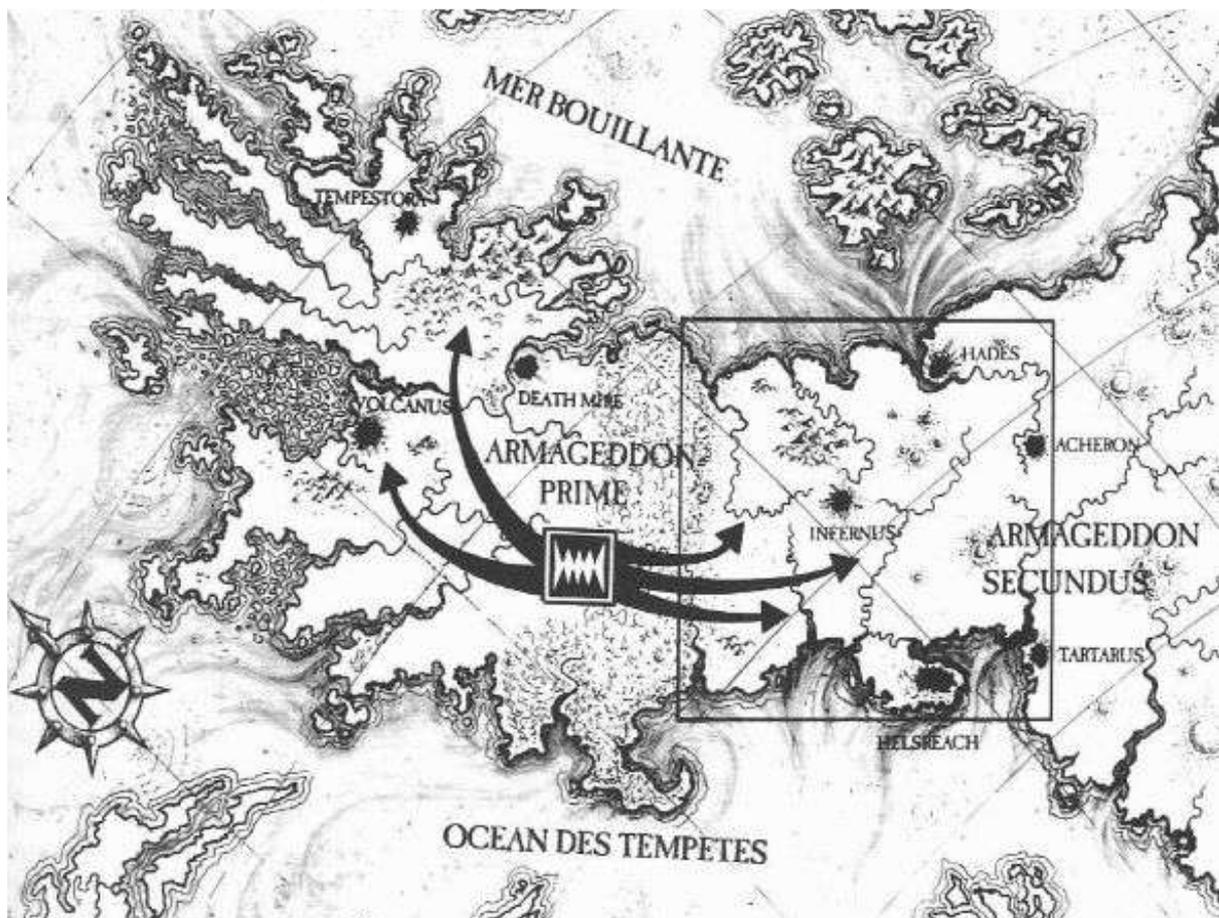


# SECONDE GUERRE D'ARMAGEDDON : BATAILLES POUR LES PONTS DE LA RIVIERE SKELETUS

« Bataille pour Armageddon »  
Livret de missions de la boîte de Warhammer 40,000 2<sup>ème</sup> édition  
WDF8 pour le scénario 4  
Version 1.0

En l'an 40941, le jour de Célébration de l'Ascension de l'Empereur, les orks lancèrent une attaque massive contre le monde ruche d'Armageddon. Leurs vaisseaux de débarquement, basés sur le Space Hulk Alveus Alpha Alpha Sextus s'insinuèrent dans le cordon défensif orbital de la planète, annihilant ses satellites obsolètes. Un débarquement massif de

barges spatiales submergea le continent occidental d'Armageddon Prime. Les assauts éclairs des forces orks extrêmement mobiles encerclèrent les ruches les unes après les autres. Des dizaines de milliers de boyz orks assaillirent les fortifications des ruches et massacrèrent ou asservirent leur population.



À travers tout le continent, les forces de l'humanité furent forcées à la retraite. A cause de la négligence criminelle du suzerain Von Strab (fichier Administratum : Armageddon 40004, poursuites pour crimes de guerre), les armées humaines prises de cours furent dépassées par les événements. Les Forces de Défense Planétaire envoyées au compte-gouttes par Von Strab furent débordées et détruites par l'ennemi.

D'interminables colonnes de machines de guerre orks soulevaient d'énormes panaches de poussière alors qu'elles déferlaient à travers les déserts de cendre d'Armageddon Prime. Dans les rapports émanant des divers champs de bataille, il n'était question que du sang de courageux guerriers humains souillant les sables irisés. Il devint évident que Von Strab avaient sérieusement sous-estimé la ruse et l'habileté stratégique de son ennemi, Ghazghkull Thraka, chef suprême de tous les Goffs et grand prophète de la Waaagh !

Von Strab se réfugia vers le sud, à Armageddon Secundus, centre industriel du monde ruche. Deux jours plus tard, les orks envahirent cette région et la véritable Bataille d'Armageddon commença. Armageddon Secundus représentait 80% de la capacité industrielle de la planète, ce continent était vital pour mener à bien la guerre mais également pour protéger les systèmes planétaires environnants de toute menace extraterrestre. Ghazghkull voulait arracher le cœur industriel de son ennemi. Les chapitres de Space Marines représentaient le dernier espoir du monde ruche mais Von Strab se refusait à y faire appel, persuadé qu'il pourrait défaire les orks et revendiquer la victoire en son seul nom.

