STORM OF VENGEANCE

Une campagne pour Warhammer 40,000 V2

Ce document est une traduction non officielle du supplément pour Warhammer 40,000 2ème édition
d'**Andy Chamber, Andrew Kettlewell, Jervis Johnson et Gavin Thorpe,**
publié en 1997 par **Games Workshop**

Citadel & le château Citadel, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, Games Workshop & le logo Games Workshop, Genestealer, Space Marine, Tyranide et Warhammer sont des marques déposées de Games Worshop Ltd.

De même, tous les noms barbares contenus dans les pages qui suivent sont des marques de Games Worshop Ltd.

TRADUCTION
Direction, correction et mise en page : Scribe Patatovitch.
Traducteurs : Attila, Inquisiteur Nico, Pestilus, Tienus Ahès et Rutrapio

SOMMAIRE

LA CAMPAGNE DE PISCINA....3
INVASION DE PISCINA – CHRONOLOGIE....6
LES SCENARIO....7
SCENARIO 1 – "PUISK'IL FAUT TOUT FAIRE SOI-MEME..."....7
SCENARIO 2 – LA CATHEDRALE NOIRE....8
SCENARIO 3 – SAUVE QUI PEUT !....10
SCENARIO 4 – TENIR LE FRONT....11
SCENARIO 5 – LES GUERRIERS DE L'OMBRE....13
SCENARIO 6 – REVELATIONS....15
SCENARIO 7 – LA BATAILLE DES GORGES DE BARRAK....17
SCENARIO 8 – CONTRE-ATTAQUE....19
SCENARIO 9 – LA MORT AU CLAIR DE LUNE....21
SCENARIO 10 – PURIFICATION....23
BRIEFINGS ORKS....25
BRIEFING ORK DU SCENARIO 1....25
BRIEFING ORK DU SCENARIO 2....26
BRIEFING ORK DU SCENARIO 3....26
BRIEFING ORK DU SCENARIO 4....27
BRIEFING ORK DU SCENARIO 5....28
BRIEFING ORK DU SCENARIO 6....28
BRIEFING ORK DU SCENARIO 7....29
BRIEFING ORK DU SCENARIO 8....30
BRIEFING ORK DU SCENARIO 9....31
BRIEFING ORK DU SCENARIO 10....31
BRIEFINGS DES IMPERIAUX....32
BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 1....32
BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 2....33
BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 3....33
BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 4....34
BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 5....35
BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 6....35
BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 7....36
BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 8....37
BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 9....37
BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 10....38
APPENDICES....39
PERSONNAGES SPECIAUX ORKS....39
PERSONNAGES SPECIAUX DARK ANGELS....40
FAIRE LE DECOR....41
JOUER UNE CAMPAGNE....42
UTILISER D'AUTRES ARMEES....44
PIONS ORKS POUR LE SCENARIO 10....45

LA CAMPAGNE DE PISCINA

Les orks ont débarqués sur Piscina et ils ont l'intention d'y rester (en ce qui les concerne !). La manière dont ils sont arrivés sur Piscina est un mystère total pour l'Imperium, mais c'est en vérité assez simple. Le célèbre Ghazghkull a joint ses forces avec le non-moins célèbre Nazdreg et ils ont un plan vraiment, vraiment très rusé. Les mékanos de Nazdreg ont construit un téléporteur incroyablement gros et d'une portée immense. Ce dernier est monté sur le Scylla, le Space Hulk de Nazdreg. Ces deux démons utilisent Piscina comme terrain de jeu pour tester leur nouvelle arme. S'ils réussissent, Ghazghkull sera à même de lancer une Waaagh ! tellement importante que l'Imperium en tremblera…

GHAZGHKULL ET NAZDREG

Ghazghkull Mag Uruk Thraka est le chef de guerre le plus dangereux que l'Imperium ait jamais rencontré. Dans sa jeunesse, un bolt lui arracha une partie du crâne lors d'un raid et le médiko de la bande lui ajusta un crâne d'adamantium qui, Ghazghkull le dit lui-même, le met en contact avec les dieux orks, Gork et Mork. A l'aide de ce nouveau pouvoir et de ses visions, il conduisit les orks dans l'invasion du monde-ruche d'Armageddon et aurait battu les défenseurs impériaux, si l'intervention des Space Marines ne les avait sauvés. Le corps de Ghazghkull n'a jamais été retrouvé et il fut présumé mort, mais des rapports montrèrent plus tard qu'il avait pris ses distances avec l'Imperium.

Nazdreg Ug Urdgrub est un seigneur de guerre Bad Moon typique : il est riche, exubérant, très complaisant et très gros. Sa bande de guerre est au moins aussi dangereuse que celle de Ghazghkull mais lui-même n'est intéressé que par une chose – les dents. Nazdreg n'aime rien plus qu'emmener sa bande faire des raids à travers la galaxie pour gagner encore plus de dents et prouver à quel point ses boyz sont bien équipés. Sa base d'opération est un grand Space Hulk que les forces impériales ont nommé Scylla. Avec l'aide de ses meks, Nazdreg a réussi à obtenir un certain contrôle sur le mouvement du Space Hulk et l'a utilisé pour tromper et éviter les flottes impériales envoyées pour le détruire. Les mekanos de Nazdreg ont installé la même technologie de champ de force utilisée pour contrôler le Space Hulk Scylla, pour construire un gros téléporteur Aorta. Quand Ghazghkull a rencontré Nazdreg lors de l'un des nombreux raids de ce pirate, il entendit parler du téléporteur Aorta et fut bien entendu intéressé par son potentiel dévastateur. Ghazghkull est un grand leader ork et, connaissant l'amour des Bad Moons pour les dents, il lui en offrit un gros paquet pour qu'il le rejoigne. Le seigneur Bad Moon accepta naturellement et ainsi se forma cette dangereuse coalition.

DA TELLYPORTA

La conquête de l'espace des orks n'aurait pas pu avoir lieu sans leur contrôle de la technologie des champs de force. La découverte par les orks de cette technologie est survenue suite à un coup de chance complet, mais il est très probable que les gross'têtes qui ont crées cette race sont les responsables de la compréhension naturelle des orks pour les théories complexes. Les orks traversent l'espace à bord de grands vaisseaux flottants qu'ils ont "acquis". La technologie du champ de force est d'abord utilisée pour "attraper" un space hulk de passage et ensuite pour l'envelopper d'une bulle d'air pour que les bandes puissent se téléporter à l'intérieur et voyager dans l'espace. Les téléporteurs utilisent les mêmes principes que la technologie du champ de force sauf que cela permet aux orks de se téléporter avec leurs armes dans et en dehors des vaisseaux. Basé sur principe du shokk attack gun, le porteur Aorta ouvre un tunnel à travers l'espace Warp qui permet aux orks qui y pénètrent de voyager sur de grandes distances en très peu de temps. Cela signifie que quand les orks envahissent un système, les défenseurs détectent facilement leur présence, avant que le Space Hulk n'arrive assez près pour que les bandes guerrières orks puissent être téléportées sur la planète. L'immense téléporteur que Nazdreg et ses meks ont toutefois développé peut téléporter des troupes orks sur de grandes distances sans que les défenseurs ne soient avertis des attaques orks. Avec cette nouvelle technologie, l'alliance de Nazdreg et Ghazghkull représente une grande menace, pas seulement pour l'Imperium mais aussi pour toutes les races de la galaxie. Un des inconvénients des téléporteurs est toutefois qu'ils n'ont jamais téléporté avec succès un bizarboy. Voyager dans le Warp est beaucoup trop dangereux pour ces membres de la société ork – les psykers, et souvent leurs opérateurs – qui finissent dévorés par des entités démoniaques ou dont la tête explose sous la pression d'une telle énergie psychique ! Ceci devait sérieusement gêner les efforts orks sur Piscina IV à plus d'une occasion.

DESCRIPTION DU SYSTEME

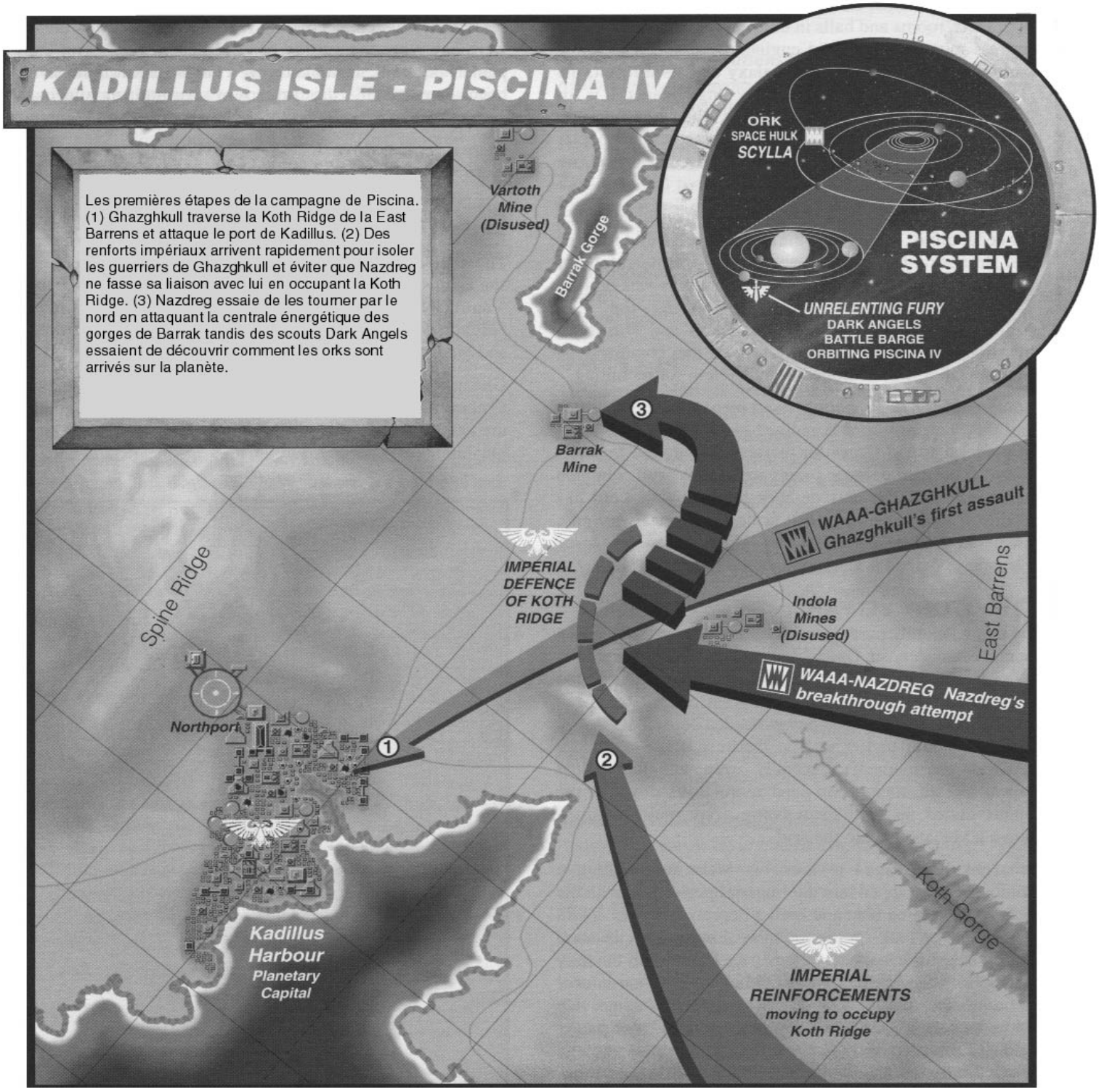
Le système Piscina se trouve à environ 6000 années lumières de l'Oeil de la Terreur. Le système tourne autour d'une seule étoile primaire grossièrement comparable au Soleil. Il y a huit corps planétaires dans ce système, deux d'entre eux sont des géantes gazeuses avec un nombre conséquent de satellites, quatre sont de petites boules rocheuses soit brûlées par l'étoile soit gelées par le vide. Les deux mondes restants présentent des biosphères habitables. Piscina IV et V disposent d'écosystèmes locaux qui ont été largement supplantées par des formes de vie importées. Les deux mondes ont été colonisés à l'origine par l'Homme avant le Moyen Age Technologique, bien que les événements suivants conduisirent la plupart de la population humaine à quitter Piscina V tandis que sa fine atmosphère était polluée par l'industrie et le volcanisme extrême. La vie mutante (tant locale qu'importée) est donc

devenue florissante sur Piscina V. Des jungles s'étendent sur les régions équatoriales et les pôles sont des zones régions arides. Piscina IV a toujours été le plus vibrant creuset de vie dans ce système. Sa surface est presque entièrement couverte par des océans déferlants et ses rares terres ne sont que les sommets de vastes volcans surgissant du sol de l'océan. Les océans recèlent de nombreux types de plantes et de créatures (y compris des prédateurs très voraces). Le plus grand espace terrestre est Kadillus, un volcan à plusieurs sommets qui couvre une zone de plus de 8000 kilomètres carrés. Sous l'attraction des trois lunes de la planète, les marées peuvent croître de 1000 mètres, donc les principales implantations sont installées assez haut sur les flancs des montagnes, près des grandes terres de prairies et de forêts qui s'accrochent difficilement au sol riche mais fin. Port Kadillus est la capitale, depuis laquelle le Seigneur du système, Sousan, règne au nom de l'Imperium.

Piscina IV paye sa dîme avec la richesse de ses océans, exploitée par des bateaux-usines gigantesques et des fermes sous-marines. Une combinaison d'exploitations minières terrestres et sous-marines génère une richesse limitée à partir de riches veines de métaux précieux et de pierres trouvées dans les flancs des volcans. L'énergie et la chaleur de Kadillus sont fournies par d'anciens conduits thermiques enfouis au cœur de volcans et loin au-dessous de surface, les structures légères des centrales envoient l'énergie vers les villes et les autres implantations.

LES DEFENSEURS IMPERIAUX

Il n'y a pas d'archives du rôle que jouèrent les Dark Angels dans l'Hérésie d'Horus. Seuls l'Empereur et les Dark Angels de haut rangs savent que le chapitre a trébuché une fois. La bataille qui décida de la loyauté des



Dark Angels opposa le Primarque Lion El'Jonson et son second Luther. Jonson gagna la bataille mais fut mortellement blessé et les forces épouvantables libérées durant la bataille déchirèrent Caliban, le monde natal des Dark Angels. La plus grande partie de la planète fut aspirée dans le Warp à travers un immense portail crée par les dieux du Chaos et seul un astéroïde, appelé "le Roc", existe aujourd'hui. Les Dark Angels en firent leur base et creusèrent un important réseau de tunnels, de salles et de halls dans le rocher, sous le monastère en ruine de la forteresse. Avec le temps, des moteurs furent ajoutés pour permettre au Roc de se déplacer dans la galaxie et, de fait, les Dark Angels ne recrutent pas sur une seule planète comme la majorité des autres chapitres. C'est pour cette raison que le chapitre a des niveaux d'admission stricts et des tests rigoureux de loyauté. Les maîtres du chapitre doivent s'assurer que ceux qui les rejoignent deviennent de véritables Dark Angels.

Pendant que le chapitre recrute, le Roc reste surplace durant des générations. Pendant cette période, les Dark Angels construisent des temples et des sanctuaires sur la planète en guise de centres de recrutement pour la population de la planète. Un de ces temples a été construit à Kadillus sur Piscina IV durant le 39ème Millénaire. Lors de l'invasion de Ghazghkull et Nazdreg, la 3ème compagnie, sous le commandement de Maître Belial, y était stationnée en pleine opération de recrutement.

Chaque planète de l'Imperium dispose d'une Force de Défense Planétaire et le seigneur local est obligé de fournir une part de ses forces armées à la Garde Impériale. Les FDP sont généralement bien équipées car plles sont le seul moyen de défense disponible du seigneur Planétaire contre l'émergence d'un culte hostile ou une invasion à grande échelle. Chaque cité, ville ou poste commercial sur Piscina IV dispose d'une garnison de forces planétaires pour le défendre et aider à maintenir la paix.

LA SUITE DE L'HISTOIRE…

En utilisant le téléporteur dans le système Piscina, Nazdreg a réussi a déposer Ghazghkull et une bande guerrière conséquente près de Kadillus. Malheureusement, les défauts du téléporteur ne se manifestèrent qu'après son utilisation. D'abord, l'énorme énergie nécessaire grilla presque tous les générateurs et les moteurs du Hulk (qui sont actuellement en réparation). Ensuite, même avec la puissance limitée restante, tous les espoirs d'envoyer plus de boys sur la planète échouèrent car ils atterrirent accidentellement sur un volcan ou en mer !

Ghazghkull poussa ses mekanos à trouver une solution. Ils pénétrèrent le réseau énergétique impérial à l'aide d'une carte volée. Là, ils installèrent une balise sur laquelle le Scylla se verrouilla et, plus important, transmirent plus de puissance au space hulk afin de faire fonctionner le téléporteur. Pourtant, les orks ne tenaient qu'une centrale énergétique, près de leur site d'atterrissage, qui ne fournissait pas suffisamment d'énergie par elle-même. Le téléporteur ork nécessitait d'avantage d'énergie (beaucoup plus d'énergie !) avant qu'ils ne puisse commencer à transporter les forteresses de bataille et les gargants sur Piscina IV.

LE PLAN DE GHAZGHKULL

Bien que le téléporteur ait déjà prouvé qu'il n'était pas fiable, Ghazghkull savait que s'il pouvait capturer une autre centrale énergétique, il serait capable de produire suffisamment de puissance pour transporter des renforts conséquents sur la planète. Avec ces nouvelles troupes disponibles, il pourrait capturer une troisième centrale, et une fois cela fait, il serait capable d'amener la grosse artillerie !

Ghazghkull savait aussi qu'il devait agir rapidement. Bien que les défenseurs impériaux de Piscina IV n'avaient pas encore réalisé l'étendue du danger qui les menaçaient, ils étaient maintenant avertis qu'il y avait des orks sur la planète et qu'ils devraient répondre promptement à la menace. Malheureusement pour l'Imperium, Ghazghkull n'était pas connu pour sa lenteur et les défenseurs impériaux n'avaient aucune raison de suspecter qu'il y avait plus qu'une petite poignée de pirates orks sur la planète – après tout, un vaisseau transportant une plus grande force aurait été détecté par les systèmes de surveillance orbitaux de l'Imperium (ou ainsi le pensaient-ils).

En réunissant les boys qui avaient survécu au voyage en téléporteur, Ghazghkull expliqua son plan, qui était assez simple et direct (comme tout bon plan ork). Il mènerait le gros de ses boys à l'attaque de Port Kadillus pour capturer sa centrale énergétique. Les boys laissés en arrière défendraient le site d'atterrissage contre toute attaque humaine jusqu'au dernier ork si nécessaire et jusqu'à ce que Ghazghkull ait capturé la centrale. A ce moment, le téléporteur pourrait amener de nouvelles troupes et que Nazdreg et ses boys pourraient arriver et se joindre à la fête.

Les boys de Ghazghkull applaudirent ce plan rusé et, en quelques minutes, Ghazghkull menait ces forces à l'assaut des défenseurs confiants et des habitants de Port Kadillus.

INVASION DE PISCINA – CHRONOLOGIE

Jours 1 à 5

A l'aide du téléporteur, Ghazghkull et une petite force atterrissent sur Piscina IV. Malheureusement, le téléporteur montre son manque de fiabilité, mais Ghazghkull découvre qu'il peut utiliser les centrales énergétiques impériales pour améliorer sa puissance. Il en tient déjà une sur le site d'atterrissage et, rapidement, il progresse pour en capturer une autre à Port Kadillus, tout en repoussant les défenseurs Dark Angels.

Scénario Un : "Puisk'il faut tout faire soi-même…"
Basé sur l'assaut de Ghazghkull sur la centrale énergétique de Kadillus.

Les Dark Angels passent un dernier instant dans leur temple. Un combat urbain sauvage se déroule dans les rues de toute l'implantation et la basilique change plusieurs fois de mains lors d'échanges de tirs sanglants. Les renforts impériaux arrivent et coupent Ghazghkull de son site d'atterrissage en occupant Koth Ridge. Ghazghkull est largement dépassé en nombre mais occupe une position défensive idéale. Les troupes impériales commencent à réduire la position ork et réussissent à établir un lien avec les Dark Angels survivants mais c'est une opération lente et coûteuse.

Scénario Deux : La cathédrale noire
Permet aux joueurs de combattre pour la possession du temple Dark Angel dans un assaut dans un espace confiné.

Jours 6 à 8

Ne sachant pas comment les orks arrivent sur la planète, les patrouilles Space Marines s'enfoncent à l'est vers le site d'atterrissage ork, mais rencontrent une sérieuse résistance sous la forme de Nazdreg et ses boyz, qui viennent juste de débarquer sur la planète.

Scénario Trois : Sauve qui peut !
Petite escarmouche dans laquelle une force de scouts Space Marines doit échapper à la horde de Nazdreg qui s'approchent.

Jour 9

Les Space Marines retombent sur les lignes impériales à Koth Ridge. Là, le front étiré des défenseurs parvient à retenir les orks suffisamment longtemps pour qu'une contre-attaque des forces de Port Kadillus soit organisée. La contre-attaque prend les orks par surprise et les repousse violemment.

Scénario Quatre : Tenir le front
Surpassés en nombre mais enterrés et préparés, les Space Marines doivent tenir à distance l'attaque massive des orks jusqu'à ce que de l'aide arrive.

Jours 10 et 11

Les orks font une pause pour regrouper leurs forces en vue d'un autre assaut important. Pendant ce temps, les scouts Space Marines menés par le sergent vétéran Naaman tentent d'infiltrer les lignes orks pour découvrir comment les orks arrivent sur le planète.

Scénario Cinq : Les guerriers de l'ombre
Les scouts Space Marines doivent éviter les sentinelles gretchins et pénétrer dans le camp ork.

Jour 12

Les scouts Space Marines trouvent le site d'atterrissage et, avec l'aide des Terminators de la Deathwing menés par Maître Belial (téléportés depuis une barge de bataille en orbite), essayent de la détruire. Ils échouent mais en apprennent assez pour comprendre qu'il s'agit de la clef pour faire échouer l'invasion ork. Malheureusement, les orks utilisent un silo de défense laser pour dissuader les renforts arrivant avec la barge ; pour le moment, les Space Marines ne devront compter que sur les forces dont ils disposent.

Scénario Six : Révélations
Contre un nombre croissant d'orks, les Space Marines doivent lancer un assaut sur la centrale énergétique et localiser le téléporteur.

Simultanément à la première attaque des Space Marines sur le site d'atterrissage, Nazdreg conduit un assaut surprise sur une troisième centrale énergétique aux gorges Barrak et la capture. S'il peut rejoindre Ghazghkull, ils auront assez de puissance pour amener la grosse artillerie sur la planète.

Scénario Sept : La bataille des gorges Barrak
Sérieusement dépassés en nombre, les Space Marines doivent détruire autant d'orks que possible avant qu'ils ne soient submergés.

Jours 13 et 14

Les Space Marines réduisent leurs forces engagées contre Ghazghkull dans le port de Kadillus pour lancer une attaque majeure sur le site d'atterrissage des orks. Ils parviennent à prendre pied dans la zone mais n'arrivent pas à capturer le site lui-même. Pourtant, leur présence rend l'arrivée de nouveaux renforts orks plus difficile.

Scénario Huit : Contre-attaque !
Une force rapide de Space Marines tente de capturer le site d'atterrissage et tient ensuite à distance les renforts orks.

Jour 15

Nazdreg lance une attaque nocturne désespérée sur Koth Ridge. S'il peut rejoindre Ghazghkull, ils seront capables d'utiliser leurs trois centrales pour amener de très importants renforts sur la planète. Une sanglante bataille à courte portée éclate, mais l'attaque des orks sur Koth Ridge échoue et les orks sont poursuivis sur le site d'atterrissage par les forces blindées impériales.

