

# Da Panama Friday Nite Klose Kontest

Vendredi 20 janvier 2006 au soir s'affrontaient cinq des bills les plus haineux qui soient... D'un côté, deux chaoteux, Pyrrhus (Word Bearers) et Mosquito (Night Lords mous du GT avec grumeaux durs ajoutés...), ne se doutant encore de rien, et de l'autre trois Zoneilles noires (enfin, six quoi, trois paires), vils, immondes, retors et fourbes, bien décidés d'en découdre et bêtement rassurés par leur supériorité numérique : Benito (avec sa liste de 1000 points optimisée à 1025 points), Rod (avec ses guerriers à la chevelure fiery orange) et Nahwiz (le grand manipulateur, organisateur de la rencontre). Chaque camp alignait ainsi environ 3000 points d'armée ...

## A. Le Fluff...

Le convoi impérial faisait route vers le centre galactique de l'inquisition. Il venait de prendre cargaison de plusieurs artefacts eldars capturés lors de récents combats... Même en empruntant l'itinéraire le plus direct, le convoi faisait une cible facile, trop facile. L'inquisiteur Nado aurait mille fois préféré charger les artefacts sur sa corvette personnelle et effectuer le transfert incognito, mais non, les ordres étaient formels et la prise de risque devait être limitée au maximum.

Les artefacts s'étaient révélés être des armes mortelles entre les mains des xénos, et à aucun prix il ne devraient retomber entre leur mains. Les équipes du centre inquisitorial mettaient en ce moment même au point les procédures d'exorcisme et destruction. Quel dommage, songeait Nado. Il aurait donné cher pour pouvoir les étudier en détail. Il avait usé des derniers restes de son influence pour obtenir cette mission, mais les puritains, actuellement au pouvoir tout en haut de la hiérarchie de l'inquisitorium ne le laisseraient jamais satisfaire sa soif de connaissance. Et dire que les plus mystérieux de ces artefacts voyageaient actuellement dans le coffre fort de sa propre cabine...

Soudainement, le vaisseau trembla de fortes secousses. Une attaque... A travers la baie d'observation de la passerelle, Nado vit les vaisseaux d'escorte se disloquer un à un sous les coups des chasseurs ennemis, soutenus par un fort parti de croiseurs qu'il reconnut immédiatement comme hérésiarques. Le capitaine en second énumérait les dégâts subis par leur propre appareil.

« Aux postes de combat ! Quelle est la planète la plus proche ? » demanda Nado sans jamais montrer la moindre émotion.

« Le système XT-22 n'est qu'à quelques dizaines de secondes lumières, mais... »

« Ordonnez à tous les autres vaisseaux de battre en retraite en continuant sur l'itinéraire prévu. » coupa Nado. « Basculez toute l'énergie restante sur les propulseurs et les écrans arrière ! Nous et nous seuls faisons cap vers XT-22, en avant toute ! »

« Maintenant ! » aboya-t-il.

Nado venait tout simplement de signer l'arrêt de mort de tout le convoi qu'il avait décidé d'abandonner à son sort, contre une force au moins trois fois supérieure en nombre. Il espérait profiter du chaos de la bataille pour s'éclipser discrètement. Le vaisseau s'ébranla sous la poussée des propulseurs, en changeant rapidement de trajectoire.

« Nous sommes suivis !!! 2 bâtiments et leurs chasseurs nous prennent en chasse » s'écria le responsable du monitoring radar.

« Alerte ! Je détecte des torpilles à plasma en trajectoire d'interception ! Verrouillées ! Impact prévu dans deux minutes. Contre-mesures lancées ! Probabilité d'impact 25%. »

Et dire que les précieux artefacts, si proches, dans le coffre fort de sa cabine principale, ne lui étaient d'aucune utilité : il n'avait pas eu le temps de les étudier, et ne l'aurait probablement jamais. Si seulement il parvenait à

semer ses poursuivants, pour faire le mort et gagner assez de temps, il pourrait certainement maîtriser cet artefact si mystérieux dont il était sûr qu'il recelait des pouvoirs inouïs.