L'assaut ork débuta à la Saison des Ombres, lorsque les montagnes volcaniques d'Armageddon entrent en éruption, projetant dans le ciel rouge sang des nuages tourbillonnants de fumée et de poussière. De massives colonnes armées enfoncèrent les dérisoires lignes de défense impériales. Les buggies de combat déferlèrent à travers les sables ardents vers les positions humaines. Une horde vociférante de diables verts submergea les défenseurs. Sous les lueurs vacillantes des Monts Palidus, alors que le Mont Eschatus lui-même entrait en éruption, hommes et orks luttaient et mourraient. Les bolters tonnaient sans répit. Les gigantesques gargants avançaient lourdement, leurs myriades de tourelles crachant la mort sur les minuscules guerriers humains en déroute. Les orks défoncèrent les lignes ennemies pour se ruer vers le sud.

Deux tribus longèrent les Palidus par l'est, bifurquant vers le sud en direction de la ruche d'Hades. L'autre tribu ork prit à l'ouest pour rejoindre le port de Helsreach.

Alors qu'éclatait la Saison des Tempêtes, la percée des orks vers le sud se poursuivait. Ils démantelèrent les pitoyables défenses improvisées que les rescapés avaient dressées le long des fleuves et contournèrent les Monts Palidus vers la ruche d'Infernus. Accablé par les incessantes nouvelles de défaites, désabusé face aux promesses de son suzerain et démoralisé par la taille des hordes mécanisées des orks, le gouverneur d'Infernus se rendit sans combattre. Des motards rattrapèrent les colonnes de réfugiés longues d'une centaine de kilomètres qui fuyaient la ruche, les ramenant manu militari pour travailler en tant qu'esclaves dans les usines d'Infernus.

Les humains étant chétifs en comparaison des normes orks, des centaines de milliers d'entre eux moururent au travail.

Bientôt, la ruche d'Hades fut assiégée et devint le site d'une des plus âpres batailles de la campagne. Le légendaire commissaire Yarrick en supervisa les défenses. En ces sinistres jours, il semblait être partout à la fois, contrôlant la soudure des gigantesques portails, négociant personnellement des traités d'allégeance avec les gangs urbains et les enrôlant dans l'armée, redonnant espoir à un peuple démoralisé par la famine et les défaites par sa seule foi en la victoire finale.

Contre toute attente, il réussit à organiser une armée capable de tenir tête aux orks. A Hades, ceux-ci furent stoppés. On ne peut dès lors qu'imaginer quel carnage ce fut. Les centaines de kilomètres de terrassements hâtivement exécutés par les esclaves sous le commandement des fouettards, les colossaux gargants pilonnant les lointaines spires de la cite ruche, les canons tonnant comme le rire de dieux fous. Des centaines de milliers d'yeux rouges exorbités fixant leur objectif, si proche et pourtant inaccessible. La population de la ruche fut plongée dans les ténèbres pour économiser l'énergie.

Des milliers de gens mangeaient rats et cafards ou mourraient de faim. Qui peut dire quels actes d'héroïsme et d'horreur ont vu ces lieux ? Ceux qui ont survécu ne parlent guère, si ce n'est pour louer la bravoure du commissaire Yarrick.

Plus à l'ouest, les défenseurs du port de Helsreach, exaltés par l'héroïque résistance d'Hades, menèrent une courageuse bataille. Ils défendirent docks et raffineries avec bravoure. Les gangs urbains munis d'armes improvisées tendirent des embuscades aux guerriers orks. Des pétroliers convertis et blindés à la hâte furent utilisés pour évacuer les non-combattants. La place manquait pour embarquer tout le monde et nombreuses furent les familles qui durent se séparer, sachant qu'elles ne se reverraient probablement jamais.

Une fois le dernier navire parti, les défenseurs savaient qu'il n'existait plus le moindre refuge pour eux. Alors, tous les membres des unités de défense de la ruche se rassemblèrent et firent le serment solennel de vendre chèrement leur peau.

Portés par leur haine et leur rage, ils combattirent les orks avec l'énergie du désespoir. Les couloirs de Helsreach étaient maculés de sang. Les conducteurs des énormes grues du port jetèrent même leurs machines dans la bataille, pour attaquer les gargants orks. Vague après vague, les assauts furent repoussés jusqu'à ce que les généraux orks eux-mêmes se mettent à douter du bien fondé de leur tactique. Les messages de soutien d'Hades étaient transmis à travers le réseau de communication jusqu'à Helsreach.

Les pires heures vinrent lorsque le port de Helsreach tomba finalement aux mains de l'ennemi. La défaite vint de là où on l'attendait le moins. Des bizarboyz déclenchèrent une monstrueuse tempête psychique. Des ondes de souffrance assaillirent l'esprit des défenseurs de la ruche. Certains sombraient dans la folie alors que d'autres succombaient, leur tête allant jusqu'à exploser sous le choc. A l'abri de cette tempête, les orks s'introduisirent enfin dans Helsreach et décimèrent ses défenseurs jusqu'au dernier. A l'annonce de la chute d'Helsreach, Yarrick ordonna une heure de silence et s'isola dans la Chapelle de l'Empereur pour prier. Certains disent qu'il communia alors avec la divinité et en retira une inspiration nouvelle. Ceux qui le connaissent bien prétendent même qu'il pleura.

Ghazghkull vint en personne superviser le siège d'Hades. Ayant eu connaissance de la farouche résistance de ses défenseurs, il décida qu'il valait mieux qu'il s'occupe lui-même de mater ce commissaire Yarrick. Des semaines durant, un interminable duel se déroula sous le sinistre ciel jaune. Ghazghkull tenta tous les stratagèmes. Il feignait un assaut d'un côté de la ruche alors que le gros de ses forces attaquait ailleurs. Il parachuta des kommandos de chokboyz sur les sommets des spires de la ruche, leur ordonnant de repérer une entrée à travers le système de ventilation. Il ordonna à ses mékanos de lui fabriquer des machines de siège, de colossales tours armées d'énormes marteaux piqueurs, des gargants convertis équipés de gigantesques pelles et pioches ou de monstrueux forets destinés à éventrer les fortifications. Yarrick trouva la réplique à chaque stratagème élaboré par les orks. Des troupes de réserve mobiles utilisaient les infrastructures de transport pour parer à toute diversion. Les kommandos furent contrés par des détachements de guerriers volontaires, des désespérés bourrés de drogues, choisis parmi les

ouvriers de maintenance de la cité et dont la plupart avaient perdu les leurs durant le siège. Ces hommes se glissèrent dans les conduits de maintenance, armés d'un simple pistolet bolter et d'un coutelas. Leur parfaite connaissance du réseau leur permit de tendre pièges et embuscades. Ces obscurs menèrent une lutte solitaire et sans gloire au sein des ténèbres, mais firent leur travail jusqu'au bout : pas un seul ork ne sortit des conduits d'aération. Les commandos suicides des forces de défense de la ruche effectuaient quant à eux des raids nocturnes, sabotant les machines de siège des orks à grand renfort de bombes à fusion et de haches énergétiques. Alors que le siège s'éternisait, les orks revenaient d'Helsreach et d'Infernus, se dirigeant vers Acheron et vers ce qui semblait être le dernier bastion de la résistance humaine. C'était le début de la Saison du Feu et la température commençait à monter. Cela n'affecta ni les robustes orks ni les militaires humains spécialement équipés, mais les réfugiés qui avaient échappé aux orks commencèrent à périr en masse.

