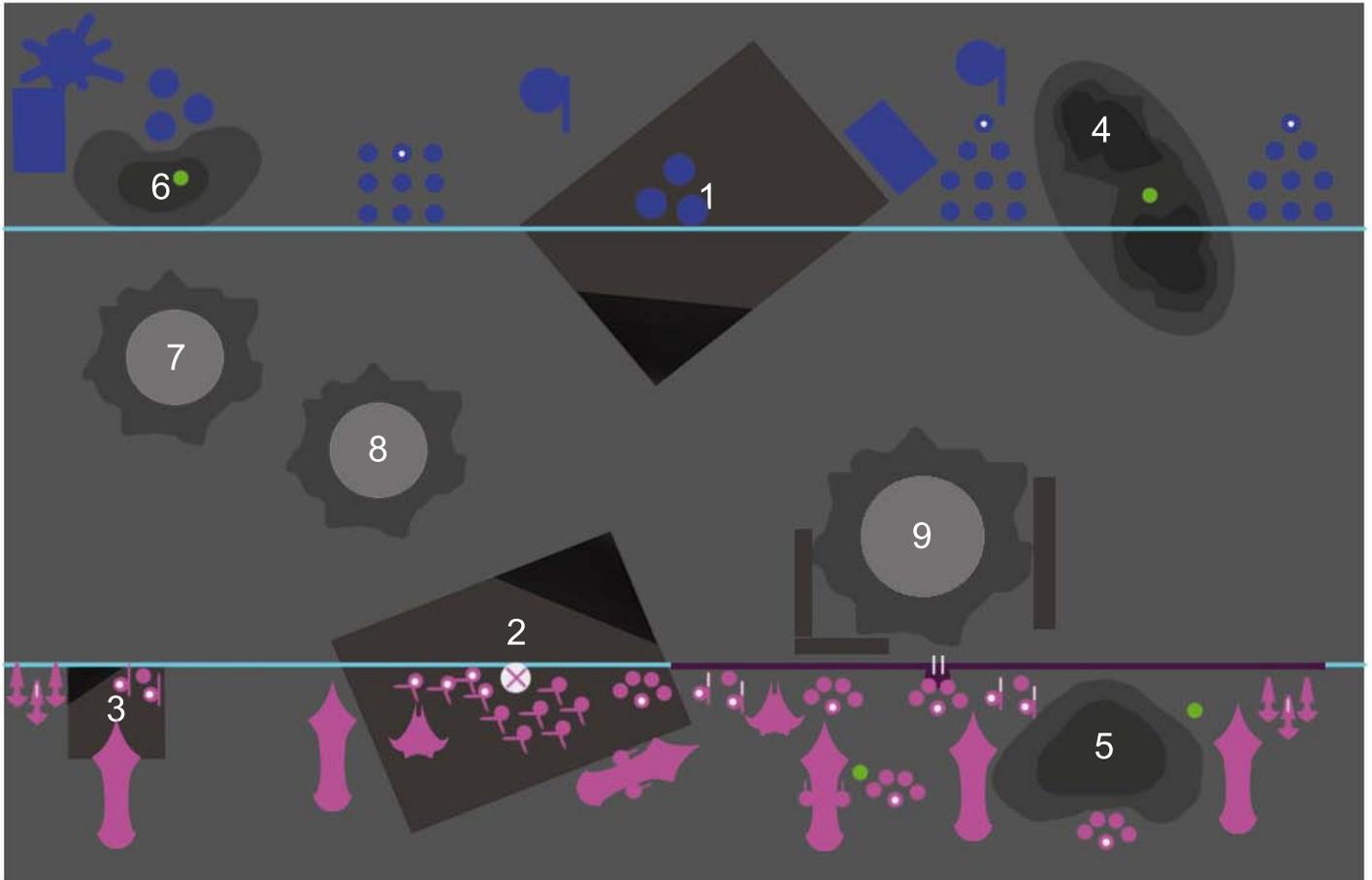


Scénario : Au Paradis des Gros Calibres. 4 Objectifs

Déploiement : Bataille Rangée.

