

4e partie : la suite, fin et conclusion de la partie



Bien que vaguement tenté par une sieste méritée, le commandement de l'Impérium reporte son attention sur le champ de bataille. Il a un très net avantage en point et en puissance de feu. Mais, son Thunderhawk est neutralisé pour un tour ou presque, il passe en vol stationnaire et largue Calgar et ses potes totors près de l'objectif central ...
Attaquant en Flanc, une Vandetta explose un Chinork dont les passagers (kasseurs de tank de leur état) survivent à la plus grande surprise générale. Le sort a fini de s'acharner sur les vaillants opposants de l'Impérium ???
... Ben non !!! Belial et son pote Chapelain Investigateur achèvent les boit ki tu ... et reçoivent le renfort d'une escouade de terminator ultramarine ... C'est la 4e qui se téléporte dans ce coin. On commence sérieusement à se demander si il n'y a pas une distribution de carambar gratos à cet endroit.

Dans le camp adverse, nos propres totors sont pris pour cible et ratent tous leurs tests de sauvegarde d'armure à 2+ !!! Du coup le prince démon se sent réellement bien seul et reçoit une volée de tirs ... Du coup, il retourne dans le Warp.

Le coté positif du Blasta bomma est qu'il est devenu l'attention du camp impérial. Tout ce qui n'est pas une arme à gabarit pointe vers lui. Même le warhound vide le chargeur du méga bolter vulcain. Heureusement, un tel tir de saturation était prévu grâce à un autre gros mek avec champ de force ... qui, comme le gros mek du krabouillator, va rater également tous ses jets sauvegarde !. L'armement principal du Blasta bomma est détruit, mais il reste en l'air. C'est qu'il a 4 points de structure ce bidule !!! Ceci dit, il ne lui reste plus que 8 tourelles avec gros fling' et une tourelle arrière avec gros fling' jumelés ... ce qui donne des angoisses aux orks mercenaires. D'où l'intervention du vulture qui en rajoute une couche avec ses canons punisher ... mais à défaut de rester entier, le blasta reste en l'air ! Quelques Rhino cahoteux sautent ... Ainsi que les boyz du krabouillator (et pourtant le champs de force arrive à stopper (enfin, mais trop tard !)) des tirs adverses et l'Impérium a fini.

Calgar est sur les arrières des quelques troupes capables de capturer la relique. Du coup, la priorité change. Tout ce qui est capable de tirer sur lui et ses totor le fait ... Quelques totors y passent mais lui, Calgar, reste !!! Les forces du chaos passent alors à l'assaut. Une escouade de totor et de bersek chaoteux foncent sur lui ... et se font massacrer par le dit Calgar et ses potes ! ... L'Impérium vient de prendre le contrôle du milieu de la table et surtout de la relique.

Nos dernières réserves arrivent en attaque de flanc. L'escadron kikoup arrive là où on ne voulait pas ; sur nos arrières. Les 3 autres escadrons de 3 kopter arrivent en ordre dispersé sur l'arrière de l'Impérium ... pour rien : il n'y a plus rien à soutenir ! Les canons adverses vont sauter mais cela tiens plus du baroud d'honneur que d'autre chose. Les tirs de roket vont systématiquement rater les valkories adverses (kirigolent bien !!) pendant que les troupes de Gi qui débarquent au sol vont les noyés sous des tirs de fuseurs et laser. Paradoxalement, un kopter survivant d'une escouade démoralisée sera le seul à rapporter un point à la fin de cette partie à notre camp.

Même si tout semble contre nous, nous attaquons : les Dakkajets éliminent le Thunderbolt. Les Blitzza bomma élimine un totor de l'escouade adverse. Quand au Blasta bomma, il réussit à larguer ses 19 Chokboyz et Zagstruk. Le Blasta réussit même à éliminer des boyz adverses et à descendre le lightning adverse. Yes !!! Sauf, que le lightning s'écrase sur nos Chokboyz réduisant ses effectifs de moitié ...



Soyons franc, devant une malchance pareille, nous sommes démoralisés. Moi, le premier. Nous luttons encore. Mais l'apparition des réserves impériales en plus du déploiement initial nous rend incapable de gagner, voire simplement de contester l'objectif principal adverse. L'Impérium a déjà gagné la partie. Pour soutenir, les boyz mercenaires qui portent la relique on trouve deux big boss, un chevalier, deux véhicules volés et un Baneblade. Pourtant, on continue à se battre. Les Death Templar lancent leur stormTalon sur Calgar (pour rien !!) et leurs motards foncent sur la relique ... pour rien (quand on vous dit qu'on a la poisse). L'escadron ki koup descend la Vendatta et avec les kasseur de tank élimine les vétérans GI. Les pillards vident leurs chargeurs ... à côté des cibles. Et le tour est fini.

