

2e partie : Les forces en présence !!!

La partie précédente voyait s'affronter deux armées de 6 000 points en 6 tours avec 2000 points par joueur. On a décidé de passer à la taille supérieure.

Les joueurs seront répartis en deux équipes de 8 000 points avec un maximum. Charge à chaque camp de la répartir entre les joueurs ou de ne pas l'utiliser ... pour avoir plus de troupes ou de blindés ...

Sans vouloir être lourd, les points de lourds et super lourds peuvent être pris par camp en totalité ... ou pas.

Concernant les figurines, on reprend les règles habituelles ; Les proxy sont admis (ouf!!! ... j'ai cru un moment que j'allais me les interdire ...). Par contre toute figurine doit être wysig (wisigh Je n'y arriverai jamais !) ... on doit voir l'équipement, et tout équipement visible sur une figurine doit être comptabilisé. Chaque figurine, doit faire parti du corpus de règle officiel ; Gw, FW, codex, white dwarf ... avec pour seule exception la semi-officielle l'extension BOLS (lords of war). Enfin, toutes les figurines doivent être peintes avant le début de la peinture (et la peinture doit être sèche !!!).

La mission choisie est « La relique » (pg 131 du gros livre de règle - mission n°6). Elle précise les points de victoires principaux (la relique =3 points). Les objectifs secondaires sont maintenus (Tuez le seigneur de guerre (Il y en a plusieurs !!!), « premier sang » et « briseur de ligne »..

Il devait y avoir la règle « cataclysme sismique » (pg 367) ... que l'on a oublié de faire appliquer dès le début.

Concernant les règles utilisées lors de la partie : Ce seront celles de la V6. Il existe un corpus de règles FW, adaptant Apocalypse à la V6. Malgré un anglais quelque peu limité, il a été traduit par moi même (avec mes petits doigts). Et voilà pour le corpus réglementaire

Examinons maintenant les camps en présence.

Tout d'abord celui de l'Adeptus Mechanicus :



Du lourd, du méchant un Warhound, un Baneblade et un chevalier (parti en ballade) et une forteresse de la rédemption Dark angel, Les Dark Angel viennent avec plusieurs personnages spéciaux et 3 escouades Terminator (et chapelain vêtu avec aussi mauvais goût !!!) ... et le pire est à venir.



Car l'Adeptus Mécanicus est dignement représenté par ... L'aviation atmosphérique de la flotte impériale : 2 StormTalon (avec laser), un Thunderbolt, un lightnight, 1 Vandetta (fourrée au GI vétéran) et 3 Valkirie (et il y a qu'elles qui rient !!!) et une Vulture avec canon punisher jumelée, mais aussi un Thunderhawk avec canon Tueur de Titan fourré au Calgar avec des Terminators et quelques escouades tactiques (qui passaient par là).



Il faut y ajouter des mercenaires orks avec deux big bos, des blind'boyz, quelques Chokboyz avec Zagstruck et 2 véhicules volés avec obusier.



Quelques remarques personnelles : Cette liste est rebutante. C'est logique, je suis du camp adverse. De plus, il a très peu de troupes adverses (ce qui est bon pour nous ... si les notres arrivent à survivre !!!) enfin, l'arrivée du dernier livre Forgeworld nous amène une surprise : le Thunderbolt passe à un blindage de 11 en avant. Pire, le Thunderhawk gagne deux points de blindage sur l'arrière et passe à 12 partout !!! ...

La liste adverse est constitué des vaillants Death Templar, Chapitre vénérant l'Empereur immortel, mais ne pouvant pas sentir les Ultramarines ... Ce qui explique bien des choses.



On trouve deux escouades de terminators, un land raider, des motos, un thunderfire et un stormtalon ... qui se retrouve bien seul pour lutter contre toute cette armada aérienne.