« Combien de temps pour atteindre XT 22 ? »

« 6 minutes à pleine puissance. »

« Basculez 95% de l'énergie aux propulseurs ! »

Nado réservait juste assez d'énergie pour encaisser les torpilles, puis ce serait à la grâce de l'Empereur. Le vaisseau vibra de toute la puissance dédiée à sa propulsion. XT 22 était désormais visible sur la baie d'observation.

Nado se tourna vers Domyunik, son fidèle acolyte :

« Prends le commandement, je vais m'assurer de la protection de notre cargaison. »

« J'ai d'autres vaisseaux ennemis sur l'écran !!! s'écria le radar. D'origine Xéno d'après leur signature !!! Mais... leur trajectoire intercepte nos poursuivants !! Ceux-ci les ont vu aussi : les chasseurs virent pour les engager ! »

« Entrons dans l'atmosphère de XT-22 dans 20 secondes. » annonça le navigateur.

Ce répit était inespéré... à tel point que Nado et son équipage reprenait espoir, sauf le radar qui annonça presque froidement :

« Torpilles en approches, impact 15 secondes. »

Nado se rua vers sa cabine. Il venait de comprendre que le vaisseau ne résisterait pas à l'impact des torpilles combiné à la rentrée dans l'atmosphère de la planète. Il devait être prêt à abandonner le navire avec les artefacts.

« Accrochez-vous ! »

Trop tard... les torpilles impactèrent le vaisseau par l'arrière, détruisant complètement les propulseurs et les gouvernes aérodynamiques. Le vaisseau commençait à partir en vrille sans aucun espoir de reprise de contrôle. Nado ordonna l'évacuation du navire grâce à sa télécommande de commandement, et dut se

résoudre à embarquer dans une des nacelles de secours, qui se détacha du navire à l'instant où celui-ci commençait à se désintégrer. La mort dans l'âme, il pria l'Empereur, certain que les artefacts ne seraient pas détruits dans la chute.»

## B. Le Scénario...

Le scénario est basé sur le scénario "Sauvetage du GBN V3". La seule modification est la modalité de découverte des objectifs. La victoire est décidée aux points de victoire. Chaque objectif/artefact contrôlé rapporte 500 pts en plus. Pour contrôler un artefact il faut soit en être détenteur sans être engagé au combat, soit, si le porteur de l'artefact est engagé en close, c'est le camp qui a le plus de points dans le close qui est réputé contrôler l'artefact.

Six objectifs sont donc sur la table, et sont disposés comme le scénario sauvetage en V3. Lorsqu'une unité s'arrête sur un objectif à la fin de sa phase de mouvement, elle peut décider de fouiller les lieux à la recherche de l'artefact.

Ne peuvent pas fouiller les lieux:

- les personnages indépendants
- les unités s'étant déplacées de plus de 12 pas
- les véhicules et les créatures monstrueuses
- les bêtes.

Une unité qui fouille ne pourra ni tirer ni charger pendant le tour. Lorsqu'une unité fouille, on tire un D6. Selon le résultat on voit ce qui arrive:

1. l'artefact s'autodétruit et disparaît dans le warp dans un tourbillon d'énergie. L'unité subit 1D6 touches de force 4 sans sauvegarde d'armure possible (invulnérables autorisées).
2. L'inquisiteur n'est pas mort !!! Lui et sa garde rapprochée apparaissent à 3 pas de l'unité (placée par l'équipe adverse), tirent avec leurs armes d'assaut et chargent l'unité. La composition de la garde rapprochée de Nado est laissée à la discrétion des joueurs ! L'équipe adverse contrôle l'inquisiteur, mais doit toujours se rapprocher de et charger l'unité la plus proche qui contrôle un

artefact. Le contrôle de l'inquisiteur change si besoin.