Scénario Neuf : La mort au clair de lune
La horde de Nazdreg s'écrase contre les défenseurs bien préparés dans un important et sanglant assaut à courte portée.

Jours 16 et suivants

Réalisant que la partie est perdue, Ghazghkull et Nazdreg retournent à leur space hulk, abandonnant le reste des boyz sur Piscina pour "okkuper les zoms". Bien qu'ils aient perdu cette bataille, ce qu'ils ont appris sur le téléporteur signifie qu'ils peuvent encore gagner la guerre ! Vingt jours après que la campagne ait commencé, le reste du Chapitre Dark Angels arrive pour détruire systématiquement les orks restants.

LES SCENARIO

SCENARIO 1 – "PUISK'IL FAUT TOUT FAIRE SOI-MEME..."

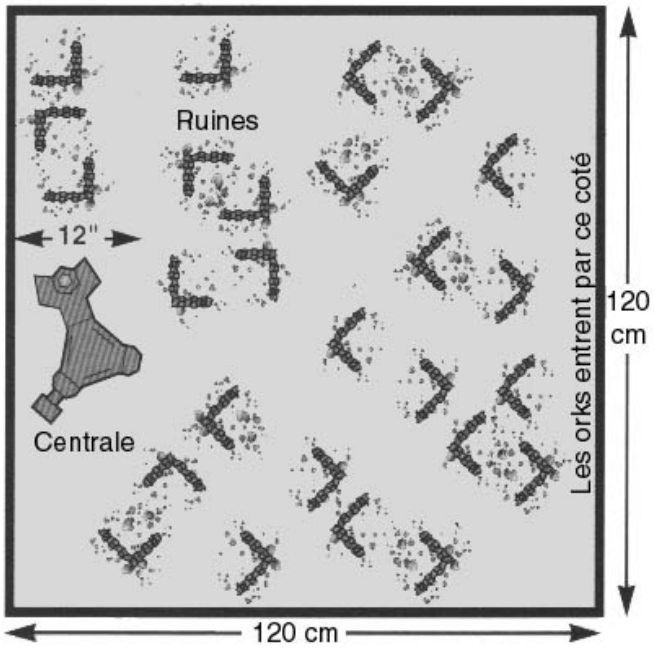
"Allons kasser kelkes zoms."
Ghazghull Thraka avant de marcher sur le port Kadillus

L'ATTAQUE DE PORT KADILLUS, 4021997.M41

L'attaque de Ghazghull prit les défenseurs de Port Kallidus complètement par surprise. L'attaque initiale submergea rapidement les défenses extérieurs de la cité et, avant que les défenseurs n'aient eu le temps de réagir les orks étaient tout autour d'eux. À travers toute la ville de violentes batailles rangées avaient éclatées entre les défenseurs apeurés et les orks. Les pertes étaient lourdes pour des deux côtés mais les forces impériales ont vite été divisées et encerclées. Pièce après pièce, bloc par bloc les impériaux furent systématiquement éliminés par les orks.
Ghazghull était un vétéran de milliers de guerres urbaines de cette sorte et il connaissait l'importance que revêtait la scission de la ville le plus vite possible avant que les défenseurs puissent récupérer de leur surprise et organiser une meilleure défense. À travers tout Kallidus des troupes d'assaut créaient leurs chemins pour isoler les installations vitales le plus vite possible. Objectifs après objectifs tout tombait dans les mains des orks. Une heure après le premier tir, plus de la moitié de Kadillus était sous le contrôle de Ghazghull.
Il y avait cependant un objectif qui était plus important pour les orks que tous les autres - la centrale énergétique de Kallidus. Elle se situait au coeur de la cité et était difficile à atteindre, mais Ghazghull savait qu'il fallait la faire tomber rapidement et intacte ou tout le reste serait vain. Rassemblant une bande choisie des plus kostauds parmi les nobz et boyz qu'il put trouver, Ghazghull se préparait à s'en occuper personnellement.

TRAME DU SCENARIO
Ce scénario est basé sur un attaque menée par Ghazghull sur la centrale énergétique du port Kallidus. Le joueur ork possède une force d'élite et l'élément de surprise est encore de son côté. Il doit utiliser ces facteurs s'il veut surmonter les défenses impériales et s'emparer de la centrale.
Le joueur impérial mène une force rassemblée à la hâte pour défendre la centrale. Elle est formée des troupes qui se trouvaient dans cette zone lors de l'attaque de Ghazghull. Il doit contenir de son mieux les orks à l'extérieur du périmètre jusqu'à la fin de la bataille.
Si les orks faillissent à la capture de la centrale énergétique avant la fin du scénario, on considère que des renforts impériaux empêcheront toute capture de ce bâtiment ou, au pire, le détruiront en dernier recours.

RAPPORT DE RECONNAISSANCE
Ce scénario devrait être utilisé sur une table pas plus large qu'un carré de 120cm de coté. Une table typique conviendra très bien, tant que la longueur est d'au moins 75cm. L'élément le plus important du champ de bataille est la centrale énergétique, qui ne devrait pas être à plus de 30cm du bord de table ouest et au centre de ce côté (voir la carte ci-dessous).
Le reste de la table doit représenter la ville, le port Kallidus, qui est une zone très urbaine. La table devrait être agrémentée du plus grand nombre de bâtiments possibles. Nous avons joué sur une table carrée de 120cm de coté et utilisé tous les bâtiments de Warhammer 40,000 et tous les décors inclus dans le jeu Necromunda (et d'autres encore). Et cela a été juste suffisant.



Déploiement Space Marine
Les Space Marines sont déployés n'importe où sur la table à plus de 10cm de la centrale. De plus, aucune figurine d'une escouade ne peut être déployée à 20cm ou moins d'une autre escouade (c'est-à-dire que les unités Space Marines doivent être séparées de moins de 20cm). Note : cette restriction ne concerne pas les véhicules individuels ou les personnages indépendants. Les Space Marines ne peuvent pas se déployer cachés du fait qu'ils ont été surpris par la rapidité de l'attaque de Ghazghull.

Déploiement ork
Les orks entrent depuis n'importe où du côté est de la table lors du premier tour. Il faut simplement compter leur premier mouvement depuis le bord de table. Les orks peuvent courir ou charger en entrant sur la table si le joueur ork le désire.

Durée de la bataille
La bataille dure 6 tours. Les orks ont le 1er tour.

Conditions de victoire
Pour que les orks gagnent, il faut qu'ils aient au moins une figurine dans ou sur la centrale énergétique lors du dernier tour et aucune figurine Space Marine dans un rayon de 10cm depuis n'importe quelle partie du bâtiment. Tout autre résultat est une victoire Space Marine.

FORCES HISTORIQUES

Armée Dark Angel
Maître Chapelain Uriel avec grenades à fragmentation, à plasma, photoniques et à fusion.
Lexicanum Charon avec épée de force
Techmarine Hephaestus avec servo-bras et hache énergétique
Sergent vétéran Ravager avec épée énergétique et munitions à têtes chercheuses
Land Speeder de la Ravenwing
Escouade Tactique Ravager avec grenades à fragmentation, un bolter lourd et un pistolet à plasma
Escouade Deathwing Malignus avec un lance-flammes lourd et un poing tronçonneur
Escouade de motos de la Ravenwing Raptor (5 motos) avec grenades frag, 1 hache énergétique et 1 pistolet à plasma

Groupe A (qui défend la centrale énergétique)
Maître Chapelain Uriel et l'escouade Ravenwing Raptor
Groupe B
Lexicanum Charon et l'escouade Deathwing Malignus
Groupe C
Techmarine Hephaestus et l'escouade tactique Ravager

Forces orks
Ghazghull et Makari
Boss Bad Moon Narfag avec méga-armure, gantelet énergétique, pistolet à plasma et champ de force kustom
9 Balaizboyz Goff avec épées tronçonneuses
10 Boyz Bad Moon avec bolter et 1 lance-plasma
5 Boyz Deathskulls avec armes combinées kustoms

EPILOGUE
Les défenseurs ont été pris par surprise par l'attaque de la centrale par Ghazghull, mais heureusement il y avait des Dark Angels qui ont su répondre efficacement et rapidement à l'attaque. À un moment, orks et Space Marines étaient bloqués dans des combats rapprochés à travers les bâtiments et les rues autour de la centrale. Une contre-attaque a alors été menée par le Maître Chapelain Uriel et refoula les orks et pendant un moment, il semblait que les Dark Angels l'emportaient. Ghazghull le vit et immédiatement engagea Uriel dans un corps-à-corps.
Le combat fut sanglant et bref. Uriel était un combattant extraordinaire mais il ne pouvait pas se comparer à la toute puissance de Ghazghull. Le Chapelain finit par tomber et, peu après, la centrale elle-même. Le plan de Ghazghull a très bien fonctionné... Maintenant tout ce qu'il avait à faire été de tenir Kallidus pendant que Nazdreg en finissait avec les zoms.

SCENARIO 2 – LA CATHEDRALE NOIRE

LE SIEGE DE PORT KALLIDUS,
4024997.M41 – 4075997.M41

Après la prise de la deuxième centrale énergétique et d'environ deux tiers de Port Kallidus, Ghazghull ordonna à ses boyz de se retrancher et attendre l'inévitable contre-attaque impériale. Elle ne se fit pas attendre mais, quand elle arriva, les orks étaient bien préparés et tinrent à distance les premières reconnaissances des scouts Dark Angels.
Maître Belial, le commandant des Dark Angels sur Piscina IV, déplaça ses troupes pour occuper Koth Ridge. Ces impressionnantes rangées de collines rocailleuses en pente raide surplombaient Kallidus, et de plus en plus de troupes impériales arrivèrent sur cette position. Il est vite devenu évident que les orks étaient piégés et encerclés. Ainsi commença le siège de port Kallidus.
Lentement, centimètre par centimètre, bloc par bloc les guerriers de l'Imperium arrachèrent leur ville des mains des orks. C'était un travail lent et douloureux et les nombreux combats étaient rudes. Les orks étaient bien préparés et avaient transformé chaque bâtiment en véritable forteresse et desquelles les orks n'étaient repoussés qu'avec des forces considérables, de longues préparations et énormément de sang.

TRAME DU SCENARIO
L'un des combats les plus sanglants de ce siège a été celui de la basilique Dark Angel *(une basilique est un bâtiment impérial utilisé pour l'administration publique, formé d'un large rectangulaire central avec une aile sur chacun de ses côtés et surmonté d'un dôme)* située non loin du mur de

l'enceinte de la ville et du port. Les tours de cet admirable et imposant bâtiment offraient d'excellents points d'observation sur toute la ville, la basilique était donc d'importance vitale pour les deux camps. Pendant toute la durée du siège, ce bâtiment changea de mains pas moins de seize fois et a été le témoin des combats parmi les plus sanglants de toute la guerre.
Ce scénario est basé sur la bataille pour la basilique. Chaque joueur contrôle une petite force d'élite, l'une défendant la basilique et l'autre tentant de la capturer. C'est un combat à mort !

RAPPORT DE RECONNAISSANCE
Vous n'avez pas besoin d'une table très large pour cette bataille, vu qu'elle prend place à l'intérieur de la basilique Dark Angel. Les murs extérieurs du bâtiment sont les "bords de table" et, à part lors de l'arrivée des attaquants lors du premier tour, personne ne peut passer par aucun de ses côtés. Nous avons représenté ces murs avec des mètres rubans, mais vous pouvez utiliser n'importe quel matériel qui conviendrait comme des stylos ou des règles et vous pouvez même les fabriquer - nous avons utilisé quelques portes extérieures de Warhammer Quest pour représenter les points d'entrée !
La basilique a déjà subi des bombardements et s'est partiellement effondrée. Nous avons utilisé les angles de bâtiments en *ruines* fournis avec Warhammer 40,000, disposés comme sur la carte pour représenter les murs et les colonnes endommagés et/ou effondrés.

Choisir qui est l'attaquant
Après que les deux listes d'armées aient été constituée, lancez 1D6 pour décider qui sera l'attaquant et qui sera le défenseur.

Déploiement de l'attaquant
L'attaquant doit secrètement choisir un point d'entrée parmi ceux marqués sur la carte de A à F. Ces points sont les portes, des trous dans le mur, etc. Écrivez-le sur un morceau de papier pour pouvoir montrer ensuite à votre adversaire ce qui avait été choisi.
Toutes les figurines de l'attaquant doivent entrer dans le bâtiment lors du premier tour, mesurant leur mouvement depuis l'entrée choisie. Les troupes ne peuvent pas s'infiltrer dans ce scénario. Les figurines peuvent courir ou charger lors du premier tour.

Déploiement du défenseur
Une fois que l'attaquant a choisi son point d'entrée, le défenseur doit se déployer. Il peut le faire n'importe où dans le bâtiment à au moins 7,5cm de chaque point d'entrée. Après le déploiement, lancez 1D6 pour chaque figurine. Sur un résultat de 1-3 la figurine peut se déployer cachée, sur un résultat de 4-6 la figurine est visible normalement.

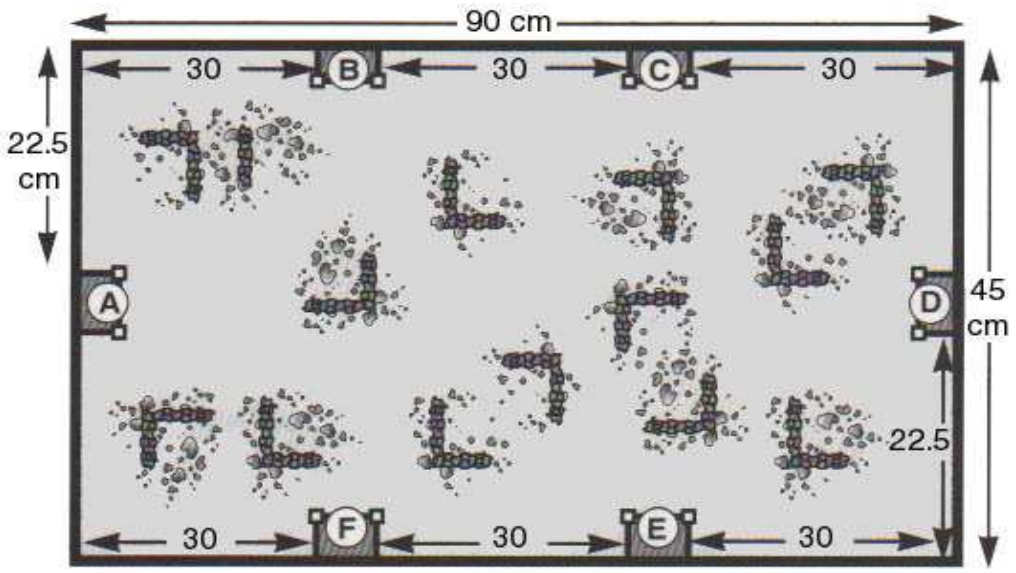
Durée de la partie
L'attaquant a le premier tour et la bataille continue jusqu'à ce que l'un des joueurs ne possède plus de figurines en jeu.

Condition de victoire
Le dernier joueur ayant une figurine vivante sur la table est déclaré vainqueur !

FORCES HISTORIQUES
Armée Dark Angel
Chapelain-Investigateur Boreas avec épée énergétique
Escouade Tactique Exalta (7 Space Marines)

Forces orks
Boss Goff Snargit avec hache énergétique, bolter, champ de force kustom, grenades à squigs insectoïdes et grenades frag.
9 Balaizboyz Goff avec épées tronçonneuses
4 Nobz Goff avec épées énergétiques

EPILOGUE
Quand la basilique tomba pour l'ultime fois entre les mains Dark Angels, la bataille pour Kallidus était terminée. Ironiquement, malgré les sanglants combats de Kallidus, ce n'était pas là que la campagne s'est joué. Au lieu de cela, le destin de la planète s'est décidé dans une bataille à bien des kilomètres plus à l'est, à travers les collines de Koth Ridge et dans les plaines qui s'étendaient alentour.



SCENARIO 3 – SAUVE QUI PEUT !

UNE PATROUILLE SPACE MARINE RENCONTRE UNE RESISTANCE INATTENDUE, 4024997.M41

Pendant que les Dark Angels bataillaient pour expulser Ghazghull de Port Kallidus, Maître Belial envoya des forces de reconnaissance contourner le front par l'est, pour pouvoir évaluer l'extension de l'ennemi auquel ils faisaient face. Après être passés au travers d'une faible résistance de peaux vertes, les scouts rapportèrent l'existence d'une faible activité ork – le gros de la horde de Ghazgull étant en train de combattre dans Kallidus.
Mais, peu après ces rapports initiaux, les choses commencèrent à mal tourner. Une partie des forces orks des renforts pour Ghazghull s'éparpillèrent et de nombreuses patrouilles disparurent sans laisser de trace. Déconcerté par ces événements, Belial concentra ses opérations de reconnaissance là où les orks semblaient se massaient c'est-à dire à l'est de Koth Ridge.

TRAME DU SCENARIO

Ce scénario est basé sur une patrouille menée par le sergent vétéran Naaman de la compagnie scout Dark Angel, qui a été le seul Space Marine à retourner combattre à Koth Ridge. Les Space Marines entrent par le côté ouest de la table et doivent commencer à se déplacer à travers la table. A partir du moment où il devient évident qu'ils ont rencontré une forte résistance, les Space Marines peuvent retourner sur leurs pas et au moins un homme doit ressortir du bord de table ouest. Les forces orks sont fortement surnuméraires par rapport aux forces Space Marines mais les forces orks arrivent de manières aléatoires et désordonnées. Tous les orks sont interessés par ce "bottage d'culs d'ces zoms avant d'les fout' dehor".

RAPPORT DE RECONNAISSANCE

La table de 90x120cm est un minimum pour cette bataille. Notez que la partie se joue dans le sens de la longueur contrairement à d'habitude.
Le terrain est assez découvert, consistant en de petits amas rocailleux, faibles pentes et deux sets de bâtiments en ruine.

Déploiement Space Marine

Les forces Space Marines doivent se déployer dans un rayon de 10cm du bord ouest de la table et à au moins 30cm des deux autres bords de table. Les scouts Space Marines peuvent s'infiltrer comme normalement (c'est-à-dire se déployer n'importe où).

Déploiement ork

Les troupes du joueur ork entrent en jeu aléatoirement, comme cela est expliqué dans son briefing. Les orks entrent depuis le bord de table est, comme indiqué sur la carte, n'importe où le long de ce bord, à au moins 20cm de n'importe quelle figurine Space Marine. Les orks ne peuvent pas charger durant le tour où ils arrivent en jeu et les véhicules sont considérés comme roulant à vitesse de combat.

Durée de la partie

Les Space Marines ont le premier tour. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de Space Marine sur la table.

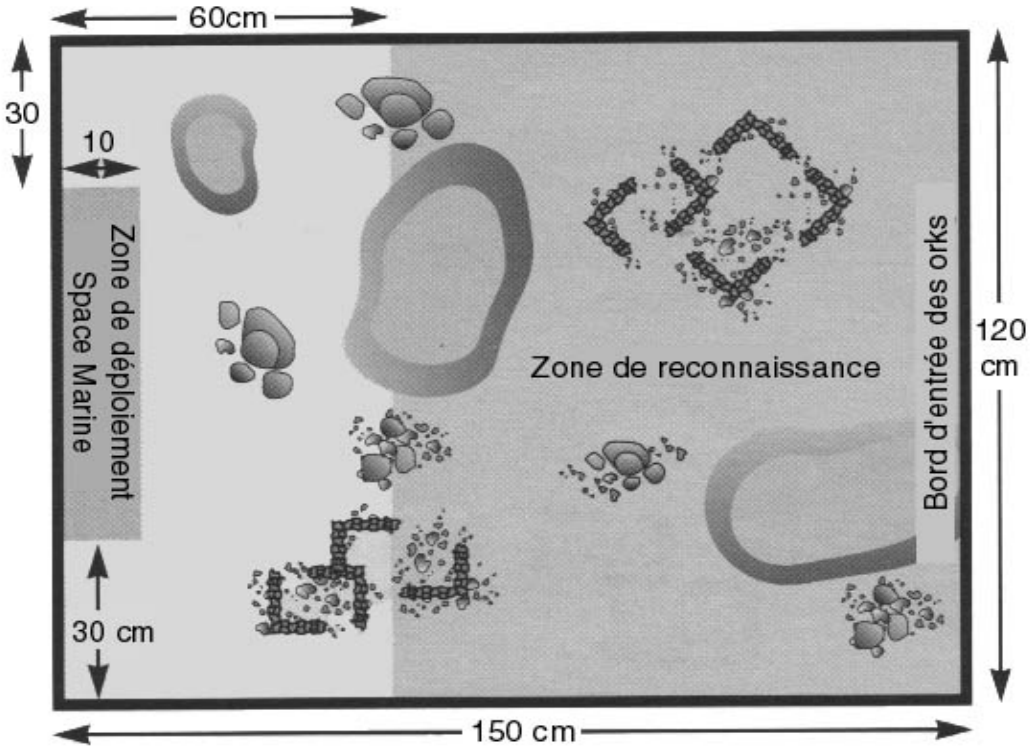
Condition de victoire

Pour gagner, les Space Marines doivent faire entrer toute leur force dans la zone de reconnaissance à au moins 60cm à l'intérieur de la table (dans la zone nommée "zone de reconnaissance" sur la carte), puis arriver à faire sortir au moins une figurine par le côté ouest (celui d'où ils sont arrivés). Les orks doivent mettre hors de combat tous les Space Marines pour gagner, mais empêcher les Space Marines d'accomplir leurs objectifs (même si certains s'enfuient) compte comme une victoire morale.

FORCES HISTORIQUES

Armée Dark Angel

Sergent vétéran Naaman avec grenade à stase (il n'était pas encore le personnage spécial endurci qu'il est devenu après avoir survécu à cette mission !)
Escouade de motos de la Ravenwing (4 motos)
Escouade de scouts Arcanus



Forces orks
Nazdreg avec champ de force kustom
Mékano Grodmek avec bolter
Médiko Lurksnag avec bolter
Porte-étendard gretchin Smirkin
Kaptain Nardrill avec épée tronçonneuse et réacteur dorsal
8 Boyz Deathskull avec armes combinées kustoms
9 Chokboyz avec des réacteurs dorsaux, 4 bolters, 1 avec 2 pistolets bolter, 2 pistolets à plasma, 1 hache énergétique
5 Kommandos Blood Axe avec haches énergétiques
10 Boyz Bad Moons avec bolters dont 1 avec lance-plasma
10 Balaizboyz Goff avec épées tronçonneuses
30 Gretchins avec fusils mitrailleur

EPILOGUE
Les patrouilles Dark Angels ne rencontrèrent d'abord qu'une faible résistance. Ils pensaient avoir affaire aux défenseurs du vaisseau spatial ork. Après les avoir balayés, les marines ont continué d'aller de l'avant mais ils se retrouvèrent seuls au centre d'une Waaagh ork! Largement dépassés en nombre, ils n'eurent pas d'autre choix que s'enfuir. Seuls quelques-uns purent arriver jusqu'au positions impériales de Koth Ridge.

SCENARIO 4 – TENIR LE FRONT

LE PREMIER ASSAUT SUR KOTH RIDGE, 4056997.M41

La nouvelle qu'il y avait encore d'importantes forces orks à l'est de Koth Ridge pris Belial par surprise. Les premiers rapports des scouts étaient fragmentaires et confus et, un temps précieux fut perdu à confirmer leur exactitude. Au moment où Maître Belial eut une image claire de ce qu'il se passait, les premiers survivants des patrouilles atteignaient les lignes impériales – avec leurs poursuivants orks non loin derrière.
Les buggies et les motos orks qui avaient harcelé les scouts Space Marines sur leur route vers Koth Ridge furent rapidement repoussés par les troupes impériales embusquées sur la crête. Toutefois, Nazdreg – conduisant son armée depuis l'avant, à la façon typiquement ork – était sûr que Koth Ridge n'était pas défendu par une force importante. Il réunit rapidement ses forces et se prépara à lancer un assaut majeur dans le but de repousser les combattants impériaux hors de la crête et d'ouvrir une brèche pour rejoindre Ghazghkull à Kadillus Harbour.
Pendant ce temps, Belial réorganisait désespérément ses forces, la plupart d'entre elles ayant été impliquée dans le combat de Port Kadillus. Extraire des troupes de positions si proches de l'ennemi était un travail compliqué et prennait du temps, mais Belial savait que ces forces supplémentaires seraient vitales si une attaque ork sur Koth Ridge devait être stoppée. La question était : cette ligne étirée de défenseurs pouvait-elle tenir suffisamment pour qu'une contre-attaque puisse être organisée ?