Les Acheroniens se préparaient à la bataille. Ils savaient que leur heure était venue. Scrutant leurs moniteurs, ils pouvaient voir s'approcher les colonnes ennemies. Motards, buggies et machines de siège s'étendaient à perte de vue. La seule promesse de renforts émanait de Von Strab : il s'agissait de ses meilleurs vœux de réussite et d'une trentaine d'hommes de sa garde d'élite personnelle qui n'avaient pas eu l'heur de lui plaire.

Dans une clameur assourdissante, les orks approchèrent, l'air vibrant sous la pression de milliers de moteurs. Ils passèrent les défenses externes de la ruche et assiégèrent le cœur même de la cite. Malgré des forces armées inférieures en nombre et ne disposant pas de l'armement adéquat, le gouverneur refusa de déposer les armes. "Nous nous battons jusqu'au dernier", annonça-t-il. "Et nos fantômes reviendront des limbes pour hanter votre engeance pourrie !"

Les orks chargèrent, confiants en la victoire. Mais soudain, de grosses brèches éventrèrent leurs rangs. Plusieurs explosions disloquèrent leurs véhicules, les projetant en l'air comme de vulgaires fétus de paille. Les habitants d'Acheron médusés observaient le carnage alors que le bombardement orbital se poursuivait. De gigantesques vaisseaux constellaient le ciel tandis que les croiseurs Thunderhawk atterrissaient, déposant leurs escouades de Space Marines. Pris au dépourvu, les orks rebroussèrent chemin. Les Space Marines continuaient de débarquer, leurs bolters crachant la mort. Les forces de défense de la ruche se regroupèrent et se jetèrent dans la mêlée pour prêter main forte à leurs sauveurs. Pour la première fois depuis le début de l'invasion,

les orks gouttèrent a la défaite.

Des renforts menés par les Salamanders, les Blood Angels et les Ultramarines firent route vers le nord pour délivrer Hades.

Mais, au moment où ils rencontraient les premières lignes orks, Hades tombait. Les dernières portes ayant cédé, les boyz orks envahirent la cite, massacrant et pillant tout sur leur passage. Durant les dernières heures, le combat fut meurtrier comme jamais, les orks atteignant les derniers bastions au cœur même de la cité. Le commissaire Yarrick fut l'un des rares survivants. Son corps mutilé fut retrouvé parmi les ruines, entouré de douzaines de cadavres orks. Heureusement pour l'Imperium, ce guerrier exceptionnellement brave survécut à ses blessures.

A l'ouest, une nouvelle vague ork déferla et une attaque contre la ruche de Tartarus commença. Le gros des forces impériales ayant été envoyé vers Hades afin de lancer la vaste opération de libération de la cite ruche, les orks parvinrent sans mal à briser les lignes de défense, se dirigeant vers le sud afin d'assiéger la ruche elle-même. Ghazghkull prit le

commandement et se lança dans son ultime tentative pour gagner la guerre. Si les orks parvenaient à prendre Tartarus, ils pourraient briser la résistance impériale, dévastant son cœur industriel au point que la guerre ne pourrait plus être gagnée.

Dans un sursaut désespéré, les Blood Angels retournèrent à leurs vaisseaux. Ils posèrent leurs modules d'atterrissage et leurs Thunderhawks entre l'avant-garde et le gros de l'armée ork, isolant une tribu entière de Goffs et Ghazghkull lui-même. Un mince cordon de Space Marines occupa tous les ponts encore intacts qui enjambaient les flots viciés du fleuve pollué et corrosif connu sous le nom de Skeletus.

A moins qu'ils ne parviennent à reprendre les ponts sur le Skeletus, les orks privés de toute retraite seraient piégés à proximité de Tartarus et se retrouveraient rapidement à cours de vivres et de munitions. Alors, les Salamanders, les Ultramarines et la Garde Impériale auraient tôt fait de revenir d'Hades pour se débarrasser d'eux. La seule échappatoire qu'il restait aux orks était de reprendre les ponts aux Space Marines en armures rouges afin de pouvoir traverser le Skeletus.

# INTRODUCTION

Les scénarios de ce livret sont destinés à vous initier en douceur aux règles et à l'armement de Warhammer 40,000. [...] Chaque scénario est rapide à jouer, afin que les deux joueurs puissent terminer une bataille et la rejouer en changeant de camp afin d'améliorer leur tactique.

Chaque scénario vous donne tous les détails nécessaires à la mise en place du jeu selon les critères suivants :

## BRIEFING

La section *Briefing* vous décrit les tenants et les aboutissants du scénario et donne à chaque joueur ses ordres de mission.

## FORCES

La section *Forces* donne à chaque joueur les troupes dont il dispose et la manière dont elles sont équipées.

## OBJECTIFS

La section *Objectifs* précise aux joueurs ce qu'ils sont respectivement sensés devoir faire pour s'acquitter de leur mission et combien de points de victoire cela leur rapportera.

## ZONE DE DEPLOIEMENT ET DUREE DU JEU

La section *Zone de déploiement et Durée du Jeu* vous indique quel est le camp qui se déploie le premier et où. Elle précise également qui se déplace le premier et combien de tours de jeu dure la partie.

Les distances indiquées assument que vous jouez sur une table d'un mètre vingt de large. Si tel n'est pas le cas, ignorez les cas où l'on vous indique que vous pouvez vous déployer dans les trente centimètres à partir de votre bord de table, assurez-vous seulement que les deux camps adverses sont distants d'au moins soixante centimètres.

## TACTIQUES

La section *Tactiques* [présente dans l'original n'est pas reprise ici.]

## VARIANTES

La section *Variantes* vous suggère quelques changements envisageables pour renouveler l'intérêt de la partie sans pour autant compromettre son équilibre.