Armées : Eldars Noirs vs Space Marines du Chaos 2000 points

Dureté de la liste ennemie : ●●●●●●



1 : Bâtiment en ruine sur 3 étages (dans l'angle noir)

2 : Bâtiment en ruine sur 3 étages (dans l'angle noir).

3 : Bâtiment en ruine sur 1 étage (dans l'angle noir).

4 : Colline rocheuse de taille standard (fantassin)

5 : Rochers plats sur le dessus et de hauteur suffisante pour cacher de l'infanterie.

6 : Rochers plats sur le dessus et de hauteur suffisante pour cacher de l'infanterie.

7 : Cratères (ne cache aucune ligne de vue).

8 : Cratères (ne cache aucune ligne de vue).

9 : Cratères (ne cache aucune ligne de vue) avec quelques remparts en ruine taille épaule d'un fantassin.

 Ravageur (tous lances des ténèbres)

 Raider (tous désintégrateurs)

 Venom

 Reavers (blanc = disloqueur)

 Immaculés lance de ténèbres
 Immaculés (blanc = canon éclateur)

 Fléaux (blanc = disrupteur)

 Cabalites (blanc = disloqueur)

 Sathonix

 Razorwing (monofaux et désintégrateur)

 Aegis avec Quadritube

 Defiler

 Rhino

 Dreadnought autocanon lance missile

 Obliterator

 Thousand sons (blanc sorcier)

