

## Rapport de bataille du 2024-06-06 Seraphon vs Nurgle



Les Séraphons contre-attaquent Nurgle au Dôme des Devins.

# Liste de HunterOfShadow



- Army Faction: Seraphon

- Army Type: Coalesced

- Subfaction: Koatl's Claw

- Grand Strategy: Repel Corruption

## LEADERS

Saurus Oldblood on Carnosaur (220)

Saurus Oldblood on Carnosaur (220)\*

- General

- Command Traits: Prime Warbeast

- Artefacts of Power: Bloodrage Pendant

## BATTLELINE

Aggradon Lancers (190)\*

- War-drummer

- Icon Bearer

- Aggradon Lancer Alpha

- Celestite Spear

Saurus Warriors (180)\*

- War-drummer

- Icon Bearer

- Saurus Warrior Alpha

- Celestite Club

Kroxigor (150)\*

## CORE BATTALIONS

\*Battle Regiment

TOTAL POINTS: 960/1000





# Liste de Kristof



- Army Faction: Maggotkin of Nurgle
- Subfaction: Befouling Host
- Grand Strategy: Hold the Line
- Triumph: Bloodthirsty

## LEADERS

Orghotts Daemonspew (320)

Great Unclean One (430)\*

- General
- Command Traits: Nurgling Infestation
- Doomsday Bell and Bileblade
- Artefacts of Power: Tome of a Thousand Poxes
- Spells: Fleshy Abundance, Gift of Disease

## BATTLELINE

Plaguebearers (120)\*

Plaguebearers (120)\*

## TERRAIN

1 x Feculent Gnarlmau (0)

1 x Feculent Gnarlmau (0)