## LE MATERIEL DE JEU

Ces scénarios ont été prévus pour être joués avec le matériel de la boîte de base de la seconde édition de Warhammer 40,000.

- 2 escouades tactiques de 10 Space Marines chacune. Chaque escouade dispose d'un sergent équipé d'une épée tronçonneuse, d'un lance-flammes et d'un lance-missiles.

- 20 orks goffs équipés d'un pistolet bolter et d'une hache

- 40 gretchins avec fusil d'assaut

- 1 dreadnought ork [représenté à l'origine par une simple silhouette cartonnée].

## Décors

La boîte fournissait également des décors en carton représentant des angles de murs. N'importe quel modéliste amateur peut faire mieux. Retenez que les tables doivent offrir beaucoup de décors.

Pour le scénario 4, vous avez besoin de deux bunkers.

## JOUER LES SCENARIOS COMME UNE CAMPAGNE

Les scénarios de la Bataille d'Armageddon peuvent aisément être regroupés en une campagne. Lors d'une campagne, vous conservez les situations de la fin de la partie précédente, ce qui affecte directement la partie suivante.

Si vous désirez jouer les scénarios comme une campagne, les deux camps doivent limiter les forces en présence. Pour l'intégralité de la campagne, les joueurs peuvent utiliser [l'ensemble de leurs forces], le joueur impérial dispose donc d'un total de 20 figurines de Space Marines alors que son adversaire dispose d'un dreadnought, de 20 orks Goffs et de 40 gretchins.

Les deux joueurs déterminent la proportion de leur armée qu'ils vont employer pour la première partie. Vous n'êtes pas obligé de respecter scrupuleusement les forces données dans les scénarios, la section *Variantes* vous guidera pour modifier vos forces de base dans chaque partie. Les Space Marines peuvent par exemple décider de déployer cinq hommes avec un lance-missiles au lieu du lance-flammes dans le scénario 1 ou les orks décider d'envoyer le dreadnought dans le scénario 2. Effectuez chaque bataille normalement et mettez de côté les figurines tuées jusqu'à la fin de la partie.

À la fin de chaque partie, jetez 1D6 pour chaque figurine tuée et consultez le tableau ci-dessous.

#### **D6 Résultat**

5-6 La figurine n'était qu'assommée ou légèrement blessée, elle peut donc participer à la mission finale, la Bataille pour le pont.

3-4 La figurine est grièvement blessée et ne peut donc en aucun cas prendre part aux batailles suivantes.

1-2 La figurine est morte !

Modificateurs aux jets de dés :

Gretchins : -1

Figurines appartenant au camp gagnant : +1

Toutes les figurines mortes ou sérieusement blessées ne pourront pas combattre dans le dernier scénario et seront retirées des forces déployées en début de

partie. Les dommages subis par le dreadnought ne peuvent pas être réparés pendant la campagne, le joueur ork doit donc décider à quel moment il emploie son dreadnought. Les armes portées par des figurines tuées ou sérieusement blessées ne peuvent pas être utilisées par d'autres figurines.

#### **POUR SUIVRE LA CAMPAGNE**

Dans l'historique de la campagne, les batailles autour des ponts de la rivière Skeletus firent rage durant des mois entiers. Les orks réussirent presque à prendre les ponts lors de leurs premières tentatives mais, sur le moment, personne ne le sut et les renforts arrivèrent des deux côtés. Vous pouvez continuer la campagne après avoir joué toutes ces batailles, en utilisant les cartes de missions et en choisissant des forces d'appoint dans les listes d'armées. [...]

# MISSION 1 : ENVERS ET CONTRE TOUS

Alors que les Blood Angels se déployaient vers leurs positions avancées aux alentours d'une tête de pont, l'escouade Lazarus rapporta qu'elle était prise sous un tir provenant de ruines proches de son flanc droit. Les scanners révélèrent la présence de nombreux gretchins embusqués. Aussi longtemps que ces peaux vertes ne seraient pas délogés des ruines, ils pourraient avoir une vue sur les positions des Blood Angels et probablement les encercler pour s'emparer du pont. Une seule escouade pouvait être retirée du périmètre de défense pour déloger ces indésirables. L'escouade Lazarus fut dépêchée et, exploitant un conduit souterrain pour se rendre sur place, elle émergea au cœur des ruines juste avant l'aube.

## BRIEFING DES BLOOD ANGELS : NETTOYAGE PAR LE VIDE

L'infiltration d'un détachement de gretchins dans le secteur 306 compromet gravement la sécurité de la tête de pont. Votre escouade doit exterminer ou mettre en déroute ces éléments ennemis et rendre le périmètre sûr. Vous serez en sous nombre, mais tel est le pain quotidien des guerriers élus de l'Empereur. La force du bon droit est avec vous.

### Forces

Vous avez une escouade d'assaut sous votre commandement. Vos Space Marines sont équipés d'armures énergétiques MK7, de pistolet bolters et de grandes antichars et à fragmentation. De plus vos marines disposent de l'armement suivant :

- Escouade Lazarus

Sergent Lazarus – Épée tronçonneuse

3 Space Marines – Bolter

1 Space Marine – Lance-flammes

### Zone de déploiement et durée du jeu

Déployez-vous n'importe où jusqu'à 30cm de votre bord de table mais jamais à moins de 30cm des bords latéraux. Les Space Marines se déplacent en premier et la partie dure 4 tours.

### Objectifs

Vous devez exterminer autant de gretchins que possible tout en limitant au maximum vos propres pertes. Si les trois bandes de gretchins sont démoralisées à la fin d'un des tours du joueur adverse (donc après avoir eu une chance de ralliement), vous gagnez. Sinon, le joueur ayant le plus de points de victoire à l'issue des quatre tours de jeu est déclaré vainqueur.

	5 pertes et +	Exterminée
Bande de gretchins	de 0 point de victoire	1 point de victoire



## BRIEFING DES GRETCHINS : TENIR BON

« C'est un super endroit pour canarder ces zoms. Y croient qu'y vont nous déloger mais y savent pas qu'on est tout plein et qu'on va leur botter l'train pasqu'on est les gretchs les plus balaises et qu'on a des super flingues. Faut juste espérer qu'eux y nous tireront pas trop d'sus... »

### Forces

Tous les gretchins portent des gilets pare-balles et sont armés de la façon suivante :

#### - Bande à Grotz

Dix gretchins armés de fusil d'assaut.

#### - Bande à Scumboz

Dix gretchins armés de fusil d'assaut.