 Terminator fuseur

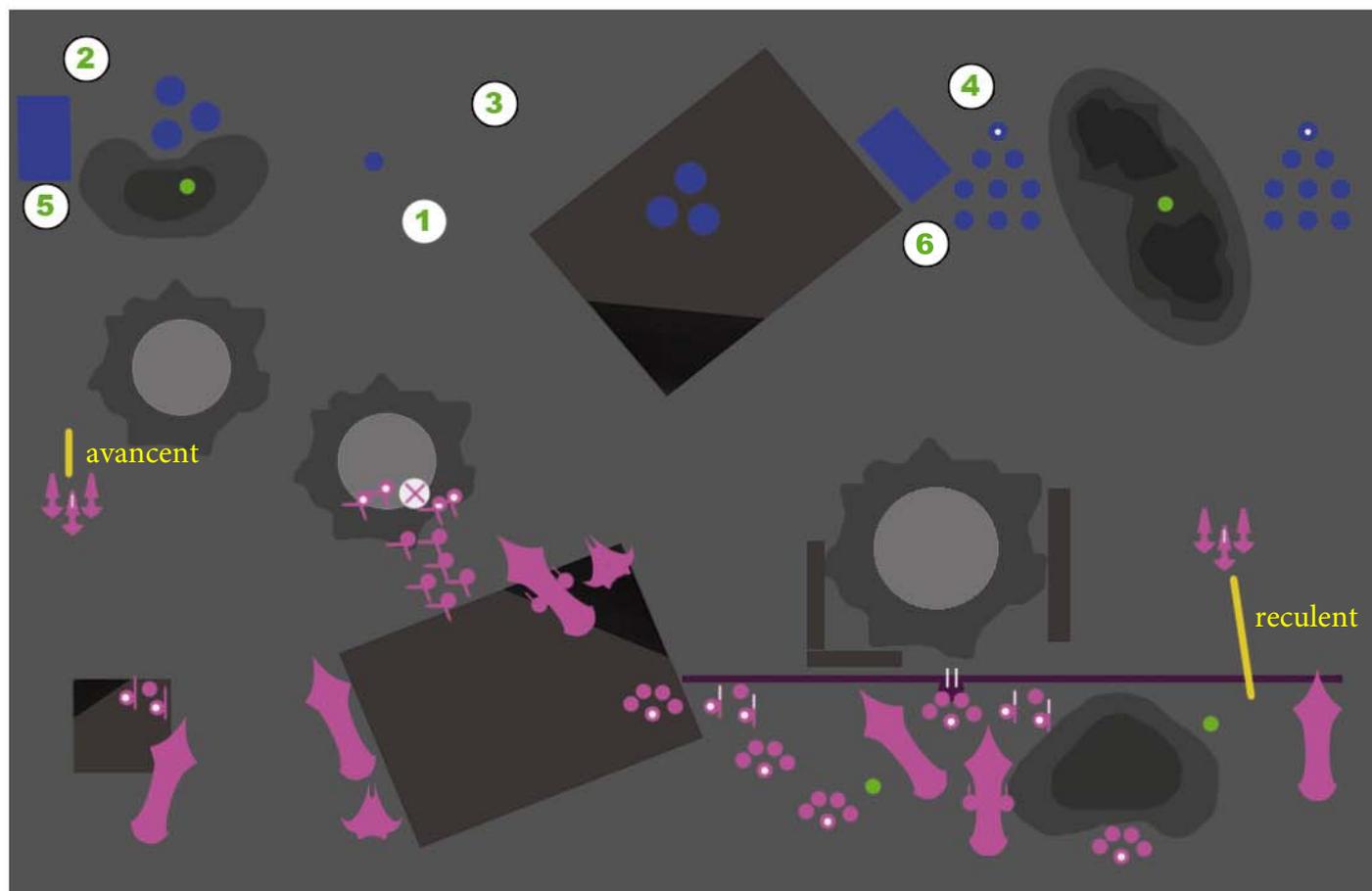
 Sorcier Terminator

 Objectifs Principaux

 Limite de déploiement

Préparation : Eldars Noirs gagnent les jets de bords de table, et pour jouer en premier

Tour 1 : Combat Nocturne, Eldars Noirs commencent



Phase de Mouvement :