TRAME DU SCENARIO
Ce scénario est basé sur les batailles pour Koth Ridge. Au départ, les orks surpassent en nombre les défenseurs et doivent utiliser cet avantage pour gagner autant de terrain que possible. Au départ, les défenseurs Space Marines seront harcelés, mais s'ils peuvent tenir suffisamment longtemps, ils seront rejoints par des troupes fraîches qui seront en mesure de lancer une contre-attaque.

RAPPORT DE RECONNAISSANCE
Cette partie doit être jouée sur une table plutôt large (1,25 x 1 m est le minimum). Comme vous le voyez sur la carte, les Space Marines occupent une position défensive idéale, sur les hauteurs de Koth Ridge. A part cela, le terrain est plutôt dégagé, constitué de petits affleurements rochers, de collines basses et de quelques bâtiments en ruines.
A ce stade, les Space Marines n'ont pas eu assez de temps pour fortifier correctement leurs positions et donc, n'ont aucun bunker, bastion ou équivalent. Toutefois, ils ont eu assez de temps pour s'enterrer, c'est à dire qu'ils ont pu se creuser des terriers et empiler de la terre et des pierres pour s'en servir comme des barrières défensives. Tous les Space Marines déployés sur Koth Ridge peuvent installer des trous d'hommes si le joueur Space Marines le désire. Les troupes retranchées sont considérées comme à l'abri d'un couvert lourd contre les tirs et comme derrière un obstacle défendu contre les charges de face (et cela tant qu'ils ne quittent pas le couvert, bien sûr).

Taille de l'affrontement
L'assaut historique était important, et ne serait correctement représenté que par une partie de Epic (avec un peu d'imagination, ce scénario peut d'ailleurs être converti).
Cette partie nécessite au moins 1500 points de troupes de chaque côté mais il n'y a pas vraiment de limite supérieure. Les joueurs doivent donc décider entre eux combien de points ils veulent utiliser pour cette partie et chaque joueur doit jouer une armée de ce montant.
Par exemple, vous pouvez décider de jouer à 3000 points auquel cas, chaque joueur doit sélectionner une armée de 3000 points.

Déploiement Space Marines
Les Space Marines se déploient les premiers, sur Koth Ridge, à environ 80cm du bord de table ork. Vous pouvez les déployer cachés et/ou en alerte si vous le souhaitez.
Notez que les Space Marines peuvent se déployer aussi près des bords latéraux qu'ils le désirent (plutôt que devoir s'en éloigner d'au moins 30cm comme d'habitude).

Renforts Space Marines
Les renforts Space marines entrent en jeu depuis le bord de table ouest. Ils doivent entrer par n'importe quel point à au moins 20cm d'une figurine ennemie. Ils peuvent bouger normalement (ou courir, ou charger) dès le tour où ils entrent en jeu.

Déploiement ork
Les orks ne commencent pas la partie sur la table mais avancent depuis le bord de table est à leur premier tour. Les véhicules peuvent entrer à n'importe quelle vitesse et leurs autres troupes peuvent courir ou charger si le joueur le désire.

Durée de la partie
La bataille dure six tours. Les orks jouent les premiers.

Conditions de victoire
Cette bataille utilise le système de points de victoire normal de Dark Millenium. En plus, à la fin de la partie, le joueur disposant du plus grand nombre de figurines non détruites (les gretchins et les snotlings ne comptent pas) sur les collines constituant Koth Ridge gagnent 5 points de victoire. Si Nazdreg est tué, les Space Marines gagnent 5 points de victoire supplémentaires. Le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin de la partie est le gagnant.

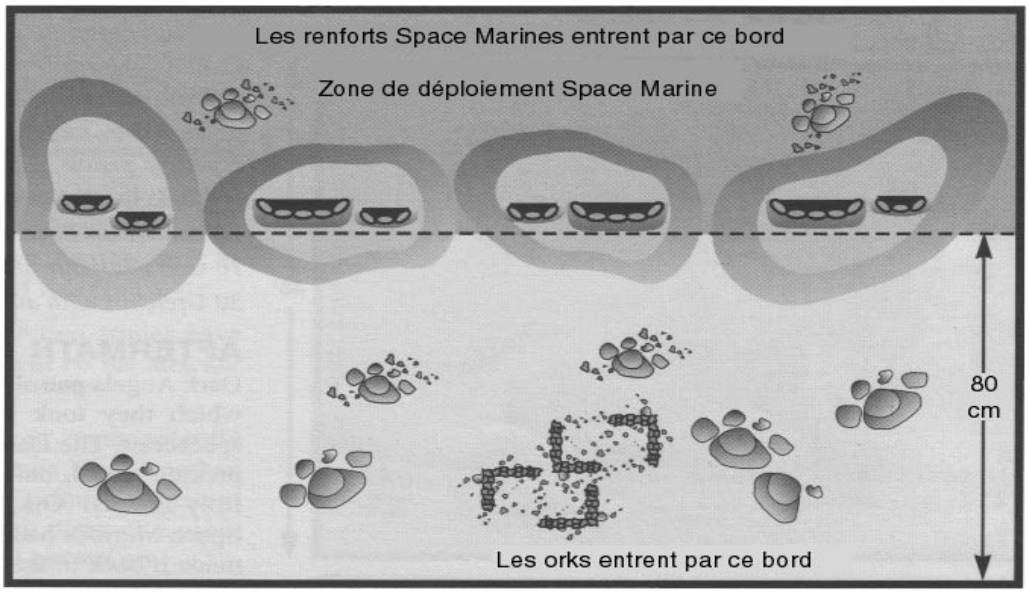
FORCES HISTORIQUES

Défenseurs Dark Angels
Chapelain-Interrogateur Sarpedon avec grenades antichar, à fusion, digi-laser et épée énergétique
Apothicaire Nestor avec champ de conversion
Lexicanium Acutus avec épée de force
Escouade Devastator Scalprum avec 2 bolters lourds, 2 lance-plasma lourds et gantelet énergétique pour le sergent
Escouade Deathwing Vigilus avec lance-flammes lourd et un poing tronçonneur.

Renforts Dark Angels
Maître Chapelain Uriel avec grenades antichar, plasma, photoniques et à fusion (Uriel a réussi à survivre à sa précédente rencontre avec Ghazghkull).
Techmarine Hephaestus avec servo-bras et hache énergétique
Lexicanum Charon avec épée de force
Sergent Vétéran Exanimare avec réacteur dorsal, poing énergétique, pistolet lance-flammes et grenades à fusion
Escouade d'assaut Exanimare avec réacteurs dorsaux, un gantelet énergétique, 2 épées énergétiques, 2 pistolets à plasma, 6 épées tronçonneuses et un pistolet lance-flammes
Escouade motorisée Ravenwing Validus (5 motos) avec grenades antichar, 1 hache énergétique et un pistolet à plasma.

Forces orks
Nazdreg avec champ de force kustom, lanceur de grenades auxiliaire avec grenades antichar et grenade PEM
Porte-étendard gretchin Smirkin
Boss Snakebite Scardreg sur cybergoret, avec épée tronçonneuse et grenades à fusion
Mekano Wurmek avec shock attack gun et champ réfracteur
Mediko Lurksnag avec bolter
Fouettard Gutzmeg avec squig renifleur
5 Snakebites sur cybergorets, 1 avec épée tronçonneuse
10 Kommandos Blood Axe avec haches énergétiques
20 gretchins avec fusils automatiques
7 Boyz Deathskulls avec combi-armes kustom
10 Balaizboyz Goffs avec épées tronçonneuses
10 Boys Goff
6 socles de snotlings
12 Korsaires
Dreadnought avec canon laser, bolter lourd et 2 griffes énergétiques
Rockette Pulsor
1 moto de guerre et 2 buggies avec multi-fuseurs

EPILOGUE
Les orks subirent de lourdes pertes dés le début de la bataille alors qu'ils avançaient en terrain découvert, sous le feu nourri des défenseurs impériaux enterrés sur la crête. Comme si ce n'était pas suffisamment difficile, la barge de bataille Dark Angel Unrelenting Fury ajouta un barrage orbital. Pire, les boys qui réussirent à se frayer un chemin le long des lignes impériales tombèrent sur les renforts fraîchement arrivés de Port Kadillus qui les firent dévalés la colline. Alors que les orks étaient repoussés de la crête, une attaque de flanc brillamment exécutée par l'escouade moto de la Ravenwing transforma la retraite en déroute complète. La victoire Space Marine était écrasante et plus 75% des orks ayant pris part au premier assaut furent tués. Les pertes impériales étaient négligeable. Ce fut le premier revers que les orks essuyèrent lors de la campagne de Kadillus et ce ne devrait pas être le dernier.



Loin au-dessus de la mer calme, un faucon solitaire virait et s'inclinait à la recherche d'une proie. Nestor ne nota la présence de l'oiseau que brièvement tandis qu'il scannait le terrain irrégulier entre les emplacements Marines et la mer. A cette vision si sereine, il était difficile de croire que la cime rocheuse au dessous puisse exploser à tout instant dans un orage infernal de feu et de shrapnels. L'apothicaire ne fut pas trompé par le calme apparent, il avait été très occupé les heures précédentes. Deux patrouilles étaient déjà revenues après avoir rencontré de grandes forces orks et plusieurs frères de bataille avaient eu besoin des soins médicaux. Il avait été envoyé ici à toute vitesse depuis Port Kadillus sur les ordres personnels de Maître Belial lui-même. On sentait maintenant une tension désagréable alors que tout le monde attendait l'arrivée des orks. Chaque Marine était parfaitement vigilant et l'était depuis plusieurs heures, aucun ne trahissait le moindre signe de tension grâce à leur suprême dévouement et à leur entraînement rigoureux.

Peu de temps après l'arrivée de Nestor, le Maître Chapelain Uriel, rétabli de sa précédente rencontre avec Ghazghkull, assumait le commandement de la force lui-même, inspirant ses frères de bataille de son zèle vertueux par sa seule présence. Tandis que Nestor attendait, il parcourut la Bibliothèque de la Pitié de son esprit, activant les icônes de son médipac. D'abord l'icône de diagnostic, ensuite l'icône délivrant les drogues ou briller les lames et finalement l'icône de la paix de l'Empereur qui accorderait le repos à ceux qui L'avaient servi autant qu'ils le pouvaient. Satisfait, il écarta toute distraction de son esprit et récapitula ses observations. Un moment plus tard, la rune de communication tinta doucement dans son casque. "Ennemi en vue. 0-30-50, Devastator à portée dans une minute. Notre destin est notre bouclier".

L'attente était terminée.

SCENARIO 5 – LES GUERRIERS DE L'OMBRE

"Les zoms n'ozeront rien tenter - arrggg...."
Dernières paroles de Grizzit, sentinelle gretchin.

LES SCOUTS SPACE MARINES INFILTRENT LES LIGNES ORKS, 4050997.M41

Bien que l'attaque menée par Nazdreg sur la rive de Koth ait été écrasée et que les forces de Gazghkull aient été soigneusement contenues dans le périmètre de Kadillus, Les Space Marines ignoraient toujours d'où pouvaient provenir les forces de l'invasion ork.
Les attaques de harcèlement à grande échelle menés par les Dark Angels furent mises à mal par les orks, arrivant toujours plus nombreux.
Il était clair que la menace des peaux vertes sur la planète était réelle, mais où et quand l'assaut démarrerait-il ?

Jusqu'à présent, Bélial avait toujours tenu tête aux incursions orks à l'aide des forces de défense locales qu'il avait sous ses ordres. Au vu du nombre des forces ennemies, il réalisa qu'il n'avait pas à faire face à une simple incursion mais à une véritable invasion.
Aussitôt que l'attaque fût détectée, Belial ordonna au frère copiste Charon de demander l'aide du reste du chapitre.
Ils étaient en route mais il s'écoulerait dix jours avant que toute la force des Dark Angels ne soit à même de pouvoir combattre les orks.
Cependant, en attendant que le reste du chapitre arrive, Bélial était fermement décidé à découvrir le point d'arrivée des orks sur la planète.
Comme les patrouilles de reconnaissance et la force principale avaient essuyé de douloureux revers, il décida d'envoyer une petite force de reconnaissance d'éclaireurs triés sur le volet pour une mission de reconnaissance nocturne.
Leur mission serait d'infiltrer les lignes orks et de déterminer le point d'arrivée des orks sur la planète, puis de transmettre ces informations au quartier général et d'attendre la suite des ordres.
Les chances de survivre à une telle mission étaient infimes.

TRAME DU SCENARIO

Ce scénario prend comme point de départ la tentative d'infiltration des scouts au travers des lignes orks. Il s'agit d' une mission nocturne et la visibilité est réduite les orks ne sont pas au courant de cette tentative d'infiltration.
Les scouts doivent utiliser ces conditions pour esquiver les orks qu'ils peuvent rencontrer ou pour les éliminer avant qu'ils ne donnent l'alarme et ne stoppent leur avancée au travers de la ligne de front.
Note : Voici les règles complètes sur les sentinelles et la détection afin qu'elles vous servent lors de vos propres scénarios. Les scouts qui remplissent cette mission sont très entraînés et ignorent certaines des règles qui suivent.

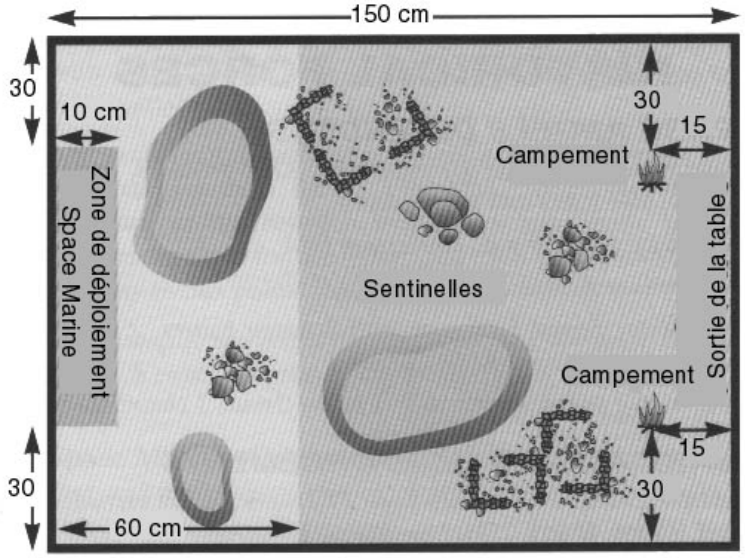
RAPPORT DE RECONNAISSANCE

Cette bataille doit idéalement être jouée sur un terrain de 1m20 de long par 1m de large. Le terrain ne doit pas excéder 1m50 de long par 1m20 de large. Notez que la partie se déroule dans le sens de la longueur.
Le terrain est assez dégagé, composé d' affleurements rocheux, de petites collines et de deux bâtiments en ruines.
Voici le schéma d'implantation des éléments pour vous en indiquer la disposition sur la table de jeu.

Déploiement ork

Le joueur ork doit installer ses troupes en premier. Les gretchins qui forment "le cordon de sentinelles" (cf. briefing ork) peuvent être déployés où le joueur ork le désire mais pas à moins de 60cm du côté ouest de la zone de combat. Les bandes de boyz des deux camps doivent être déployées dans un rayon maximum de 15 cm des sites indiqués sur le schéma ci-dessus.

Déploiement Space Marines
Les forces Space Marines doivent se déployer dans les 10cm à l'ouest de la zone de bataille et pas à moins de 30cm des côtés longs. Les scouts Space Marines ne peuvent utiliser leur capacité d'infiltration dans ce scénario.



Bataille nocturne
Cette bataille se déroule de nuit, ce qui réduit beaucoup la visibilité. Jetez 2D6 x 2,5 au début de chacun des tours Space Marines. Le total des deux dés détermine en cm la portée maximum au-delà de laquelle les figurines ne peuvent voir.

Sentinelles
Les esclaves gretchins ont reçu pour ordre de tenir leur position et d'ouvrir l'oeil et le bon, afin de repérer quiconque tenterait d'approcher.
Cependant, ils ne semblent pas tous concentrés sur leur mission, leurs "pôv' cervel'" (en ork dans le texte) étant plus accaparées par les feux de camps environnants et les royal-cheesy-squigs qui commençaient à tourner.
Plutôt que de déplacer les sentinelles normalement, utilisez les règles suivantes pour déterminer le mouvement des sentinelles.
Jetez 1D6-3 pour chaque sentinelle, si le résultat est positif, le joueur ork peut bouger la figurine de ce chiffre x2,5 cm. Si le résultat est -1 ou -2, le joueur Space Marine peut bouger la figurine de 2,5 cm ou 5 cm selon le chiffre obtenu.
Sans tenir compte de qui a joué la figurine, jetez un dés de dispersion pour savoir pour savoir dans quelle direction elle s'oriente (souvenez vous de la petite flèche du I du HIT).
Avant que l'alarme ne soit donnée, les sentinelles ne peuvent tirer et voient leur capacité au corps à corps réduite de moitié (avec un minimum de 1).

Repérer les scouts
Si un scout ou une sentinelle bouge de façon à ce que le scout se retrouve dans l'arc de vision de 90° de la sentinelle et à portée (définie précédé ment avec 2D6 x2,5cm), il y a une chance pour que le scout soit découvert. Jetez 1D6 et consultez la table suivante.

Le scout est complètement à découvert :
Repéré sur 2+
Le scout est derrière un couvert partiel ou plus de la moitié de la figurine est visible :
Repéré sur 4+
Le scout est complètement à couverte ou moins de la moitié de la figurine est visible :
Repéré sur 6+

Les sentinelles repéreront une figurine dans leur distance d'Initiative sur 2+, sans tenir compte des couverts et du champ de vision.
Notez que pour ce scénario, les scouts ne compteront jamais comme "complètement à découvert", mais cette règle est indicative pour que vous puissiez l'utiliser dans vos scénarios.
Si un scout est repéré, la sentinelle tentera de donner l'alarme (voir ci-dessous).
Un scout peut courir tant qu'il est à plus de 20 cm d'une sentinelle.

Donner l'alarme
Il y a plusieurs raisons qui peuvent amener une sentinelle à donner l'alarme.

1 - "Ah, j'avais bien entendu marcher ! "
La ou les figurines qui ont repéré un scout doit survivre jusqu'à la fin du tour Space Marine avant de donner l'alarme, si ce n'est pas le cas, tout redevient calme.

2 - "Mais, ah!, on me tire dessus !"
Jetez 2D6 à chaque fois qu'une arme fait feu (ou qu'une épée tronçonneuse ou une arme énergétique ne soit utilisé au corps à corps) additionnez le résultat à la force de l'arme. Sur un résultat de 10 ou plus, l'alarme est donnée. Pour cette mission, les scouts ont des silencieux sur la plupart de leur armes à feu.
Si une figurine est touchée par un tir mais qu'elle ne meurt pas, elle donne l'alarme (c'est vrai que les moustiques sont gros cette année mais quand même!).

3 - "Mais, qui tsékikim'étrangle ? ! "
Si une sentinelle survit à un tour de corps à corps, l'alerte sera donnée automatiquement à la fin du tour. Même si la sentinelle meurt il y a une chance pour que l'alarme ne soit donnée. Pour chaque combat au corps à corps, jetez 1D6. Si le score est supérieur au nombre d'adversaires impliqués dans le combat, l'alarme n'est pas donnée.
Si le score du jet est inférieur ou égal au nombre de scouts, l'alarme est donnée par la clameur des combats.

Notez que les scouts ont des équipements spéciaux qui leur permettent de réduire leur jet de -1, donc il y a beaucoup moins de risque d'être repéré en attaquant à un contre un, à mains nues.

Si l'alarme est donnée, les orks et les gretchins peuvent alors bouger et combattre normalement.

Durée du jeu
Les Space Marines débutent la partie. La partie dure jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Space Marines sur la table de jeu.

Conditions de victoire
Pour gagner, les Space Marines doivent atteindre le bord de la table opposé à leur côté de déploiement avec au moins un membre des forces de reconnaissance.
Les orks doivent éliminer tous les Space Marines pour remporter la partie.
Si l'alarme est donnée, les Space marines doivent neutraliser tous les orks afin d'éviter que Nazdreg ne soit mis au courant de leur progression.

FORCES HISTORIQUES

Armée Dark Angel
Frère vétéran Naaman (personnage spécial)
Une escouade de scouts menée par le sergent vétéran Damas. L'escouade est équipée de pistolets bolters, d'épées tronçonneuses, de grenades antichars et d'un bolter lourd.

Forces orks
En plus des 10 sentinelles gretchins, les orks ont 6 boyz dans un des camps et 7 dans l'autre, sans nob pour les commander.

EPILOGUE
Juste avant que la patrouille ne parte, elle fut rejointe par le frère vétéran Naaman qui avait survécu aux missions de reconnaissances précédentes et connaissait bien la zone.
Comme les scouts approchaient des lignes orks, Naaman partit devant, disparaissant dans les ténèbres telle une ombre vengeresse.
Un gretchin chanceux sonna l'alarme, mais les scouts stratégiquement positionnés éliminèrent les orks avertis dans un concert de bolts et d'épées tronçonneuses.

Les scouts fendaient la nuit noire comme des ombres, leur sens bio-améliorés leur indiquant clairement où se trouvaient les sentinelles en dépit de l' obscurité toujours plus dense.
Une douzaine de sentinelles gretchins déambulaient près d'un campement de fortune, complètement inconscientes de la menace qui s'approchait inéluctablement.
En atteignant le campement, les hommes s'éparpillèrent, cherchant désormais chacun leur cible.
Le sergent vétéran Naaman se sépara du groupe pour s'approcher par le flan pendant que le sergent vétéran Damas menait ses hommes vers le centre du camp. Luthor prit position en face du camp ork avec son bolter lourd tandis que le reste de l'escouade s'approchait furtivement des sentinelles inconscientes.
Sans un bruit, le scout se posta derrière une pile de caisses, écoutant les piaillements aigus des sentinelles gretchins.
Patiemment, il attendit que les créatures s'en aillent plus loin. Enfin, il entendit le petit groupe se séparer, deux ou trois d'entre eux déambulant dans le périmètre pendant qu'un autre se dirigeait droit vers lui. Souriant férocement, il tira son couteau, la lame noircie ne révélant aucun signe de sa présence. La démarche traînante de la créature se fit entendre de plus en plus proche, jusqu'à ce qu'elle soit à une trentaine de centimètres.
Rapide comme l'éclair, le scout bondit en plaquant sa main sur la bouche du gretchin en même temps qu'il l'entraînait derrière les caisses. Quelque instants plus tard, massant les marques de dents sur ses doigts, il se glissa plus avant aussi furtivement qu'une ombre.