3. ou 4 rien ne se passe, il n'y a pas d'artefact, ou celui-ci est détruit.
5. ou 6 : l'unité prend possession d'un artefact warp ! Ces artefacts peuvent être utilisés par les personnages, indépendants ou pas. Les unités qui n'ont pas de personnages peuvent contrôler l'artefact mais ne peuvent pas s'en servir. Sur un 5 il s'agit d'une rune de protection qui permet à l'unité de relancer les sauvegarde ratées (non invulnérables). Sur un 6 il s'agit d'une épée warp. Elle ne peut être utilisée que par un personnage (pas forcément indépendant). C'est une arme énergétique à deux mains qui touche toujours sur 3+ et blesse toujours sur 3+ en annulant les sauvegardes. Contre les véhicules, l'épée triple la force du porteur, à concurrence de F10. Chaque fois que le porteur de l'épée tue une figurine ou plus au combat, on lance un D6. Si le nombre obtenu est inférieur au nombre de figurines tuées, l'épée aspire l'âme du porteur qui meurt sur-le-champ dans des conditions vraiment atroces. Si le porteur faisait partie d'une unité, celle-ci doit réussir un test de commandement ou battre en retraite.

Quelques clarifications:

Si l'épée (ou la rune) est déjà trouvée, et que le dé refait 6 (ou 5), alors tout se passe comme si le dé avait fait 2: Nado apparaît! Si Nado est déjà apparu alors rien ne se passe. La découverte du second artefact fait automatiquement apparaître Nado: les deux équipes tirent un D6. Le plus haut résultat choisit l'endroit où apparaît Nado et contrôlera l'inquisiteur. Une unité qui ne comporte aucun personnage peut transporter un artefact. Si elle est rejointe par un personnage, celui-ci peut l'utiliser. Enfin, par souci d'équité, on suppose que les artefacts ne peuvent pas embarquer dans des véhicules (le pilote dit: "Pas question que tu embarques avec ça dans mon Rhino!").

## C. Les listes d'armée...

### Le Chaos

<i>Word Bearers</i> (Pyrrhus)	Total 1500 pts
- Prince démon	191 pts
- 5 Terminators	353 pts
- 9 Démonettes	135 pts
- 5 Marines (LasCan, Lance plasma)	95 pts
- 5 Marines (LasCan, Lance plasma)	95 pts
- 6 Marines (Aspirant, Fuseurs, Rhino)	211 pts
- Havocs Bolters Lourds	135 pts
- 1 Obliterator	70 pts
- 1 Defiler	215 pts

<i>Night Lords</i> (Mosquito)	Total 1512 pts
- Prince démon (vol, force, lame noire, endu, aura, frags, pistbolter, sorcier, bénédiction, infiltré, féroce)	237 pts
- 6 élus (2 fuseurs, icône, MCU et furtifs)	154 pts
- 5 Marines (LasCan, Lance plasma, MCU et furtifs)	105 pts
- 5 Marines (LasCan, Lance plasma, MCU et furtifs)	105 pts
- 5 Marines (Bolter Lourd, Plasma, MCU et furtifs)	95 pts
- 5 Marines (Bolter Lourd, Plasma, MCU et furtifs)	95 pts
- 5 Rapaces (Aspi griffu, Flamer, MCU et féroces)	191 pts
- 5 Rapaces (2 fuseurs, pistoplasma, MCU et furtifs)	185 pts
- 5 Gargouilles	75 pts
- 5 Havocs (4Lance patates, tueurs de chars, furtifs)	170 pts

### Les Eldars noirs

<i>Cabale des doigts crochus</i> (Benito)	Total 1029 pts
- Voïvode Kiffépur le Trotroméchant (neuros etc.)	131 pts
- Suite de 5 incubes le tout en raider	180 pts
- Drah l'apprenti voïvode	81 pts
- 5 Cérastes (succube/neuro, armes cérastes)	119 pts
- 10 guerriers (2 lances de ténèbres)	100 pts
- 14 guerriers (sybarite/neuros, 2 lances)	159 pts
- 14 guerriers (sybarite/neuros, 2 lances)	159 pts
- 1 Talos	100 pts

<i>Cabale des doigts dans le nez</i> (Nahwiz)	Total 1000 pts
- Voïvode (bouclier, drogues, neuros, grenades)	104 pts
- 6 Cérastes (succube/neuros, raider/désintégr)	177 pts
- 3 chiens du warp et maître de meute	51 pts
- 10 guerriers (sybarite, 2 lances, 2 disloqueurs)	116 pts
- 10 guerriers (2 lances, 2 disloqueurs)	110 pts
- 5 guerriers (1 lance de ténèbres, raider/désintégr)	115 pts
- 5 guerriers (1 lance de ténèbres, raider/désintégr)	115 pts
- 4 Motojets (deux disloqueurs)	112 pts
- 1 Talos	100 pts