## CORE BATTALIONS

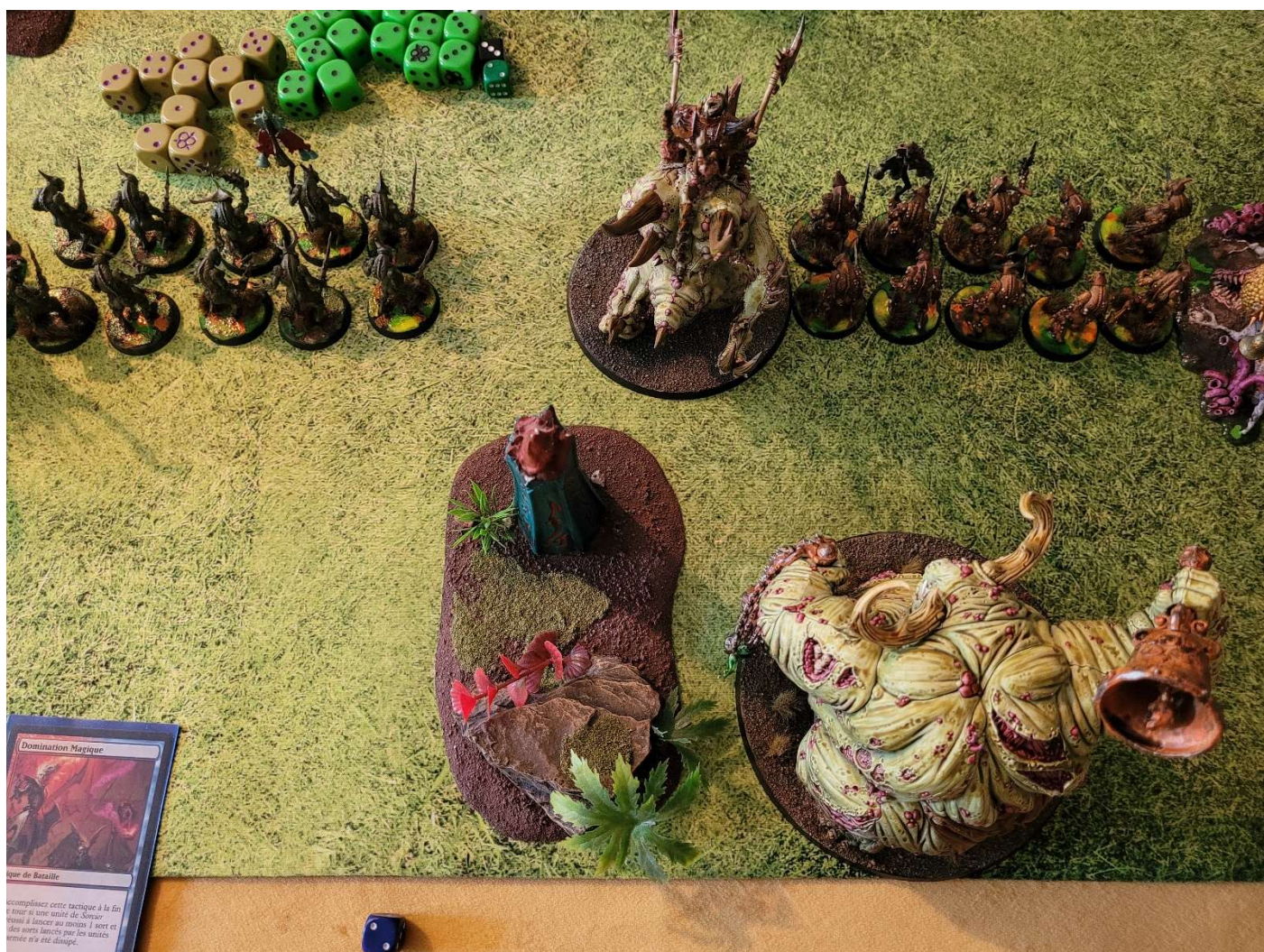
\*Battle Regiment

TOTAL POINTS: 990/1000





## Déploiement sur Lignes de Communication:









Nurgle se déploie en premier et prend le tour.

### Tour 1 de Nurgle :

La tactique « domination magique » est validée.

Toute l'armée Nurgle avance, Ils prennent 2 objectifs.

Il possède 2 objectifs contre 0.

Score : 5-0 pour Nurgle.



### Tour 1 des Séraphons :

Toute l'armée Séraphon avance, Ils prennent 2 objectifs.

La tactique « Intimider les Envahisseurs » est validée.

Ils possèdent 2 objectifs contre 1.

Score : 5-5.



Roue de Nurgle sur « Répulsion Nauséreuse » qui va permettre d'engluier les cavaliers Saurus et les Kroxigors et empêcher les Séraphons de faire la tactique « Attiré dans le Maelstrom » au prochain tour. C'est le tournant de la game avec la prise du tour 2 par Nurgle.



### Tour 2 de Nurgle :

La tactique « Attiré dans le Maelstrom » est réussi

Ils possèdent 2 objectifs contre 1.

Score : 10-5 pour Nurgle.