SCENARIO 6 – *REVELATIONS*

LES SCOUTS ET LES TERMINATORS DARK ANGLES DECOUVRENT LE SECRET DES ORKS, 5062997.M41

Grâce au sergent Naaman, l'escouade de scouts Space Marines a réussi à infiltrer les lignes orks et à accéder au centre de l'activité ork. Se postant au sommet d'une petite colline, les Space Marines écarquillèrent les yeux d'incrédulité à la vue extraordinaire qui s'étalait devant eux. Près d'une centrale énergétique impériale capturée par les orks, il y avait quelque chose qui ne peut être décrit que comme un disque de pure noirceur, flottant droit dans les airs, aux bords vaporeux et étincelants d'une énergie difficilement contenue. Même à cette distance, les sens améliorés des Space Marines pouvaient sentir une odeur d'ozone dérivant dans l'air.
A travers ce portail, un lent mais régulier flot d'orks s'avançait : des boyz à pied équipés de leurs armes grossières, quelques motos et buggies, puis un dreadnought ou encore un exemplaire de l'art des mékaniaks comme une rockette Pulsor ou un canon Rikochet. La procession était sans fin, mais heureusement (du moins du point de vue des observateurs Space Marines), douloureusement lente. Les bords du disque rayonnaient avec force, quelque chose en sortait, puis les bords du disque s'estompaient et prenaient quelques minutes pour se recharger. Plus l'objet arrivant était gros, plus le temps de chargement était long.
Les scouts parvinrent à dépasser les gardes et arrivèrent suffisamment près de la centrale énergétique pour utiliser leurs scanners. Ils révélèrent qu'elle était utilisée pour transférer de l'énergie depuis la planète.
Le plan d'action des Space Marines était de détruire la centrale mais cela pouvait entraîner une fusion géothermique qui pourrait avoir des conséquences horribles pour la planète entière et ses occupants. Quel cruel dilemme !
Les premiers rayons de soleil annonçant l'aube hachuraient le ciel sombre de la nuit quand Naaman remarqua le relais installé par les orks sur la centrale ; peut-être, réfléchit-il, que s'il était démonté ou détruit, le portail ork cesserait de

fonctionner. Il ne perdit pas un instant pour relayer le message à la barge de bataille des Dark Angels pour demander l'aide des seules autres troupes qui pouvaient être là à temps – une escouade de Terminators de la Deathwing. Toutefois, les orks avaient réussi à capturer intact l'un des sites de défense laser de Piscina IV et pouvaient assurément commencer à tirer sur le Unrelenting Fury s'il s'approchait trop près. Le minutage serait vital pour que l'opération soit un succès.
Leur message envoyé, les scouts se préparèrent pour l'assaut sur le repaire des orks.

TRAME DU SCENARIO
Le scénario est basé sur le premier assaut des Dark Angels sur le site d'arrivée des orks. Les Space Marines font un raid rapide pour essayer de retirer le relais ork de la centrale énergétique et réunir le maximum d'informations au sujet du téléporteur ork. Les orks doivent les tenir aussi éloignés que possible de la centrale énergétique et du portail du téléporteur.

RAPPORT DE RECONNAISSANCE
Cette partie doit être jouée sur une table assez grande (125x 100 cm est un minimum). La centrale capturée est près d'un bord de table et le portail énergétique est près de l'autre bord.
La position occupée par les scouts au début de la bataille doit être représentée par une colline plutôt large, couverte de rochers et de buissons. Il y a un petit groupe de bâtiments en ruines dans un rayon de 60cm du portail énergétique près de la colline et près d'un bord de table comme indiqué. A part cela, le terrain est ouvert et constitué de petits affleurements rocheux et de collines basses.

Déploiement ork
Le joueur ork se déploie le premier. Les orks qui commencent sur la table peuvent être déployés dans un rayon de 15cm autour du portail énergétique, à l'exception d'une unité de 10 boyz à pied qui peut être déployée dans un rayon de 10cm autour de la centrale énergétique.

Déploiement Space Marines
Les scouts Space Marines doivent se déployer à 10cm maximum du bord ouest de la table sur la colline. Les renforts Space Marines entrent en jeu selon les règles de téléportation telles que décrites dans le livre de règles de Warhammer 40.000.

Renforts orks
Les renforts orks sont choisis et apparaissent au hasard, comme indiqué dans le briefing de la bataille.

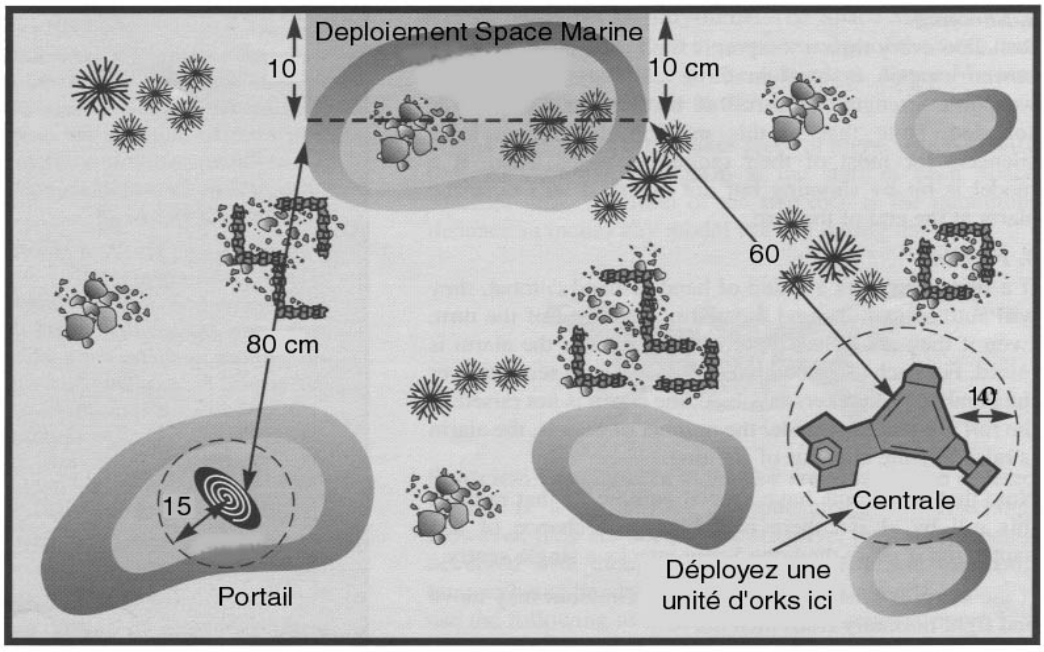
Durée du jeu
Les Space Marines jouent les premiers. La partie dure jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Space Marines sur la table.

Conditions de victoire
Les Space Marines gagnent 1pt pour chaque tour que le Sergent Naaman commence à moins de 60cm du portail énergétique avec son scanner, +1 pt s'ils parviennent à endommager le relais ork sur la centrale énergétique et + 5 pts s'ils parviennent à capturer le relais et à le renvoyer sur la barge de bataille. Si les Space Marines obtiennent 10 pts ou plus, ils gagnent la partie, s'ils obtiennent 5 pts ou moins, ils perdent et s'ils obtiennent 6 à 9 pts, c'est une égalité.

FORCES HISTORIQUES

Armée Dark Angel
Maître Belial avec digi-lasers
Sergent vétéran Naaman
Escouade de scouts avec sergent vétéran Damas, épée énergétique, grenades anitchar et bolter lourd
Escouade Deathwing Adamanta avec un lance-flammes lourd et un poing tronçonneur

Forces orks de départ
Boss Tufzog avec épée tronçonneuse, grenades anitchars, scanner et champ de téléportation
Médiko Urtlug avec bolter et grenades antichar
Mékano Shakdreg avec bolter et grenades antichar
10 Boys Goff
7 Boyz Evil Sun avec bolters
1 Dreadnought avec paire de griffes énergétique, canon laser et bolter lourd



Forces orks principales
Boss Ulgrim avec armure lourde, scanner, bolter-fuseur, gant de puissance, champ téléporteur.
Fouettard Gaffneg avec bolter et grenades antichars
Boss Snakebite Barkskar sur

cybergoret avec hache énergétique
10 boyz Bad Moons avec bolters, un lance-plasma
10 kommandos avec haches énergétiques
10 balaizboyz Goff avec épées tronçonneuses
5 boyz Deathskulls avec armes combinées kustom
10 korsaires avec bolters
20 gretchins avec fusil mitrailleur
4 motos de guerre

EPILOGUE

Le sergent Naaman conduisit rapidement ses hommes dans le rayon d'action du scanner du portail ork où ils prirent position dans un bâtiment en ruine et se préparèrent à tenir aussi longtemps et à rapatrier autant d'informations que possible. Ils savaient tous que c'était une mission suicide – en fait, ils le savaient depuis le moment où ils avaient quitté Koth Ridge. Pendant ce temps, la Deathwing nouvellement arrivée retint les orks, et Maître Belial détruisit facilement un des relais orks. Prenant juste un moment pour saluer le sergent Naaman et ses hommes, le Maître Dark Angel et les Terminators de la Deathwing s'évanouirent vers la barge de bataille avec leur butin, laissant les scouts infliger autant de dommages que possible avant qu'ils ne soient dépassés en nombre.

Tufzog gronda avec joie tandis que ses boyz se ruaient sur les scouts. Il était évident que les humains étaient condamnés. Les Goffs que les entouraient poussèrent leurs cris bestiaux par anticipation du carnage à venir. Les scouts étaient si occupés à échanger des tirs avec les Evil Suns qu'ils ne semblaient même pas avoir remarqué les imposants guerriers chargeant à travers les ruines. Soudain, un flash bleu clair plus loin sur sa droite brûla les yeux de Tufzog et l'envoya étalé à travers le sol ravagé. Alors qu'il recouvrait la vue, la lumière s'estompait et révélait six énormes personnages s'installant déjà en position défensive. Un frisson glacé parcourut son ventre au souvenir de précédentes rencontres avec ces grands guerriers en armure blanche. Il vit alors qu'une unité de sauvages Goretboyz changeait de direction pour contrer cette nouvelle menace, les décombres autour de lui tremblaient sous le tonnerre de leur passage. Alors que certains Space Marines pivotaient vers eux et ouvraient le feu, les armes à bolt fusèrent et l'air s'emplit de la clameur de milliers de tambours. Saisis comme des marionnettes, les goretboyz étaient jetés au bas de leurs montures. Une fois la poussière retombée, tout ce qui était visible de l'unité autrefois colorée étaient quelques hardes froissés et les carcasses toujours en mouvement de leurs montures déchiquetées. "Zog en enfer !" jura Tufzog, ça allait être juste un peu plus excitant qu'il ne l'avait parié.

SCENARIO 7 – LA BATAILLE DES GORGES DE BARRAK

"Rapport des forces : 7 contre 1, nous allons purifier la galaxie de cette horde abjecte!"
Dernière transmission du Chapelain-investigateur Boreas

L'ASSAUT ORK SUR LA CENTRALE ÉNERGÉTIQUE DES GORGES DE BARRAK, 4067997.M41

Le sacrifice empreint d'abnégation du sergent Naaman et de ses hommes a fourni aux Space Marines les informations vitales dont ils avaient besoin pour comprendre par quels moyens les orks arrivaient sur la planète, tandis que la capture de mécanisme de retransmission permit de comprendre en quoi les centrales énergétiques étaient si importantes pour les orks. Avec ses informations en leur possession, les Space Marines ne perdirent pas une minute et agirent en coupant les lignes à haute tension qui reliaient la centrale énergétique capturée du spatioport de Kadillus à celle du site d'atterrissage ork.
Bien que les orks aient remplacé le relais dans les heures suivants sa perte, la brèche dans le réseau entre les deux centrales énergétiques constituait une perte bien plus grave puisque, aussi longtemps que les Space Marines se tiendraient entre Nazdreg et Ghazghkull aucune réparation ne serait envisageable. Avec une seule centrale entre leurs mains, les orks retournaient à leur point de départ et se voyaient seulement capables d'amener avec une atroce lenteur un petit nombre de boyz et de gretchins faiblement armés .

Malheureusement pour les Space Marines, Nazdreg avait déjà amorcé une opération qui, si elle réussissait, rectifierait la situation des orks. Une autre centrale énergétique impériale était sise à plus d'une douzaine de kilomètres au nord du site d'atterrissage. Elle se trouvait à proximité d'une mine impériale désaffectée dans une zone aride connue sous le nom des gorges de Barrak. Pendant la nuit, alors que le sergent Naaman et ses scouts infiltraient les lignes orks, Nazdreg lançait un raid vers le nord afin de capturer cette centrale.

TRAME DU SCENARIO

Ce scénario est basé sur l'assaut de Nazderg sur la centrale énergétique des gorges de Barrak. Au moment des faits, les Space Marines sont encore inconscients de l'importance des centrales énergétiques, elles sont donc faiblement défendues.
De leur côté, les orks viennent d'effectuer une rapide marche de nuit, ils ne disposent que d'un faible soutien en armes lourdes. Cependant, leur nombre surpasse de beaucoup celui des défenseurs. C'est une bataille que les défenseurs ne peuvent réellement espérer gagner, mais ils peuvent néanmoins tenter d'infliger aux orks de lourdes pertes avant d'être dépassés par le nombre.
NOTE: La mine était en fait défendue par des gardes impériaux plutôt que par des Space Marines, ainsi vous pouvez, si vous le souhaitez, utiliser des Gardes Impériaux pour la défendre dans votre bataille (cf. Briefing Space Marines par les détails). Si vous n'avez pas accès à une armée de la Garde Impériale, utilisez simplement des

Space Marines à la place. La note ci-dessous s'applique indifféremment à des défenseurs gardes impériaux ou Space Marines.

RAPPORT DE RECONNAISSANCE

La partie doit être jouée sur une table relativement grande (1m50 x 1m20 est un minimum). Au centre du bord de table nord se trouve la centrale énergétique. Le terrain est assez vallonné, parcouru de nombreux affleurements rocheux et de bâtiments en ruines représentants la mine désaffectée.

Les défenseurs ont eu assez de temps pour se retrancher, c'est-à-dire qu'ils ont eu le temps de se creuser des tranchées et d'entasser de la terre et des rochers pour constituer des protections. Les troupes postées dans ces obstacles comptent comme étant derrière un couvert lourd pour les tirs et la défense au corps à corps lorsqu'elles sont chargées de front (et ce jusqu'à ce qu'elles bougent, bien entendu).

Déploiement Space Marine

Les Space Marines doivent se déployer à moins de 30cm du bord de table nord et à au moins 30cm des bords latéraux. Le joueur Space Marine peut déclarer "*retranchés*" tous les défenseurs qu'il souhaite.

Déploiement ork

Les orks doivent se déployer à moins de 15cm du bord sud de la table et à au moins 30cm des bords latéraux.

Durée de la partie

Les orks jouent le premier tour. La partie dure 6 tours.

Condition de victoire

La partie utilise les règles normales pour les missions et les points de victoire. Les orks sont dans une mission de type Capture, avec cependant une modification : leur objectif est la centarle énergétique et non le point de la table indiqué par la Carte Mission. Les Space Marines sont dans une mission de type Contre-offensive. À la fin de la partie, l'adversaire qui a remporté le plus de points de victoire est vainqueur.

FORCES HISTORIQUES

Armée Dark Angel

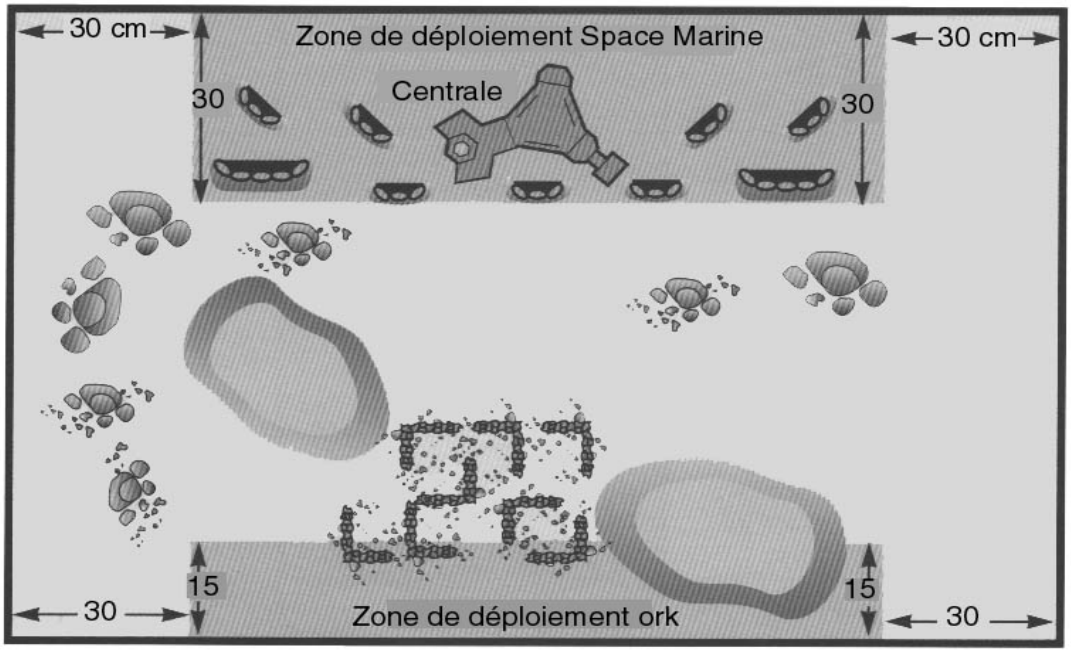
Chaplain-Investigateur Boreas avec balles à tête chercheuse, pistolet bolter de maître, épée énergétique, grenades à fragmentation, à plasma et à fusion
Sergent vétéran Zaltys avec gantelet énergétique, lance-flammes, grenades à fusion et munitions perforantes.
Land Speeder de la Ravenwing
Escouade d'assaut Zaltys avec réacteurs dorsaux, 1 gantelet énergétique, 2 épées énergétique, 2 pistolets bolter, 6 épées tronçonneuses, 1 lance-flammes

Forces orks

Nazdreg avec digi-lasers, champ de force kustom
Mekano Badmek (pour l'attaque de flanc)
Boss Gurbab avec pistolet bolter, armes combinées (bolter/lance-plasma) et gantelet énergétique.
10 balaizboyz Goff avec épées tronçonneuses (pour l'attaque de flanc)
5 kommandos avec haches énergétiques
13 gretchins avec fusil mitrailleur
20 boyz Bad Moon avec bolters
3 motos de guerre avec karbonisator
2 motos de guerre et un moto-chenille avec canon laser

EPILOGUE

Durant la nuit, Nazdreg mena ses boyz aux gorges de Barrak, et lorsque l'aube pointa, ils étaient parés pour l'assaut. Nazdreg déploya le gros de ses boyz dans la mine désaffectée et leur flanqua le soutien de moto-chenilles et de motos. Utilisant cet assaut comme une diversion, il mena une petite force à travers une gorge cachée qui débouchait non loin de la centrale. Surgissant soudain de la position qu'il avait concédée, Nazdreg et ses boyz chargèrent de flanc des défenseurs. Sa force principale chargea également la mine et en quelques minutes, la centrale était entre les mains des orks.



SCENARIO 8 – CONTRE-ATTAQUE

"Nous sommes le courroux de L'Empereur ! Répandons le sang des impurs comme offrande"
Première ligne de l'hymne de guerre des Dark Angels.

LES DARK ANGELS ATTAQUENT LE SITE D'ATTERRISSAGE DES ORKS, 4074997 .M 41

La capture de la centrale des gorges de Barrak par Nazdreg signifiait que les orks avaient toujours à leur disposition deux générateurs pour faire fonctionner leur "tellyporta", de telle manière que le flots des renforts orks vers Piscina ne semblait jamais se tarir. Qui plus est, la majeure partie des forces orks, se tenait entre les Space Marines et les centrales capturées.
Belial savait qu'il devait agir rapidement ou, bientôt, il y aurait tellement d'orks sur la planète qu'il ne pourrait pas les contenir jusqu'à ce que le reste du Chapitre arrive avec les renforts tant espérés.
Il avait d'abord pensé à utiliser le Thunderhawk mis à sa disposition pour lancer une attaque surprise sur les gorges de Barak, mais une reconnaissance effectuée par une patrouille de Land Speeders révéla que la centrale était lourdement défendue.
Une telle attaque était certaine d'échouer. Il ne restait à Belial qu'une seule option : attaquer directement le site d'atterrissage ork. Ceci n'était pas aussi risqué que ce qu'il semblait. Les forces orks étaient étirées en longueur et, si les Dark Angels attaquaient rapidement, ils pourraient submerger les orks avant que ceux-ci ne se ressaisissent et ne rassemblent assez de troupes pour rendre le plan des Dark Angel inefficace.
Agissant sans perdre de temps, Belial regroupa toutes les forces qu'il pût au sein des armées occupées à affronter Ghazghkull à Port Kadillus et défendaient les rives du Koth et, il prépara une contre-attaque sur la base ork principale.

TRAME DU SCENARIO
Ce scénario prend pour base l'attaque du site d'atterrissage ork par les Dark Angels. Les Marines ont deux objectifs : capturer l et sécuriser la zone autour du site d'atterrissage. S'il venait à échouer, le simple fait de tenir une position dominant le site leur permettrait de rendre beaucoup plus ardue l'arrivée de renforts orks sur la planète. Les orks doivent résister à l'assaut Marines puis les repousser.
Note : L'attaque sur le site d'atterrissage se déroule sur une zone de combat assez grande, trop grande pour être reconstituée même sur les plus grandes tables de jeu. Pour cela, le champ de bataille se concentre sur la percée Marine vers la zone d'atterrissage et ignore le reste de la bataille. Cependant, les joueurs d'Epic peuvent utiliser ce scénario comme inspiration pour le rejouer à plus grande échelle.

RAPPORT DE RECONNAISSANCE
Cette bataille doit être jouée sur une assez grande table (1,80 x 1,20 m est un minimum). La centrale se trouve près d'un des bord en largeur au sud et le portail généré par le téléporteur se trouve à l'opposé. Vous pouvez représenter le portail par un des éléments du pouvoir "Seuil".
Sur le côté est de la table se trouvent une assez grosse colline boisée et des débris rocheux. Dans les 60 cm avoisinant le portail, des ruines se dressent près de la colline, à part cela, le terrain est assez découvert avec quelques affleurement rocheux et des collines basses. Notez qu'il s'agit du même terrain utilisé dans le scénario 6 "Révélation".

Déploiement ork
Les orks qui commencent sur la table peuvent se déployer n'importe où mais pas à moins de 30 cm du bord de la table Space Marine.

Réserve ork
Les réserves orks sont choisies aléatoirement comme décrit dans leur briefing. Jetez un D6 pour connaître leur point d'entrée au début de chaque tour. Sur un résultat de 1 à 4, les renforts peuvent rentrer n'importe où le long du bord ork de la table mais pas à moins de 30 cm des bords de table et pas à moins de 20 cm d'une figurine Marine. Sur 5 ou 6, ils rentrent par le portail. Quelque soit la méthode utilisée, les véhicules entrent sur le terrain à la vitesse qu'ils désirent et l'infanterie peut charger ou courir si elle le souhaite.

Renforts Space Marines
Les renforts arrivent au tour désigné (voir le briefing Marines) n'importe où le long du bord de table Marines à au moins 30 cm des bords de table latéraux. Les véhicules entrent sur le terrain à la vitesse qu'ils désirent et l'infanterie peut charger ou courir si elle le souhaite.

Durée du jeu
Les Marines ont le 1er tour. La partie dure 6 tours.

Conditions de victoire
Si les Space Marines capturent le portail de téléportation ou la centrale avant la fin de la partie, ils gagnent ; s'ils capturent les 2, il s'agit d'une victoire écrasante.
Pour pouvoir capturer chaque objectif, il doit y avoir moins d'orks que de Marines dans un rayon de 10 cm autour de l'objectif. Les gretchins ne sont pas pris en compte.
Si les Marines échouent dans leur capture d'objectifs, utilisez les règles de calcul de points de Dark Millenium pour décider qui a gagné.
Dans ce scénario, les personnages valant moins de 50 points apportent un point de victoire s'ils sont tués. En plus des points rapportés par la destruction de véhicules, d'escouades, etc., chaque camp reçoit 2 points de victoire pour chaque ¼ de la table occupé par ses troupes uniquement. Si le commandant ennemi tombe à 0 PV, il

rapporte le double des points de victoire normaux.