Aucun incidents notoire, les Reavers avancent, les Raiders se mettent en place et les Fléaux se mettent en position. Les guerriers Cabalites restent en arrière cachés. Un Venom se place au dernier étage de la ruine et un Ravageur sur la «terrasse» à l'étage du dessous.

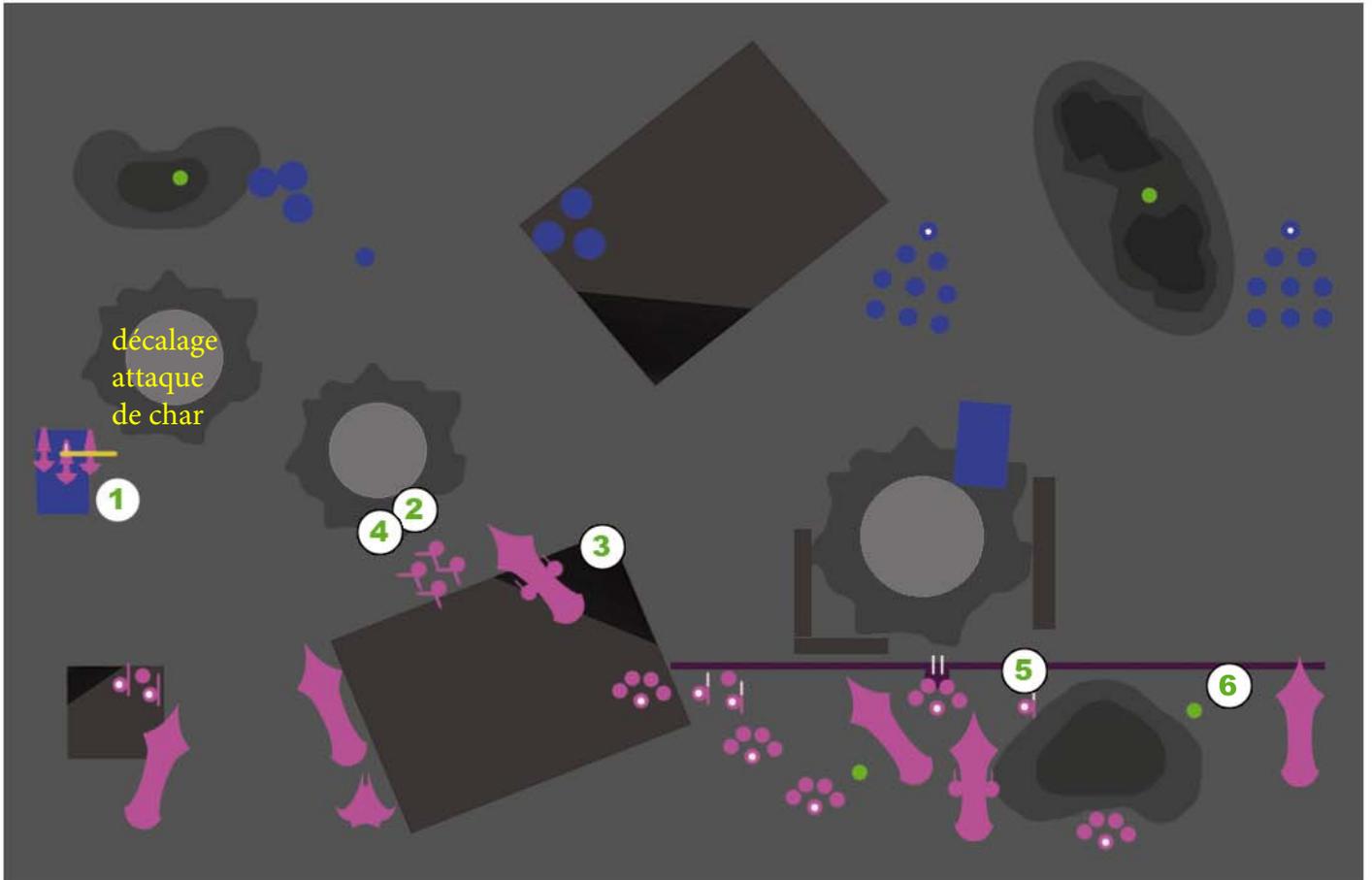
Phase de Tir :

