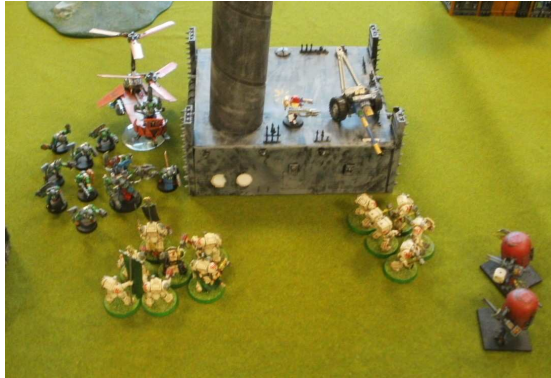


### 3e partie : La partie !!! (comment cela ; répétition ???)

#### 1<sup>er</sup> Tour



L'Impérium tente une attaque à revers. Deux escouades de totors arrivent en frappe en profondeurs pour contester notre objectif. A leur tête : Belial et un Chapelain Investigateur. Mais ils sont submergés de tirs. Les scouts Death Templar pointant leurs fusils de précision sur eux, immédiatement suivi du canon Thunderfire du Techmarine Death Templar ... sans toucher une seule fois ! Les Dark Angels subissent, après ce déluge de feu, une contre attaque sévère de la part des orks ... sévère aussi pour les orks en question!!! Il ne reste plus qu'un Big boss ayant perdu presque tous ses points de vie et deux Boit'ki tu dont une endommagée ...



Pendant ce temps, le krabuillator subit une pluie de tirs divers et variés. Auquel il résiste par miracle. Il perd ses armement primaire dans l'affaire et de nombreux points de coque



Le champs de force du krabuillator se révèle d'une inefficacité totale et complète. Une constante qui va durer toute la partie !!! Pendant ce temps les orks mercenaire se rapprochent de l'objectif. L'Impérium à fini son tour ... L'heure de la revanche a sonnée ... ou pas !!! Le krabuillator étant presque détruit, ses passagers débarquent en urgence. Ses Supa Rokket touchent le chevalier ... pour rien !!! Quand aux gros fling' et à l'œil de Mork, c'est tout aussi désastreux. Il est où Mork lorsque l'on a besoin lui ?

Le reste est du même genre. Très fair play les joueurs impériaux essayent de ne pas éclater de rire et ... ils ont du mal !!!

## 2° Tour

La moitié des réserves adverses arrivent, dont le terrifiant Thunderhawk, un thunderbolt et un vulture ...



La puissance de feu aérienne de l'Impérium fait mal !!! Une des escouades tactiques de marine sur deux qui garde notre objectif est anéantie par le Thunderhawk, le Vulture fait cracher ses canons punisher jumelés. L'escouade qui accompagne l'archiviste est presque anéantie. Autre mauvaise nouvelle pour les Death templar ; le land raider explose sous les tirs. Pendant ce temps, le Warhound et les autres super lourds se rappellent à nous et détruisent le Krabouillator. Si le champ de force n'a bloqué aucun tir adverse pour le krabouillator. Il va sauver les boyz qui l'accompagne ... maigre consolation.

Du côté de notre objectif, le Big boss est massacré par le chapelain Dark Angel. Une Mauvaise nouvelle : nous perdons la waaagh et surtout la capacité de re-tirer pour nos aéronefs. D'autres escouades terminators se téléportent sur nos arrières !!! Les anciennes escouades terminator ont été mises hors de combat, mais notre dispositif a subi des pertes terribles !!! Les Death Templar continuent de submerger la zone de leur puissance de feu ... en vain. L'empereur a décidé de leur faire payer leur alliance : Tous les jets de dés sont foirés !!!

De l'autre côté de la table, le Défiler ... défile. Ce qu'il fera tout le reste de la partie !!! Dans l'affaire, le camp adverse a gagné le premier sang, et tué l'un de nos chef de guerre. Il prend un avantage certain. D'autant plus, que le Thunderhawk n'est plus loin de nos arrières !!!

Pendant ce temps, les mercenaires orks travaillant pour l'Impérium capturent la précieuse relique ...

C'est maintenant le tour des gentils, ou presque. Ayant, nous aussi, prévu une phase d'attaque sur les arrières de l'adversaire. Nous téléportons sur les arrières de l'adversaire une escouade de totor d'assaut avec gantelet énergétique, une autre plus classique et un prince démon !!! et ratons de manière lamentable notre frappe en profondeur !!! L'escouade d'assaut et le chapelain est détruite, l'autre escouade se matérialise devant les escouades de tir adverses (Pillards ork, Dévastator Dark angel et une escouade tactique qui se trouvait également là !!!), le canon icarus de la forteresse et le warhound. Le seul qui est arrivé au bon endroit est un prince démon qui se retrouve bien seul ... Quand on a la poisse ...





Sur l'objectif central, le cirque volant arrive en force : 3 Dakkajets, un blitza bomba et un Blasta bomma foncent vers le Thunderhawk faisant feu de toutes leurs armes. Ceci dit, le camp impérial n'est pas inactif : le laser Icarus de la forteresse Dark Angel fait feu !!! Un point de coque en moins et surtout sa vitesse est bloquée à 18 ps !!! La rage au ventre (Il y a maintenant des courants d'air !), le Blasta Bomma large ses roquettes et met en action son mortel arsenal de la mort ...

Le marine aux commandes du Thunderhawk préfère esquiver pour sauver sa précieuse cargaison, mais il est touché plusieurs fois !!! Et ... nous ratons les jets de pénétrations. Le Thunderhawk perd un tiers de ses points de coques. Les dés sont maraboutés ou quoi ??? L'escouade de pillard sur le squiggoth aligne le thunderhawk et vide ses chargeurs (3 tirs par armes) ... touche (Yes !!!)... et rate les jets de pénétration.

Les joueurs adverses ne rient pas, ils sont aussi soulagés que nous sommes consternés !!! Malgré le blindage phénoménal du Blasta bomma (10 partout), il risque d'être balayé du ciel au prochain tour par l'aviation adverse, de même pour les autres aéronefs. Il ne nous resterait plus que les 15 kopters qui vont essayer une attaque de flanc !!! ... Mais devant la puissance adverse, et surtout devant nos jets de dé lamentables ...

Il est midi, les protagonistes décident d'une pause repas. L'avantage de w40k est qu'il s'agit surtout d'un univers masculin. Ce qui est synonyme de mal-bouffe (Pizza kawabounga !!!) Pendant que nos douces et charmantes compagnes ne sont pas là !!!

Toutefois, parce que nous avons une conscience, le remords se manifeste rapidement ... sous la forme de maux d'estomac (trop mangé !!!)



«

Le croiseur chaotique fut pris dans un flux gravitationnel et faillit s'écraser sur la planète. Sa silhouette éclipa le soleil pendant un bref moment, provoquant l'enthousiaste des cultistes et des marines du chaos.

Certains officiers de l'Etat major Impérial se mirent à craindre un bombardement orbital. L'un d'eux pour illustrer ses craintes fit même remarquer que les forces chaotiques masquait le soleil. La réponse fut brève : « Tant mieux !, nous combattons à l'ombre !!! ... »

En Orbite, les vaisseaux essayaient de se positionner pour éviter les éruptions solaires et gravitationnelles. Leur survie et l'évacuation des troupes au sol primait sur un combat spatial ou orbital bien aléatoire. D'un accord tacite, bien que non formulé, tous les vaisseaux essayait de s'éviter prudemment. Une fois le croiseur chaotique sorti du puit gravitationnel, la danse spatiale repris de plus belle alors que la bataille reprenait au sol.»