FORCES HISTORIQUES

Armée Dark Angel

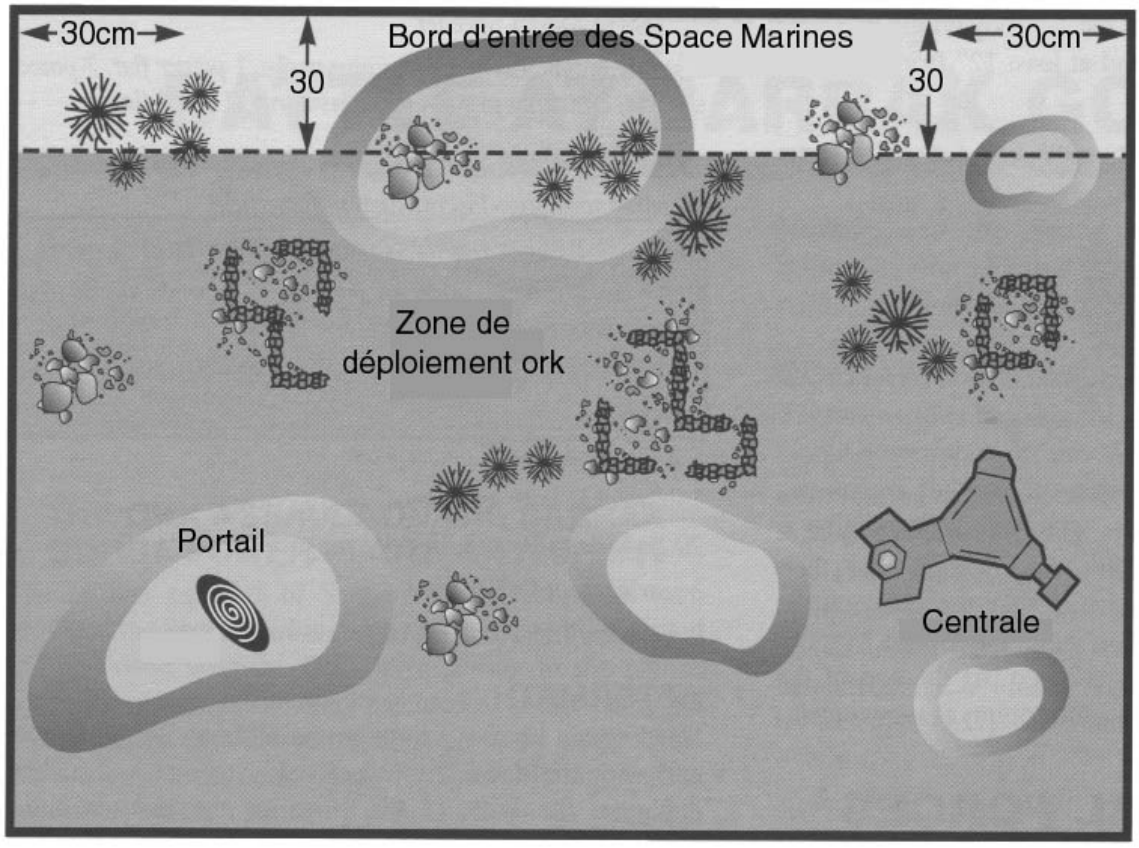
Maître Belial
Archiviste Charon avec une épée de force
Techmarine Hephaestus avec servo-bras et hache énergétique
Sergent Vétéran Arbalan avec des réacteurs dorsaux, un gantelet énergétique, un lance-flamme léger, des munitions à têtes chercheuse
Land Speeder de la Ravenwing
L'escouade d'assaut Arbalan équipée de réacteurs dorsaux, un gantelet énergétique, 2 épées énergétiques, 2 pistolets à plasma, 6 épées tronçonneuses, un lance-flammes léger
Le Révéré dreadnought Venerari avec deux canons lasers jumelés, un lance-missiles, des autolanceurs avec grenades à fragmentation
Predator avec un autocanon, des bolters lourds, fulgurant, une lame de bulldozer, des auto-lanceurs avec grenades à fragmentation
Razorback avec des autolanceurs avec grenades à fragmentation
Rhino avec des autolanceurs avec grenades à fragmentation

Force ork

Nazdreg avec des digilasers, un champ de force kustom
Mékano Badmek
Boss Gurbad avec une armure lourde, arme combinée bolter fuseur, un gantelet énergétique,
10 balaizboys avec des épées tronçonneuses
10 boyz Goffs
9 kommandos avec des haches énergétiques
20 gretchins avec fusils d'assaut
10 boyz Bad Moons avec des bolters
9 korsaires avec des bolters et un canon lazer
5 Deathskulls avec bolters et deux bolters lourds
3 motos de guerre dont une avec un karbonisator
2 motos de guerre plus une motochenille avec un canon laser

EPILOGUE

Rassemblant toutes les forces qu'il avait pu réunir, Belial prit personnellement le commandement de l'armée en route vers le site d'atterrissage.
Guidée par le Sergent Namaan, la colonne repoussa les positions orks et arriva rapidement vers le site d'atterrissage qui n'était que faiblement défendu car les orks préparaient un second assaut sur Koth Ridge.
L'avant-garde Space Marine établit une solide tête de pont, mais face au nombre sans cesse grandissant des orks, ils durent s'incliner et furent repoussés.
Néanmoins les Space Marines purent établir un périmètre près du site d'atterrissage.



SCENARIO 9 – LA MORT AU CLAIR DE LUNE

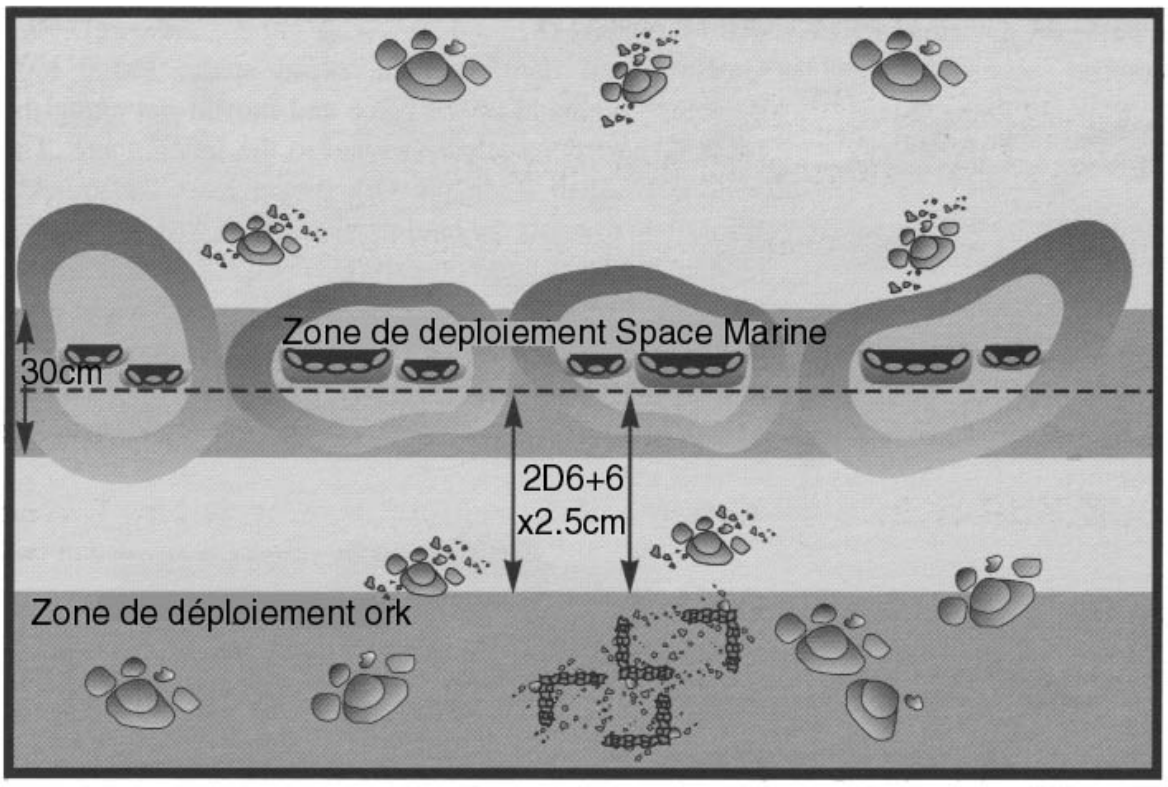
"C'est l'moment, Ladz. Maint'nant ou jamais, chargez les zoms ! Waaagh!"
Seigneur de guerre Nazdreg, tandis que les Space Marines ouvraient le feu sur sa bande

LE SECOND ASSAUT SUR KOTH RIDGE , 4082997.M41

La présence des Space Marines à proximité du site d'atterrissage rendait l'usage des téléporteurs très difficile pour Nazdreg. À chaque fois qu'un groupe plus nombreux de boyz franchissait le portail d'énergie, ils étaient réduits en miettes par le feu des Space Marines qui les attendaient. Et pour rendre le tout plus compliqué, les Space Marines occupaient une position dominante. Les orks n'avaient purement aucun moyen de les déloger après le grand nombre de victimes que les batailles des gorges de Barrak et du site d'atterrissage avaient fait dans leurs rangs.
Nazdreg n'avait plus qu'un seul espoir – si il pouvait réparer le conduit d'énergie de la centrale énergétique du spatioport de Kadillus, alors, il serait capable d'utiliser les trois centrales ensemble et d'amener sur la planète des renforts vraiment déterminants - comme un gargant, par exemple - qui seraient capables de sécuriser toute la zone d'atterrissage et de repousser les Space Marines sans crainte d'être détruit au moment de son apparition. Mais pour cela, il devait effectuer une percée au travers des défenseurs de Koth Ridge pour atteindre Ghazghkull et son armée.
Bien que les défenseurs de Koth Ridge aient épuisé leurs forces afin de permettre aux Space Marines de monter une contre-attaque, les troupes orks étaient fortement réduites par les batailles des jours précédents et atteindre leur objectif exigeait la mobilisation du reste de leurs bandes. Cependant ils devaient tout tenter. Ainsi, sous le manteau de la nuit, les orks prirent position pour lancer une dernière attaque, désespérée !

TRAME DU SCENARIO
Ce scénario se base sur la bataille lancée par les orks afin de se frayer un chemin à travers Koth Ridge jusqu'à Port Kadillus. Les orks doivent profiter de l'obscurité pour s'approcher autant que possible des lignes Space Marines et lancer un assaut rapide afin de se frayer un "couloir" à travers la crête qui sépare le bord de table ork du bord de table Space Marines. Les Space Marines doivent les en empêcher avant que l'aube ne pointe à l'horizon.
NOTE: La crête était en fait défendue plutot par des gardes impériaux que par des Space Marines ainsi, si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser des gardes impériaux pour la défendre dans votre bataille (cf. briefing Space Marines pour plus de détails). Si vous n'avez pas accès à une armée de gardes impériaux, utilisez simplement des Space Marines à la place. La note ci-dessous s'applique indifféremment à des défenseurs gardes impériaux ou Space Marines.

RAPPORT DE RECONNAISSANCE
La partie doit être jouée sur une table relativement grande (1m50 sur 1m20 est un minimum). Comme vous pouvez le voir sur la carte de la page suivante, les Space Marines occupent une position défensive idéale, à savoir les hauteurs de Koth Ridge qui parcourt le milieu de la table. Outre la crête, la table est peu entravée, simplement



parsemées de petits affleurements rocheux, de basses collines et de bâtiments en ruine.
Au moment des faits, les Space Marines n'avaient pas disposé du temps nécessaire pour fortifier leur position, ils ne disposent donc d'aucun bunker, bastion ou fortification du genre. Cependant, ils ont eut le temps de se retrancher c'est-à-dire qu'ils ont eu le temps de se creuser des fossés et d'entasser de la terre et des rochers pour constituer des protections. Le joueur Space Marines peut déclarer "retranchés" tous les défenseurs qu'il souhaite.
Vous remarquerez que la disposition est très similaire à celle du scénario 4, *Tenez le front* si ce n'est que la ligne de la crête occupe ici le centre de la table.

Déploiement Space Marines
Les Space Marines se déploient en premier et cela où ils le désirent à moins de 15cm de la ligne centrale, le long de la crête de Koth. Vous remarquerez que les Space Marines peuvent se déployer aussi proches des bords de table latéraux qu'ils le désirent (au lieu de devoir s'en tenir à plus de 30 cm comme c'est normalement le cas).

Déploiement de l'infanterie ork
Les orks se déploient en second. Les orks à pieds peuvent se déployer n'importe où sur leur bord de table à une distance de (2d6+6) x2,5cm de la crête (c'est-à-dire, à une distance comprise entre 20 et 45cm de la ligne centrale). Remarquez que, tout comme les Space Marines, ils peuvent se déployer aussi proche du bord de table latéraux qu'ils le désirent. Les kommandos Blood Axes ne peuvent pas s'infiltrer.

Déploiement du reste des troupes orks
Les véhicules orks, les goretboyz, les armes d'appui et les personnages sur motos ou sur goret entrent en jeu lors du premier tour des orks. Ils peuvent entrer en jeu à n'importe quel endroit le long de leur bord de table, pourvu que ce soit à au moins 30cm des bords latéraux. Les véhicules entrent en vitesse de combat et l'infanterie peut, sans restriction, courir ou charger lors de son premier tour.

Durée de la partie
Les Space Marines jouent en premier. La bataille dure un nombre aléatoire de tours. Dès la fin du troisième tour des orks, lancez 1D6 à la fin du tour de chaque joueur. Si le jet de dé donne un résultat inférieur au numéro du tour, alors la bataille prend fin. Remarquez que cela peut entraîner qu'un joueur bénéficie d'un tour de plus.
Exemple : à la fin du troisième tour des orks, la bataille prend fin sur un résultat de 1 ou 2. À la fin du quatrième tour Space Marines, la bataille se termine sur un résultat de 1, 2 ou 3. Si la bataille se poursuit, elle prendra fin à la fin du quatrième tour ork sur un résultat de 1, 2 ou 3 et ainsi de suite.

Conditions de victoire
Pour gagner, les orks doivent se frayer un chemin en ligne droite depuis leur bord de table jusqu'à celui des Space Marines. Ce chemin doit passer à moins de 20cm d'au moins une figurine ork mais à plus de 20cm d'une figurine ennemie. La longueur de la ligne ne peut pas excéder la largeur de la table plus 30cm (c'est-à-dire que sur une table de 1m20, le chemin d'un bord à l'autre ne peut excéder 1m50).

FORCES HISTORIQUES

Armée Dark Angel
Chapelain-investigateur Sarpedon avec grenades à fragmentation et à fusion, digi-lasers et une épée énergétique
Lexicanium Hebron avec épée de force
Le Sergent vétéran Menelauis est équipé d'un réacteur dorsal, d'un gantelet énergétique, un lance-flammes et de quelques grenades à fusion
Sergent vétéran Dominius avec une épée énergétique
Escouade Devastator Annihilus avec 2 bolters lourds, 2 lance-plasma lourds et un gantelet énergétique pour le sergent
Escouade Tactique Dominius avec lance-plasma et canon laser
Escouade de scouts Erinyes avec épées tronçonneuses et 1 bolter lourd
Escouade d'assaut Menelauis avec réacteurs dorsaux, 1 gantelet énergétique, 2 épées énergétiques, 2 pistolets à plasma, 6 épées tronçonneuses, 1lance-flamme

Forces orks
Nazdreg bras clouté , champ de force kustom
Mékano Grodmek avec bolter
Médiko Lurksnag avec bolter
Boss Gurbab avec armure lourde, arme combinée (bolter/fuseur) gantelet énergétique
10 Balaizboyz Goff avec épées énergétiques
10 Kommandos avec haches énergétiques
10 Boyz Bad Moon avec bolter, 1 lance-plasma
3 Deathskulls avec kustom kombi-weapons
3 motos de guerre, 1 karbonisator et 1 buggy avec multi-fuseur
1 Dreadnought avec 2 griffes énergétiques, canon laser et bolter lourd
3 motos de guerre, 1 motochenille avec canon laser et un buggy avec multi-fuseur

EPILOGUE
Les orks parvinrent à se glisser furtivement jusqu'aux lignes des Spaces Marines avant d'être repérés. Une bataille nocturne sanglante s'en suivit. Pour un temps, alors que l'avantage oscillait d'un camp à l'autre, il sembla que les orks parviendraient à se frayer un chemin au travers de la crête et rejoindraient ainsi les orks à Kadillus mais, au dernier moment, une contre-attaque désespérée scella la brèche la plus importante de la ligne défensive et lorsque le soleil se leva, les détachements de la Garde Impériale arrivaient pour chasser les orks de la crête. L'attaque de Nazdreg avait échoué et les orks allaient sous peu être annihilés par l'arrivée du chapitre des Dark Angels.

SCENARIO 10 – PURIFICATION

NdR : Ce dernier scénario a été publié dans le White Dwarf français n°47. Il s'inscrit dans le cadre du résultat historique de cette campagne, à savoir la défaite totale des orks.
Le synopsis général est un nettoyage du terrain des derniers orks après la victoire impériale.

TRAME DU SCENARIO
Dans ce scénario, les Space Marines sont divisées en petits groupes que se voient affectés chacun à un secteur bien particulier d'une région à nettoyer. Les groupes font mouvement les uns vers les autres afin d'attraper l'ennemi (en l'occurrence des orks) dans les mailles d'un véritables filet. Le scénario débute au moment où certains des Space Marines (on peut imaginer que les deux forces en présence sont beaucoup plus nombreuses que dans notre exemple) sont presque sur les orks qu'ils ont progressivement repoussés devant eux. La seule alternative restant aux orks est de se battre et de se frayer un passage afin de s'échapper.
Ce scénario peut rassembler deux ou trois joueurs. Dans le cas de deux joueurs, l'un commande tous les Space Marines, l'autre commande les orks. Dans le cas de trois joueurs, deux prennent chacun une moitié des Space Marines, le troisième commande les orks !

RAPPORT DE RECONNAISSANCE
Le scénario Purification se joue sur une table de 1.50m x 1m ou même plus si vous avez plus de place. Le terrain est accidenté et très vallonné, n'hésitez donc pas à placer de nombreux blocs rocheux, quelques ruines et des fortifications abandonnées.

Déploiement Space Marine : L'armée Space Marine est partagée en deux groupes comme décrit dans leurs instructions. Les groupes se placent chacun sur un des bords de la table, dans une zone de déploiement faisant 7.5cm.

Déploiement ork : une fois tous les Space Marines déployés, le joueur ork prends les pions unités orks et les places comme précisé ci-après.
Tous ces pions seront révélés au fur et à mesure de la partie et remplacés par des figurines orks, comme décrit dans les instructions orks.

Pions Unités Orks : Le joueur aura besoin des pions Unités Orks donnés en appendice. Vous devez les découper et les coller sur une feuille de carton pour le rendre un peu plus rigides. Ces pions seront utilisés pour déterminer les orks que les Space Marines rencontrent au cous de leur opération de nettoyage.
Prenez les pions Unités Orks, mélangez-les et placez-en une petite pile cachée à peu près au milieu de la table. Aucun joueur n'est autorisé à voir ce que les pions représentent avant qu'ils ne soient révélés.
Placez ensuite d'autres piles de pions sur la table. Les différentes piles de pions doivent être au moins 40cm les unes des autres et à plus de 40cm des largeurs de la table (là où sont déployés les Space Marines).
Ces deux restrictions mises à part, le joueur ork peut placer les piles de pions où il le veut. Il continue de les placer jusqu'à ce qu'il ne puisse plus en mettre.

Le nombre de pions de chaque pile dépend des troupes alignés par le joueur Space Marine :

Unités Space Marines	**Nbre de pions par pile**
Scouts seulement	2
Armures énergétiques	3
Terminator ou véhicule (hors Rhinos)	4

Révéler les pions Unités Orks : Dès qu'une figurine Space Marine termine son mouvement à 30cm d'une pile de pions Unités Orks, ces derniers sont retournés pour révéler ce qu'ils représentent. Ceci est fait immédiatement, avant tout autre mouvement Space Marine. Une pile est également révélée si le joueur ork obtient 6 sur 1D6 au début de son tour (voir les instructions orks). Lorsqu'une pile est révélée, le joueur ork retourne les pions et regarde ceux qu'ils représentent. Notez que certains pions représentent des orks ou des gretchins, il faudra alors choisir ente les uns et les autres.

Nombre de Tours : Les Space Marines jouent en premier. La partie continue jusqu'à ce que tous les pions présents sur la table aient été révélés et qu'il n'y est plus aucun orks en jeu, ou que tous les Space Marines soient morts.

Evasion des orks : les orks peuvent s'échapper en passant par l'une des deux zones de déploiement Space Marines. Les orks qui s'échappent ainsi réduisent les chances des Space Marines de gagner comme décrit ci-dessous. Les orks ne peuvent pas sortir par les longueurs de la table.

Victoire : Chaque joueur obtient des Points de Victoire pour la mort de figurines ennemies, le nombre gagné étant égal à la valeur normale en points d'armées (les valeurs les plus courantes vos sont données ci-dessous). De plus, le joueur ork marque des points pour chacune de ses figurines qui s'échappe, le nombre gagné étant égal à ce que les Space Marines auraient gagné s'ils avaient tué ces figurines (autrement dit, un gretchin qui s'échappe rapporte 5 points victoire aux orks). Le vainqueur est le joueur ayant le plus de Points de Victoire à la fin de la partie.