<i>Cabale des doigts dans l'œil</i> (Rod)	Total 1001 pts
- grand Voïvode (Neuros, drogues, bouclier)	132 pts
- voïvode (lames empoisonnées)	142 pts
- Suite de 6 incubes (+raider)	205 pts
- 5 Mandragores	75 pts
- 10 guerriers (1 lance des tenebre)	90 pts
- 10 guerriers (1 lance des tenebre)	90 pts
- 11 guerriers (1 disloqueur, 2Canons éclateurs)	113 pts
- 13 guerriers (1 dislo, 2Canons eclateurs, Sybarite)	144 pts
- 4 Motojets Raptor x4 (2 avec disloqueurs)	110 pts

## D. La Baston...

Après quelques libations, intimidation et quolibets, sans parler du couchage du monstre domestique de 2 ans et demie (« Veux jouer moi ! Ouin !!! ») la partie pouvait enfin commencer. Après que chaque camp eut procédé au placement des objectifs, les zoneilles gagnèrent le choix de la zone de déploiement. Celle-ci ne faisant que 6 pas depuis le bord de table, la place s'avéra tout juste suffisante pour déployer les quelques 150 figurines (heureusement que les mandragores de Rod avaient pu être déployées un peu partout...). Les trois compères lorgnaient le défiler adverse en priant d'obtenir le premier tour... De leur côté, nos deux chaoteux étaient plus à leur aise, d'autant plus que Pyrrhus décida (non sans avoir consulté son partenaire sur la question) de faire frapper en profondeur ses Totors avec démonettes zippées, ainsi que son obliterator...

La pire des mauvaises foi n'empêcha pas les zoneilles de perdre le jet du premier tour, et ils se préparèrent à essuyer le premier feu...

### Tour 1 du Chaos

Le scénario prévoyant un large bonus de points de victoire aux camps contrôlant les artefacts warp, les troupes du chaos se ruèrent logiquement sur ceux-ci et s'emparèrent de deux de ceux-ci. Par chance, le premier objectif trouvé par les rapaces s'avéra être l'épée démoniaque du warp. Leur hâte leur coûta néanmoins la perte d'un des leurs suite à un jet de terrain dangereux. La découverte du second objectif fit apparaître le seigneur inquisiteur et ses acolytes, ivres de vengeance.

*Mosquito* : « Faut faire combien pour trouver le deuxième artefact ? »

*Nahwiz* : « Cinq ! »

*Mosquito* : « Facile ! euh oups... deux... c'est quoi déjà deux ? »

Pour faire face à son pire cauchemar, c'est-à-dire être pris entre deux feux, l'un hérétique, l'autre xéno, l'inquisiteur Nado était équipé

d'un brasero de feu béni (la version de luxe, qui compte comme une arme énergétique et peut servir une fois par partie de lance flamme lourd) ainsi que d'un rosarius, et était accompagné de trois acolytes. L'un de ces acolytes, le fidèle Domynik (Nado adore l'avoir derrière lui quand il crie : « A-l'as-saut-Do-my-niiiiik !!! »), est équipé d'un lance plasma d'assaut (qui encule, oui). On se demande bien dans quel codex Nado et sa joyeuse troupe avaient trouvé tout cet équipement quelques peu ésotérique, mais celui-ci s'accordait bien au scénario... et bon, il a bien fallu improviser quand Pyrrhus nous apprît l'oubli chez lui de l'inquisiteur et sa suite qu'il avait promis de prêter pour l'occasion...

