

BATAILLE D'ISTYA PRIMA
-
JUSQU'À LA FIN DU MONDE

**BATAILLE APOCALYPTIQUE DU 7-8 JUILLET
PHOTOS ET RAPPORT RÉDIGÉ PAR KORNELORD
(ET PRISE DE NOTES PAR DIVERS REPORTERS)**

INTRODUCTION

Et voici (encore?) un gros rapport de bataille à l'échelle... apocalyptique. Un week end, de sympathiques joueurs, quelques tables, de beaux décors, beaucoup de points d'armée (je crois qu'à un moment nous avons perdu le compte à 42.000 points par camp) : tout était en place pour une bataille colossale. Voici la composition des camps :

« Gentils » :

- Inquisiteur Thot, Ultramarines
- Gaby, Ultramarines
- Potius Quam Mori Feodari , Black Templars
- Walkyrie222, Dark Angels
- samuss, principalement Monsieur le Président et accessoirement joueur Garde Impériale et Chevaliers Gris.

« Méchants » :

- Axelfe, orks
- tetsuo666, orks et chaos
- Gary hole, chaos
- Muetdhiver, chaos
- le fou du chaos, chaos
- MageGaHell, nécrons
- kornelord, nécrons

AVANT PARTIE

Les forces du Chaos avaient été signalées dans le système d'Istya, l'Imperium envoya donc ses meilleurs soldats pour y faire face et anéantir la menace hérétique. Les Ultramarines, les Dark Angels et les Black Templars répondirent à l'appel, et un détachement de Chevaliers Gris fut adjoint aux forces de la Garde Impériale. Ce qu'ils n'avaient pas prévu, c'est qu'Abaddon le Fléau en personne avait noué une alliance fragile avec Gazghkull Thraka... les peaux-vertes arrivèrent sur la planète via un énorme Space Hulk qui alla s'écraser sur la quatrième planète du système... Toute cette agitation avait fini par réveiller le monde nécropole situé sur une des lunes de cette planète, les Black Templars se proposèrent donc pour réduire ces machines en poussière.

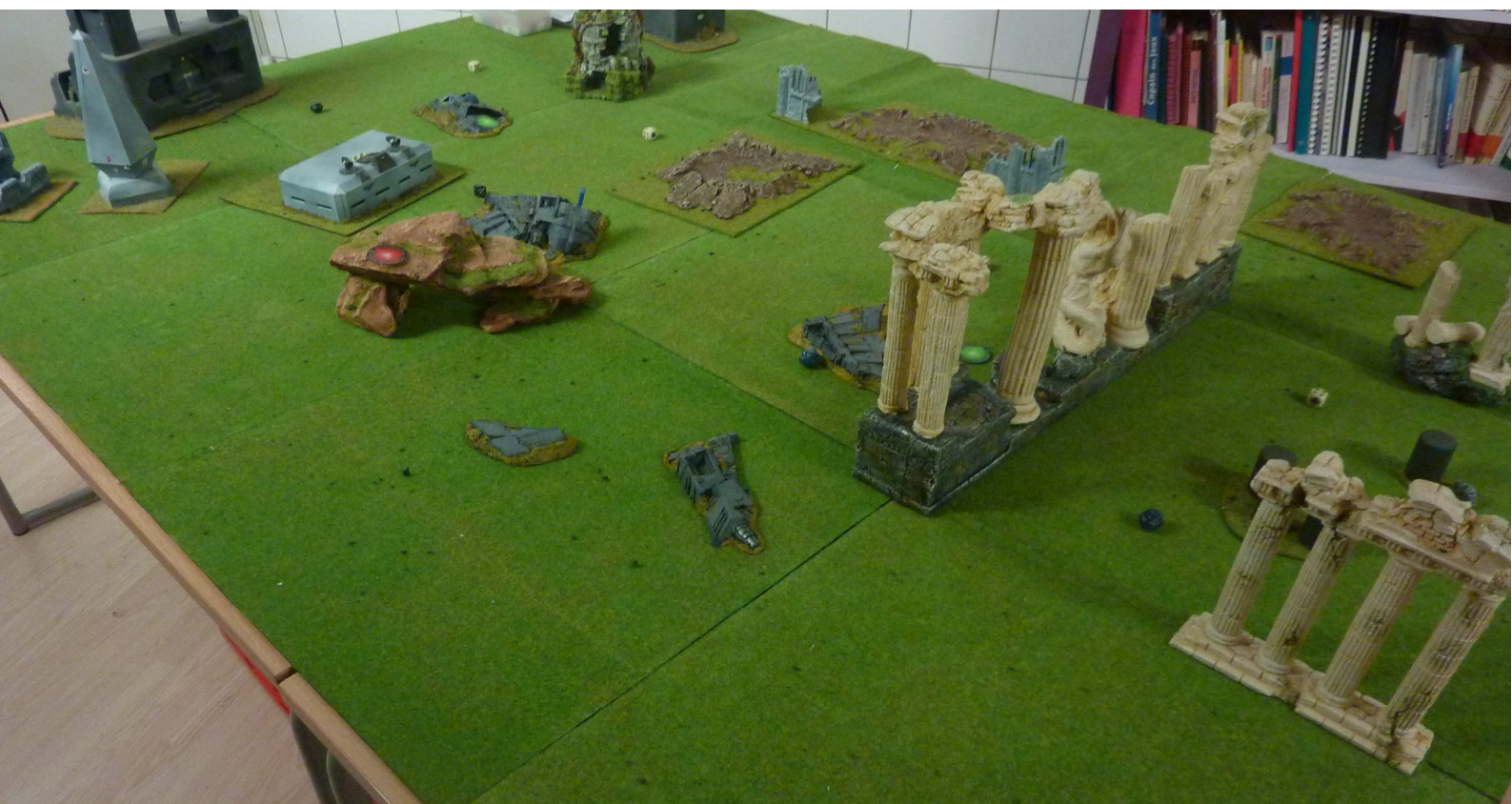
En pratique, il y avait trois tables : une représentant le Space Hulk écrasé, une étant la lune servant de champ de bataille aux nécrons et aux Black Templars et la table principale avec un coté désertique et un coté urbain reliés entre eux par deux ponts. Le Space Hulk était quant à lui accessible depuis la table principale via trois conduits de ventilation.

Au niveau des objectifs, ils étaient au nombre de trois pour le Space Hulk, conférant divers bonus si capturés : la salle des machines, la salle des commandes et le teleportarium. Pour la table des nécrons et la table principale, six objectifs chacune. Chaque objectif valait deux points de victoire, en plus de cela les joueurs reçurent des objectifs personnels rapportant plus ou moins de points de victoire.

Le déploiement se fit en diagonale, les gentils occupant la partie majoritairement urbaine. Les méchants misèrent 20 minutes en temps de déploiement et les gentils 12 minutes. Ce fut donc ceux-ci qui commencèrent à déployer ainsi que le premier tour.



La table principale et le no man's land dans la diagonale



La table annexe Nécrons-Black Templars

LES ARMÉES*

*Vu la taille des forces impliquées et d'autres raisons (désistements...), ces listes ne sont pas forcément exactes.

ULTRAMARINES



Une partie des Ultramarines... à vrai dire, seulement les deux tiers...

Ce sont les Ultramarines qui les premiers ont planifié secrètement l'assaut sur Istya Primus. Selon leurs renseignements, un conclave du chaos se regroupait sur cette planète Abaddon en personne y participerait. Ne voulant pas manquer l'occasion, les Ultramarines regroupèrent le maximum de forces, voulant écraser Abaddon sur l'enclume de la guerre.