Type de troupe	**Points de Victoire**
Ork	12
Gretchin	5
Space Marine	30
Scout	18
Rhino	50
Moto	55
Moto d'assaut	110
Land Speeder de la Ravenwing	195
Land Speeder	145

PIONS UNITES ORKS (cf. appendice)

Piège ! *La figurine qui a activé le pion a déclenché un piège. Placez un gabarit de 7.5cm centré sur le pion. Toute figurine touchée ou recouverte par le gabarit est touchée sur un résultat de 4+ sur 1D6 et subit une touche de Force 4 assortie d'un modificateur de sauvegarde de -1 Les effets sont résolus avant que d'autres figurines orks issus de la même pile de pions ne soient placées. Retirez le pion Piège une fois les effets résolus.*

Dreggit *est un big boss ork équipé d'une énorme méga armure, d'un gantelet énergétique et d'un lance-plasma. Il rapporte 106 points de victoire.*

Flashgob *est boss ork équipé d'une armure lourde, d'un gantelet énergétique et d'une arme combinée bolter/bolter. Il rapporte 62 points de victoire*

Gofgob *est un boss ork équipé d'un gilet pare-balles, d'un champ de force kustom d'un pistolet bolter et d'un épée tronçonneuse. Il rapporte 57 PV.*

Nazmek *est un mékano ork équipé d'un gilet pare-balles, d'un pistolet bolter et d'un gantelet énergétique. Il rapporte 56 PV.*

Skabskar *est un médiko équipé d'un cyberkorps, d'un bolter et d'un gantelet énergétique. Il rapporte 56 PV*

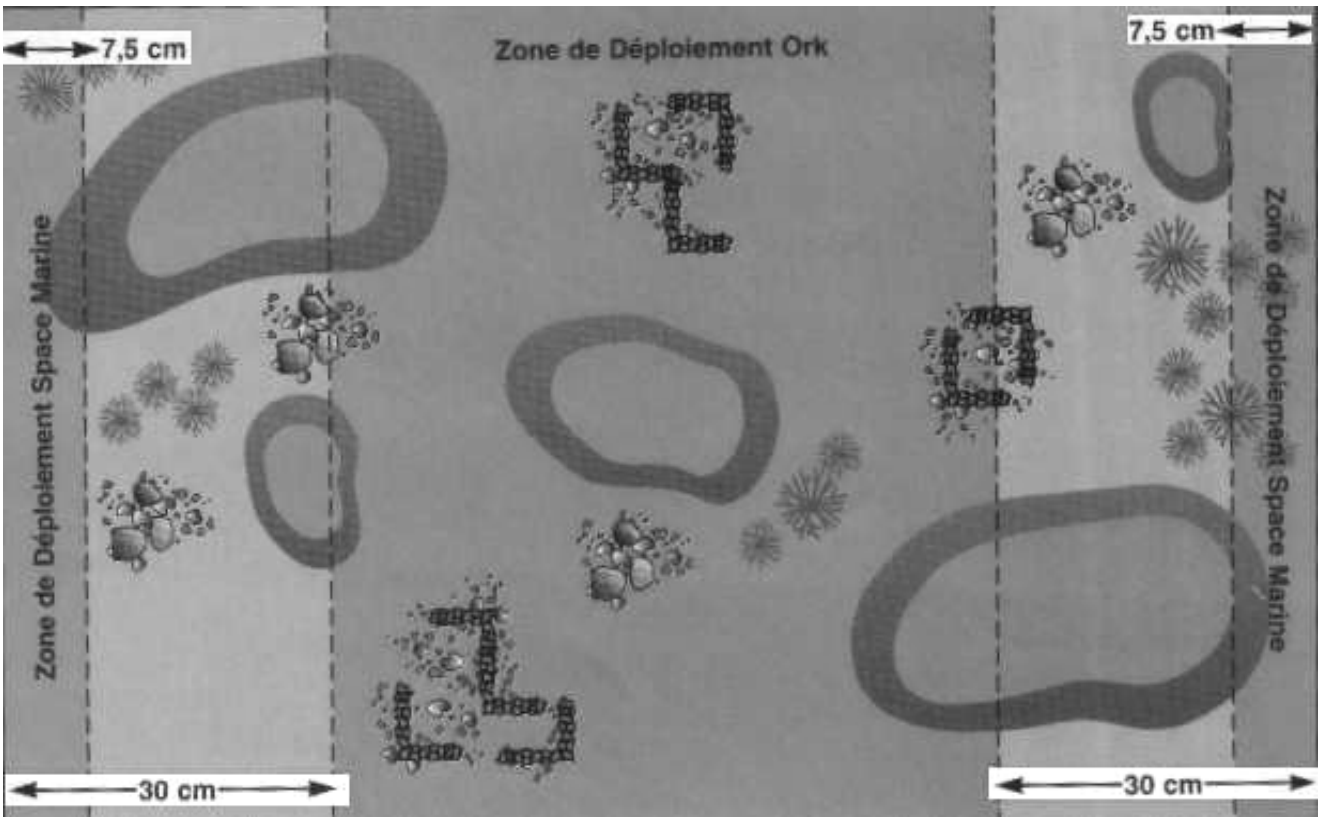
Grot-thug *est un fouettard ork équipé d'un gilet pare-balles, d'un bolter et d'un chop'snots de fouettard. Il rapporte 36 PV*

Narthug *est un instruktor ork équipé d'un gilet pare-balles, de réakteur dorsaux, d'un pistolet bolter et d'une épée tronçonneuse. Il rapporte 27 PV.*

Lurknob *est un nob équipé d'un gilet pare-balles, d'un bolter et d'une épée tronçonneuse. Il rapporte 18 PV.*

Barkbad *est un nob équipé d'un gilet pare-balles, d'un pistolet bolter et d'une épée tronçonneuse. Il rapporte 18 PV.*

Bogskum *est un nob équipé d'un gilet pare-balles, d'un pistolet bolter, d'une épée tronçonneuse, de grenades à fragmentation et de grenades antichars. Il rapporte 19 PV.*



BRIEFINGS ORKS

BRIEFING ORK DU SCENARIO 1

Les forces orks se composent de Ghazghkull, Makari et de 500 points de troupes supplémentaires choisies dans le Codex ork.
Les restrictions suivantes doivent être appliquées aux choix que vous ferez dans la liste d'armée ork. Remarquez en particulier que les forces de Ghazghkull ne comptent ni véhicule ni arme d'appui tel que des rokettes Pulsor et qu'elles sont composées d'orks à pieds. Ceci représente le fait que le premier emploi du téléporteur ne s'est pas révélé aussi fructueux que prévu et que les orks ne parvinrent pas à téléporter quoi que ce soit qui fût d'une taille supérieure à celle d'un ork.

- Pas de personnage spécial à part Ghazghkull Thraka et Makari inclus gratuitement dans l'armée (c'est-à-dire que vous ne devez payez aucun point pour les aligner dans votre armée!). Par contre, ils sont limités aux armes et à l'équipement décrits dans leur profil. Ils ne peuvent recevoir aucune arme ou équipement additionnels.
- Seuls des boss et des nobz peuvent être choisis dans la section Personnage de la liste d'armée.
- Seuls des nobz et les boyz des clans Bad Moon, Blood Axe, Deathskulls et Goff peuvent être sélectionnés dans la section Escouade.
- Pas d'Appui.
- Les autres personnages ne peuvent recevoir de carte d"équipement dont la valeur est supérieure à 25 points.
- Les personnages ne peuvent recevoir aucun équipement additionnel issu de la section transport de la liste d'équipement (les troupes de Ghazghkull étaient toutes à pieds).

REGLES SPECIALES

Cartes Stratégie
Ignorez les règles normales pour distribuer les Cartes Stratégie. À la place, le joueur ork peut utiliser les cartes suivantes dans la bataille : *Bravoure* et *Tir parfait*.

La centrale énergétique
La centrale énergétique est vitale pour les deux camps et, pour cette raison, aucun joueur ne peut délibérément attaquer le bâtiment lui-même. De plus, les armes dont les tirs peuvent dévier - toutes les armes à gabarit - ne peuvent pas prendre pour cible une figurine se trouvant dans un rayon de 30 cm de la centrale elle-même, au cas où l'attaque dévierait et toucherait le bâtiment.

Orks d'élite
Pour cette offensive, Ghazghkull a sélectionné ses forces parmi ses orks les plus coriaces. Pour représenter cela, on considère que les boyz et les nobz ont une CC et un Commandement d'un point supérieur à la normale.
Notez que cette règle ne s'applique pas aux personnages orks et qu'elle ne peut amener la valeur du Commandement au-dessus de 10.

CONSEILS TACTIQUES
- Pour gagner ce scénario, les boyz doivent se déplacer aussi vite que possible vers la centrale énergétique.
- Concentrez-vous sur l'élimination des Space Marines qui se trouvent près de la centrale.
- Les boyz taillés pour le corps à corps et les personnages robustes sont excellents pour tuer les Space Marines lorsque vous arrivez dans la centrale énergétique et tenterez de la capturer.
- Les personnages dotés d'armes à courte portée sont essentiels si vous vous trouvez confronter à des Terminators et quelques pillards Deathskulls seront utiles au cas où votre adversaire déploierait des véhicules de la Ravenwing.

BRIEFING ORK DU SCENARIO 2

Les forces orks se composent de 300 points sélectionnés dans la liste d'armée du Codex ork. Les restrictions suivantes s'appliquent aux choix que vous pouvez faire dans la liste d'armée ork.
Vous devez sélectionner votre armée avant de savoir si vous serez attaquant ou défenseur (l'attaquant de la première bataille sera défenseur lors de la seconde). Remarquez que l'attribution habituelle de 50% des points pour les personnages est valable.

- Pas de personnage spécial
- Vous pouvez prendre un (mais un seul) big boss.
- Pas de psyker.
- La taille minimum des clans orks et gretchins n'est pas valable pour ce scénario. Un clan peut se composer de n'importe quel nombre de figurines (1+). Vous pouvez inclure des boyz spécialistes (comme des kommandos) si vous le souhaitez mais les chokboyz ne peuvent pas avoir de réacteurs dorsaux.
- Pas d'Evil Sunz ou de Snakebites.
- Pas d'Appui
- Les personnages ne peuvent recevoir de cartes d'équipement d'une valeur supérieure à 20 points.
- Les personnages ne peuvent recevoir aucun équipement additionnel de la section transport de la liste d'équipement.

REGLES SPECIALES

Cartes Stratégie
Ignorez les règles normales pour distribuer les Cartes Stratégie. À la place, le joueur ork peut utiliser les cartes suivantes dans la bataille : si il est l'attaquant – *Sauvé*! S'il est le défenseur – *Pièges* (qui ne peuvent être utilisés tant que toutes les figurines de l'attaquant ne sont pas sur la table).

Jusqu'à la mort!
Vos boyz combattront jusqu'à la mort. Ils sont immunisés à la psychologie et ne doivent jamais effectuer de test de moral.

Cohérence des bandes
Les règles de cohérence des escouades ne s'appliquent pas dans ce scénario. Toutes les figurines se déplacent individuellement.

CONSEILS TACTIQUES
- Dans ce scénario, la zone de jeu n'est pas très étendue de sorte que les troupes de combat rapproché disposeront d'un gros avantage.
- Le mieux pour tuer les personnages ennemis les plus coriaces est de choisir un big boss ou un boss équipé pour le combat rapproché.
- Si vous êtes l'attaquant, méfiez-vous de la carte stratégie *Pièges* et dispersez vos boyz autant que possible.

BRIEFING ORK DU SCENARIO 3

Les forces orks se composent de 1200 points sélectionnés dans la liste d'armée du Codex ork. Les restrictions suivantes s'appliquent aux choix que vous pouvez faire dans la liste d'armée ork.

- Pas de personnage spécial à part Nazdreg.
- Pas de psyker.
- Pas de chariots de guerre ou de véhicules capturés Blood Axes.
- Le coût des véhicules est multiplié par deux.
- Les personnages ne peuvent recevoir de carte équipement d'une valeur supérieure à 20 points.

REGLES SPECIALES

Cartes Stratégie
Ignorez les règles normales pour distribuer les Cartes Stratégie. À la place, le joueur ork peut utiliser la carte suivante dans la bataille : *Bravoure*.

Contingents orks
Lorsque le joueur ork a sélectionné son armée, il doit la diviser en six contingents numérotés – accrochez-vous bien – de un à six! Chacun des contingents doit contenir au moins un personnage, une bande, un véhicule ou une arme d'appui. Il n'y a pas de limite maximale au nombre des troupes qu'un contingent peut contenir. Une bande ne peut pas être répartie entre différents contingents. Si l'armée ork ne contient pas assez d'éléments pour pouvoir former six contingents, alors le joueur ork doit sélectionner une nouvelle armée!

Déploiement aléatoire
Lancez un dé au début de chaque tour ork. Sur un jet de 4 à 6, un contingent entre en jeu par le bord de table sud. Lancez 1d6 pour déterminer quel contingent entre en jeu. Si ce contingent est déjà en jeu, vous pouvez choisir n'importe quel autre contingent à sa place.
IMPORTANT : Les Space Marines ne peuvent commencer à se retirer (c'est-à-dire, à se déplacer hors de leur zone de déploiement) tant qu'aucun de vos jets de dés ne désigne un contingent déjà en jeu ou que vous ne fassiez rentrer un véhicule ork.

CONSEILS TACTIQUES
- Lorsque vos renforts arrivent, assurez-vous qu'ils se dirigent vers l'ennemi aussi vite que possible.
- Essayez d'amener vos engins rapides entre les Space Marines et leur bord de table.
- Quelques Deathskulls seront utiles pour descendre les véhicules très rapides de la Ravenwing lorsqu'ils tentent de s'échapper.
- Si vous mettez tous vos véhicules dans un seul escadron, les Space Marines ne se rendront compte qu'au dernier moment qu'ils se trouvent face à des forces écrasantes.

BRIEFING ORK DU SCENARIO 4

La force ork compte au moins 1500 points (voir le rapport de reconnaissance du scénario pour les notes sur la taille de jeu), choisis dans la liste d'armée du Codex ork. Les limitations ci-dessous s'appliquent pour votre armée :

- Pas de personnage spécial à part Nazdreg
- Pas de psyker.
- Pas de chariots de guerre ou de véhicules capturés Blood Axes.
- Les véhicules et les armes d'appui coûtent le double de leur valeur en points normale
- A l'exception de Nazdreg, aucun personnage ne peut recevoir de carte d'équipement de plus de 20 points.

REGLES SPECIALES

Cartes de stratégie
Ignorer les règles normales pour distribuer les cartes de stratégie. A la place, le joueur ork peut utiliser la carte suivante pour cette bataille : *Renforts*.

Quelle bande de minables !
Le succès initial des orks signifiait que leur moral était au plus haut au début de la bataille. De fait, les orks qui ratent un test de morale deviennent "ébranlés" comme les Space Marines. Cette règle spéciale ne s'applique plus à partir du 4ème tour ork, une fois qu'il est devenu évident aux boyz que ce ne serait pas la promenade tranquille qu'ils avaient prévue. Si une escouade est ébranlée au début du 4ème tour ork, elle doit battre en retraite comme d'habitude.

CONSEILS TACTIQUES
- Prévoyez plein de boyz et un énorme écran de gretchins pour l'assaut principal sur Koth Ridge. Assurez-vous pouvoir vous occuper des renforts Space Marines.
- Prenez de nombreuses armes lourdes et placez-les en alerte au cas où des véhicules rappliquent bourrés de Space Marines.
- Amener de nombreux boyz spécialisés au corps à corps (en particulier des balaizboyz Goff et des kommandos) pour vous occuper des escouades d'assaut ennemies.
- Tous les Space Marines seront à couvert et en alerte durant le premier tour, donc prenez des armes lourdes qui ne nécessitent pas de lancer de dés pour toucher. Les shokk attack guns, les armes kombinées kustoms, les rokettes Pulsor (sans abusé...) pour n'en nommer que quelques unes, sont toutes très efficaces pour attaquer des troupes à couvert.

BRIEFING ORK DU SCENARIO 5

L'armée ork est composée de deux parties – une ligne de gretchins (qui jouent le rôle de sentinelles) et un campement d'orks établi à l'est. Le joueur ork commence avec dix gretchins pour former une ligne de sentinelles. Le campement ork est divisé en deux bandes composées chacune de 2D6 orks de base (avec pistolet bolter, hache et grenades à fragmentation). Si votre jet de dés donne un double, vous pouvez inclure un nob armé d'un pistolet bolter, d'une épée tronçonneuse et de grenades à fragmentation et antichars. Le nob n'entre pas dans le décompte du nombre d'orks octroyés par le jet de dés (par exemple : si vous obtenez un double 4, cela signifie que vous avez droit à un nob et à 8 boyz).

REGLES SPECIALES

Cartes Stratégie
Les orks ne disposent d'aucune carte stratégie pour cette bataille.

Ligne de sentinelles & campement
Au début de la bataille, il y a deux bandes d'orks et une de gretchins sur la table. Les deux bandes d'orks sont placées aux alentours du campement tandis que les gretchins forment une ligne de sentinelles. Les gretchins peuvent ignorer les règles de cohésion d'unité, mais les orks forment des unités normales et doivent garder la cohésion de leur bande durant toute la bataille.
Les gretchins font office de sentinelles et se déplacent tel que décrit dans la description du scénario. Les bandes d'orks ne font rien et ne peuvent détecter les scouts jusqu'à ce que l'alarme ait été donnée (sauf si un scout entre dans leur distance d'Initiative, auquel cas les règles normales s'appliquent).

Psychologie
Les orks seront mécontents si leur campement est dérangé et ils ont reçu des ordres spéciaux afin que nul ne passe. Toutes les forces orks de ce scénario sont immunisées à la psychologie et aux tests de moral.

CONSEILS TACTIQUES
- Lorsque vous placez les gretchins, espacez-les pour qu'ils couvrent le plus de terrain possible et déployez-les en profondeur. Ainsi, même si les scouts parviennent à franchir la première ligne de sentinelles, il y en aura toujours plus devant eux.
- Une fois les scouts déployés, vous aurez l'avantage du nombre et de la puissance de feu, alors faites-en bon usage.
- Prenez garde au sergent Naaman. Il excelle au corps à corps.

BRIEFING ORK DU SCENARIO 6

La force ork se compose de deux armées choisies dans la liste d'armée du Codex ork. Une première armée d'une valeur de 500 points commence la partie sur la table tandis que la seconde d'une valeur de 1500 points entrera en jeu en tant que renfort. Les restrictions suivantes s'appliquent aux éléments que vous choisirez dans la liste d'armée ork.

- Pas de personnage spécial.
- Pas de psyker.
- Pas de chariots de guerre ou de véhicules capturés Blood Axes.
- La valeur des véhicules et les armes d'appui est multipliée par deux.
- Les personnages ne peuvent être équipés de cartes d'équipement d'une valeur de plus de 20 points.
- L'armée ork qui commence sur la table doit inclure une bande de 10 boyz à pieds minimum (c'est-à-dire ni goret ni de moto !). Ces boyz peuvent être de n'importe quel clan.

REGLES SPECIALES

Cartes Stratégie
Les orks ne disposent d'aucune carte stratégie pour cette bataille.

Kess ki s'pass ?
Les orks n'étaient pas au courant de la présence des Space Marines et leur réaction fut un peu lente. Au premier tour, lancez un dé pour chaque bande d'orks, personnage et véhicule. Sur un résultat de 6, ils peuvent se déplacer et combattre normalement, sur n'importe quel autre résultat, la bande ou le personnage ne peut plus accomplir aucune action durant ce tour. Au second tour, répéter ce procédé, cependant les orks pourront agir librement sur un résultat de 4, 5 ou 6. Remarquez que vous devez lancez un dé pour chaque bande, personnage et véhicule lors du second tour, même pour ceux qui avaient réagi lors du premier. Dès le troisième tour, on considère que les orks ont compris ce qui se passait et ils peuvent donc se déplacer et combattre normalement.

Contingents de renfort ork
L'armée de réserve ork doit être divisée en six contingents numérotés de un à six. Chaque contingent doit contenir au moins un personnage, une bande, un véhicule ou une arme d'appui de l'armée. Il n'y a pas de limitation au nombre de choix que vous pouvez faire pour un contingent. Les bandes ne peuvent être réparties entre différents contingents. Si l'armée ne contient pas assez d'éléments pour former six contingents alors le joueur ork doit sélectionner une nouvelle armée !

Renforts orks aléatoires
Dès le troisième tour des orks, lancez 1D6 à chaque tour. Sur un résultat de 4 à 6, un contingent ork déterminé aléatoirement entre en jeu. Lancez un D6 pour déterminer quel contingent arrive. Si ce contingent est déjà en jeu, vous pouvez choisir celui qui entrera à la place. Lancez le dé de dispersion au milieu de la table pour déterminer par quel bord de table arrive les renforts. Si le dé de dispersion indique un "HIT" cela signifie qu'ils ont été téléportés sur la table par un portail énergétique ! Les véhicules entrent en jeu à leur vitesse de combat, les autres troupes ne peuvent ni courir ni charger durant leur premier tour.

La centrale énergétique
La centrale énergétique est vitale pour les deux camps et, pour cette raison, aucun joueur ne peut délibérément attaquer le bâtiment lui-même. De plus, les armes dont les tirs peuvent dévier - toutes les armes à gabarit - ne peuvent pas prendre pour cible une figurine se trouvant dans un rayon de 30 cm de la centrale elle-même, au cas où l'attaque dévierait et toucherait le bâtiment. Enfin, les véhicules ne peuvent pas éperonner le bâtiment ; tout véhicule forcé à le faire se crashera à 5cm de celui-ci (considérez que le pilote ou un autre membre d'équipage aura causé l'accident alors qu'il tentait de se déporter).

CONSEILS TACTIQUES
- Les orks doivent défendre la centrale énergétique et le relais à tout prix.
- Malheureusement les Terminators de la Deathwing attaquent, vous devez donc équiper vos boyz avec des armes pouvant pénétrer leurs armures.
- Le sergent Naaman fait une apparition dans ce scénario donc il serait sage que vous ayez quelques trucs dans votre manche pour vous en occuper.

BRIEFING ORK DU SCENARIO 7

Les orks disposent d'une armée de 1500 points choisit dans la liste d'armée du Codex ork. Les restrictions suivantes s'appliquent aux choix que vous effectuerez dans la liste d'armée ork.

- Pas de personnage spécial à part Nazdreg
- Pas de psyker.
- Les seuls choix pouvant être effectués dans la section Appui sont des buggies, des motos de guerres, des karbonisators et des motochenilles. Aucun autre choix d'appui ne peut être sélectionné.
- Le coût en points des véhicules est doublé.
- À l'exception de Nazdreg, les personnages ne peuvent recevoir de cartes équipement d'une valeur supérieure à 20 points.

REGLES SPECIALES

Cartes Stratégie
Ne tenez pas compte des règles normales de distribution des cartes stratégie. À la place, le joueur ork reçoit les cartes suivantes pour cette bataille: *Inspiration Divine* et *Sauvé*.

L'attaque de flanc de Nazdreg
Nazdreg a mené un petit contingent par un chemin à l'abri afin de prendre les positions impériales par le flanc. Pour représenter ceci, Nazdreg est accompagné par une force composée de personnages, de nobz et de boyz ; a) tous à pieds (pas de motos ni de sangliers !) et b) d'une valeur inférieure ou égale à 200 points sans compter Nazdreg. Cette force peut se déployer de la même manière que des kommandos Blood Axes (voir le Codex ork). Toutes les figurines doivent se déployer dans une zone de 15 cm autour de Nazdreg.

La centrale énergétique
La centrale énergétique est vitale pour les deux camps et, pour cette raison, aucun joueur ne peut délibérément attaquer le bâtiment lui-même. De plus, les armes dont les tirs peuvent dévier - toutes les armes à gabarit - ne peuvent pas prendre pour cible une figurine se trouvant dans un rayon de 30 cm de la centrale elle-même, au cas où l'attaque dévierait et toucherait le bâtiment. Enfin, les véhicules ne peuvent pas éperonner le bâtiment ; tout véhicule forcé à le faire se crashera à 5cm de celui-ci (considérez que le pilote ou un autre membre d'équipage aura causé l'accident alors qu'il tentait de se déporter).

CONSEILS TACTIQUES
- Les orks doivent s'emparer de la centrale énergétique rapidement, prenez donc autant de troupes rapides que possible.
- Utiliser les kommandos Blood Axe et l'attaque de flanc de Nazdreg vous donnera l'occasion de déployer des grosses bandes de boyz prêtes pour l'attaque à proximité de l'ennemi.
- La plupart des défenseurs Space Marines seront déployés derrière un couvert lourd, aussi, toutes les armes ignorant les sauvegardes de couvert, telle que les armes kombinées kustom ou les lance-flammes seront les bienvenues.
- Souvenez-vous de ne pas perdre de points en achetant des armes à gabarit qui ne pourront être utilisées à proximité du bâtiment où se tiendront la plupart des défenseurs Space Marines.

BRIEFING ORK DU SCENARIO 8

Les forces orks se composent de 1500 points choisis dans la liste d'armée du Codex ork. Les restrictions suivantes s'appliquent aux choix que vous effectuerez dans la liste d'armée :

- Pas de personnage spécial à part Nazdreg
- Pas de psyker.
- Les seuls choix pouvant être effectués dans la section Appui sont des buggies, des motos de guerres, des karbonisators et des motochenilles. Aucun autre choix d'appui ne peut être sélectionné. Le reste des armes d'appui orks disponibles a été mobilisé pour l'attaque sur Koth Ridge et ne sont donc pas disponibles pour cette bataille.
- À l'exception de Nazdreg, les personnages ne peuvent recevoir de cartes équipement d'une valeur supérieure à 20 points.
- Pas d'alliés

REGLES SPECIALES

Cartes Stratégie
Ne tenez pas compte des règles normales de distribution des cartes stratégie. À la place, le joueur ork reçoit les cartes suivantes pour cette bataille: *Renforts* et *Bravoure*.

La centrale énergétique
La centrale énergétique est vitale pour les deux camps et, pour cette raison, aucun joueur ne peut délibérément attaquer le bâtiment lui-même. De plus, les armes dont les tirs peuvent dévier - toutes les armes à gabarit - ne peuvent pas prendre pour cible une figurine se trouvant dans un rayon de 30 cm de la centrale elle-même, au cas où l'attaque dévierait et toucherait le bâtiment. Enfin, les véhicules ne peuvent pas éperonner le bâtiment ; tout véhicule forcé à le faire se crashera à 5cm de celui-ci (considérez que le pilote ou un autre membre d'équipage aura causé l'accident alors qu'il tentait de se déporter).