La phase de tir du chaos se résuma presque entièrement au tir de galette du défiler, puisque la quasi totalité de l'armée du Chaos s'était déplacée pour prendre position. Pyrrhus, conseillé par ce vil optimisateur de Mosquito, choisit de viser un raider sous le prétexte (fallacieux) que de nombreuses troupes se trouvaient massées autour. Malheureusement pour lui, le tir dévia lourdement, et tout aussi lourdement, Pyrrhus nous démontra que son astigmatisme était très mal corrigé en tentant de s'adjuger quelques dizaines de degrés trop à gauche de la direction de déviation. Deux guerriers périrent sous la galette mais leur unité ne s'en rendit même pas compte et réussit son test de pilonnage. Des Word Bearers idéalement postés en haut d'une colline firent feu sur un raider lourdement chargé d'incubes, mais ne parvinrent qu'à détruire son arme. Les Night Lords firent perdre un point de vie au Talos.

Comme le prévoient les règles du scénario, la suite de l'inquisiteur eut aussi la possibilité de tirer un petit coup... sur l'unité qui venait fouiner autour des artefacts (ce que ne pouvait pas faire la dite unité puisque une unité qui cherche un artefact ne peut ni tirer ni charger). Un coup de plasma et de lance flammes lourd plus tard, deux des cinq Night Lords avaient littéralement fondu dans le décor et on ne les vit d'ailleurs plus.

Toujours selon les règles, l'inquisiteur et sa suite pouvaient charger l'unité déjà incriminée au paragraphe précédent. Le combat vit la mort d'un acolyte et d'un marine: égalité !

### Tour 1 des Zoneilles noirs

Tout allait pour le mieux : les pertes étaient minimales et un allié inattendu était venu contrecarrer les plans du chaos. Il était temps de contre-attaquer...

La totalité des unités se déplacèrent pour se rapprocher des objectifs, puis les dépasser pour certaines lors de la phase de tir grâce à la règle de course. Sur le flanc gauche, les motojets utilisèrent leur turbo booster pour se mettre à couvert non loin de l'infâme défilé dont la destruction était désormais leur mission. Les mandragores vaquèrent à leurs occupations...

La phase de tir ne fut pas brillante pour les eldars noirs, mis à part la mise à mal, par l'un des raiders, de l'unité de rapaces qui avait trouvé l'épée démoniaque et se croyait à l'abri derrière la forteresse : le désintégrateur eldar noir ayant le même profil qu'un lance-plasma lourd, il réduisit deux rapaces à l'état de liquide fumant, faisant du même coup passer l'unité à moins de 50% de son effectif initial, et provoquant le premier des nombreux tests de commandement que Mosquito allait rater ce soir là...

*Nahwiz* : « Ah tu dois faire un test... »

*Mosquito* : « Ouais, facile... merde ! onze !... euh... c'est relançable ! Chaos universel ! »

*Les 3 zoneilles en chœur* : « Le chaos c'est vraiment trop trop abusé !!! »

*Mosquito* : « Et ouais ! Nyark nya... euh... dix... euh... c'est bon ! »

*Pyrrhus (honnête pour deux...)* : « Bin non c'est pas bon, t'es à moins de 50%, ... »

*Mosquito* : « Ah, ouais... meeeeeerde... »

Selon les règles du scénario, une unité qui transporte un artefact et qui bat en retraite abandonne celui-ci : l'épée démoniaque gisait donc sur le sol, mais tout de même bien

encadrée par les deux princes démons ! Il était évident qu'il faudrait leur passer sur le corps pour récupérer le précieux artefact.

### Tour 2 du chaos

Alors que les totors du chaos décidaient d'attendre encore un peu pour intervenir, l'obliterator réussit son jet de frappe en profondeur et fit preuve d'une grande précision en se matérialisant juste devant un bon gros troupeau de guerriers massés à la lisière d'une forêt, sur le flanc gauche du chaos. Enfin, une meute de gargouilles assoiffées de sang fit son apparition sur la table.

Le prince démon des Word Bearers vint prendre position (flap flap) à portée de charge d'une unité de cêrastes (celles de Nahwiz cette fois) qui avaient miraculeusement survécu à la galette du premier tour, et que l'obli avait choisi d'ignorer... Le PD Night Lords se posta également au centre, tandis qu'une unité de Word bearers débarqua de son rhino juste derrière ce dernier, mise en confiance par la présence des PD. Le close se rapprochait.