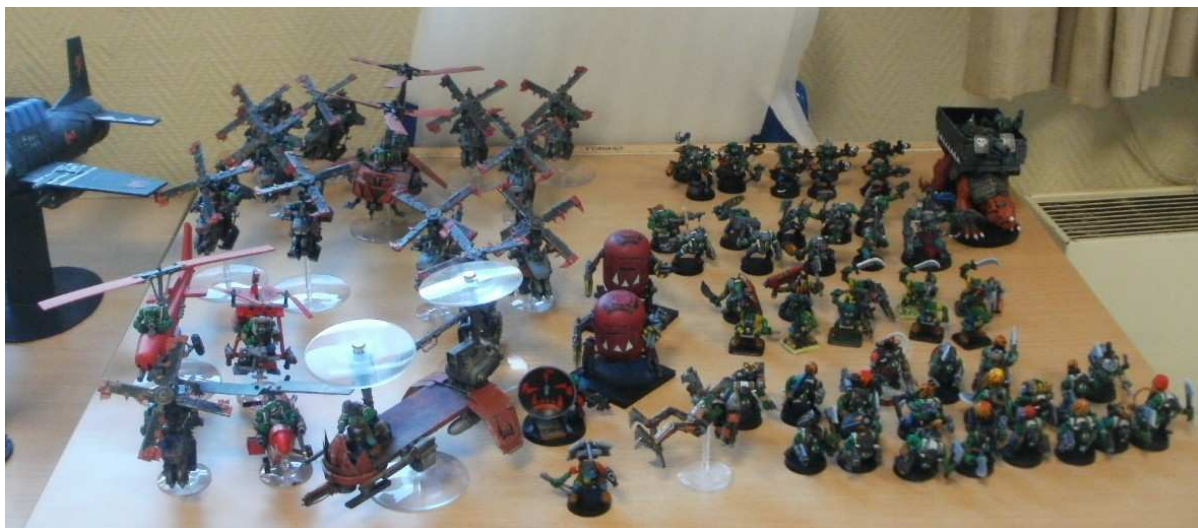
Luttant courageusement a leurs côtés, on va trouver des spaces marines du chaos qui ne peuvent pas sentir les ultramarines ET l'Empereur immortel (comme quoi, entre gens de bonne volonté ...).



Un buveur de sang, un prince démon, un défilé, des totors en Land Raider, des bersek en Rhinon et une escouade tactique à pied ... ou en tentacule selon les mutations. Avec ces deux joyeux drille, on devait trouver des orks et des tyranides ... qui ne sont pas venus. Il y aura donc des orks et ... des orks.



Tout d'abord la Royal air Ork Farce (appelée également le « Cirque volant ») Trois Dakkajets, Deux Blitz Bomba et (surprise) un Blitz Bomma. Ce dernier est un super lourd volant dont les règles ont été établies dans le « raid sur kastel quelque chose » de Forge world. Grosso modo c'est un Dakkajet hypertrophié doté d'un Arsenal de la mort, de rokket à guidage grot et avec une capa d'emport. Ce dernier point est important. Pour compenser un faiblard blindage de 10, il emport 19 Chokboyz dont le véritable Zagstruk (fait en wip) et non le pâle (et jaloux) imitateur du camp adverse (ouhhh !!!). Histoire qu'il ne sente pas seul, un Gros Mek avec champs de force l'accompagne.



Deux Chinork transport un big boss avec une petite escouade de boyz et un groupe de kasseur de tank. 15 kopter font masse et devrait permettre de prendre à revers l'adversaire ...

Histoire d'attirer les tirs adverses un krabouillator de gros mek avec 19 boyz et ... un gros mek avec champs de force sont là. L'accompagne un gros squigghot avec kanon et 10 pillards ainsi que 2 boit'ki tu ...

Nous parions sur la puissance aérienne ... le seul hic est que l'adverse en à fait autant, en gardant des super lourds !!! « Damned Impérium !!! » comme dirait un joueur chaotique (qui sont des spécialistes)



Les listes d'armées ont été vérifiées la veille histoire de faire une grosse partie le jour J. La table est installée juste après. La relique est l'élément central. Deux autres objectifs sont tirés. Le lendemain tout le monde se dope aux jus de fruit et aux gateau industriel au citron (fort bon d'ailleurs). Les aéronefs et les antigrav sont (logiquement) placés en réserve. Les Terminators également, ils frapperont en profondeur. La tension monte et ce décide quel camps va commencer en premier. L'Impérium souhaite profiter de sa puissance de feux et demande 2 minutes pour placer ses troupes. Le camps adverse hésite ... et propose 55 minutes. Il commencera en second ... et essaiera de capturer le maximum d'objectif à la fin avec ses troupes. Toutefois, le Titan et le Thunderhawk font peur. Comme le Thunderhawk est en plus rempli de troupes et de Calgar, il devient l'aéronef à abattre.