- ① Les 2 Venoms, les escouades d'immaculés canon éclateurs, et les désintégrateurs de 3 raiders à portée tirs et tuent 8 thousand sons dans l'escouade la plus à gauche le sorcier de l'escouade meurs en ratant son jet d'attention chef.
- ② Les immaculés lance de ténèbres rate le defiler, mais le ravageur dans les ruines l'explose alors que ce dernier rate sa sauvegarde de couvert.
- ③ Les fléaux tombent le dreadnought de gauche grâce à leurs fusils disrupteurs.
- ④ Le second ravageur détruit le dernier dreadnought.
- ⑤ Les Reavers du flanc gauche avec le disloqueur rate le rhino face à eux.
- ⑥ Le Quadritube secoue le rhino en face de lui et les autres tirs du flanc droit eldars noirs n'infligeront rien de plus.

Phase d'Assaut :

Les motojets de gauche ne font que 3 ps et celles de droite 11ps ce qui leur permet de se recacher

Tour 1 : Combat Nocturne, Chaos finissent le tour.



Phase de Mouvement :
Dépité le Chaos avance sans trop d'espoir.

Phase de Tir :

- ① Attaque de char du rhino sur les Reavers qui ne fait rien quand celui ci met les gaz.
- ② Les Obliterators de droite tirent au plasma lourd sur les fléaux et en tuent 6 dont Sathonix qui fait un 1 à sa 2 eme sauvegarde.
- ③ Le deuxieme groupe d'obliterator tirent sur un Venom qui réussit ses 2 sauvegardes invulnérables mais pas la 3eme, il explose.
- ④ Le dernier Thousand Son en vie tue un fléau.
- ⑤ L'escouade de Thousand Sons centrale tue 2 immaculés dont un canon éclateur de l'escouade face à eux.
- ⑥ La dernière escouade de Thousand Sons tue les 3 Reavers derrière l'Aegis.