Le défilé fit entendre une seconde fois la détonation sourde de son obusier, donnant le signal de départ d'un petit massacre...

Les havocs lance-missiles firent un vrai carton dans la formation serrée eldar avec leurs projectiles à fragmentation.

S'il est un fait que certaines armées sont plus ou moins inflammables, il est certain que les zoneilles noirs le sont tout à fait. D'un coup de frouitch bien ajusté, Nono parvint à anéantir pas moins de 5 cêrastes (toute une unité en fait) et 2 guerriers de la suite du petit voïvode de Benito qui en perdit également un point de vie. On a beau se planquer en forêt, quand l'ennemi vous arrose de napalm, on est fort dépourvu avec une save à 5+ ou 6+... Ce fut un rude coup pour le camp xêno, mais après tout ils se rappellèrent qu'ils aimaient ça et ils en redemanderaient au close dès le tour suivant.

**L'obliterator** : « Mode flamer on ! Hin hin... »

**Les zoneilles** : « Hein ? quoi ? un flamer sur un obli ? Le chaos c'est vraiment trop abusé ! »

Ce fut également l'hécatombe pour les véhicules eldars noirs, systématiquement pris pour cibles. C'est une tactique des plus efficaces et maintes fois éprouvées qui prive les xénos de leur mobilité et fait taire de nombreuses armes lourdes vraiment très lourdes... Quand la fumée des tirs se dissipa, le grand voivode de Rod et sa suite d'incubes gisaient choqués parmi les décombres fumants de leur véhicule. Il ne restait plus qu'un raider intact.

**Nono et Mosquito** : « Bon on va leur descendre tous leurs raiders... Hin hin hin... »

**Nahwiz** : « Vous, vous avez lu mon (N.D.L.R : excellent) tactica eldars noirs !! »

**Rod** : « Ah merde j'ai oublié de faire débarquer mes gars... »

**Nahwiz** : « Toi, t'as pas lu mon (N.D.L.R : remarquable) tactica eldars noirs !! »

Vint enfin la phase d'assaut. Tandis que l'inquisiteur tentait sans succès d'exorciser les hérétiques dans les sous bois, et mordait la poussière, Pyrrhus décida que son prince démon chargerait les cérastes. Celui de Mosquito chargerait le dernier raider encore en état de combattre (et qui avait refusé d'exploser sous ses tirs de son pistolet bolter). L'obli, qui venait de FEPer, rageait contre les règles qui l'empêchaient d'aller sur-le-champ piétiner les restes calcinés et encore palpitants des xénos (« Méchoui !!! »).

Quoi qu'il en fut, le close commença, et tandis que le PD Night Lords abattait le dernier raider eldar noir, le PD Word Bearers éprouvait quelques difficultés avec les cérastes.

*[Mode pédagogique on]*

Les armes de cérastes ont les effets suivants contre les adversaires dont la force de base est inférieure à 6.

Aucun adversaire ne compte comme étant équipé d'armes supplémentaire, et ils voient leur CC divisée par deux.

Le Prince Démon a une force de base de 5...

*[Mode pédagogique off]*

Ainsi, si l'initiative de 6 en charge du PD lui permit de taper en même temps que les zoneilles, et bien que sa hache d'effroi ignorât la save de 4+ invulnérable au corps à corps des cérastes, il ne put pas en profiter. Il ne fit qu'un mort sur ses 5 attaques à cause de jets de dés calamiteux. En retour, le succube céraste réussit ses 3 touches (3+, relançable grâce aux drogues de cérastes) et fit 3 blessures grâce à ses neurocides (4+). Pyrrhus rata ses 3 sauvegardes invulnérables et dut dire adieu à son gros PD.

Heureusement pour le chaos, les gargouilles chargèrent elles aussi et engagèrent, sur le flanc droit du chaos, une escouade de guerriers zoneilles avant que ceux-ci n'aient le temps de réagir et de les immoler sous une pluie d'éclats de lames de rasoir.