Le camps de l'Impérium place sa forteresse, son warhound et deux canons colossus (C'est très très gros !!!) avec divers troupes de tir ... Lâchement, ils cachent leur objectif derrière !!! C'est vil !!! D'ailleurs, le Princeps du warhound à tellement honte qu'il se cache derrière la fortesse ...



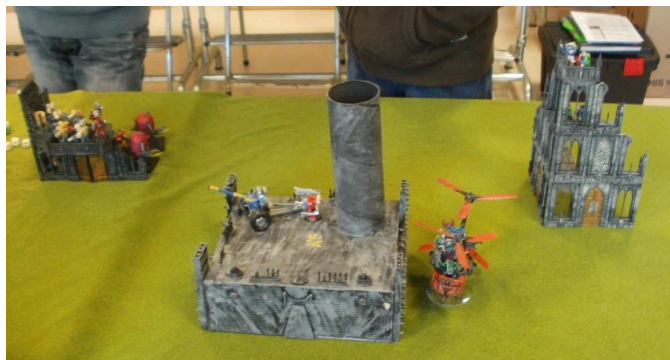
Autour de la rivière (lave en fusion), se positionne les deux véhicules volés et le baneblade. L'escouade ork avec deux big boss est chargé de récupérer la relique. Parce que les big boss étaient légèrement indisposés, le chevalier va apporter soutien en tir et au corps à corps à tout ce monde là ...

La relique c'est la colonne transparente orange au milieu. Etant donné que les Death Templars, les cahoteux et les orks la veulent aussi (et pour d'excellentes raisons !). Ils se sont placés à proximité. Le krabouillator est là pour attirer les tirs. Son gros Mek ayant assuré que sa Technologie et son gros champs le préserverait de tout tir. Lui faisant particulièrement confiance, le big boss est parti de l'autre côté de la table ...

Les Death Templar, Raider rugissant se préparent à foncer sur cet objectif ...

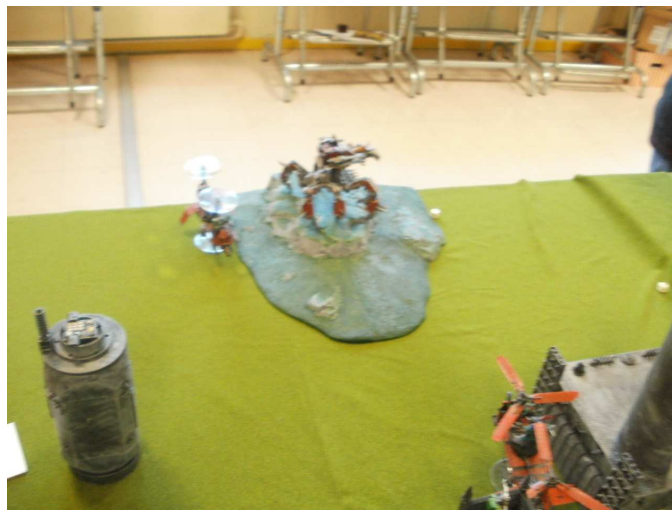


Deux Rhino cahoteux fument derrière rêvant de se faire remarquer de Khorne. Viens la pointe de poésie et de délicatesse. Le squiggoth vient paisiblement brouter dans le coin. Son kanon apporte un tir de force 9 (règle FW) et ses pillards un soutien anti-aérien à tout ce petit monde ...



Juste en arrière on trouve une ruine, avec l'objectif de cette glorieuse alliance. Avec une escouade tactique de Death Templar et de space marine du chaos faisant preuve d'une tolérance religieuse du meilleur aloi. Pour les soutenir, les deux boit'ki tu, le Thunderfire, une escouade de scout avec fusil de sniper et, embusqué le chinoork avec big boss et boyz.

Couvrant l'autre flanc, l'autre Chinork et les kasseurs de Tank et le Defiler. Les Chinork doivent se redéployer pour contrer toute attaque en profondeur. L'Impérium à des tonnes de Terminator avec des chapelains, des héros, des maîtres de chapitre et tout un tas d'individus peu fréquentables ...



La partie peut commencer.