#### - Bande à Fergit

Dix gretchins armés de fusil d'assaut.

## Zone de déploiement et durée du jeu

Déployez-vous n'importe où jusqu'à 30cm de votre bord de table mais jamais à moins de 30cm des bords latéraux. Les gretchins se déplacent en second et la partie dure 4 tours.

## Objectifs

« Laissez pas les zoms s'approcher, flinguez-les d'abord ! »

Le joueur gretchin reçoit les points de victoire suivants pour la destruction de l'escouade de Space Marines.

	3 pertes et +	Exterminée
Escouade	de 1 point de victoire	2 points de victoire marines

## VARIANTES

Remplacez l'escouade Lazarus par l'escouade Mephisto issue de la mission 2.

Remplacez une ou plusieurs bandes de dix gretchins par un ou plusieurs bandes de cinq orks.

# MISSION 2 : HAUT ET FORT

Une fois le périmètre stabilisé, l'escouade Méphisto reçut l'ordre d'installer son lance-missiles sur une hauteur se situant dans les ruines du temple de l'Empereur Triomphant. Depuis cette position dominante, elle pouvait couvrir la route conduisant au point et pilonner les forces ennemies qui tenteraient une attaque du périmètre. Juste avant la mi-journée, l'escouade repéra deux chariots de guerre orks faisant route vers le pont. Le premier missile antichar frappa de plein fouet le véhicule de tête qui quitta la route et alla s'écraser contre un mur. Le deuxième arracha une roue du second chariot de guerre qui partit en tête à queue et s'immobilisa avant d'être abandonné par son équipage. Quelque temps après, les survivants des équipages orks furent rejoints par un groupe de fantassins auxquels ils s'associèrent avant de se lancer à l'assaut des positions de l'escouade Méphisto.

## BRIEFING DES BLOOD ANGELS : TENIR FERME

Votre escouade doit tenir sa position dans le temple de l'Empereur aussi longtemps que possible avant de se replier sur les positions fortifiées de la tête de pont. Les attaquants ont été identifiés comme étant des Goffs et l'on s'attend par conséquent à un assaut au corps à corps. L'ennemi est redoutable mais la Foi en l'Empereur sera la plus forte.

## Forces

Vous disposez d'une escouade d'assaut de Space Marines. Tous sont équipés d'armures énergétiques MK7, de pistolet bolters et de grandes antichars et à fragmentation. De plus vos marines disposent de l'armement suivant :

### - Escouade Méphisto

Sergent Méphisto – Bolter

3 Space Marines – Bolter

1 Space Marine – Lance-missiles

## Zone de déploiement et durée du jeu

Déployez-vous n'importe où jusqu'à 30cm de votre bord de table mais jamais à moins de 30cm des bords latéraux. Les Space Marines se déplacent en premier et la partie dure 4 tours.

## Objectifs

Vous devez éliminer un maximum d'orks en minimisant vos pertes. Le joueur ayant le plus de points de victoire à l'issue des quatre tours de jeu est déclaré vainqueur.

	50 % de pertes et +	Exterminée
Bande d'orks comprenant :		
5 à 7 figurines	0 point de victoire	1 point de victoire
8 figurines et +	1 point de victoire	2 points de victoire



## **BRIEFING DES ORKS: ASSAUT**

*« Grimpez-moi c'te colline et ékrbouillez c'lance-purée, comm'ça on pourra am'ner l'dreadnought et dégommer les zoms de c'fontu pont. Z'avez pas assez d'gars pour faire deux vraies bandes, alors débrouillez vous pour vous zorganiser !»*

### **Forces**

Vous commandez en tout quinze orks. Vous pouvez les diviser en autant de bandes que vous le désirez pourvu qu'elles se composent d'au moins cinq figurines. Vous pouvez par exemple, faire une seule bande de quinze ou une bande de dix et une bande de cinq. Tous les Goffs portent des gilets pare-balles et sont équipés des armes suivantes :

Les 15 Goffs portent des pistolets bolters, des haches et sont équipés de grenades à fragmentation.

### **Zone de déploiement et durée du jeu**

Déployez-vous n'importe où jusqu'à 30cm de votre bord de table mais jamais à moins de 30cm des bords latéraux. Les Goffs se déplacent en second et la partie dure 4 tours.

## **Objectifs**

*« Ekrbouillez l'lance-missiles et tous les zoms qu'vous pourrez !»*

Les points de victoire suivants sont attribués au joueur ork en cas de destruction de l'escouade de Space Marines.

	3 pertes et +	Exterminée
Escouade de 1 point de victoire marines		2 points de victoire

Le joueur ork reçoit également les points de victoire suivants pour avoir éliminé le marine équipé du lance-missiles.

Bonus : +2 points de victoire.

## **VARIANTES**

Remplacez l'escouade Méphisto par l'escouade de la mission 1.

Remplacez les quinze orsk par un dreadnought ork. Placez l'escouade Méphisto en état d'alerte au début de la partie ; les orks se déplacent alors les premiers.

# MISSION 3 : BATAILLE POUR LE PONT

Les Blood Angels se replièrent vers le pont qui traversait la rivière Skeletus, prenant position dans les ruines se trouvant à l'extrémité de celui-ci. Ils n'eurent pas à attendre longtemps, une traînée de fumée d'échappement annonçait déjà l'arrivée du premier dreadnought ork et les scanners relevaient qu'il était accompagné par une nuée de formes de vie.

Dans leurs positions, les Space Marines se tenaient prêts, guettant les premiers signes de l'arrivée des orks. Ils savaient que les troupes qui approchaient ne représentaient que l'avant-garde des forces du seigneur de guerre Ghazghkull Thraka battant en retraite. S'ils tenaient le point jusqu'à l'arrivée de leurs renforts, Ghazghkull serait pris entre deux feux et éliminé. Armageddon serait libérée du fléau des orks. Si l'avant-garde des orks prenait le pont et le tenait, Ghazghkull et sa horde de peaux vertes traverseraient le Skeletus et se réfugieraient dans les ruines du secteur nord où ils pourraient tenir peut-être plusieurs années.

Chaque Blood Angel connaissait son devoir et pria la divine mémoire de Sanguinius pour l'inspirer et le guider. Les premiers hurlements des orks commencèrent à s'élever et les peaux vertes se dirigèrent vers eux...