## Tour 2 des Zoneilles noirs

La partie semblait avoir pris un tour presque favorable pour les xénos, avec la disparition de plusieurs unités adverses redoutables. Pourtant, l'épée warp restait inaccessible, un PD en barrant la route au centre, et sur chaque flanc les forces du chaos avaient réussi à engager le combat (gargouilles et obli), tandis que de nombreuses unités d'appui harcelaient les xénos sous une pluie de tirs meurtriers, sans parler des forces encore maintenues en réserve...

Durant leur phase de mouvement, les unités eldars noires se mirent en position pour charger les unités à portée, tandis que les cérastes meurtrières de PD décidèrent de traverser la forteresse trônant au milieu du champ de bataille, afin de s'approcher des objectifs et des lignes ennemies tout en restant bien à couvert... Les motojets se rapprochèrent du défilé, peut-être un peu trop d'ailleurs. Les mandragores décidèrent de vaquer...

La phase de tir permit d'y voir plus clair au centre, puisque le PD Night Lords, qui avait déjà été blessé par un tir au premier tour n'y survécut pas, tandis que l'unité Word Bearers essuyait également des tirs meurtriers. Les havocs Night Lords postés dans le bunker essuyèrent de nombreux tirs en représailles qui ne firent qu'une seule perte dans leurs rangs.

Durant la phase d'assaut des eldars, les chiens du warp purent charger les Night Lords qui venaient d'achever l'inquisiteur au tour précédent, et parvinrent à l'annihiler et à consolider dans l'unité invocatrice des gargouilles, postée non loin.

Ces dernières firent d'ailleurs fuir et rattrapèrent l'unité de guerriers eldars noirs qu'elles avaient engagé le tour précédent.

Au centre, l'unité Word Bearers fut chargée et détruite, tandis que sur le flanc droit des eldars, le voïvođe de Benito sonnait la charge sur l'obliterator. L'obliterator perdit un point de vie, mais tua le seigneur xéno, tenant fermement position.

### Tour 3 du chaos

Le tour précédent s'était avéré pour le moins mitigé pour chaque camp, et le suspense devait encore durer : Pyrrhus rata une nouvelle fois ses jets de FEP pour ses totors/démonettes.

La phase de mouvement du chaos vit le défilier détourner son attention du champ de bataille pour s'intéresser aux motojets eldars noirs s'étant présomptueusement approchées de lui.

Sur l'extrême flanc gauche du chaos, la dernière unité de rapaces entrepris de s'approcher de l'équipage encore choqué du raider de Rod. La totalité des unités de tir restèrent en arrière, s'apprêtant à délivrer un tir mortel pour bloquer l'avancée des troupes sur ce même flanc...

Ce qu'ils firent à merveille ! Fomentant une sombre combinaison consistant à balayer une

unité pour pouvoir ensuite cibler des personnages indépendants, les havocs équipés de bolters lourds, ouvrirent un feu nourri et mortel sur l'unité en pointe. Malheureusement, un guerrier subsistait seul, debout parmi les cadavres de ses congénères, et il refusa de fuir, réussissant son jet de commandement comme pour protéger son seigneur, posté juste derrière lui.

Le défilier décima les motojets de ses autocanons jumelés et s'apprêta à les charger, mais en vain, les motos résistèrent. Si elles n'avaient aucune chance de le détruire au close, au moins auraient-elles réussi à l'occuper pendant un tour ou deux.

Si les gargouilles continuèrent leurs ravages sur le flanc droit, l'obliterator fut finalement vaincu par le nombre. Mal inspiré, Mosquito, qui n'était pas parvenu à occire au tir suffisamment d'incubes à son goût, décida de charger le QG de Rod qui s'extirpait des décombres de son raider. L'initiative et les armes énergétiques des eldars noirs parlèrent es premières et eurent le dernier mot, mettant un terme prématuré aux actions des rapaces.

*Mosquito* : « Je te charge ton QG là... C'est quoi au fait. Des incubes ? Ah. Ça a quoi ? »

*Rod* : « Bin des armes énergétiques ».

*Mosquito* : « Hein ?... Quoi ?.. »

### Tour 3 des Zoneilles noirs

Un répit inespéré s'offrait aux eldars noirs : un peu de chance, quelques erreurs de leurs adversaires et surtout leur incapacité à FEPer rapidement leur permettait d'aborder la mi-partie en supériorité numérique et pratiquement partout à portée de charge.