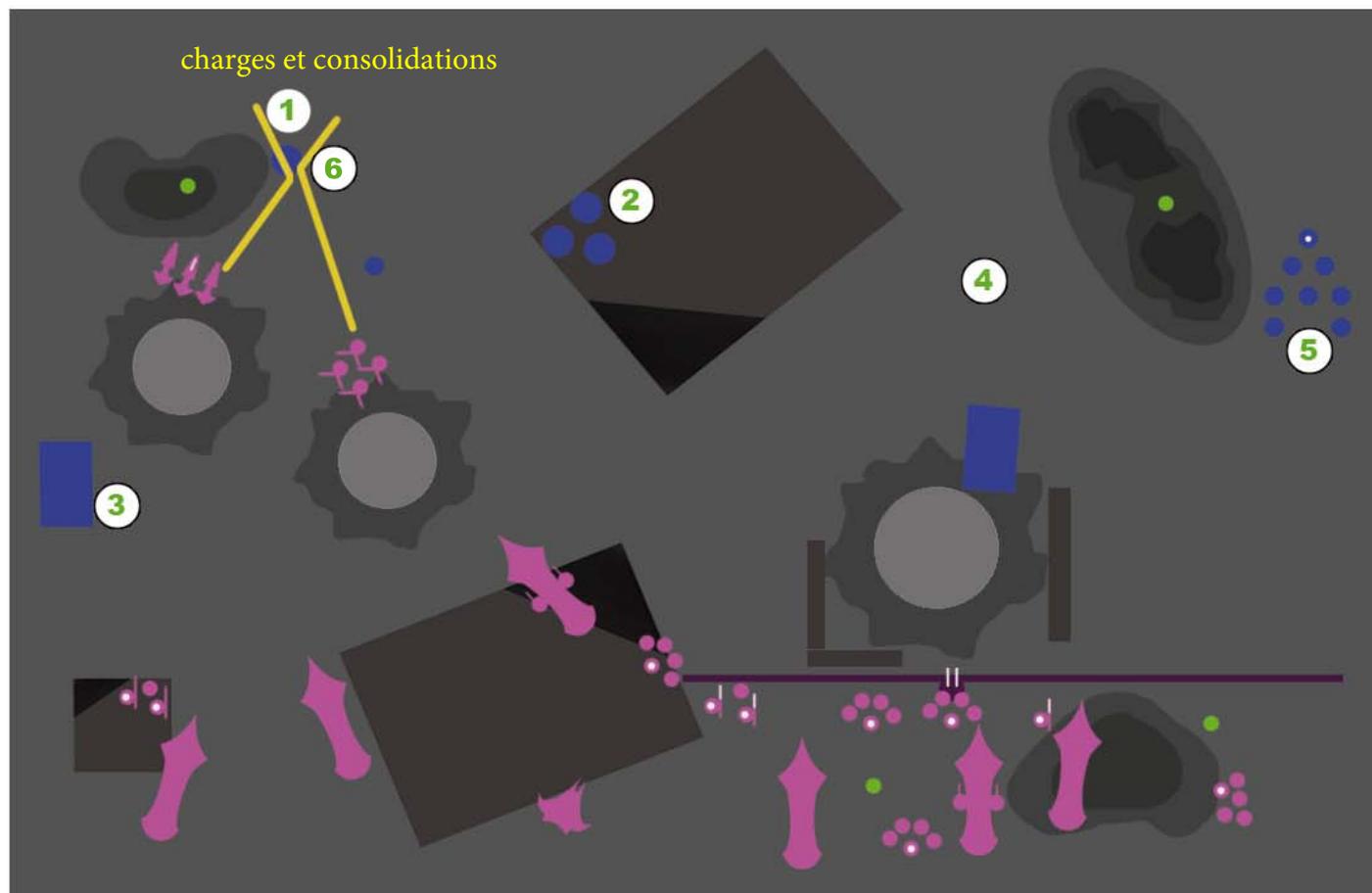
Phase d'Assaut :

-

Aucune unités ne fuient grâce aux relances des trophées.

Réserves : Le Razorwing n'arrive pas.

Tour 2 : Eldars Noirs commencent le tour.



Phase de Mouvement :

Les Reavers s'approchent des obliterateurs, ainsi que les fléaux. Les raiders bougent et échantent certaines de leurs positions le ravageur dans les ruines qui reste là où il est. Le venom se rapproche du centre Les cabalites en arrière se rapprochent de l'aegis le plus possible et une escouade se recule pour essayer de contrer les frappes en profondeur au tour prochain.