## BRIEFING DES BLOOD ANGELS : JUSQU'À LA MORT

L'avance des orks a été repérée dans le secteur 307 en direction du pont sur la rivière Skeletus. Vos

escouades de Space Marines doivent tenir jusqu'à ce qu'elles soient révélées. Ne permettez aux orks de prendre le pont sous aucun prétexte, même si cela doit aboutir au sacrifice de toute votre force. Placez votre foi en vos armes sacrées et recommandez vos âmes à l'Empereur. Que le massacre commence !

### Forces

Vous disposez de quatre escouades de Space Marines. Tous sont tous équipés d'armures énergétiques Mk7, de pistolet bolters et de grandes antichars et à fragmentation. Vos Space Marines sont de plus en plus équipés des armes suivantes :

#### - Escouade Raphael

Sergent Raphael – Épée tronçonneuse

3 Space Marines – Bolter

1 Space Marine – Lance-flammes

#### - Escouade Méphisto

Frère Méphisto – Bolter

3 Space Marines – Bolter

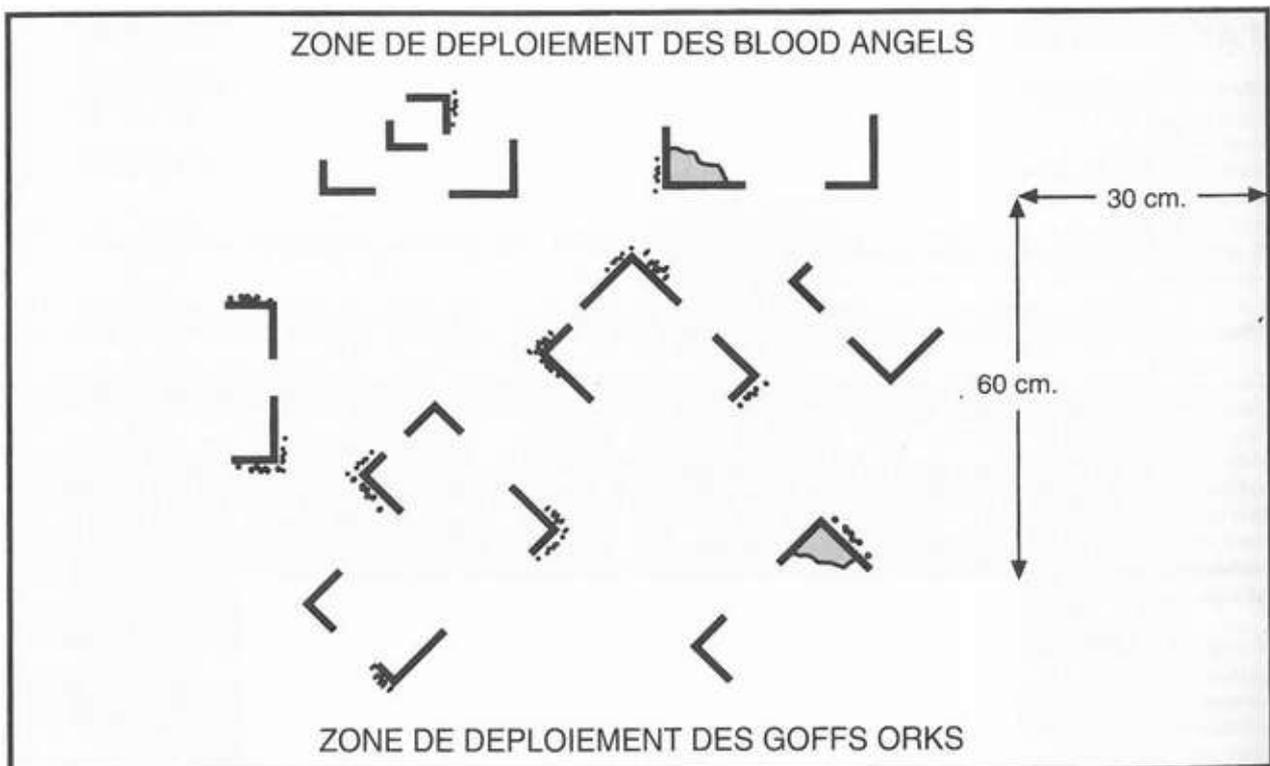
1 Space Marine – Lance-missiles (viseur, missiles antichars et à fragmentation).

#### - Escouade Lazarus

Sergent Lazarus – Épée tronçonneuse

3 Space Marines – Bolter

1 Space Marine – Lance-flammes



- *Escouade Cléon*

Frère Cléon – Bolter

3 Space Marines – Bolter

1 Space Marine – Lance-missiles (viseur, missiles antichars et à fragmentation).

### Zone de déploiement et durée du jeu

Déployez-vous en premier n'importe où jusqu'à 30cm de votre bord de table mais jamais à moins de 30cm des bords latéraux. Jetez 1D6+5, puis comparez le résultat avec celui des orks, celui qui obtient le meilleur joue en premier.

La bataille dure 4 tours.

### Objectifs

Vous devez tuer autant d'orks que possible tout en minimisant vos pertes. Vous devez en outre empêcher les orks de pénétrer dans votre zone de déploiement. Le joueur obtenant le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

	5 pertes et +	Exterminée
Bande de gretchins	0 point de victoire	1 point de victoire
Bande d'orks	1 point de victoire	2 points de victoire
	Endommagé	Détruit ou Neutralisé
Dreadnought	1 point de victoire	2 points de victoire

### BRIEFING DES ORKS: DEFONCEZ-MOI TOUT CA

« *L'chef a dit d'aller ékrabouiller ces zoms et d'leur faire savoir qu'le rest' des nôt* » arrive à tout' pompe, alors prenez le pont et t'nez-le jusqu'à c'qu'y zarrivent. Z'avez un dreadnought, deux bandes de Goffs balaizes et quat'bandes de ces sales fouineurs de gretchins, alors vous pouvez ekraser tout c'qui s'présente sur vot' »chemin. »

### Forces

Tous les orks et les gretchins portent des gilets pare-balles. Les orks et les gretchins sont en outre équipés comme suit :

- *L'Bouzilleur*

Dreadnought ork équipé de deux pinces énergétique, d'un bolter lourd et d'un canon laser.

- *Bande à Grugnat*

Dix orks armées de pistolets bolters, de haches et de grenades antichars et à fragmentation.

- *Bande à Snikbon*

Dix orks armées de pistolets bolters, de haches et de grenades antichars et à fragmentation.

- *Bande à Grit*

Dix gretchins armés de fusil d'assaut.

- *Bande à Grot*

Dix gretchins armés de fusil d'assaut.