Force désordonnée
Les orks qui défendaient la centrale énergétique était une force sans cohésion qui se trouvait dans les parages au moment des faits.
Pour représenter ceci, le joueur ork doit aléatoirement séparer son armée en deux groupes, sélectionner ensuite un de ces groupes et s'en servir pour défendre la centrale. Pour ce faire, le joueur ork lance un dé pour chaque personnage, bande, véhicule ou escadron de véhicule.
Sur un jet de 1 à 3, l'unité va dans le groupe A, sur un résultat de 4 à 6, dans le groupe B.
Une fois l'armée répartie aléatoirement en deux groupes, le joueur ork sélectionne le groupe qu'il souhaite utiliser sur la table au début de la bataille. Notez que cela peut engendrer une force sans commandant ou dont le nombre de choix d'un certain type (appui, personnages…) dépasse la limite habituelle.

Les réserves orks
Les orks qui ne débutent pas sur la table représentent les renforts disponibles. Au début de chaque tour, le joueur ork peut sélectionner une bande, un véhicule ou un escadron de véhicules (qui peuvent être rejoints par un personnage s'il le souhaite) qui entrera en jeu en tant que réserve.

CONSEILS TACTIQUES
- Dans ce scénario, vous devez défendre la centrale énergétique et le téléporteur mais les Space Marines vont sûrement se ruer en force sur l'un d'entre-eux. Ne tombez pas dans le piège d'une diversion – surveillez l'ennemi attentivement.
- Les Space Marines auront sûrement une attaque très rapide composée de motos, de land speeders, d'escouades d'assaut de la Ravenwing et d'autres vilaines choses. Assurez-vous d'avoir les armes et les troupes nécessaires à vous en occuper.
- Les armes kombinées kustom' et les shokk attack guns sont très bons pour éliminer les véhicules de la Ravenwing et des troupes de corps à corps feront l'affaire pour s'occuper des Space Marines qui essayeraient de s'approcher un peu trop des objectifs.

BRIEFING ORK DU SCENARIO 9

La force ork est composée d'au moins 1500 points sélectionnés dans le Codex ork. Les limitations ci-dessous s'appliquent aux choix que vous pourriez effectuer dans la liste d'armée ork.

- Pas de personnage spécial à part Nazdreg.
- Aucun psyker
- Pas de chariots de guerre ou de véhicules capturés Blood Axes.
- A part Nazdreg, aucun personnage ne peut recevoir de carte d'équipement valant plus de 20 points

REGLES SPECIALES

Cartes de stratégie
Ignorez les règles habituelles pour la répartition des cartes de stratégie. A la place, le joueur ork reçoit les cartes suivantes : "*Attention chef, Aaaargh !*" et *Bravoure*.

Bataille nocture
Cette bataille se déroula de nuit (bien qu'éclairée par le clair de lune), donc la portée maximum de toutes les armes est limitée à 40cm indépendamment de ce qui est écrit dans l'arsenal (les modificateurs pour toucher dus aux courtes et longues portées s'appliquent normalement). La dispersion d'un projectile peut permettre de toucher des cibles que le tireur ne peut pas voir, mais la cible devait à l'origine être visible.

Pas de phares
Les véhicules roulent sans phare pour éviter d'être repérés. Lancez un D6 chaque fois qu'un véhicule se déplace à grande vitesse. Faites le jet avant de déplacer le véhicule, de 2 à 6, tout se déroule normalement, mais sur un 1, le véhicule se déplace hors de contrôle pour ce tour.

CONSEILS TACTIQUES
- Attaquer un des flancs est bien plus facile que d'attaquer le centre.
- Si vous lancez votre attaque principale sur un flanc, essayez d'utiliser une force de diversion pour attaquer l'autre. Cela séparera les forces Space Marines et rendra plus difficile pour lui toute tentative de vous stopper.
- Les motos et les buggies sont essentiels dans ce scénario car ils donnent du punch à votre attaque et vous permettrons d'ouvrir des brêches dans la ligne de front Space Marine

BRIEFING ORK DU SCENARIO 10

Les forces orks sont déterminées au hasard lorsque les pions Unités Orks sont révélés (cf appendice). A moins qu'un pion ne précise le contraire, tous les orks sont supposés être équipés d'un pistolet bolter, d'une arme de corps à corps et de grenades à fragmentation. Tous les gretchins portent un fusil d'assaut. Tout boy ork peut remplacer son pistolet bolter et son arme de corps à corps par un bolter. Les orks munis d'armes spéciales peuvent avoir soit un fuseur, soit un lance-plasma, soit un lance-flammes.

REGLES SPECIALES

Cartes Stratégie
Aucune dans ce scénario.

Magnez-vous les boyz !
Au début de son tour, le joueur ork peut lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 5 rien ne se passe, le joueur poursuit son tour normalement. Sur un 6, il peut révéler une pile de pions Unités Orks de son choix et n'ayant pas encore été révélée. Le bruit des combats a alerté des orks qui ont décidé de se joindre aux réjouissances !

Mise en place des figurines
Les figurines désignées par un pion sont placées au maximum à 10cm du pion.
Toutes les figurines de même type révélées par une pile de pions font partie d'une seule et même bande pour le reste de la partie et doivent respecter les règles de cohésion d'escouade. Les personnages sont libres de rejoindre ou de quitter les bandes.
Exemple : Le joueur ork retourne deux pions représentant 1D3 orks ou 1D6 gretchins chacun. Le joueur préfère disposer d'une grande bande de gretchins et lance donc 2D6, obtenant 6. Il place 6 gretchins dans un rayon de 10cm autour du pion, qui seront considérés comme une seule et même bande pour tout le reste de la partie. S'il avait décidé qu'un pion représenterait des orks et que l'autre représenterait des gretchins, ils auraient été regroupés en deux bandes différentes.

Mêm' pô peur !
Toute bande ork ou gretchin en fuite peut toujours tenter de se rallier, même si elle a été réduite à moins de 25% de sa taille d'origine.

BRIEFINGS DES IMPERIAUX

BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 1

La force Space Marine vaut 1500 points, choisie parmi n'importe laquelle de celles présentes dans les Codex Ultramarines, Anges de la Mort, Space Wolf ou sur la liste d'armée Space Marine de la boîte de base. Normalement, les défenseurs sont les Dark Angels, bien évidemment ! Les limitations suivantes s'appliquent quelle que soit votre liste.

- Pas de personnages spéciaux
- Pas de maître/capitaine Space Marine/ Seigneur loup - voir la règle de Commandant ci-dessous.
- 25% de Personnages maximum.
- 25% d'Appui maximum
- Seul un archiviste peut être pris et il ne peut être que de niveau 1
- Les personnages ne peuvent être équipés de cartes d'équipements d'une valeur supérieure à 25 points.
- Pas des alliés
- Les escouades Terminator ne peuvent pas être téléportée.

REGLES SPECIALES

Cartes Stratégie
Ignorer les règles normales pour la distribution des cartes de stratégie. A la place, le joueur Space Marine a une carte qu'il peut jouer pendant la partie : *Dysfonction*.

La centrale énergétique
La centrale énergétique est vitale pour les deux camps et, pour cette raison, aucun joueur ne peut délibérément attaquer le bâtiment lui-même. De plus, les armes dont les tirs peuvent dévier - toutes les armes à gabarit - ne peuvent pas prendre pour cible une figurine se trouvant dans un rayon de 30 cm de la centrale elle-même, au cas où l'attaque dévierait et toucherait le bâtiment. Enfin, les véhicules ne peuvent pas éperonner le bâtiment ; tout véhicule forcé à le faire se crashera à 5cm de celui-ci (considérez que le pilote ou un autre membre d'équipage aura causé l'accident alors qu'il tentait de se déporter).

Commandant
Durant l'attaque ork, le Maitre Belial était à bord de la barge Dark Angel *Unrelenting Fury*. En conséquences vous ne pouvez pas prendre un commandant d'armée ordinaire, le Space Marine avec le plus grand Cd remplissant ce rôle, avec l'application de toutes les règles habituelles. Si plus d'une figurine à le meilleur commandement, vous devez en désigner un en particulier.

Force désorganisée
La force Space Marine défendant la centrale n'est qu'un groupe de soldat ayant à peine eu le temps de rejoindre la zone à temps.
Pour représenter cela, le joueur Space Marine doit découper au hasard son armée en trois groupes et en affecter un à la défense du site. Pour faire cela, le joueur lance un D6 pour chaque personnage, escouade, véhicule et arme d'appui. Sur 1-2, il va dans le groupe A, sur 3-4, il va dans le groupe B et sur 5-6, il va dans le groupe C.
Une fois l'armée divisée, le joueur doit choisir avec quel groupe il veut jouer.
Le fait de jouer avec plus de point de personnages ou d'appui que la normale est, dans ce cas là, autorisé.

CONSEILS TACTIQUES
- Il est difficile de planifier quelque chose avec des forces aléatoires, prévoyez donc des escouades tactiques et d'assaut en assez grand nombre.
- Plus de Space Marines de base serviront toujours plus que peu d'unités d'élite.
- Un personnage équipé pour le corps-à-corps peut se battre jusqu'à la mort pour la centrale.
- Tir rapide, Tir rapide, tir Rapide !!
- Concentrez-vous sur votre survie plus que sur la destruction des orks. N'ayez crainte des pertes si vous tentez une percée. Un seul Space Marine peur changer la face du monde (et de la partie!).

BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 2

La force Space Marine est composée de 300pts choisis dans l'un des codex suivants : Ultramarines, Anges de la Mort, Space Wolf ou sur la liste d'armée Space Marine de la boîte de base.
Les limitations listées ci-dessous s'appliquent aux troupes que vous pouvez choisir dans les listes d'armées. Vous devez sélectionner votre armée avant de savoir si vous attaquez ou si vous défendez (l'attaquant d'une partie est le défenseur pendant la partie suivante).
Notez que la limite habituelle de 50% de personnages s'appliquent.

- Pas de personnages spéciaux
- Pas de maître/capitaine Space Marine
- Les archivistes sont de niveau un au maximum
- Vous pouvez prendre des escouades de marines composées de moins de dix figurines si vous le souhaitez (voir les règles spéciales ci-dessous).
- Vous ne pouvez pas sélectionner de Space Marines équipés de motos, de Land Speeders ou de réacteurs dorsaux.
- Aucun choix ne peut être fait dans la section Appui de votre liste d'armée.
- Les personnages ne peuvent être équipés de cartes d'équipements d'une valeur supérieure à 25 points.

REGLES SPECIALES

Cartes de stratégie
Ignorez les règles normales pour distribuer les cartes de stratégies. A la place, le joueur marine a les cartes suivantes pour cette bataille : *Sauvé*, s'il attaque et *Pièges*, s'il défend (qui ne peut pas être jouée avant que les figurines attaquantes ne soient déployées sur le terrain).

Jusqu'à la mort !
Vos hommes se battront jusqu'à la mort. Ils sont donc immunisés à la psychologie et ne font pas de test de moral.

Cohérence d'escouade
La règle de cohérence d'escouade ne s'applique pas dans ce scénario. Toutes les figurines se déplacent individuellement.

Escouades de taille réduite
Si vous le désirez, vous pouvez réduire la taille de vos escouades d'un ou plusieurs hommes. Chaque homme que vous décidez de ne pas prendre réduit le coût de l'escouade de 30 pts s'il porte une armure énergétique, ou de 70 points s'il porte une armure Terminator. Les escouades de scouts peuvent être choisies, et chaque scout non utilisé réduit le coût de l'escouade de 18 points. Une escouade doit comprendre une figurine au minimum.

CONSEILS TACTIQUES
- Il s'agit là d'un combat sanglant à très courte portée. Un personnage solide accompagné de troupes d'assaut est une combinaison assez efficace.
- N'oubliez pas que les Space Marines peuvent faire du tir rapide avec leurs pistolets bolters. A cette portée, avec autant de couverts, les pistolets bolters seront certainement plus efficaces que les bolters.
- Si vous êtes le défenseur, jouez "Pièges" durant le premier tour pendant que les orks sont entassés. Si vous attaquez, essayez de disperser vos troupes le plus rapidement possible.

BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 3

La force Space Marine est composée de 350 points, choisis dans les listes d'armées des codex suivants : Ultramarines, Anges de la Mort, Space Wolves, ainsi que la liste d'armée des Space Marines de la boîte de base. Les limitations suivantes s'appliquent.

- Pas de personnages spéciaux (le sergent Naaman devient un personnage spécial en survivant à ce scénario!)
- Pas de maître/capitaine Space Marine (voir la règle Commandant ci-dessous)
- Les archivistes sont de niveau un maximum
- Votre armée ne peut inclure plus d'un personnage.
- Les seules troupes que vous pouvez sélectionner, sont des scouts, des marines tactiques, des motos ou la Ravenwing.
- Aucun choix ne peut être fait dans la section Appui de votre liste d'armée.
- Les personnages ne peuvent avoir de cartes d'équipements supérieures à 20 points.

REGLES SPECIALES

Cartes Stratégie
Ignorez les règles habituelles de distribution des cartes de stratégie. A la place, le joueur Space Marine a la carte suivante *Barrage*.

Force écrasante
Les Space Marines ne se retireront pas jusqu'à ce qu'ils soient certains de faire face à une force écrasante. Les Space Marines qui sont entrés par la zone d'approche ne peuvent la quitter avant qu'un des deux évènements suivants ne se produisent : un contingent de renforts orks

entrent en jeu OU des orks montés sur des motos, des gorets ou conduisant des véhicules sont déployés.
Une fois que les Space Marines réalisent leur infériorité numérique, ils peuvent battre en retraite par le bord ouest de la table. Si une escouade de scouts (pas une escouade tactique, de motards ou de la Ravenwing) subit 50% de pertes (c'est à dire une ou deux figurines!), elle peut tenter de s'exfiltrer par le bord Nord ou Sud de la table. Jetez un dé par figurine tentant de s'exfiltrer par le bord Nord ou Sud de la table. Sur un résultat de 1 à 5 ils sont rattrapés par les orks, sur un résultat de 6, ils réussissent à s'échapper et à atteindre Koth Ridge, permettant ainsi aux Space Marines de gagner.

Commandant
Pendant l'attaque ork, Le capitaine Belial était toujours à bord de la barge *Unrelenting Fury*. Bien que vous ne puissiez pas prendre un commandant d'armée ordinaire, le personnage Space Marine que vous prendrez fera office de commandant, avec les règles habituelles s'appliquant.

CONSEILS TACTIQUES
- Placez une unité près du bord Est afin de limiter l'espace par lequel les renforts orks peuvent arriver et gardez en une autre en arrière, prête à se retirer.
- Quand sera venu le temps de filer, cela vaudra peut-être la peine de sacrifier une escouade pour se mettre en travers de la route des orks et les ralentir.
- Gardez votre tir de barrage jusqu'au moment judicieux et utilisez-le pour éliminer les poursuivants les plus proches.
- Ne soyez pas tenté de vous échapper par le Nord ou le Sud à moindre d'y être contraint et que vous ne puissiez remporter la victoire par un autre moyen. Une chance sur six n'est pas vraiment une chance...

BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 4

La force Space Marine doit faire au moins 1500 points (ou plus, cf. le descriptif du scénario). Ces points doivent être répartis également en deux, puis deux armées doivent être choisies parmi les listes d'armées des codex suivants suivants : Ultramarines, Anges de la mort ou sur la liste d'armée Space Marine de la boîte de base. Les limitations ci-dessous s'appliquent à ce que vous pouvez choisir des listes d'armée pour chaque armée.

- Pas de personnages spéciaux (le sergent Naaman devient un personnage spécial en survivant à ce scénario!)
- Pas de maître/capitaine Space Marine (voir la règle Commandant ci-dessous)
- Les archivistes sont de niveau un au maximum
- Les personnages ne peuvent pas prendre de carte d'équipement de plus de 20 points.

REGLES SPECIALES

Cartes Stratégie
Ignorez les règles normales pour l'attribution des cartes de stratégie. A la place, le joueur Space Marine reçoit les cartes suivantes : *Débordement* (qui sera utilisée pour les renforts) et *Barrage*.

Deux armées
Comme noté plus haut, le joueur Space Marines doit sélectionner deux armées. Une des armées représente les réserves de Kadillus Harbour, l'autre les défenseurs de Koth Ridge. Le joueur Space Marine peut choisir qui est qui au début de la bataille. Les personnages peuvent rejoindre des unités de n'importe laquelle des armées pendant le jeu.

Commandant
Au moment de l'attaque ork, le maître Belial était toujours à bord de la barge de bataille Dark Angel. De ce fait, vous ne pouvez pas prendre un commandant d'armée habituel, le Space Marine avec le commandement le plus haut joue ce rôle et toutes les règles habituelles s'appliquent. Si plusieurs personnages ont le même Commandement, vous devez choisir lequel est le commandant d'armée.

Les défenseurs de Koth Ridge
Les défenseurs de Koth Ridge sont déployés sur la table au début de la bataille et peuvent se retrancher comme décrit dans le rapport de reconnaissance du livre de règles.

Les réserves
Les réserves de Port Kadillus entrent depuis le bord de table ouest. Le tour ou ils entrent en jeu est déterminé par le mouvement, comme indiqué plus bas. Une unité (plus un personnage l'ayant rejointe peut entrer en jeu en utilisant la carte de stratégie *Débordement*. Les unités peuvent entrer en jeu plus tard que le tour indiqué si le joueur le désire.

*Mouvement **	
50 cm et +	*entre au tour 1*
30 cm et +	*entre au tour 2*
< à 30cm	*entre au tour 3*

* Le Mouvement considéré aussi est celui de la vitesse de course des fantassins ou la vitesse de combat d'un véhicule. Les troupes dans un véhicule arrivent en même temps que leur transport.

CONSEILS TACTIQUES
- Tir rapide, tir rapide, tir rapide !
Faites payer aux orks le prix fort pour chaque pouce de terrain et n'ayez pas peur d'aller de l'avant et de les attaquer si cela peut les ralentir.
- Prenez des Rhinos et des Razorbacks pour transporter vos renforts.
- Quand vous contre-attaquez avec vos renforts, tentez de vous concentrer sur une partie de l'armée ork et de la détruire complètement. Vous devriez être assez rapide pour remonter la ligne des orks et briser l'impétuosité de leur attaque.

BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 5

Les troupes Space Marines sont constituées des troupes suivantes :

- Le sergent vétéran Naaman (cf. appendice). Si vous n'utilisez pas les Dark Angels, vous pouvez choisir un personnage d'une valeur de 130 points. Les archivistes ne doivent pas avoir un niveau de maîtrise supérieur à 1 et le personnage ne doit pas porter d'armure Terminator ou conduire un véhicule.
- Une escouade de scouts d'une valeur maximale de 150 points. L'escouade peut être menée par un sergent vétéran dont la carte équipement ne peut pas dépasser 20 points (sa valeur en points doit être ajoutée au coûts en points de l'escouade). De plus, les scouts sont équipés de silencieux et de Silentium comme détaillé ci-dessous, et disposent de la compétence spéciale "Couvert amélioré".

REGLES SPECIALES

Cartes Stratégie
Les Space Marines n'ont pas de carte de stratégie dans ce scénario.

Couvert amélioré
Les scouts de ce scénario sont les survivants les plus talentueux des premières incursions. Ils ont une affinité intuitive avec leur milieu et peuvent se fondre dans leur environnement et devenir presque invisible. Quand une sentinelle tente de découvrir un scout, ce dernier compte comme disposant d'un couvert d'un niveau supérieur. Si le scout est à découvert, il compte comme partiellement à couvert et, s'il est partiellement à couvert, il compte comme l'étant totalement. Cela ne compte que pour sa découverte et pas pour lui tirer dessus.

Equipement de spécialiste
Vu l'importance de la mission, Belial s'est donné beaucoup de mal pour apporter aux scouts tout ce dont ils avaient besoin, y compris des silencieux pour toutes les armes non-spéciales ou lourdes (vous ne pouvez pas masquer le bruit d'un bolter lourd, quoique vous fassiez !). Il les équipa aussi de Silentium spéciaux, des appareils qui assourdissent une vaste zone et permettent aux scouts de passer virtuellement inaperçus. Les armes avec silencieux ne déclenchent pas l'alarme en tirant. De plus, chaque figurine avec Silentium réduit de 1 le résultat de chaque jet de dé pour déclencher une alarme. Porter plus d'un Silentium ne confère aucun modificateur additionnel, le résultat du jet de dé n'est jamais modifié de plus de –1.

CONSEILS TACTIQUES
- Soyez patients et préparez-vous à reculer vers votre bord de table pour retourner vers les orks par une direction différente si nécessaire.
- Donnez des épées tronçonneuses à vos scouts au cas où les orks soient en alerte mais utilisez les couteaux Scouts jusque là.
- Affrontez les sentinelles gretchins en corps à corps à un contre un. Il vous faudrait vraiment être malchanceux pour perdre.
- N'oubliez pas de vous cacher si les sentinelles approchent trop près – vous avez tout le temps nécessaire donc ne prenez pas le risque de vous précipiter.

BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 6

La force d'exploration Space Marines comprend les forces suivantes :

- Le sergent vétéran Naaman (cf. appendice) Si vous n'utilisez pas les Dark Angels vous pouvez choisir un personnage ne valant pas plus de 125 points. Les psykers ne peuvent avoir un niveau psychique supérieur à 1 et le personnage ne peut porter une armure Terminator ou utiliser un véhicule.
- 1 escouade de scouts de 150 points maximum. Cette escouade peut être menée par un sergent vétéran dont la carte d'équipement ne peut coûter plus de 20 points. (le coût en point de ce sergent est ajouté à celui de l'escouade)

Les renforts Space Marines sont :

- Le maître Belial des Dark Angels (cf. appendice). Si vous n'utilisez pas les Dark Angels, vous pouvez inclure un personnage de 185 points maximum, il ne peut pas avoir de niveau psychique supérieur à 1 et il ne peut pas utiliser de véhicules.
- Une escouade de Terminators Space Marines de 400 points maximum choisie dans la section Escouade de l'un des codex suivants : Ultramarines, Anges de la mort, Space Wolves ou la liste d'armée Space Marine de la boite de base. Note : bien que les terminators se téléportent, leur coup en points n'est pas augmenté dans ce scénario.

REGLES SPECIALES

Cartes Stratégie
Ignorez les règles normales pour le tirage des cartes de stratégie. A la place le joueur marine reçoit la carte *Bravoure.*

Téléportation des terminators

A partir du troisième tour des Space Marines, lancez un D6 au début de chaque tour. Sur un 1, 2 ou 3, la barge de bataille est tenue à l'écart par les défenses lasers orks et sur un 4, 5 ou 6, les terminators et Belial peuvent être déployés en utilisant les règles de téléportation de l'arsenal de Warhammer 40 000.
Souvenez-vous que Naaman a une balise de téléportation qui peut les aider à se téléporter avec plus de précision si ils visent un point à moins de 15 cm de lui.

La centrale énergétique
La centrale énergétique est vitale aux deux camps, ce qui fait qu'aucun camp ne peut attaquer le bâtiment lui-même de propos délibéré. De plus, les armes à gabarit d'explosion qui peuvent dévier (en fait toutes les armes qui peuvent dévier) ne peuvent être utilisées contre une cible à moins de 30 cm de la centrale énergétique pour éviter une déviation qui toucherais le bâtiment lui-même.

Capturer/endommager le relais ork
Le relais ork fait partie de la centrale énergétique. Les Space Marines peuvent l'attaquer s'ils le désirent. Il a une valeur de blindage de 10 et est détruit par tout tir qui pénètre son blindage. Alternativement, le relais peut être capturé par tout Space Marine en contact socle à socle avec lui au début de son tour. Déposez simplement le relais avec le Space Marine qui l'a pris, le laissant sur le sol si celui-ci est tué. Un relais au sol peut être ramassé par une figurine de n'importe quel camp en contact socle à socle avec lui au début de son tour.

Se téléporter vers la barge de bataille
Belial et les terminators peuvent se téléporter vers la barge de bataille au début de n'importe quel tour Space Marine sur un 4+ sur un D6. Sur un 3 ou moins, la barge reste hors de portée et les Space Marines doivent se battre un tour de plus. Ils doivent tous se téléporter en même temps et ne peuvent revenir. Quand ils le font, retirer simplement les figurines de la table.