+++ - Que vois-tu, Lomius ? demanda l'Astartes d'une voix ténébreuse.
 - C'est... flou. Les chaotiques brouillent le Warp. Beaucoup de colère, de haine...
 - Et qu'en est-il du futur ?
 - Je ne sais pas, Maître Tigurius. D'un côté, je vois Calgar mort et Sicarius proclamé Maître de Chapitre, de l'autre le Seigneur Agemann et le Seigneur Galenus mort, encore d'un autre une victoire totale... c'est confus. Quel est l'avenir ? Je ne saurai le dire...
 Lomius baissa les yeux. A côté de lui, Varo Tigurius s'adressa au Capitaine Ventris, au fond du Thunderhawk :
 - Je maintiens que ce n'est pas prudent.
 - Je vous ai donné mon soutien, Varo, mais Sicarius n'a rien voulu entendre. Après tout, c'est le Warp... comme mesure préventive, les Quatre Premiers Capitaines ont décidé d'escorter Maître Calgar au combat. Cela ne vous suffit pas ?
 Tigurius resta silencieux.
 - Contact dans trente secondes ! +++

ORDRE DE MISSION : THOT
 +++ **MARNEUS CALGAR EST LE MAÎTRE DU CHAPITRE, IL DOIT ABSOLUMENT SURVIVRE POUR LE BIEN DES ULTRAMARINES ! +++**

Deux Points de Victoire si Calgar est en vie à la fin de la partie.

ORDRE DE MISSION : GABY
 +++ **MARNEUS CALGAR EST LE MAÎTRE DU CHAPITRE, IL DOIT LE GUIDER PAR L'EXEMPLE ! ACCOMPLISSEZ UN MAXIMUM D' ACTIONS HÉROÏQUES ! +++**

Un Point de Victoire pour chaque figurine tuée de 3 PV ou plus dans un combat au corps à corps impliquant Calgar.

Marneus Calgar, Maître du Chapitre Capitaine Galenus de la Troisième Compagnie 3 Gardes d'Honneur Chapelain Cassius Chapelain Terminator Chapelain Archiviste Tigurius Archiviste Terminator 5 Scouts avec le Sergent Telion 2 Modules d'Atterrissage 2 Razorbacks Canon Thunderfire commandé par SuperTech	2 Compagnies de Combat complètes, à savoir : Capitaine Sicarius de la Seconde Compagnie Capitaine Ventris de la Quatrième Compagnie 2 Escouades de Commandement 12 Escouades Tactiques 4 Escouades Devastator 4 Escouades d'Assaut 6 Dreadnoughts Land Raider Terminus Ultra Land Raider Redeemer 3 Land Raiders normaux	Première Compagnie au complet, à savoir : Capitaine Agemann 20 Terminators d'Assaut 50 Terminators 15 Vétérans d'Assaut 15 Vétérans d'Appui 2 Dreadnoughts Vénérables Spécial : Frère Norris, Chuck de son prénom.
--	--	--

GARDE IMPÉRIALE ET CHEVALIERS GRIS



Principales forces de la Garde et des Chevaliers Gris

Accompagnant les Ultramarines, les Gardes Impériaux ont reçu la lourde tâche de soutenir les guerriers Astartes au combat.

Quant à eux, les Chevaliers Gris devront se charger d'éliminer les démons que les hérétiques ne manqueront pas d'invoquer...

Seigneur Castellan Usarkar Creed	2 Basilisks
2 Escouades de Commandement de Compagnie	2 Lemn Russ
Escouade de Troupes de Choc	2 Land Raiders Redeemer
Escouade de Ratlings	Archiviste
7 Escouade d'infanterie	Constellan Garran Crowe
2 Escouades de Commandement de Peloton	Champion de Confrérie
2 Escouades de Vétérans	Assassin Vindicare
Valkyrie	2 escouades de Paladins
Vendetta	3 Escouades Purificator
	2 Cuirassiers Némésis

**ORDRE DE MISSION : SAMUSS
+++ VOS PIRES ENNEMIS ONT
ÉTÉ INVOQUÉS PAR LES
HÉRÉTIQUES ! IL FAUT
ABSOLUMENT BANNIR CES
HORREURS, QUEL QU'EN SOIT
LE PRIX ! CE TRAVAIL INCOMBE
AUX CHEVALIERS GRIS, EUX
SEULS SAVENT BANNIR UN
DÉMON. SI VOUS LAISSEZ LES
AUTRES LE FAIRE, CES
MONSTRES REVIENDRONT
PLUS VITE QUE PRÉVU ! +++**

*Un Point de Victoire pour chaque
Démon Majeur ou Prince Démon tué
par les Chevaliers Gris. Trois Points
de Victoire pour Ann'grath ou
Scabeiathrax.*

BLACK TEMPLARS



Les Black Templars, bien rangés, attendent d'être déployés.

Les Black Templars ont reçu le message astropathique envoyé par les Ultramarines, et on décidé de participer à l'effort de guerre. Un grand détachement de guerriers comprenant une croisade Black Templars et des régiments de Gardes Impériaux fut envoyé sur Istya Tertius, où une forte concentration de nécrontyrs venait d'être localisée...

**ORDRE DE MISSION : POTIUS
+++ POUR TUER UN
SERPENT, MIEUX VAUT
COUPER SA TÊTE.
DÉBARRASSEZ-VOUS DES
CHEFS ENNEMIS EN
PRIORITÉ, ET FAITES-LE AVEC
HONNEUR ! +++**

*Un Point de Victoire pour chaque
personnage indépendant ennemi
tué dans un corps à corps incluant
un de vos personnages
indépendant.*

Champion de l'Empereur Sénéchal Maître de la Foi Champion de l'Empereur Réclusiarque Escouade de Commandement 2 Escouades d'assaut 6 Escouades d'Initiés/Novices 2 Motos d'Assaut Land Speeder Typhoon Land Raider Land Raider Prometheus	5 Frères d'2pée Razorback 2 Escouades de Terminators d'Assaut Escouade Terminator Dreadnought Dreadnought Vénérable Dreadnought de Siège Dreadnought Durandal 4 Modules d'Atterrissage Predator 2 Vindicators 2 Rhinos	Garde Impériale adjointe : Escouade de Commandement de Compagnie 4 escouades d'infanterie Escouade de vétérans Vendetta 2 Escouades de Diables verts 2 Basilisks 2 Leman Russ Spécial (super lourds répartis entre les tables): 2 Titans Warhound 3 Baneblades, un Hellhammer, un Stormblade 2 Chasseurs Thunderbolts, Bombardier Marauder
--	---	---

DARK ANGELS



Les Dark An... ah bah tiens non ! (pas de photo globale des Dark Angels, alors les zoulis super-lourds ramenés par le contingent Black Templar)

+++ Une silhouette massive restée jusque là en retrait s'avança dans la lumière de la nef. Sa tunique était rehaussée de blanc et d'or, et frappée au poitrail d'une épée brisée ailée rouge vif.

«Les Templars participeront-ils également à l'assaut sur Istya VI ?

- Je ferais en sorte que ce ne soit pas le cas. Nous pouvons gérer les Ultramarines et leur offrir un appui suffisamment efficace pour éviter de susciter leur suspicion, mais nous ne voulons pas multiplier les complications. Et contrairement à leurs frères qui arborent le jaune, les fils de Dorn qui ont choisi le noir se révèlent souvent incontrôlables et buté. Nous devons en outre gérer l'Inquisition, mais il-y-aura tellement de monstruosité du Warp en surface que je ne pense pas éveiller leurs soupçons en leur faisant remarquer qu'ils y seraient bien plus utile que dans les coursives du hulk. Il est toutefois possible qu'ils nous adjoignent une suite inquisitoriale sans avoir la courtoisie de nous en avertir avant. Il nous faudra invoquer des motifs crédibles pour que nos frères de la Première Compagnie n'aient pas l'œil d'un Inquisiteur par-dessus leur épaule à chacun de leurs pas, mais je crois que de tels motifs ne manqueront pas dans le feu de l'action. Il me reste donc à convaincre Calgar de précipiter son assaut avant l'arrivée des Fils de Dorn afin qu'ils se voient obligés de prendre intégralement en charge la surveillance et la défense de la lune d'Istya VI.

- Hah ! Cette tâche ne devrait pas requérir tout votre talent Grand Maître ! Répondit Belial avec un sourire en coin. Cato Sicarius est un jeune loup aux dents longues qui tire sur sa chaîne comme un chien enragé. Il tient plus du fils de Russ que du fils de Guilliman si vous voulez mon avis ! Calgar le teste depuis son accession au rang de Capitaine, et Sicarius le sait. Il sera plus que ravi de trouver en votre suggestion une ligne de conduite qui correspond exactement à ses attentes. Et à moins de soupçonner quelque chose de vraiment grave, Calgar le laissera faire à sa façon pour voir de quel bois il est fait...