- *Bande à Scumbo*

Dix gretchins armés de fusil d'assaut.

- *Bande à Fergit*

Dix gretchins armés de fusil d'assaut.

### Zone de déploiement et durée du jeu

Déployez-vous n'importe où jusqu'à 30cm de votre bord de table mais jamais à moins de 30cm des bords latéraux. Jetez 1D6 et ajoutez 3 au résultat obtenu, puis comparez ce total avec celui des Space Marines, celui qui obtint le score le plus élevé se déplace en premier. La partie dure 4 tours.

### Objectifs

« Flinguez autant d'ces zoms qu'vous pourrez mais faites quand même gaffe à vous et cassez pas l'dreadnought sinon on va s'fait jeter par les mekboyz. Mettez une bande ou l'Bouzilleur prè-s du pont pour l'tenir. »

Les joueurs orks reçoivent les points de victoire suivants pour la destruction d'escouade de Space Marines.

	3 pertes et +	Exterminée
Escouade de marines	1 point de victoire	2 points de victoire

Le joueur ork reçoit un bonus de points de victoire s'il a une bande d'au moins six figurines vivantes ou le dreadnought (intact) dans la zone de déploiement des Space Marines à la fin de la partie.

Bonus : +5 points de victoire.

### VARIANTES

Laissez le joueur ork organiser ses vingt Goffs et ses quarante gretchins comme il le désire. La taille minimum d'une bande d'orks et de cinq figurines, celle d'une bande gretchins est de dix figurines.

N'utilisez pas le dreadnought ni l'escouade Cléon.

Remplacer les lance-flammes de l'escouade Lazarus et de l'escouade Raphael par des fuseurs.

Dissimulez tous les Space Marines lors du déploiement.

# MISSION 4 : RÉSISTANCE

La bataille pour les ponts sur la rivière Skeletus durait depuis plusieurs mois et les deux camps continuaient inlassablement à envoyer toujours plus de renforts dans la zone névralgique. Lorsqu'il devint évident que cette campagne serait longue et difficile, les Blood Angels commencèrent à construire de nombreuses fortifications. Pendant ce temps, les orks continuaient de déferler sur les positions défensives des Space Marines. En maintes occasions, ils réussirent à prendre des positions fortifiées, mais ce ne fut que pour être repoussés par les contre-attaques des réserves Blood Angels. Les pertes des deux côtés étaient énormes mais celles des assaillants orks étaient de loin les plus importantes. Finalement, après des semaines d'attaques infructueuses, Ghazghkull, qui voyait ses réserves s'épuiser, décida de tenter le tout pour le tout en lançant une dernière offensive de grande envergure.

NOTE : Pour mener à bien ce scénario, vous aurez besoin de deux bunkers. [...]

## BRIEFING DES BLOOD ANGELS : GUERRE D'USURE

Vous avez défendu votre position contre de nombreuses offensives orks durant ces derniers jours. Bien que toutes aient été repoussées, vos effectifs sont réduits à moins de 50%. A présent, les rapports font état de rumeurs d'une offensive en masse des orks sur toute la ligne de front. Aucun réservoir n'étant disponible, vous devez tenir votre

position avec les troupes qu'il vous reste. Attention, les orks ne doivent en aucun cas investir un de vos bunkers. Les yeux de l'Empereur sont fixés sur vous. Vous n'avez pas le droit d'échouer !

### Forces

Vous commandez trois escouades de Space Marines. Ils sont tous équipés d'armures énergétiques Mk7, de pistolet bolters et de grandes antichars et à fragmentation. De plus vos marines disposent de l'armement suivant :

#### - Escouade Danton

Sergent Danton – Épée tronçonneuse

3 Space Marines – Bolter

1 Space Marine – Lance-flammes

#### - Escouade Leonardus

Frère Leonardus (vétérane) – Bolter

3 Space Marines – Bolter

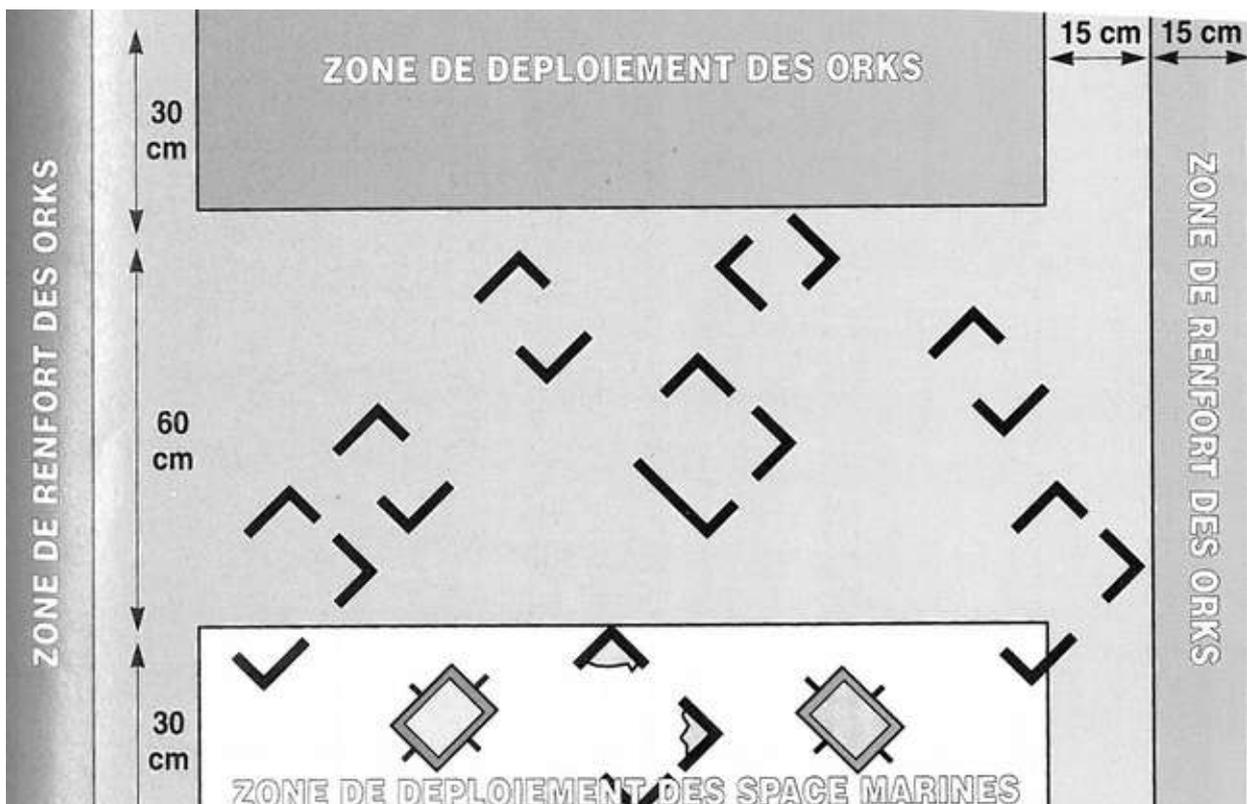
1 Space Marine – Lance-missiles (viseur, missiles antichars et à fragmentation).