Phase de Tir :

- ① Les reavers, les fléaux, et les 2 raiders de gauche tirent sur les obliterateurs de gauche. 5 Points de vie.
- ② Les immaculés lances de ténébres retirent un PV à l'autre groupe d'obliterateurs.
- ③ Le ravageur de gauche ne parvient pas à détruire le rhino.
- ④ Toutes les armes éclateuses des Cabalites à portée, immaculés, Venoms ainsi que le quadritube et le ravageur tuent l'escouade centrale de Thousand Sons.
- ⑤ Les Raiders restant ne parviendront qu'à tuer 1 Thousand Son dans la dernière escouade.

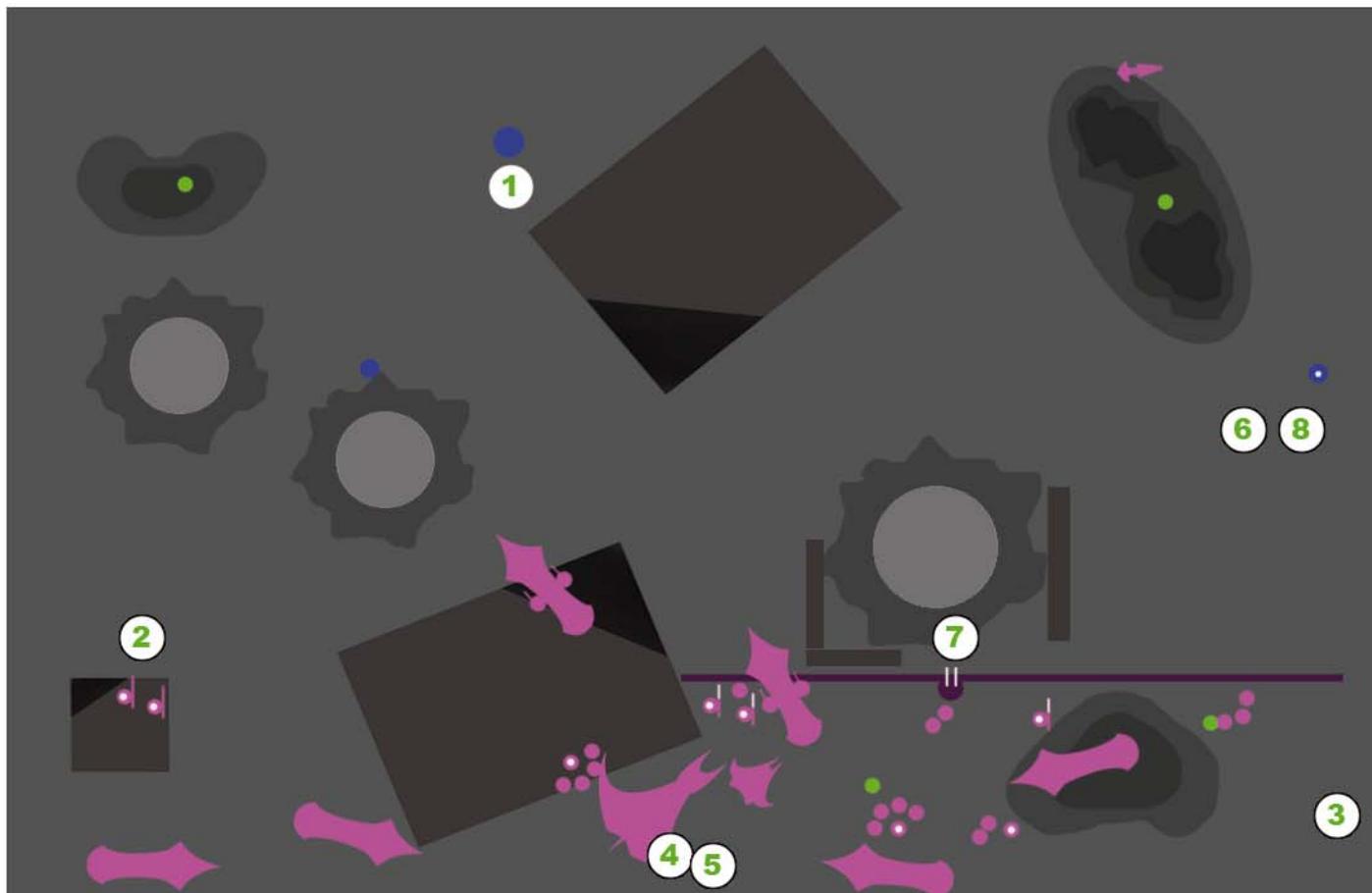
Phase d'Assaut :