- C'était aussi mon analyse Maître Belial, répondit Azraël en arborant le même sourire que son subordonné. Tout est donc réglé. Maître Chapelain Belphegor, que diriez-vous d'ajouter une nouvelle perle noire à votre chapelet ?

- Je consacrerai toute mon âme à cette tâche Monseigneur. Répondit l'intéressé en avançant dans la lumière. Et je le ferai pour laver l'honneur bafoué du Lion !

- POUR LE LION !!! Hurlèrent les trente Dark Angels présents dans les ombres de la Nef. +++

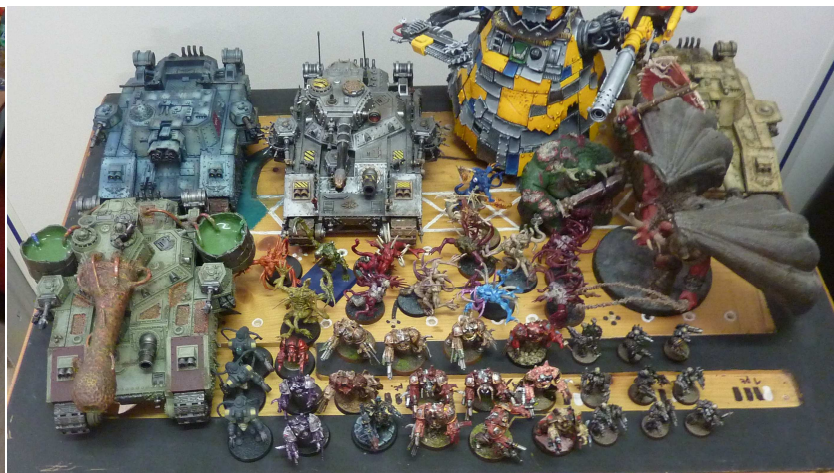
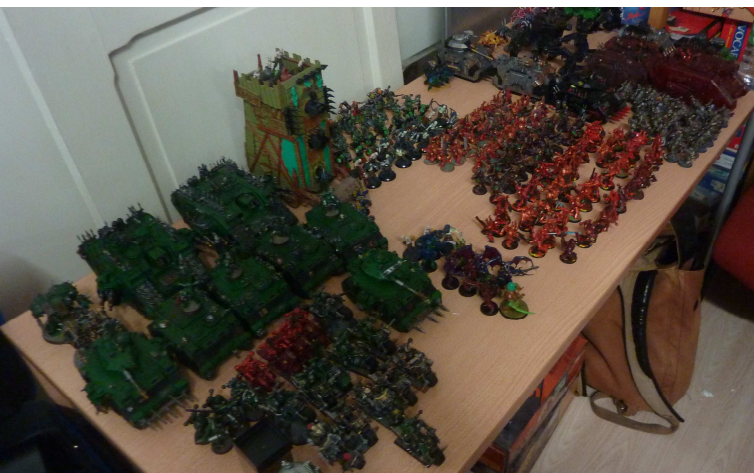
**ORDRE DE MISSION : WALKY
+++ UN DÉCHU DIRIGE LES
FORCES DU CHAOS !
TROUVEZ LE DÉCHU ET
CAPTUREZ-LE OU TUEZ-LE
MAIS NE LE LAISSEZ PAS
TOMBER AUX MAINS DE
L'INQUISITION ! TOUT ÉCHEC
EST INACCEPTABLE. +++**

*(Spécial, rapporte deux Points de
Victoire)*

Les Dark Angels ont localisé un Déchu... parviendront-ils à le capturer ?

Grand Maître Suprême Azraël Grand Maître des Archivistes Chapelain Investigateur Maître de la Deathwing Belial Maître de la Ravenwing Samaël 4 Maîtres de Compagnie Archiviste en armure Terminator Archiviste	Escouade de Scouts 5 Escouades Terminators 3 Dreadnoughts 4 Escouades Tactiques 2 Razorbacks Module d'atterrissage Spécial : Baneblade	4 Land Speeders 2 Escadrons de Motards Ravenwing 2 Escouades d'Assaut Land Raider 3 Predators Vindicator 3 Whirlwinds 2 Escouades Devastator
---	--	---

CHAOS



La majorité des serviteurs du Chaos

Le prétendu conclave du Chaos n'est en fait qu'un piège conçu par Abaddon le Fléau pour attirer les Impériaux et leur infliger une terrible défaite. Laissant filtrer les renseignements et envoyant des espions, il sait maintenant que les Ultramarines et les Dark Angels répondront à l'appel...

ORDRE DE MISSION : GARY HOLE
CES SUPER-LOURDS ENNEMIS
SÉRAIENT UTILES À VOTRE CROISADE
NOIRE, IL FAUT LES RÉCUPÉRER ! VOS
UNITÉS ONT REÇU LES ORDRES, MAIS
IL FAUT TOUT D'ABORD
S'APPROCHER DE CES CHARS !

Pour les unités de votre force détruisant un super-lourd ennemi à moins de 6 ps de celui-ci (tir à bout portant ou corps à corps), vous gagnez un Point de Victoire.

ORDRE DE MISSION : MUETDHIVER
LA VICTOIRE DU CHAOS EST ASSURÉE,
CAR LE CHAOS EST FORT. AUTANT EN
PROFITER POUR AFFAIBLIR ES AUTRES,
COMME CELA ILS NE POURRONT PLUS
CONSIDÉRER LA DEATH GUARD COMME
DES MOINS QUE RIEN. CELA TOMBE
BIEN, LES PRINCIPAUX GÉNÉRAUX
SONT LÀ...

S'arranger pour que des personnages indépendants du Chaos meurent. 1 Point de Victoire pour chaque personnage indépendant du Chaos dont la mort est de votre fait plus ou moins indirectement.

De plus, une victoire permettrait aux hérétiques de se regrouper et de s'allier en vue de prochaines invasions. Pour être certain de sa victoire, Abaddon demanda à sa cabale de psykers de convoquer deux Archidémons, Ann'grath et Scabeiathrax. Les forces du Warp allaient se déchaîner...

ORDRE DE MISSION : LE FOU DU CHAOS
DU SANG POUR LE DIEU DU SANG ! DES
CRÂNES POUR LE TRÔNE DES
CRÂNES ! TUEZ ! MUTILEZ ! BRULEZ !
MASSACREZ-LES AU NOM DE
KHORNE !

1 Point de Victoire pour chacune de vos unités effectuant trois charges ou plus lors de la partie.

Abaddon le Fléau
 3 Seigneurs du Chaos
 2 Sorciers du Chaos
 Khâm le Félon
 Typhus le Destructeur
 Ann'grath
 Scabeiathrax
 Huron Sombrecoeur
 2 escouades de possédés
 4 escouades d'Elus
 3 Dreadnoughts

11 escouades de 8 Berserks de Khorne
 11 escouades de 7 Marines de la Peste
 4 escouades de 10 Space Marines du Chaos
 21 Oblitérateurs
 21 Enfants du Chaos
 6 escouades Terminator
 4 escadrons de motards
 3 Land Raiders
 5 Défilers
 5 Predators
 5 Vindicators

Titan Warhound du Chaos
 2 Scorpions d'Airain
 Tour de la Peste de Nurgle
 Plaguereaper
 Shadowsword
 Stormlord
 Baneblade
 3 Hell Blade
 2 Hell Talon

ORKS



WAAAAAAAAAAAAAAAAAGH !

Ord'r'eud' mission : Tetsuo
Eul'Big Boss à dit kon peut faire une kourse de krabouillators ! Eul'nôtre c'est eul'pluss mieux, fô qu'y gagne !

Trois Points de Victoire si le krabouillator survit et s'il est plus près du bord de table ennemi que l'autre krabouillator à la fin de la partie.

NOT' : Vizer akssidentellement tou'près de l'ôtre krabouillator est ôtorisé, ark ark ark...

Les orks sont là car ils ont eu vent des rumeurs de gross'baston dans le coin...

Rameutant le maximum de peaux-vertes, ils ont embarqué dans un Space Hulk et se sont jetés sur Istya Prima...