Le mouvement vers l'avant fut général au centre et sur le flanc droit, quelques unités restant en arrière pour s'occuper de ces maudites gargouilles, dont le nombre était désormais réduit. Les mandragores vaquaient... euh j'lai déjà dit ?

Tuile de taille pour les eldars noirs, après avoir couru de toutes leurs jambes (1 pas), les cérastes tentèrent de charger sans succès les lignes ennemies et se trouvèrent comme des merdes au milieu de nulle part, toutes prêtes à se faire dessouder à coup de bolter lourd... Heureusement, un voïvode particulièrement \$drogué parvint à closer une escouade Night Lords.

La phase de tir fut très brève, et le close vit la bataille basculer en faveur des xénos (pour le moment). L'obliterator et les gargouilles expirèrent enfin, et sur le flanc gauche, le seigneur eldar noir commençait sa macabre besogne. Les motojets perdirent le combat face au defiler, mais la dernière moto réussit son test de moral et décida que la mission primait sur tout !

#### Tour 4 du chaos

Comme l'heure avançait, les joueurs convinrent que ce 4<sup>e</sup> tour serait le dernier, et avec le recul, il aurait également fallu autoriser Pyrrhus à FEPer sans jeter de dé, car celui-ci fit malheureusement le 1 tant redouté : les totors et les démonettes ne seraient finalement pas de la partie ce soir, les dieux du chaos seuls savent quelles obscénités ils réalisèrent dans le warp...

Les objectifs gisaient encore à la portée de tous, et les marines du chaos en appui en fond de table décidèrent de sortir de leur réserve et d'avancer (peut-être aussi pour tirer en tir rapide à courte portée).

La phase de tir vit la mort de toutes les cérastes sauf une, qui tint bon, galvanisée par l'idée d'un corps à corps sanglant à venir. Le Talos fut pris pour cible par les armes lourdes, mais survécut finalement lui aussi au tir : que de malchance pour le camp du chaos !

Dans le coin droit, ignorant le drame qu'il se jouait non loin de là, le defiler acheva d'hacher menu la dernière motojet.

#### Tour 4 des Zoneilles noirs

Grâce à leur vitesse, les troupes eldars s'emparèrent des objectifs, tandis que sur le flanc droit, le deuxième seigneur survivant et le dernier céraste encore en vie, et les chiens du warp chargeaient avec fureur le restant du camp ennemi (sauf le defiler, et les Night Lords à couvert dans leur bunker pas fou hein !), semant la mort (ou la recevant, c'est selon), et mettant un point final digne de ce nom à la partie... Les mandragores sortirent enfin de leur cachette et chargèrent également... enfin !

#### E. L'Épilogue...

##### Victoire pour les Zoneilles noirs !!!

Si le score semble sans appel en faveur des eldars noirs (et d'ailleurs les participants renoncèrent à compter !!!), il ne reflète pas bien les différents renversements de la bataille. Beaucoup de réussite, et la malchance légendaire (c'est à dire pas bien prouvée) de Pyrrhus ont finalement décidé de l'issue de la partie.

Quoi qu'il en fut, les participants se quittèrent en se promettant de remettre ça au plus tôt...

##### Et le Fluff pour terminer...

Les xénos et les hérétiques ne mirent pas beaucoup plus longtemps que Nado à arriver sur les lieux du crash de l'appareil... Tous ses plans avaient échoué, et il allait finalement devoir engager un combat sans espoir, à vingt contre un au moins... Quelle ironie ! Lui, l'inquisiteur radical, il allait devoir livrer batailles de la manière la plus puritaine qui soit : sans armes autres que le saint brasero de feu béni, et s'en remettant à la protection de son rosarius béni par l'Empereur... C'est au cœur de la mêlée, alors que tout espoir était vain, que la lumière de l'Empereur vint sur lui : il était heureux, finalement, de mourir pour Lui, et il était certain de la victoire finale de l'Imperium. Quel fou avait-il donc été pour en douter ?

Nahwiz, Nono, Mosquito, Rod et Ben-ito,  
le 22/02/2006