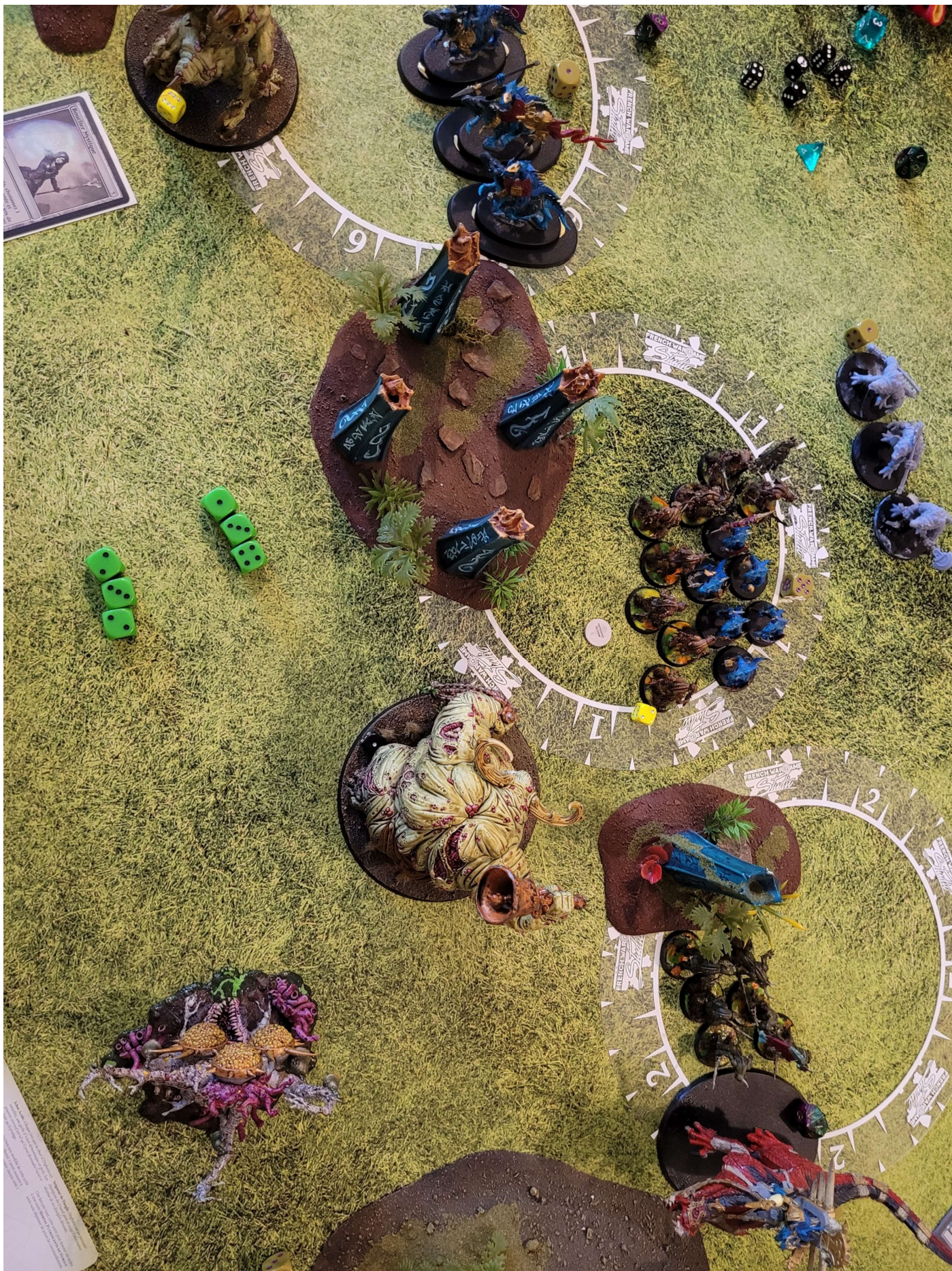
### Tour 2 des Séraphons :

La tactique « Résilience Née du Sang-Froid » est réussi.

Ils possèdent 1 objectif contre 2.

Score : 10-8 pour Nurgle.





La roue Nurgle passe sur « Epidémie Galopante » qui va achever la game grâce à la maladie, avec en plus la prise du tour 3 par Nurgle.



### Tour 3 de Nurgle :

La tactique « Intimider les Envahisseurs » est réussi.

Score : 15-8 pour Nurgle.





Les Séraphons abandonnent. Fin de partie théorisée.

# Victoire de Nurgle

## Tour 3 des Séraphons :

Pas de tactique réalisable.

Ils possèdent 1 objectif contre 2.

Score : 15-9 pour Nurgle.

## Tour 4 des Séraphons :

Pas de tactique réalisable.

Ils possèdent 1 objectif contre 2.

Score : 15-10 pour Nurgle.

## Tour 4 de Nurgle :

Tactique « Gloire à Grand-père » devrait être réussie.

Score : 19-10 pour Nurgle.

## Tour 5 de Nurgle et des Séraphons :

Pas de tactique réalisable.

Ils devraient posséder chacun leur tour 2 objectifs contre 1.

Nurgle et les Séraphons devraient rater leur grande stratégie.

Score final : ~22-13 pour Nurgle.

## Conclusions :

D'après <https://www.warhammer-community.com/2016/12/02/gate-of-stars-part-2-the-campaign/>

S'il y a eu 10 unités ou moins utilisées au total, le gagnant marque 5DP et le perdant 2.

Chaque joueur marque 1 DP bonus s'il tue le Général ennemi.

**Donc sur les 2 parties : 17 DP pour Nurgle et 6 DP pour les Seraphons au Dôme des devins**

LIEU : Le Dôme des devins est capturé par Nurgle (SEUIL DP de 15 est dépassé).