Le Space Hulk s'est écrasé sur la planète, permettant aux orks de débarquer. Mêlées inopinément aux hérétiques, ils décidèrent de s'y allier contre la promesse de faire une megabaston contre eux une fois les impériaux détruits.

Ord'r'eud' mission : Axelfe
Eul'mékano y veu faire eul'kourse de krabouillators ! Fô met' la misère à ces grots !

Trois Points de Victoire si le krabouillator survit et s'il est plus près du bord de table ennemi que l'autre krabouillator à la fin de la partie.

Idée de Jéni : eul'Big Boss n'à jamé dit que buter l'ôtre krabouillator était pas dans eul'règlement...

Gazghkull Thraka
9 Meganobz
3 Big Boss
Shokk Attakk Gunn
Big Boss Zagstrug
10 Chokboyz

30 Nobz
30 Pillards
150 Boyz
3 Truks
15 Kasseurs de Tanks
5 Kommandos

2 Dreads Eud'la mort
10 Boit'kitue
Chariot de Guerre

Spécial :
2 Krabouillators

NÉCRONS



Tuez les tous...

Depuis Istya Tertius, l'agitation de tous ces protagonistes n'était pas passée inaperçue... en effet, Istya Tertius, monde végétal, abritait un ancien monde Nécropole.

Voyant le nombre d'invasisseurs, les nobles de la caste dirigeante décidèrent de préparer la guerre à une échelle apocalyptique.

Les protocoles de réveil furent amorcés, et des dizaines de Guerriers nécrons sortirent de leurs tombes dans le but de reprendre le contrôle de la planète, puis celui du système entier...

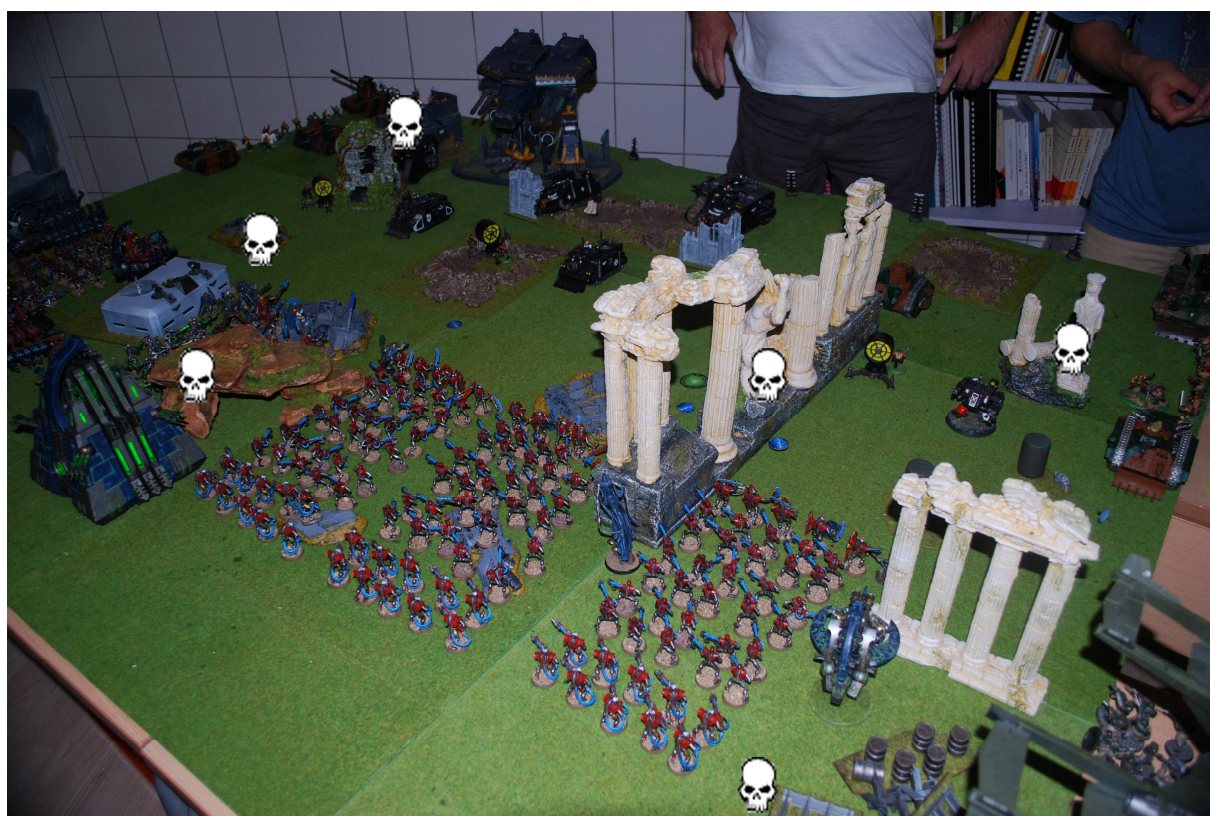
ORDRE DE MISSION :
MAGEGAMELL
LA DYNASTIE VIENT DE
S'ÉVEILLER.
LA DESTRUCTION D'UN
GRAND NOMBRE D'ENTRÉ
NOUS SERAIT UN DÉSASTRÉ.
NOUS NE POUVONS SUBIR
TROP DE PERTES.

*Un Point de Victoire pour chaque
 quart de l'armée encore debout
 (compté en nombre de figurines) à la
 fin de la partie.*

Lortak le Rouge (Phaéron)	15 escouades de 10 Guerriers	2 escouades de traqueurs
3 Tétrarques	5 escouades de 5 factionnaires	Arche Fantôme
1 Cryptek esseulé	5 escouades de 10 immortels	4 Spectres
Anraky'r le Voyageur	6 nuées de 6 scarabées	
2 Echardes C'Tan	Monolithe	Spécial :
2 Cour Royales dirigées par des Phaérons	Mécarachnide	Barge de l'Apocalypse



Les tables après le déploiement avec les divers objectifs



Tour 1 Gentils

Il est à noter que le premier sang fut versé... avant le début du premier tour ! En effet, un scout Dark Angel et un motard de la Ravenwing moururent à cause d'un jet de terrain dangereux raté.

Phase de Mouvement :

Début ; 13h50



La Deathwing prend le contrôle de la salle de commandement



Les Black Templars prennent les nécrons à revers

Les premiers atouts stratégiques furent utilisés, avec par exemple l'Opération Commando coté impérial qui permit entre autres d'immobiliser deux rhinos et d'infliger des dégâts un peu partout sur la table principale.

Les Impériaux avancèrent leurs troupes d'assaut, que ce soit sur la table principale avec tous les Land Raiders Ultramarines et les Land Speeders Dark Angels, ou bien sur la table nécron avec une combinaison de l'atout Prise de Flanc et Planification Minutieuse qui permit aux Black Templars d'arriver en une mission suicide dans le dos des forces nécrontyrs. Un bombardier Marauder escorté par un chasseur Thunderbolt apparut dans les cieux enflammés.

Du côté du Space Hulk, la Deathwing se téléporta et captura la salle de commandement dès le premier tour !

Phase de Tir :

Début : 14h25

Les chaotiques utilisèrent l'atout Écran de fumée, préférant masquer le Titan Warhound aux yeux de son homologue impérial...

Sur la table principale, les fuseurs fusèrent, les bolts boltèrent, les plasmas plasmatèrent... une rafale de tir s'abattit sur les chaotiques et les orks en première ligne. Un des Baneblades tua pas moins de 10 berserks de Khorne, et 27 autres furent annihilés de manière diverses et variées...

Niveau super-lourds, un des Krabouillator fut sonné tandis qu'un des scorpions d'airain subissait le même sort... De son côté, Frère Norris prit son arme et aligna la bête de Khorne... voulant garder un peu de suspense pour la suite, il ne fit que sonner le canon démolisseur de la machine démoniaque.



Le trio de Baneblades ravage les rangs ennemis

En plein désert, le Trukator, pourtant renommé comme véhicule ork suprarésistant, finit par exploser, infligeant 22 blessures aux troupes aux alentours !

Dans le secteur urbain, l'Epistolier Lomius tua 11 grots de son pouvoir psychique et 5 enfants du chaos périrent sous le feu du canon Hellhammer, qui blessa de nombreuses autres abominations. Le Warhound rendit inutile le Baneblade chaotique, et les Dark Angels continuèrent de prouver leur inutilité : un de leur Predator rata tous ses tirs de canon laser et une escouade d'assaut perdit deux membres en voulant sprinter...