Dans le tour suivant, le Blasta bomma est descendu. Logique, il ne restait plus qu'un point de coque. Très logiquement, le champ de protection foire ... et le Blasta s'écrase à juste côté des troupes de l'Impérium (qui ont eu chaud et applaudisse au spectacle !!!). Le problème pour l'Impérium est maintenant de trouver des cibles pour ses véhicules. Le Warhound finit par utiliser ses deux tirs de canon laser tueur de titan sur deux space marine Death Templar ... qui sont ratés et survivent donc à la surprise générale.

Les 5 autres avions du cirque volant continue de tirer sur tout ce qui passe à portée. Ils arrivent même à faire quelques dégats. L'objectif de notre camp est capturé après la destruction des pillards et des derniers marines du chaos. L'eskadron ki koup et les kasseurs de Tank sont trop loin pour contester. La partie est stoppée sur ma demande. Pourtant les joueurs de l'Impérium s'amusaient bien, eux !!!

« Boumboumek était inquiet, ses engins volants n'avaient pas put remporter la victoire, l'un de ses boss préféré de son big boss avait même été tué face aux marines boyz. Pourtant, son boss éclata de rire.

-kool!!!, Plus de nob Grox pour s'okkuper de mes affaires!!! Boumboumek, tu me fabrique des Chinork pour les autres nobs ... mais on évite pour mes bastons!!! Par contre ton Bomma, j'en veux dix!!!

Il se tourna sur la passerelle du croiseur et gueula :

-Dès que les zavions sont là, On se kasse!!! ...

Sur la passerelle du croiseur chaotique, il regnait un silence lugubre. Plusieurs Démons avaient été bannis par l'Impérium. Les forces aux sol étaient condamnées ... Moriarty, un space marine de Khorne, se tourna vers un sorcier et tira dessus avec son pistolet bolter. Il pris la parole :

-Ce sorcier nous a trahis!!! Trench devait nous appuyer, il a laissé les nôtres sans la protection promise. Je l'ai envoyé rendre compte aux dieux sombres. Il nous faut nous venger rapportons les cranes de ces menteurs de sorciers au dieu du sang!!!

Un silence de plomb régnait. Puis l'un des navigateurs pris la parole :

-Quel cap devons nous prendre maître ?

Moriarty savoura l'instant. Il venait de prendre le contrôle du vaisseau, mais aussi des forces qu'ils contenaient. Il lui suffisait juste de massacrer quelques sorciers pour assoir son pouvoir. Il connaissait une planète qui avait un culte de Tzeench ... Cela suffirait pour commencer.

Les Death Templar évacuaient en urgence leurs survivants. Leur seul espoir était que les SCS ne contiennent pas d'information sur eux ou qu'il soit inutilisable. Le Chapelain fit remarquer qu'il serait nécessaire d'expier ; ils avaient combattu au coté des renégats et pouvaient avoir été souillés. Il proposa une croisade dans un secteur proche. Le croiseur Agrippa et ses escorteurs plongèrent dans le warp.

Les forces de l'Impérium se repliaient après le retrait des forces adverses. Belial et Calgar se félicitaient de cette victoire commune. Ils se mettaient d'accord sur la juste rétribution commune qu'ils allaient demander à l'Adeptus Mechanicus. Pendant ce temps, la forteresse était démantelée pour être rembarquée. Au même moment, le Titan était conditionné pour être embarqué dans son croiseur devant les regards admiratifs des orks mercenaires.

Titeurk était un big boss comblé. Il avait assis son pouvoir sur ses boyz, avait mené un bon bourre pif et avait gagné un max de dents. Titeurk savait déjà comment il allait dépenser ses dents. Il voulait un méga gros Dread géant comme celui là ! Un plus gros même, avec plus de fling' ... et le sien ; Il serait rouge !

Les derniers transports quittèrent l'orbite de la planète, laissant les derniers boyz et les derniers marines du chaos. Tous étaient soulagés d'avoir survécus. Il restait à s'organiser pour vivre sur cette planète. Ils se regroupèrent pour aller explorer les ruines.