#### - Escouade Faustus

Sergent Faustus – Épée tronçonneuse

3 Space Marines – Bolter

1 Space Marine – Lance-missiles (viseur, missiles antichars et à fragmentation).



### - Bunker

Les forces des marines comprennent deux bunkers qui doivent être placés conformément à la carte.

### Points de victoire

Vous devez tuer le plus orks possible et minimiser vos pertes. De plus, vous devez empêcher les orks d'occuper votre moitié de table ainsi que de s'emparer d'un de vos bunkers. Le joueur qui, à la fin de la partie à le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

	5 pertes et +	Exterminée
Bande de gretchins	0 point de victoire	1 point de victoire
Bande d'orks	1 point de victoire	2 point de victoire
	Endommagé	Détruit ou Neutralisé
Dreadnought	1 point de victoire	2 point de victoire

Vous recevez un bonus de +5 points de victoire si, à la fin de la partie, votre moitié de table ne contient aucune bande d'orks ou de gretchins comptant plus de 6 figurines et aucun dreadnought intact. Vous recevrez encore +1 point de victoire en fin de partie pour chaque bunker occupé par au moins un marine et aucun ork. Pour remplir l'objectif secondaire, les figurines doivent se trouver à l'intérieur du bunker, les figurines sur le toit ne sont pas prises en compte.

### Déploiement et durée de la bataille

Déployez-vous en premier n'importe où jusqu'à 30cm de votre bord de table mais jamais à moins de 30cm des bords latéraux. Jetez 1D6+5, puis comparez le résultat avec celui des orks, celui qui obtient le meilleur joue en premier.

La bataille dure 6 tours.

### BRIEFING DES ORKS : JUSQU'AU BOUT !

« Allez les gars, c'te fois ci c'est la bonne ! Le chef, il a dit qu'on prend les bunkers des zoms et qu'on zigouille tout c'qu'y d'dans. On a un dreadnought, kek Goffs balaizes et une tapée d'sales fouineurs d'gretchins. Et l'chef, y dit qu'il nous enverra un aut'dreadnought et une bande de Goffs pour prend'ces sales zoms par l'côté, y vont leur tomber sur l'poil pendant q'y nous canardent. Hur, hur ! Ça leur apprendra, hein les gars ! Bon ben main'nant, on y va, on y va, on y va... »

### Forces

Tous les orks et les gretchins portent des gilets pare-balles, ils sont en outre équipés comme suit :

### - Kass'tout

Dreadnought ork équipé de deux pinces énergétique, d'un bolter lourd et d'un canon laser.

### - Bande à Skardreg

Dix orks armées de pistolets bolters, de haches et de grenades antichars et à fragmentation.

### - Bande à Waazod

Dix orks armées de pistolets bolters, de haches et de grenades antichars et à fragmentation.

### - Bande à Botchit

Dix gretchins armés de fusil d'assaut.

### - Bande à Fixup

Dix gretchins armés de fusil d'assaut.

### - Bande à Runtrat

Dix gretchins armés de fusil d'assaut.

### - Bande à Scrimp

Dix gretchins armés de fusil d'assaut.

### Renforts orks

Les orks ont envoyé de nuit et en marche forcée une petite force de combat pour prendre les Space Marines par le flanc, pendant que ces derniers seront également attaqués de front. Malheureusement, les orks ont traîné en route et ne sont arrivés à destination qu'en cours de bataille.

Dans ce scénario, les figurines tuées sont sensées représenter les renforts et peuvent être remise en tant que tels. Lorsque (et si) le joueur ork a perdu 10 Goffs, il peut les reprendre et les utiliser comme renforts. Si le dreadnought ork est détruit, il peut également le reprendre à titre de renfort. Aucun figurine autre que celles mentionnées ci-dessus ne peut venir en renfort.

Les renforts peuvent être placés au début d'un tour orks à moins de 15cm d'un bord latéral de la table, pour représenter le fait qu'ils ont été envoyés pour attaquer par les flancs. Ils peuvent attaquer et se déplacer normalement dès leur premier tour.

### Briz'rok

Dreadnought ork armée de deux pinces énergétique, d'un bolter lourd et d'un canon laser.

### Bande à Badfang

Dix orks armées de pistolets bolters, de haches et de grenades antichars et à fragmentation.

### Points de victoire

« Eklatez autant d'ces zoms qu'vous pourrez, mais faites gaffe à vous, bouzillez pas l'dreadnought, Et prenez-moi un d'ces machin en ciment où k'y son planqués les zoms et si vous z'y arrivez pas, faites tout péter ! »

Le joueur ork reçoit les points de victoire suivants pour la destruction des escouades de Space Marines.

	3 pertes et +	Exterminée
Escouade de marines	1 point de victoire	1 point de victoire

Le joueur ork reçoit +5 points de victoire pour chaque bunker occupé à la fin de la partie par un moins un ork et aucun marine. Il reçoit également un bonus de +3 points de victoire pour chaque bunker détruit. Pour satisfaire à la première condition, les figurines qui sont sur le toit ne sont pas prises en compte, elles doivent se trouver à l'intérieur du bunker.

### Déploiement et durée de la bataille

Déployez-vous en second n'importe où jusqu'à 30cm de votre bord de table mais jamais à moins de 30cm des bords latéraux. Jetez 1D6+3, puis comparez le résultat avec celui des marines, celui qui obtient le meilleur joue en premier.

La bataille dure *six* tours.

### VARIANTES

#### Variante 1

Le joueur ork prend vingt Goffs et quarante gretchins et les organise en bandes de la taille qu'il désire. La taille minimale est de cinq figurines pour une bande d'orks et de dix pour une bande de gretchin.

#### Variante 2

N'utilisez qu'un seul bunker, ne prenez pas l'escouade Faustus et n'accordez pas de renforts aux orks.