Sur la lune, le Marauder ouvrit les hostilités en détruisant pas moins de 28 nécrons avec son bombardement ! Les Black Templars arrivés derrière la Barge de l'Apocalypse usèrent de leurs fuseurs, provoquant une réaction en chaîne qui finit de détruire un des deux canons oblitérateurs. Le Titan Warhound fit alors feu, annihilant 19 guerriers nécrons de son Canon Plasma et fit tomber deux boucliers de la Barge avec son Canon Turbolaser.

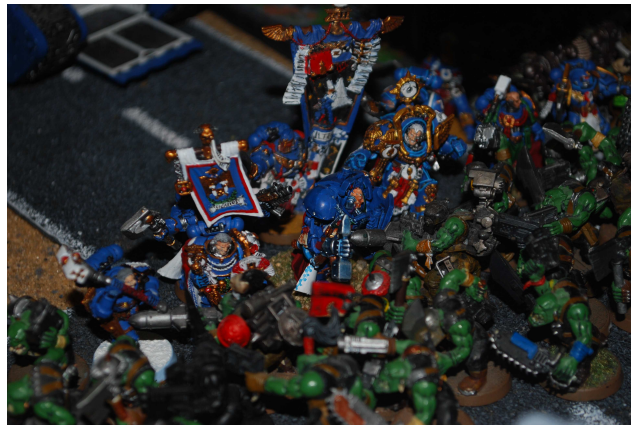
Suite à cette phase, plus de vingt nécrons se relevèrent, dont Anrakyr le Voyageur qui avait été pris pour cible par un Vindicator.

Phase d'assaut :

Début : 14h20



Azrafail et son escouade



Les Ultramarines massacrent les orks

Sur la table principale, les Dark Angels restèrent fidèles à leur ligne de conduite... Azrael, le Maître de Chapitre, donna l'exemple en ratant ses 10 attaques force 10 contre un des Krabouillators !!!

Varo Tigurius fit mieux, en survivant à deux blessures du Scorpion d'Airain qu'il venait de charger et en enlevant un Point de Structure au marcheur démoniaque !

Calgar et ses Capitaines chargèrent une escouade de 30 boyz et en fauchèrent 21 ! Inutile de dire que les orks fuirent devant une telle marée d'héroïsme...

Sur la lune, les Black Templars utilisèrent leurs bombes à fusion à temps... alors que la Barge était en train de surcharger le canon oblitérateur restant, celle-ci explosa, provoquant une explosion de 30 ps de diamètre ! 3 véhicules Black Templars la suivirent dans la tombe, dont un Dreadnought Vénérable échangeant son résultat « Épave » par « Explosion »... À la fin du tour, il ne restait plus que 74 nécrons encore debout sur les plus de deux cents au départ...

Tour 1 Méchants

Phase de Mouvement :

Début : 16h10

Ce fut un assaut généralisé des forces malveillantes : les berserks, excités à la vue du sang de leurs congénères se mirent à charger encore plus rapidement. Les orks ne manquèrent pas d'ajouter à ce vacarme quelques coups de fling' en l'air tout en courant vers les lignes impériales...

Dans le Space Hulk, les méchants se dépêchèrent d'avancer pour aller contester les objectifs...

Phase de tir :

Début : 16h40

Les orks dévoilèrent leur atout Jouez leur du Rok : deux énormes astéroïdes vinrent s'écraser sur la surface de la planète ! Le premier dévia d'1,8m (oui oui, vous avez bien lu : un mètre quatre vingt !!!), détruisit une chaise et endommagea un pan du mur de la salle...

Le second fut un peu plus précis et atterrit dans la zone de bataille... mais pas dans le bon camp ! Un dreadnought du Chaos, des nurglings et quelques hérétiques finirent écrasés par le rok.

Notons aussi la survie miraculeuse des Chevaliers Gris face à un ouragan de tirs (fuseurs, bolters...) Le Chassa-bomba visa Frère Norris, mais les balles prirent peur et stoppèrent net en voyant leur cible (aucune blessure avec pourtant 16 tirs dont 4 jumelés le ciblant).

Un des scorpions d'airain se fit une joie de massacrer deux escouades Devastator complètes...

Les nécrons quant à eux vengèrent leurs congénères du mieux qu'ils purent en tuant une brouette de Black Templars.



Le Titan, laissé intact, se prépare au tour 2...

Phase d'assaut :

Début : 17h45

L'Archiviste Tigurius tomba sous les coups du scorpion d'airain et fut trainé par son escouade hors du champ de bataille.

Pas si loin, un Sorcier du Chaos lança un odieux sortilège qui transforma Calgar... en enfant du chaos ! Le même Sorcier acheva au corps à corps Uriel Ventris, Capitaine de la Quatrième Compagnie. Galenus, Capitaine de la Compagnie, périt quant à lui sous la Faux de Typhus... Les Terminators Ultramarines vengèrent ces morts en broyant Huron Sombrecoeur avec leurs marteaux !



10 Nobz dirigés par leur Big Boss eurent une mauvaise surprise : 8 Nobz périrent en ne tuant que 2 Paladins !

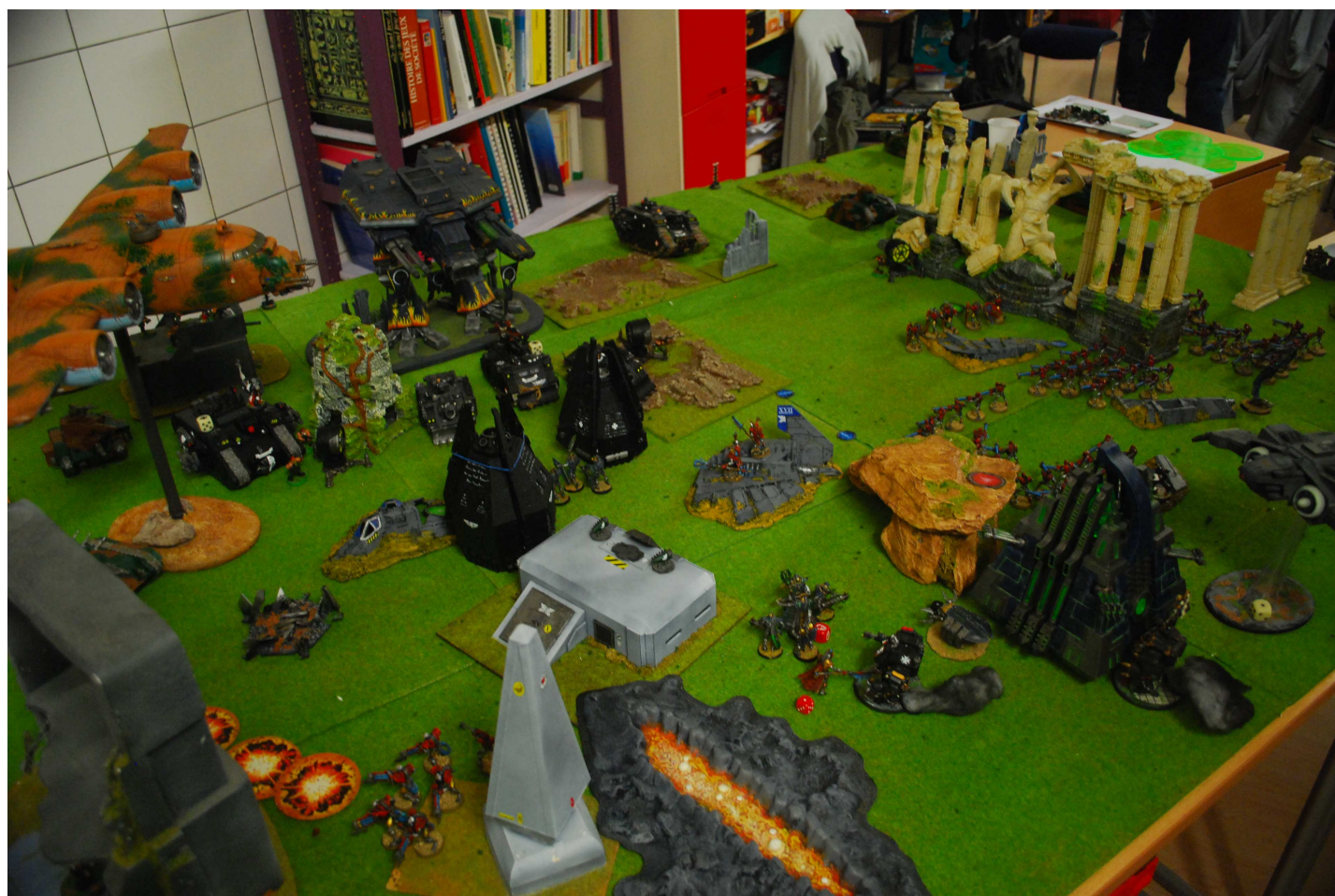
En représailles de la destruction de la Barge de l'Apocalypse, deux Dreadnoughts Black Templars furent soufflés par divers moyens plus ou moins ésotériques.