Le soleil explosa en Nova, détruisant par la même occasion toutes les planètes du système.

Carl Magee était satisfait. La flotte venait de passer dans le warp. Le système avait été d'une stabilité surprenante le temps du combat. Ce qui avait permis de déployer, d'utiliser et même d'utiliser des unités aussi précieuses qu'un Titan léger ou qu'un banblade. D'ailleurs d'après les dernières mesures le soleil n'allait pas tarder à se transformer en Nova.

L'expédition était un réel succès. Des marines renégats avaient été détruits avec leurs alliés ork. Une flotte ruche détruite. Rien que cela vaudrait des félicitations à l'Adeptus par les hauts seigneurs. Toutefois, cela n'était rien à côté des SCS récupérés. Carl Magee acheva de connecter ses implants de communication à ceux du système de sauvegarde. Il ne pouvait résister à l'envie de lister les données avant tout le monde. La synchronisation fut délicate, mais Carl Magee put se connecter au discours/prologue/sommaire ;

*« Je suis l' Ingénieur Newton Harington (**). L'augmentation des anomalies gravitationnelles rend aléatoire toute tentative d'évacuation. Le Transfert des systèmes de production est abandonné au profit de celle de la population. Il est possible que la situation se stabilise dans quelques siècle. C'est pourquoi nous avons décidé de laisser sur place un leg pour les générations futures. Les données de constructions standardisées sont courantes et ne sont pas une priorité. Le systèmes de sauvegarde des banques de données contenant les données de production standard a été effacé aux profits des oeuvres artistiques et intellectuelles des temps passées. »* Alors que l'implant traduisait les données textuelles, Carl Magee put entendre en même temps une chanson : *« C'est la danse des canards, qui en sortant de la mare se remuent le popotin, en faisant coin coin ... »*

(**)

Newton est un humaniste anglais qui s'est mis à délirer lorsqu'il a reçu une pomme sur la tête.

Harington (John) est l'inventeur de la chasse d'eau en 1595. Gardons une pensée émue pour lui chaque fois que nous utilisons son oeuvre.

Conclusion : L'Impérium à gagné et haut la main !!!

Malgré nos jets de dé foireux, la victoire Impériale est méritée. Ils ont travaillé pour maîtriser les règles. Ils ont su développer des listes et des tactiques pertinentes et (surtout) ils s'y sont tenus. Ils ont réussi à garder l'initiative tout au long de la partie. Les Dark Angel ont subi des pertes (3 escouades de Totor), mais ont continué leur attaque. Belial et le chapelain mettant à leur tableau de chasse un des chefs de guerre adverse.

L'apparition du Thunderhawk est une réelle surprise stratégique (en plus d'être une figurine exceptionnelle). Elle contrebalançait notre Blasta bomma et annulait notre seul moyen de lutter contre les super lourds. D'autant plus que l'apparition du dernier livre Forge World dope considérablement les aéronefs impériaux dont le Thunderhawk. Ne pas avoir eu le temps de le lire (nos adversaires nous l'auraient prêté) est mon plus grand regret.

La puissance aérienne est réelle, mais les règles de la V6 changent considérablement l'utilisation des aéronefs. Malheureusement, notre camp n'avait pas intégré ce paramètre. Le choix de la mobilité par ma liste reste pertinent, si et seulement si nous avons suffisamment d'armement (Shok attack gun, krabouillator ...) pour empêcher les super-lourds adverses de se positionner sur le terrain et d'utiliser leur puissance de feu. Une erreur à méditer.

Du côté des plus, la forteresse de la rédemption apporte protection et soutien. Un élément à retenir. Le Banblade et le warhound montre leur puissance. Les Valkiries et Vendetta restent des éléments pertinents. Quant au Vulture, son agilité et sa capacité de saturation en font un engin beaucoup plus redoutable que prévu.

De notre côté je retiens la résistance des Boit'ki Tu et du gros squiggoht. La capacité antiaérienne réelle des pillards (même si j'ai foiré tous les dés de pénétration). Par contre les Chinork se sont révélés décevant tout au long de la partie. Leur agilité ne compense pas leur coût en point et leur fragilité.

Mais, pour moi, le vrai point positif, le seul ... c'est que c'est quelqu'un d'autre qui va se charger de l'organisation de la prochaine partie ...