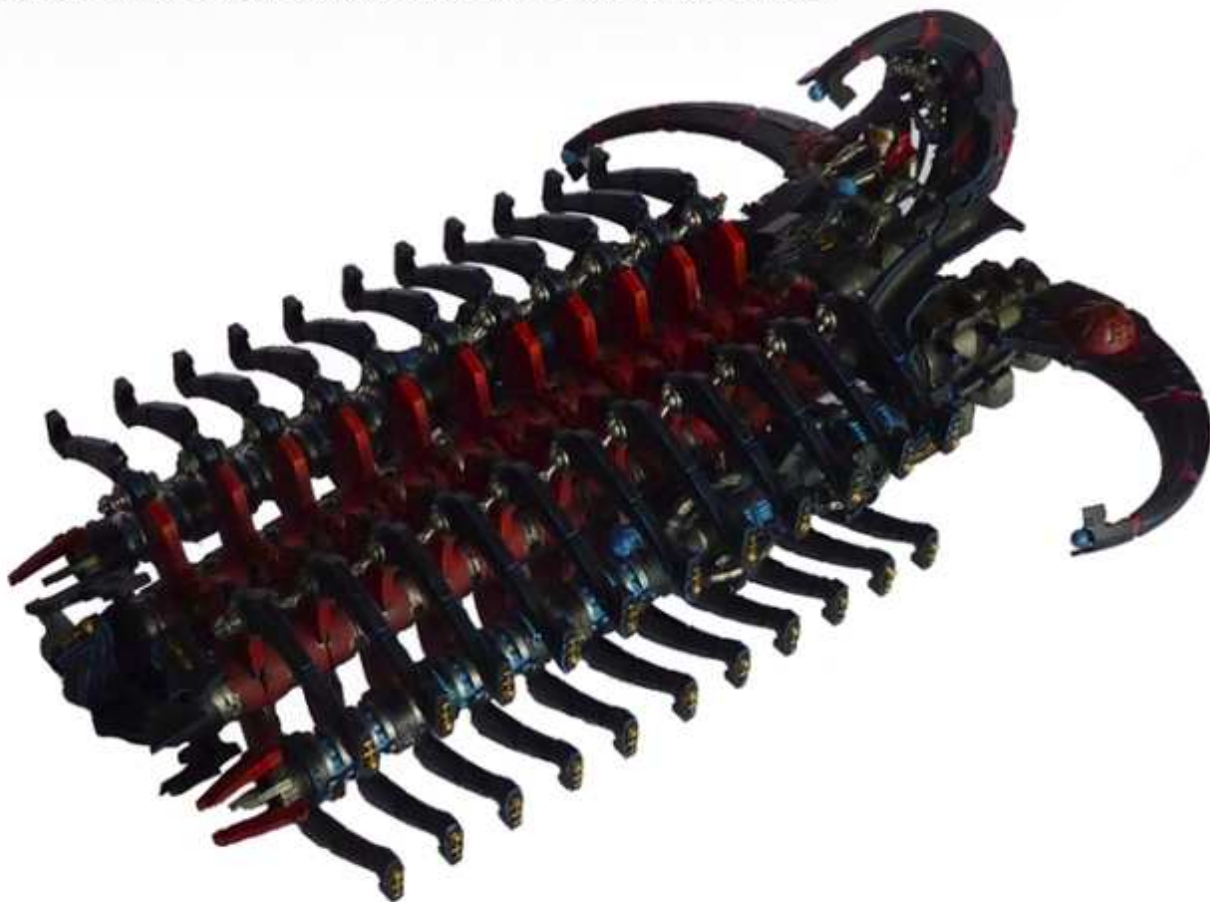
- Ils se proposent en soutien pour l'assaut sur Istya. Les Dark Angels sont là.

+++ *Le récit de cette bataille n'était qu'une prémonition. La vraie bataille d'Istya eu lieu trois semaines plus tard, mais ceci est une autre histoire... Lomius en avait eu une vision incertaine, la prédiction se vérifia-t-elle ? Quels héros tomberont ? Qui remportera la victoire, et le sous-secteur avec ? Tant de choses indécises...* +++

DESCRIPTION:

Conçue par Imothep, Kryptek Magister de Lortak le Rouge, cette barge est une variante lourde de l'Arche du Jugement Dernier. Se basant sur le même principe que celle-ci, la Barge de l'Apocalypse possède deux énormes Canons Oblitérateurs, alimentés par de lourds générateurs d'énergie. Ce véhicule possède aussi une version améliorée du bouclier quantique, rendant la barge intouchable aux tirs qui sont absorbés par le champ réfracteur surpuissant. Du fait de la demande considérable d'énergie, ses propulseurs ne sont pas à même de la rendre aussi manœuvrable que les autres antigrafs nécrans; la barge est donc lente à déplacer mais son avance est implacable.

La puissance des Canons Oblitérateurs est effrayante: une boule d'énergie pure se forme au bout du canon puis est violemment éjectée vers l'avant; elle est ensuite amplifiée le long du fût puis ressort dans un bruit à même de crever les tympans. Ce projectile immatériel possède une puissance absolument inconcevable pour de simples mortels, et sa luminosité risque d'aveugler quiconque le regarde. Une fois que celui-ci touche sa cible, la boule absorbe en une femtoseconde l'essence même de l'univers aux alentours, puis relâche tout violemment. L'explosion qui en résulte est à même de détruire un Titan, et laisse généralement sur le sol liquéfié la marque d'un immense cratère. Seuls les plus gros champs d'énergie sont capables de résister à cette explosion, car le Canon Oblitérateur sépare la matière atome par atome, mais est moins efficace contre les barrières d'énergies.



UNITÉ: 1 Barge de l'Apocalypse

TYPE: Antigra Super-Lourd

POINTS DE STRUCTURE: 2

Boucliers: 4

CARACTÉRISTIQUES:	CT	AVANT	FLANCS	ARR.
	4	11	11	11

RÈGLES SPÉCIALES:

Métal vivant.

Superbouclier quantique :

Cette version améliorée du bouclier quantique permet d'absorber d'encore plus gros dégâts. Tant qu'un des boucliers de la Barge de l'Apocalypse est actif, celle-ci possède un blindage de 13 sur tous les cotés.

Haute inertie :

La Barge de l'Apocalypse est très lente à déplacer, l'énergie étant redirigée vers les Canons Oblitérateurs et les boucliers plus qu'aux propulseurs. Pour illustrer ce fait, la Barge de l'Apocalypse ne peut effectuer une rotation de plus de 45° en une phase de mouvement.

ARMES ET ÉQUIPEMENT :

Deux canons Oblitérateur

ARMES	PORTÉE	F	PA	SPECIAL
Canon Oblitérateur*	96ps	TT	2	Lourde 1, gabarit 7ps, Tueuse de Titan, Armement primaire

* Lorsque vous décidez de faire feu, choisissez si vous voulez faire tirer un des Canons Oblitérateurs ou les deux. Chaque Canon Oblitérateur ayant tiré lors d'un tour ne pourra pas tirer lors du tour suivant car il devra alors recharger.

Pour tirer avec un Canon Oblitérateur, tracez une ligne de tir imaginaire dans la continuation du fût du Canon. Positionnez le gabarit de façon à ce que son centre se trouve sur cette ligne. Pour la déviation, effectuez un lancer: le gabarit s'éloigne de 3D6 ps du Canon tout en restant sur la ligne de tir.