Durée du tour 1 : 4h40

TUE ! MUTILE ! BRÛLE ! (les berserks chargent...)



La fin du tour 1 et le début du tour 2



Tour 2 Gentils

Phase de mouvement :

Début : 18h30

Et ce fut l'arrivée des premières réserves ! Les joueurs Ultramarines eurent besoin de caisses pour transporter leurs réserves pléthoriques ! Leurs frappes en profondeur furent d'ailleurs assez précises (8 hits pour 10 frappes). Sur la lune, les Black Templars consolidèrent leurs positions en contrôlant plus des deux tiers de la table.

Dans le Space Hulk, les forces de l'Imperium se précipitèrent pour bloquer les deux extrémités de couloirs afin d'intercepter leurs ennemis et bloquer l'accès aux salles clés.



La Deathwing sécurise les coursives

Phase de tir :

Début : 19h45

Cette phase de tir fut aussi meurtrière que la précédente... impossible de lister toutes les pertes des adversaires de l'Imperium. Notons tout de même l'exploit d'un Dreadnought qui réussit à rater avec son multifuseur un truk à 2 ps de lui.

Une quarantaine d'autres nécrans furent aplatis, tandis que le Warhound détruisit le monolithe de son Turbolaser.



LAAAAARGEZ LES BOMBES !

Phase d'assaut :

Début : 20h

Les corps à corps continuèrent avec notamment Sicarius qui tua de dégoût l'enfant du chaos (anciennement Marneus Calgar) d'un revers de la lame des Tempêtes de Talassar.

Agemann fut quant à lui grièvement blessé par l'arme de force du sorcier du chaos et dut être évacué. Le dernier Terminator de l'escouade de feu Lomius acheva le scorpion d'airain de son marteau tonnerre. La bête machiavélique tenta de faire surchauffer son réacteur mais au final ne tua personne dans l'explosion qui suivit. Cassius et son escorte châtièrent une bande entière d'hérétiques, ne laissant aucun survivant.

Dans le Space Hulk, un Dreadnought Dark Angel chargea une escouade de Rapaces du Chaos afin de les verrouiller au corps à corps et ainsi les empêcher d'aller fouiner ailleurs. Le Dreadnought fut pris à son propre piège : ses deux armes furent détruites par le gantelet énergétique du champion dirigeant les rapaces.

Tour 2 Méchants :

Phase de Mouvement :

Début : 20h20

Les renégats firent arriver leurs propres réserves. Entre autres, un Shadowsword pointa le bout de son canon dans le secteur urbain, avec une pléthore de super-lourds impériaux en face de lui pouvant lui servir de cible. Le Titan Warhound, prit sous un feu intense, alla chercher un couvert derrière la Basilique.



Cibles acquises, FEU !

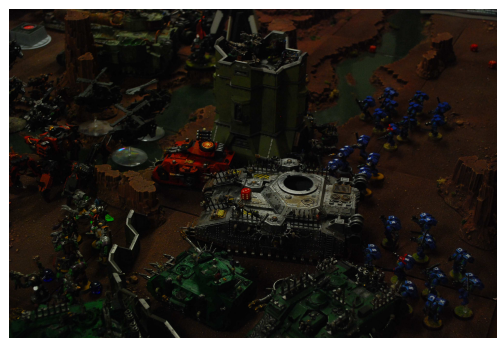
Phase de tir :

Début : 21h

Les hérétiques s'empressèrent d'abord de détruire la Balise de Brouillage de l'atout du même nom, afin que les prochaines réserves aient plus de chance d'arriver. Des élus arrivés en rhino firent feu de leurs 4 fuseurs sur le Titan Warhound loyaliste et lui retirèrent 2 Points de Structure.

Le Shadowsword ne fit qu'endommager la transmission du Titan, réduisant sa vitesse de déplacement de moitié. Le nombre des pertes marines commençaient à devenir catastrophique pour les Chapitres...

Anrakyr le Voyageur usa de l'atout « Soumettre la Machine » et prit le contrôle du Titan Warhound en face de lui. Il redirigea le Turbolaser sur un Land Raider à proximité mais le tir dévia et ne fit que détruire un Razorback Black Templar. Cependant, l'arme surchauffa ce qui endommagea gravement ses circuits, la rendant inutilisable.



Les chaotiques s'empressent de détruire les réserves Ultramarines récemment arrivées

Phase d'assaut :

Début : 22h

Les premiers Berserks purent commencer à assouvir leur soif de sang en chargeant diverses unités. Cassius et les Terminators l'accompagnant tombèrent sous les coups de la lame de Scabeiathrax, le Démon Majeur de Nurgle.

Sur la lune, les factionnaires se rendirent utile en tuant quelques Black Templars et les scarabées tout justes arrivés des réserves détruisirent un Dreadnought. Dans une coursive du Space Hulk, le Dreadnought Dark Angel résista face aux Rapaces mais le champion avec son gantelet ne semblait pas vouloir l'achever... allait-on assister à un nouveau combat sans fin ?

Puis il se fit tard et les joueurs décrétèrent que ça allait être tout noir (ta gueule!), et que donc il fallait dormir pour reprendre des forces et tribouzziller des pelletés de figouzes le lendemain matin. Arrêt : 23h15

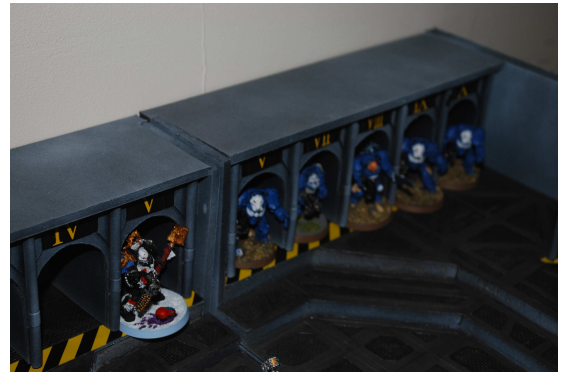
Durée du tour 2 : 4h45

Tour 3 Gentils

Phase de mouvement :

Début : 10h

Les dernières réserves arrivèrent sur la table principale mais surtout dans les coursives du Space Hulk pour venir consolider les positions impériales. Une escouade Terminator se plaça dans les alcôves du Teleportarium et se prépara à être téléportée.



Les Terminators se téléportent sur la table principale

Phase de tir :

Début : 11h

Cette phase de tir fut l'une des plus intenses de la partie : en effet, toutes les réserves étaient maintenant arrivées. Les Basilisks de la Garde commencèrent par retirer son dernier bouclier au Titan du Chaos, puis un des Baneblades tira avec ses canons laser sur la machine chaotique. Il dut toucher un point vital car cela entraîna une réaction en chaîne qui produisit une Explosion Apocalyptique ! Toutes les figurines dans un rayon de 25 ps subirent une touche Tueuse de Titans ! Plus de 3.000 points d'armées, tous camps confondus, partirent en fumée ! Les réserves impériales venant tout justes d'arriver à proximité furent littéralement annihilées, et la Basilique fut soufflée par la puissance inconcevable de l'explosion !!!