- ⑥ Les Reavers et les Fléaux chargent le dernier Obliterator à gauche (7 et 11 pour la charge). Dans un acte fou mais fructueux les Reavers arrachent le dernier point de vie de l'Obliterator.

La consolidation est maigre.

Réserves : Le Razorwing arrive.

Tour 3 : Eldars noirs commencent le tour.



Phase de Mouvement :

Le Razorwing arrive et parcourt 18 ps depuis son bord de table, il se met en position pour lancer ses missiles sur les Thousand Sons.

Le Reaver Turboboost et va se cacher dans les collines. En survolant les Obliterators qui ne subissent pas de dégats.

Les Cabalites des ruines se placent en ligne de vue des terminators, Le groupe de 3 de l'Aegis échangent leurs place avec le groupe de 2, et le groupe de 5 reculent.

Les Raiders se placent pour les terminators, le Venom pour les Thousand Sons.

Phase de Tir :

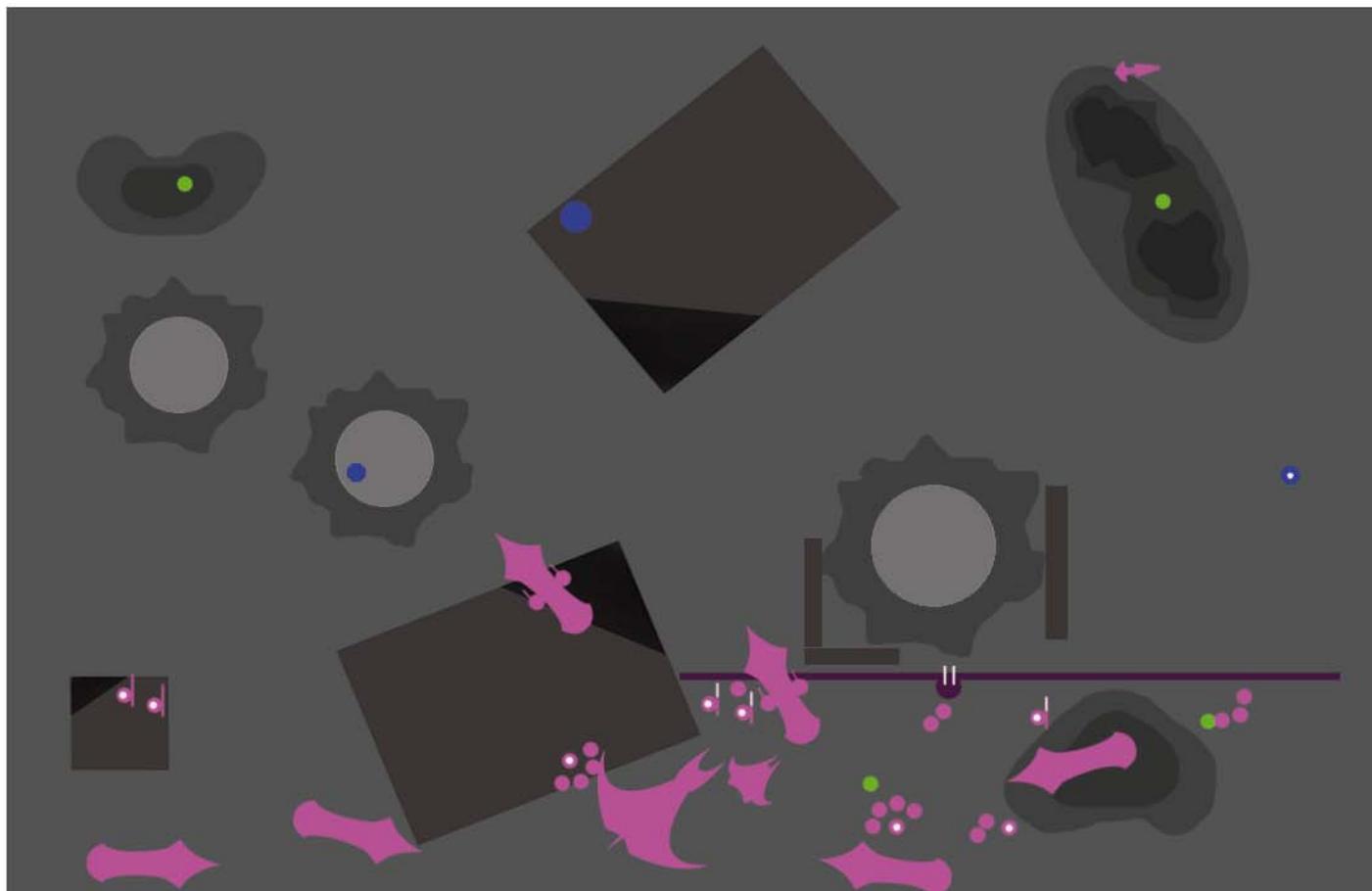
- ① Les 2 ravageurs ainsi que les immaculés double canons éclateur tirent sur les obliterators et en tuent 2 plus 1 PV.
- ② Les immaculés lance de ténèbres tirent sur le rhino face à eux, l'explosion en blesse un qui sera sauvé par l'insensibilité à la douleur.
- ③ l'escouade de 3 cabalites derriere l'Aegis, ainsi que l'escouade de 3 à coté des rochers retirent un point de vie au Sorcier en armure terminator, mais celui ci fini par s'ecrouler sur le tir de disloqueur.
- ④ L'escouade de cabalites dans les ruines ne parviennent pas à tuer de Terminators.
- ⑤ Les 4 raiders acheveront les terminators avec leurs Désintégrateurs malgré de très mauvais jets de dés pour toucher.
- ⑥ Le Razorwing tirera 2 missiles qui dévieront de peu pour faire 8 touches en tout qui couplées aux 6 tirs de ses désintégrateurs tueront 3 Thousand Sons. Le Venom et l'immaculé seul tueront 2 Thousand Sons de plus.
- ⑦ Le disloqueur des 5 cabalites tir sur le rhino et l'explose le souffle ne tuera pas les Cabalites qui tiennent le Quadritube.
- ⑧ Le Quadritube tirera sur les 3 Thousand Sons et en tuera 2.

Phase d'Assaut :

-

Réserves : -

Tour 3 : Chaos finissent le tour.



Phase de Mouvement :

Les figurines bougent de 6 pouces en délaissant les Objectifs.

Phase de Tir :

Les 3 survivants ne parviendront à rien durant cette phase.

Phase d'Assaut :

-

Réserves : -

Tour 4 : Eldars Noirs commencent le tour.



Phase de Mouvement :

Rien de particulier les Ravageurs mettent les Gaz pour prendre les Objectifs du Camp en face, Les Cabalites gardent ceux dans leur camp. Les Raiders s'alignent pour tuer les derniers survivants.

Phase de Tir :

Les 3 survivants meurent.

Phase d'Assaut :

-

Bilan :

Eldars Noirs : 18 points
4 objectifs = 12 points
3 soutiens détruits = 3 points
Tuer le seigneur = 1 point
Briseur de ligne = 1 point
Premier sang = 1 point

Chaos : 1 point
Tuer le seigneur = 1 point

Pertes:

Eldars Noirs : 719 points
10 Fléaux + Sathonix : 365 points
5 Reavers : 140 points
Venom : 75 points
3 immaculés : 46 points
7 Cabalites : 93 points

Chaos : 2002 points
Tout