Mais les impériaux ne laissèrent pas de répit aux hérétiques, concentrant leur feu sur le Démon de Khorne. Une chimère réussit un exploit en abattant le chassa-bomba au multilaser, tandis que les orks faisaient de leur mieux : 5 kommandos s'étaient kamouflés derrière un bâtiment impérial (ils étaient tellement bien cachés qu'on avait du mal à les voir sur la table). Ce n'est que par hasard qu'un joueur impérial les remarqua, signant leur arrêt de mort qui arriva trente secondes plus tard. Notons aussi la chance insolente de ce boyz survivant à une touche directe de Baneblade, laissant les autres membres de son escouade morts.

Sur la lune, les nécrons subirent encore une fois de nombreuses pertes : la moitié d'entre eux s'écroulèrent par terre. Une escouade de scarabs survécut miraculeusement à 3 tirs de bolter lourd et 5 touches de lance-flammes (alors que vulnérables au souffles!). Ils furent explosés quelques instants plus tard par un tir de Leman Russ...

Dans le Space Hulk, un Jokaero perça un trou dans le mur de la coursive, permettant aux vétérans Ultramarines de passer dans la conduite principale. Un tir de lance-plasma lourd dévia et alla s'écraser contre une des parois de la salle, créant une autre ouverture.



KAAABOOOOOOOUM !

Phase d'assaut :

Début : 12h15

Voyant Ann'grath sur le point de s'évanouir hors de l'univers matériel, les Chevaliers Gris le chargèrent, achevant son bannissement à coup de glaives Némésis. Les autres corps à corps continuèrent violemment avec des résultats plus ou moins bon.

Les Black Templiers prouvèrent une fois de plus leur courage en chargeant héroïquement le C'Tan qui venait d'arriver des réserves, lui infligeant des blessures mortelles. Les QGs nécrans furent chargés par le Sénéchal, et tous mordirent la poussière. Cependant, les morceaux de métal se refondirent et tous se relevèrent. Dans le Space Hulk, l'escouade de Spectres fut massacrée par cinq Terminators de la Deathwing, et un Dreadnought du Chaos explosa dans l'étroit corridor.



Les Paladins renvoient Ann'grath dans l'Empyrean

Tour 3 Méchants

Phase de mouvement :

Début : 12h35

Sur la table principale, la balance commençait lentement à pencher en faveur des méchants. Les unités de première ligne avancèrent pour consolider leurs positions tandis que ceux à l'arrière se préparaient à cibler les unités arrivées en frappe en profondeur. C'est aussi à ce moment que rentra la formation des Chiens de Huron (20 motards en prise de flanc !) avec la formation des 30 Terminators du Chaos. La moitié d'entre eux subirent un incident de frappe en profondeur, mais le reste arriva intact, Abaddon le Fléau à leur tête.



Les Motards du Chaos font une entrée pétaradante !

Phase de tir :

Début : 13h

Le Fléau ouvrit la phase de tir en lançant une grenade Vortex sur le Baneblade à proximité ! Celui-ci perdit d'un coup ses trois Points de Structure et disparut dans les tréfonds du Warp ! L'Empereur ait pitié des âmes de l'équipage... Le second Baneblade fut visé par un Predator Annihilator du Chaos et touché aux réacteurs, il subit une double réaction en chaîne finissant par l'immobiliser ! Le Titan Warhound fut finalement réduit à l'état d'épave par les fuseurs des motards venant d'arriver...

Dans la rubrique des unités inutiles, l'escadron Briseur de Lignes du Chaos rata ses trois tirs de canon démolisseur, et la méga super-gatling d'un krabouillator ne tua que trois marines. Un bombardier du Chaos blessa aussi un Seigneur hérétique par la même occasion...

Les méchants contrôlaient la salle des torpilles du Space Hulk, ils lancèrent donc un missile comptant comme un bombardement orbital, pile sous la position de Frère Norris !

Celui-ci en avait déjà marre de cette planète de merde, en plus c'était l'heure de son épisode de Walker Texas Ranger alors il disparu du champ de bataille pour se téléporter devant sa télé.

Phase d'assaut :

Début : 14h

Lors de cette phase, Typhus détruisit le Hellhammer d'une triple réaction en chaîne (vive le oneshot!) et le Baneblade Dark Angel explosa sur 11 ps à cause d'une Boit'kitu des orks.

Coté nécrons, un des C'Tans pulvérisa un Vindicator, tandis que 5 Black Templiers se sacrifièrent pour détruire l'autre écharde C'Tan.

Dans le Space Hulk, le deuxième Dreadnought, devenu fou de rage, extermina trois Terminators de la Deathwing.

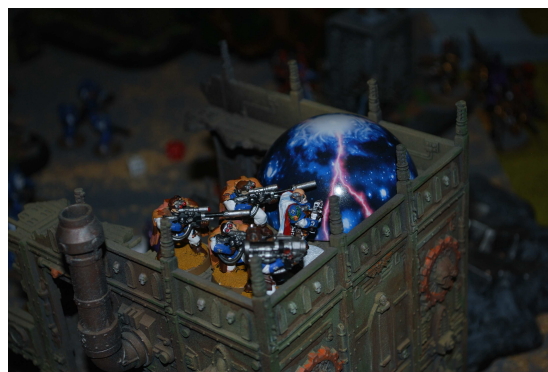
Durée du tour 3 : 4h30

Tour 4 Gentils :

Phase de mouvement :

Début : 14h30

Le Vortex se déplaça et cette fois-ci emporta le Canon Thunderfire avec lui, les scouts étant épargnés à quelques centimètres près. Le reste de la phase de mouvement se résuma à des déplacements pour contester les objectifs.



Phase de tir :

Début : 14h50

GLORP ! A pu Thunderfire !

Ne jamais dire que les fulgurants ne sont pas utiles ! Ceux d'une escouade Terminator Ultramarines tuèrent 3 Terminators du Chaos, et sur la table lunaire les 4 fulgurants des modules d'atterrissage enlevèrent 3 Points de Vie à la deuxième Écharde C'Tan ! Celle-ci d'ailleurs explosa, détruisant 4 nécrons au delà de toute possibilité de réparation.

Dans le Space Hulk, la Deathwing sprinta pour aller récupérer la salle des torpilles tandis que les Vétérans Ultramarines visèrent les marines de la peste.

Phase d'assaut :

Début : 15h20

Il y eu lors de ce tour deux duels dont l'issue était quasi-certaine : Abaddon massacra SuperTech tandis que Khârn le Félon hacha le Chapelain rattaché à la 4ème Compagnie des Ultramarines.

Tous les yeux se tournaient vers le Space Hulk car la capture des objectifs devenait vitale...

Une escouade de berserkers tout juste sortie des conduits de ventilation prit par surprise Sammael, le Maître de la Deathwing, le tuant lui et enlevant deux Points de Vie à Draigo, Maître Suprême des Chevaliers Gris. De son côté, la Deathwing avait enfin trouvé le Déchu qu'elle recherchait : le sorcier du chas armé d'un fouet de Slaanesh. Mais au moment où ils s'élancèrent pour le capturer, celui-ci finit de s'élever au rang de Prince Démon ! Les Terminators se retrouvèrent donc au contact de l'entité démoniaque...

Tour 4 méchants

Phase de mouvement :

Début : 15h40

D'un coup, le vortex fonça vers Abaddon, mais celui-ci était trop loin pour être aspiré.

À noter : un truk ork roule plein moteur vers un Razorback Chevalier Gris mais explose en voulant l'éperonner !

Phase de tir :

Début : 16h

Le fuseur des motards du Chaos provoqua l'Explosion apocalyptique sur 11 ps du dernier Baneblade ! Plus de 25 Space Marines moururent dans l'explosion, tandis que Chronus essuya un autre tir de canon laser et tomba au sol.

Phase d'assaut :

Début : 16h40

Abaddon, voulant tuer du loyaliste, extermina à lui tout seul un chapelain et ce qu'il restait de sa suite Terminator. Un sergent Ultramarines esseulé résista courageusement aux attaques du dernier Scorpion d'Airain.

Sur la table lunaire, eh bien... il n'y avait quasiment plus de nécrons à détruire donc les Black Templars se contentèrent de « finish moves » ^^

Dans le Space Hulk, le combat avec le Dreadnought Dark Angel semblait interminable...

Le Prince Démon-Déchu massacra de sa main 5 Terminators, qui en retour le blessèrent mortellement.

Durée du tour 4 : 2h30



Les Nobz arrivent pour nettoyer le couloir...

Le Baneblade explose...



Le Démon-Déchu fait face à la Deathwing

Tour 5 Gentil



Phase de mouvement :

Début : 17h

Il s'agissait maintenant d'aller contester les objectifs. Une escouade de Black Templars s'avança vers le monolithe réduit à l'état d'épave et tenta d'utiliser le portail encore actif... elle réapparut sur la table principale, à côté du monolithe enfoui !

Les Black Templars s'aventurent à traverser le portail...

Phase de tir :

Début :

Ceux-ci s'empressèrent de faire exploser le Plaguereaper à proximité par une triple réaction en chaîne, et trois des Space Marines succombèrent au pus se déversant de la machine chaotique.

... et réapparaissent sur la table principale pour détruire le Plaguereaper !

Phase d'assaut :

Début :

Un sergent de la 4ème Compagnie des Ultramarines blessa mortellement Khârn le Félon !
Sinon, le reste des combats resta anecdotique.



Tour 5 méchants

Phase de mouvement :

Début : 17h25

Le vortex se déplaça cette-fois ci vers le haut et entra en collision avec un Hell Blade qui se trouvait juste au dessus. L'aéronef fut à son tour envoyé au fin fond de l'Empyrean...

Phase de tir :

Début: 17h35

Là encore, il s'agissait plus d'achever le peu qui restait des loyalistes qu'autre chose.

Phase d'assaut :

Début : 18h

Idem.

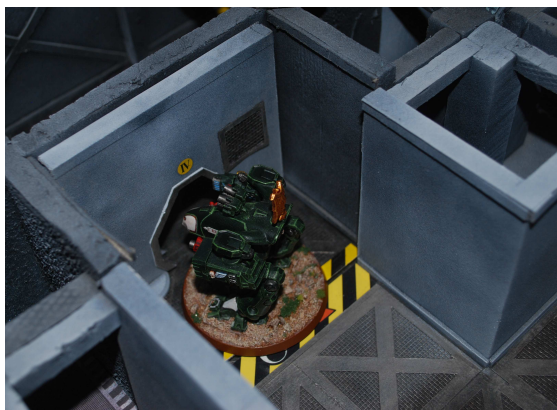
Fin : 18h15

Durée du tour 5 : 1h15

À noter que sur la table lunaire, on avait fini la partie à 14h... le cinquième tour nécron fut le plus court tour jamais joué ! Il s'agissait juste de déplacer les trois socles de scarabées restant... le tour 5 nécron dura ainsi moins de 5 secondes !



Les seuls nécrons survivants, permettant de contester un objectif...



Toujours au corps à corps...



Plus une de ces saletés à l'horizon, over !

BILAN

À la fin de la partie, la situation était assez symétrique : les méchants contrôlaient 5 des 6 objectifs de la table principale, et les Black Templars en avait sécurisé 5 sur 6 sur la table lunaire (le dernier objectif étant à chaque fois contesté). Le compte-rendu des Objectifs Personnels fut aussi fait, et avec les objectifs du Space Hulk cela donne :

Points de Victoire Méchants : 21 Gentils :18 Victoire des Méchants !

Pertes notables :

Imperium	Alliance Orks/Chaos/Nécrons
Titan Warhound 5 super-lourds châssis Baneblade Marneus Calgar 4 Capitaines Ultramarines Frère Norris Chronus Azrael (ou Azrafail, c'est selon) Plus de trois cent Space Marines	Ann'grath Titan Warhound 2 super-lourds châssis Baneblade Scorpion d'Airain Gazgkull Khârn le Félon Huron Sombrecoeur Toute l'armée nécrontyr

Et voici le tableau des médaillés (ou pas)!

Unité Impériale du match : la grande escouade de Black Templars. S'étant au départ lancée dans une mission suicide en prenant les nécrons à revers, il s'est avéré qu'elle à détruit environ une dizaine de ces machines au tirs et une trentaine d'Immortels en les engageant au corps à corps !

Mention : les Chevaliers Gris pour leurs efforts qui leur a permis de bannir l'Archidémon de Khorne Ann'grath et qui ont ainsi rapporté bon nombre de Points de Victoire !

Unité Impériale la plus inutile : Azrael, Maître du Chapitre des Dark Angels, pour avoir raté ses 10 attaques force 10 contre le Krabouillator, et qui s'est fait krabouillé par la suite.

Mention : le Dreadnought Dark Angel dans le Space Hulk, qui se voit remettre le prix de Glueman de la partie ! Il a tenu tête à un champion rapace avec gantelet énergétique pendant 8 phases de corps à corps (jusqu'à la fin de la partie) !

Unité méchante du match : le Sorcier de Nurgle accompagnant Typhus, pour avoir décimé la tête du Chapitre des Ultramarines. Sont tombés sous ses coups : le Capitaine Ventris, le Capitaine Agemann et le Maître de Chapitre Marneus Calgar ! Il mérite bien un don de Grand Père Nurgle...

Mention : la formation des motards du chaos, pour avoir achevé pas un, ni deux, mais bien trois super-lourds !

Unité méchante la plus inutile : les artilleurs orks, pour leur précision proverbiale. Les roks ont atterrit en plein dans le mauvais camp ! (ou était-ce fait exprès ?)

Mention : la Barge de l'Apocalypse, pour avoir explosé dès le premier tour. Sa seule utilité aura été de blesser mortellement ses agresseurs dans l'explosion qui en résulta !

Une victoire écrasante pour les chaotiques et les orks, mais les nécrons peuvent aller se rendormir ! Et pour conclure voici le maître mot du week-end, les joueurs y étant devenu allergique :

PIZZAAAAAAAAAAAA !!!

+++ - RETRAITE ! RETRAITE !

Les Gardes Impériaux courraient vers la zone de repli. C'était la débandade. Les derniers Astartes reculaient tant bien que mal en tirant des rafales de bolts, mais la plupart tombaient au fur et à mesure que les forces du Chaos reprenaient le terrain. Une petite équipe s'extraqua de la cohue et se dirigea vers le premier Thunderhawk disponible. Celle-ci portait cinq Astartes en armure complète. Ceux-ci avaient subi des blessures terribles. L'un d'eux était le Marneus Calgar. Une contagion se rependait le long de son bras...

- Protégez les Capitaines ! ordonna un sergent Ultramarines aux survivants alentours. Emmenez-les droit à l'apothécarion !
- Ils n'en sortiront pas vivant... désespéra le Colonel humain à côté de lui.
- Vous, dégagé le passage et sauvez vos troupes, imbécile !

Quelques secondes plus tard, le Thunderhawk décolla.

- Espérons qu'il arrive à regagner la flotte intact...

Maintenant, tous les transports étaient partis ou avaient été abattus. Il ne restait plus qu'une trentaine de Space Marines et deux cent Gardes Impériaux. Le Sergent Ormilis de la Quatrième Compagnie cria haut et fort :

- Ultramarines ! Dark Angels ! Gardes ! Ici nous tiendrons ! Ici nous résisterons ! Formez le dernier carré, seule la mort met fin au devoir ! Pour Terra ! Pour l'Empereur ! +++

+++ Le Champion de l'Empereur leva son épée bien haut pour que tous les Black Templars puissent la voir.

- Victoire ! cria-t-il.

En effet, il ne restait plus un seul nécron à des kilomètres à la ronde... ce monde avait été nettoyé, plus aucun xeno ne subsistait. Les Black Templars avaient réussi. Il ne restait plus qu'à détruire définitivement le Monde Nécropole à la source de cette attaque.

- Communication longue portée provenant de l'Eternal Crusader !

Et alors le message fut diffusé sur le canal général...

- Les forces sur Istya Prima ont été écrasées ! C'était un piège ! Nous vous envoyons les navettes de remontée. Repli général ordonné par les Ultramarines, il faut quitter ce système au plus vite !

Alors que les premiers transports arrivaient, le Champion porta son regard sur la jungle profonde dans la direction approximative de la nécropole et lança un ultime défi :

- Nous ne pouvons pas vous exterminer maintenant... mais nous reviendrons, et nous n'aurons aucune pitié ! +++