CONSEILS TACTIQUES
- Envoyez Naaman aux ruines aussi vite que possible avec les scouts pour lui fournir un soutien (et aussi une cible plus proche pour intercepter les balles)
- Naaman est très dangereux au corps à corps, chargez donc tous les orks qui s'approchent un peu trop. Naaman est probablement plus vulnérable au tir qu'au corps à corps.
- Ne vous sentez pas obliger d'utiliser la balise de téléportation de Naaman. Si il se débrouille bien tout seul, téléportez la Deathwing droit sur la centrale et espérez ne pas trop dévier.
- Les lance-flammes lourds ne dévient pas et peuvent être utilisés contre la centrale (qui est protégée contre la chaleur). Ce sera probablement plus utile au final qu'un canon d'assaut (pas d'enrayement à craindre).
- Envoyez Belial au corps-à-corps aussi vite que possible. Une fois qu'il y est, utilisez les mouvements de poursuite pour l'approcher du relais.

BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 7

La force impériale est constituée de 750 points choisis parmi les listes d'un des codex suivants : Garde Impériale (voir la note dans la description du scénario), Ultramarines, Anges de la Mort, Space Wolfs et liste d'armée des Space Marines du jeu Warhammer 40000. Les limitations ci-dessous s'appliquent aux unités que vous choisissez dans ces listes pour votre armée.

- Pas de personnages spéciaux
- Pas de maître/capitaine Space Marine
- L'armée n'est pas obligée d'avoir de commandant (ou section QG).
- Pas de psykers
- Aucun choix dans la section Appui de la liste d'armée
- Les personnages ne peuvent pas prendre de carte d'équipement de plus de 10 points.

REGLES SPECIALES

Cartes Stratégie
Ignorez les règles normales pour distribuer les cartes de stratégie. A la place, le joueur impérial dispose de la carte suivante pour cette bataille : *Pièges*.
IMPORTANT : Les pièges ne peuvent pas être installés sur la centrale énergétique ou dans un rayon de 20cm de celle-ci.

La centrale énergétique
La centrale énergétique est vitale pour les deux camps et, pour cette raison, aucun joueur ne peut délibérément attaquer le bâtiment lui-même. De plus, les armes dont les tirs peuvent dévier - toutes les armes à gabarit - ne peuvent pas prendre pour cible une figurine se trouvant dans un rayon de 30 cm de la centrale elle-même, au cas où l'attaque dévierait et toucherait le bâtiment. Enfin, les véhicules ne peuvent pas éperonner le bâtiment ; tout véhicule forcé à le faire se crashera à 5cm de celui-ci (considérez que le pilote ou un autre membre d'équipage aura causé l'accident alors qu'il tentait de se déporter).

Commandant
Au moment de l'attaque ork, Maître Belial vient juste de se téléporter sur la barge de bataille des Dark Angels en orbite. Bien que vous ne puissiez pas prendre un commandant d'armée ordinaire, le personnage impérial avec le plus haut commandement joue ce rôle et toutes les règles habituelles s'appliquent. Si plusieurs personnages ont le même Commandement, vous devez choisir lequel est le commandant d'armée.

CONSEILS TACTIQUES
- Les escouades d'assaut fonctionnent bien comme défenseurs mais ne les faites pas charger trop tôt. Essayer de profiter d'une phase de tir rapide avant de déclencher un assaut.
- Concentrez-vous sur l'élimination totale des unités orks par tous les moyens nécessaires.
- La plupart des armes mortelles des orks ne peuvent pas être utilisées près de la centrale énergétique, ne vous en éloignez donc pas trop avec les véhicules ou les troupes d'assaut dont vous disposez.

BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 8

La force Space Marine est constituée de 1500 points choisis dans les listes d'armées d'un des codex suivants : Ultramarines, Anges de la Mort, Space Wolf et la liste d'armée Space Marine de la boite de base. Les limitations listées ci-dessous s'appliquent aux choix que vous pouvez faire dans les listes d'armées pour chaque chapitre.

- Pas de personnages spéciaux sauf Bélial
- Un seul archiviste de niveau un au maximum
- Une escouade de Terminators au maximum
- A l'exception de Belial, les personnages ne peuvent avoir de cartes d'équipement de plus de 20 points.
- Aucun allié

REGLES SPECIALES

Cartes Stratégie
Ignorez les règles habituelles pour la distribution des cartes de stratégies. A la place, le joueur Space Marine a les cartes suivantes pour cette bataille : *Couardise* (ne peut être utilisée que durant le premier tour) et *Inspiration divine*.

La centrale énergétique
La centrale énergétique est vitale pour les deux camps et, pour cette raison, aucun joueur ne peut délibérément attaquer le bâtiment lui-même. De plus, les armes dont les tirs peuvent dévier - toutes les armes à gabarit - ne peuvent pas prendre pour cible une figurine se trouvant dans un rayon de 30 cm de la centrale elle-même, au cas où l'attaque dévierait et toucherait le bâtiment. Enfin, les véhicules ne peuvent pas éperonner le bâtiment ; tout véhicule forcé à le faire se crashera à 5cm de celui-ci (considérez que le pilote ou un autre membre d'équipage aura causé l'accident alors qu'il tentait de se déporter).

Colonne en marche
L'armée Space Marine entre en jeu en tant que renfort. Déployez les escouades en ordre de marche. Le tour auquel chaque unité rentre en jeu est déterminé par leurs caractéristiques de mouvement comme montré ci-dessous. Les unités peuvent rentrer en jeu plus tard que le tour déterminé si le joueur Space Marine le désire.

*Mouvement **	
50 cm et +	*entre au tour 1*
30 cm et +	*entre au tour 2*
< à 30cm	*entre au tour 3*

* Le Mouvement considéré aussi est celui de la vitesse de course des fantassins ou la vitesse de combat d'un véhicule. Les troupes dans un véhicule arrivent en même temps que leur transport.

CONSEILS TACTIQUES
- Attaquez les orks sans relache et ne leur laissez aucun répit.
- Utilisez votre vitesse pour vous jeter dans la moitié de table ork et vous emparez de l'un des objectifs
- Le portail est plus facile à capturer qu'à tenir tandis que la centrale énergétique peut être difficile à capturer au début mais vous fournira une protection contre les armes à gabarit des orks.
- N'oubliez pas que les points de victoire peuvent être importants, donc efforcez-vous de liquider les unités les plus chères.

BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 9

La force impériale fait 1500 points choisis parmi les listes d'armées des codex suivants suivantes : Garde Impériale (voir la note du livre de règles), Ultramarines, Anges de la mort ou sur la liste d'armée Space Marine de la boîte de base. Les limitations ci-dessous s'appliquent à ce que vous pouvez choisir des listes d'armée pour chaque armée.

- Pas de personnages spéciaux
- Pas de maître/capitaine Space Marine (voir la règle Commandant d'armée ci-dessous)
- Les psykers sont de niveau un au maximum
- Vous ne pouvez pas faire plus de deux choix dans la section Appui de la liste d'armée.
- Les personnages ne peuvent pas prendre de cartes d'équipement de plus de 10 points.

REGLES SPECIALES
Cartes Stratégie
Ignorez les règles normales pour l'attribution des cartes de stratégie. A la place, le joueur impérial reçoit les cartes suivantes : *Pièges* (qui doivent être utilisés au premier tour) et *Barrage*.

Les défenseurs de Koth Ridge
Les défenseurs de Koth Ridge sont déployés sur la table au début de la bataille et peuvent se retrancher comme décrit dans le rapport de reconnaissance.

Bataille nocturne
Cette bataille se déroula de nuit (bien qu'éclairée par le clair de lune), donc la portée maximum de toutes les armes est limitée à 40cm indépendamment de ce qui est écrit dans l'arsenal (les modificateurs pour toucher dus aux courtes et longues portées s'appliquent normalement). La dispersion d'un projectile peut permettre de toucher des cibles que le tireur ne peut pas voir, mais la cible devait à l'origine être visible.

Commandant d'armée
Au moment de l'attaque ork, Maître Belial s'occupe de la zone de débarquement ork. C'est le chapelain-investigateur Sarpedon qui commande les Space Marines de Koth Ridge. Bien que vous ne puissiez pas prendre un commandant d'armée ordinaire, le personnage impérial avec le plus haut commandement joue ce rôle et toutes les règles habituelles s'appliquent. Si plusieurs personnages ont le même Commandement, vous devez choisir lequel est le commandant d'armée.

Pas de phares
Comme les véhicules roulent sans phare, lancez 1D6 à chaque fois que l'un d'eux bouge. Sur un 2 à 6, il se déplace normalement mais un 1, il est hors de contrôle pour le tour.

CONSEILS TACTIQUES
- Gardez une escouade de motos ou d'assaut en réserve jusqu'à ce que les véhicules orks apparaissent.
- Essayez de contenir les orks dans une zone et stoppez-les.
- Ne craignez pas de reculer, en particulier les escouades Devastator – vous avez peut-être perdu de la portée à cause de la nuit, mais les armes lourdes peuvent encore invalider les orks.
- Comme au début de la campagne, essayez de survivre – utilisez les couvert, concentrez votre feu et ne craignez pas de vous cacher. Un seul Space Marine peut gagner la campagne de Piscina IV !

BRIEFING IMPERIAL DU SCENARIO 10

L'armée Space Marine peut être constituée suivant les options ci-dessous. Toute escouade autorisée à le faire peut compter un sergent vétéran dont le coût sera alors inclus dans celui de l'escouade. Les forces représentent la totalité de l'armée, vous êtes cependant libre de les partager comme vous voulez entre les deux zones de déploiement.
2 escouades de scouts (maximum 165pts chacune)
OU 1 escouade Tactique (maximum 375pts)
+ 1 véhicule (maximum 150pts)
OU 1 escouade Terminator (maximum 375pts)
+ 1 véhicule (maximum 150pts)
OU 1 escouade à motos (maximum 375 points)
+ 1 moto d'assaut ou Land Speeder maximum (pouvant être de la Ravenwing).

REGLES SPECIALES

Cartes Stratégie
Aucune dans ce scénario

Formation dispersée
Toutes les escouades Space Marines peuvent utiliser les règles de *formation dispersée* décrites à la page 16 du livre de règles de Warhammer 40,000.

APPENDICES

PERSONNAGES SPECIAUX ORKS

GHAZGHKULL MAG URUK THRAKA
SEIGNEUR DE GUERRE GOFF

135 points + coût de l'équipement

Ghazghkull était un boy sur le monde d'Urk. Durant un raid, son crane fut troué par un bolt, le tuant quasiment. Etonnament, il fit preuve d'une résistance remarquable, même pour un ork et survécut jusqu'à ce que 'Mad' Doc Grotsnik colle un plaque d'adamantium sur sa blessure.
Alors qu'il récupérait de sa blessure, Ghazghkull se déclara envoyé de Mork et Gork. Que ce soit un délire dû à sa blessure ou la vérité est sujet à discussion mais quelle que soit la raison, il est désormais un ork avec un but : unir toute sa race dans une Waaagh! massive et écraser toutes les races de la galaxie.
Ghazghkull a déjà combattu dans deux conflits majeur contre l'Imperium. Peu après que sa Waaagh débute, il invahit le monde-ruche d'Armageddon. Ses armées écrasèrent toute résistance mais alors qu'il s'apprétait à conquérir la planète, ses plans furent déjoués par l'intervention rapide des chapitres Blood Angel, Ultramarine et Salamander.
Après Armageddon, on pensa Ghazghkull mort mais son ennemi juré, le commissaire Yarrick, le traqua encore sur le monde squat de Golgotha. Là, Ghazghkull avait soumis la majeure partie de la population et il captura Yarrick au cours d'une terrible bataille. Cependant, le commissaire était plein de ressources et il s'échappa des griffes du seigneur ork. Il rassembla ensuite les forces de l'Imperium et Ghazghkull fut explusé de Golgotha quoiqu'il échappa encore la vengeance de l'Imperium.
Aujourd'hui, Ghazghkull a rassemblé ses immenses forces avec celles de Nazdreg. Avec le "tellyporta", il envisage de submerger la galaxie de guerriers à peau verte.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ghazghkull	10	7	6	4	5(+1)	4	5	3	10

Armes : pistolet bolter, épée énergétique, grenades frag et antichar et un *kustom blastor*
Armure : méga-armure ork avec viseur (svg 2+, et relance non modifiée de 4+ si la première sauvegarde rate).
Equipement : Ghazghkull peut avoir trois cartes équipements. L'une sera un *kustom blastor* et une autre son *crâne d'adamantium*. Il peut recevoir de l'équipement additionnel choisi dans les sections *Armures, Armes d'assaut, Armes spéciales, Transport* et *Grenades* de la liste d'équipement du Codex ork.
Règles spéciales : Une fois par partie, Ghazghkull peut appeler les dieux orks Gork et Mork pour invoquer le pouvoir de la Waaagh! Il peut le faire à tout moment, y compris durant le tour de son adversaire. Dès qu'il invoque le pouvoir de la Waaagh!, toutes les figurines d'orks en fuite sont aussitôt ralliées. Pour le reste du tour et tout le tour suivant, Ghazghkull est immunisé aux dommages (il ne peut absolument plus être blessé du tout) et tous les orks (y compris Ghazghkull lui-même) reçoivent un modificateur de +1 en corps à corps.

NAZDREG UG URDGRUB
SEIGNEUR DE GUERRE BAD MOON

125 points + coût de l'équipement

Nazdreg, comme tous les Bad Moons, est plein de fric et aime le montrer. Son armure est des plus ostentatoire, ses armes des plus bruyantes et ses suivants des mieux équipés. Voyageant à bord de son Space Hulk, le Scylla, il trace sa route de raids et de pillages à travers la galaxie. Nazdreg n'est pas seulement un leader charismatique, il est aussi un stratège et un tacticien astucieux (en particulier pour un ork!).
Il a longtemps été considéré comme un adversaire un peu moins dangereux que Ghazghkull si jamais il démarrait une waaagh mais, jusqu'à présent, il était surtout préoccupé d'amasser encore plus de butin et de dents et d'augmenter son immense fortune.
C'est une colonie minière squat d'un astéroïde sans nom que Nazdreg rencontra Ghazghkull pour la première fois. Ce ne fut pas une rencontre amicale car tous les deux recherchaient une technologie de valeur cachée là. Une fois tous les défenseurs éliminés, Nazdreg et Ghazghkull furent face à face. Après avoir passé quelques minutes à se donner des coups qui rebondirent sur leurs armures respectives, les deux seigneurs de guerre reculèrent d'un pas et se jaugèrent du regard. Une trève était conclut entre eux et ils forgèrent une alliance qui ferait de Ghazghkull le maître de la galaxie et de Nazdreg, l'ork le plus riche de tous les temps.
Maintenant qu'ils ont rassemblé leurs forces et si leur test du "tellyporta" est un succès, la galaxie pourra trembler sous les bottes de fer de ces deux puissants seigneurs de guerre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nazdreg	10	6	6	4	5	3	5	3	9

Armes : pistolet bolter, gantelet énergétique, grenades frag et antichar et un *kustom kalibr'*
Armure : méga-armure ork avec viseur (svg 2+, et relance non modifiée de 4+ si la première sauvegarde rate).
Equipement : Nazdreg peut avoir quatre cartes équipements. L'une sera un *kustom kalibr'* et les autres peuvent être choisie librement. Il peut aussi recevoir de l'équipement additionnel choisi dans les sections *Armures, Armes d'assaut, Armes spéciales, Transport* et *Grenades* de la liste d'équipement du Codex ork.
Notez que la capacité spéciale de Nazdreg de prendre plus de cartes Stratégie ne peut être utilisée dans ces scénario.

PERSONNAGES SPECIAUX DARK ANGELS

SERGENT VETERAN DARK ANGEL NAAMAN
125 points incluant le coût de l'équipement

Naaman fut l'instrument de la défaite ork sur Piscina IV. Après que la première vague de scouts Dark Angels fut envoyée au-delà des lignes ennemies orks, Naaman fut le seul à survivre à la horde de Nazdreg. Son épreuve de la vie sauvage et des combats contre les orks l'endurcirent plus que tout son entraînement et quand il eut atteint Koth Ridge, il était devenu l'égal au combat de n'importe lequel de ses supérieurs. Menée par Naaman, une équipe de scouts parfaitement entraînée et équipée parvint à passer au travers des défenses orks et ainsi découvrir les plans d'une attaque prochaine. Ce fut Naaman qui transmis les détails vitaux de cette attaque aux techmarines au sujet d'un téléporteur et appelèrent une force de la Deathwing pour détruire la base des envahisseurs. Il combattit enfin les orks pour stopper l'acheminement de leurs renforts, avant d'être finalement tué par l'explosion d'un dreadnought ork.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Naaman	10	6	6	5	5	2	6	2	10

Armes : épée énergétique, grenades à fragmentation, antichars, à plasma, à fusion et photoniques. Naaman porte également un *pistolet bolter de maître*.
Armure : armure énergétique (3+ svg)
Equipement : Naaman porte un *scanner*, une cape de *caméleoline* et une *balise de téléportation*. Son pistolet bolter est équipé d'un silencieux. Les détails de cet équipement sont à rechercher dans les scénarios appropriés. Il ne peut pas avoir d'autre équipement.

Règles spéciales :
Indécelable : Naaman est passé maître dans l'art de se dissimuler aux yeux des sentinelles ennemies, il est capable de se déplacer sans se faire voir, ce qui lui permet ainsi de lancer une attaque éclair. Cela est utile dans le scénario *Guerriers de l'ombre*.
Utilisation du couvert : Naaman sait faire le meilleur usage possible de n'importe quel couvert pour éviter d'être détecté. Combiné avec sa cape de caméléoline, il peut littéralement disparaître. Cela est utile dans le scénario *Guerriers de l'ombre*. Lorsqu'une sentinelle s'approche de Naaman, il compte comme ayant un couvert de plus que la normal. S'il est en terrain découvert, il compte comme étant partiellement à couvert et, s'il est partiellement à couvert, il compte comme étant totalement à couvert. Cela n'a pas d'effet si Naaman est à couvert dès le début et il ne peut pas tirer en profitant de cette règle.
Diversion : Naaman est expert dans l'utilisation de sa cape de caméléoline afin de distraire l'ennemi lui donnant ainsi un temps non-négligeable pour contrer leurs attaques et maximiser la protection de son armure énergétique. Naaman ignore la première blessure qu'il subit dans les corps-à-corps.

MAITRE DARK ANGEL BELIAL
180 points + une carte additionnelle d'équipement

Belial est le maître de la troisième compagnie des Dark Angels. Il acquit son titre de Maître lors des combats de la Croisade Noire de Furion, un seigneur de Chaos de Khorne. Belial vainquit Furion en combat singulier, tandis que sa compagnie tenait le reste de la horde chaotique à distance par un feu nourri d'armes lourdes. En reconnaissance de ses compétences, le Grand Maître Azrel lui fit don d'une épée énergétique ornementée, un artefact datant d'avant la fondation du chapitre.
Sur Piscina IV, la compagnie de Belial fut assistée de la Deathwing et de la dixième compagnie. Même face à une incommensurable invasion ork, son esprit brillant lui permit de contenir l'attaque et même de la détruire. Il est dit que Ghazghkull a maintenant une dent contre lui, avec une haine que seule égale celle que le seigneur de guerre réserve au commissaire Yarrick.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Belial	10	7	7	5	5	3	8	3	10

Armes : épée énergétique, gantelet énergétique, pistolet bolter avec *munitions à tête chercheuse*, pistolet à plasma, grenades à fragmentation, antichar et à fusion.
Armure : Armure énergétique (svg 3+) et *champ téléporteur*.
Equipement : Belial peut avoir trois cartes d'équipements supplémentaires. Les deux premières sont le champ téléporteur et les munitions à tête chercheuse. La troisième peut être choisie librement parmi les cartes d'équipements.

Règles spéciales :
Haine des orks : Belial est déterminé à purger Piscina de la présence des orks une fois pour toutes. Il est sujet aux effets de la *haine* lorsqu'il combat ces créatures.
Contre-charge : Les réflexes de Belial sont largement supérieurs à ceux d'un Space Marine et il peut donc réagir rapidement à une attaque ennemie. Un ennemi ne reçoit pas de bonus de corps-à-corps lors d'une charge contre Belial car il lui saute dessus avec une égale férocité !

FAIRE LE DECOR

Storm of Vengeance comprend une section modélisme qui n'a pas été traduite. Les conseils qu'elle contient sont en effet à la hauteur de n'importe quel White Dwarf.
Il s'agit principalement de construire des obstacles pour les troupes retranchées et quelques autres conseils génériques.

Storm of Vengeance contient également de quoi fabriquer une "centrale énergétique" utile pour les scénario 1, 6, 7 et 8. Tout hobbiste moyen pourvu de mains, de temps, de quelques cannettes et de trois bouts de carton peut obtenir un résultat acceptable.

Les angles de murs en carton de la boite de base de Warhammer 40,000 seconde édition sont également largement employés pour les décors des batailles de cette campagne.

JOUER UNE CAMPAGNE

Bien que les scénarios inclus dans ce supplément aient été faits pour se suffire à eux-mêmes, certains joueurs aimeront rejouer l'invasion de Piscina IV comme une campagne. Dans ce but, vos victoires (et vos défaites) lors d'une bataille peuvent affecter les suivantes et, bien évidemment, le déroulement global du conflit ! Plutôt que de fournir un système exhaustif de gestion, nous avons préféré écouter les suggestions des joueurs pour qu'ils puissent créer leur propre système de campagne. Nous sommes sûrs que vous êtes pleins de bonnes idées et nous nous en voudrions de brimer votre imagination !!

L'invasion de Piscina se divise grossièrement en deux parties – La guerre de Ghazghkull et la celle de Nazdreg. Bien que chacune des batailles des deux seigneurs affecte l'ensemble de la campagne à leur façon, il existe des liens directs entre elles. Vous pourrez ainsi diviser le conflit en deux petites campagnes, ce qui est probablement une bonne idée pour un début.

RETABLISSEMENT DES PERSONNAGES

Si l'un des personnages spéciaux du jeu est tué dans une bataille, il est retiré du jeu normalement et compte comme perdu pour les points de victoire. Toutefois, les personnages ont la peau dure et un instinct de survie plus développé que la moyenne et ils ont des chances d'échapper à une mort autrement certaine. Lancez un D6 et reportez-vous à la table suivante pour chaque personnage spécial tombé au combat. Bien sûr, vous pouvez faire de même pour d'autres héros, si vous avez eu la douce folie de leur donner un nom et de leur créer un petit historique.

D6 Résultat

1 Réellement et indubitablement mort !
Ce personnage sera dans toutes les mémoires mais ne pourra plus être utilisé pour les prochaines parties. Si Naaman est tué, alors quelqu'un d'autre sera équipé d'un scanner pour le scénario *Révélation*. Si Belial est tué, l'armée Space Marine ne peut plus inclure de capitaine au cours des prochaines parties. Si un des seigneurs de guerre ork est tué, les orks sous son contrôle vont déserter et les chefs de bandes se battront entre eux – c'est le vœu des Dark Angels ! Si un des seigneurs de guerre est réellement et indubitablement mort, alors les orks ont perdu la campagne. Cela peut sembler drastique, mais Nazdreg et Ghazghkull sont très résistants et il n'y a que peu de chance que cela arrive.

2-4 Méchamment blessé !
Le personnage survivra à ses blessures mais ses prouesses seront diminuées. Un personnage méchamment blessé voit son Endurance réduite d'1 point pour la prochaine partie à laquelle ils prendront part. S'il y survit, il retrouve son niveau initial.

5-6 Que du vent !
Le personnage était temporairement frappé d'incapacité : groggy par une déflagration, frappé par un shrapnel ou n'importe quoi d'autre. Après la bataille, il parvient à rejoindre ses lignes à temps pour une prochaine bataille et cela sans dommage sérieux !

La Guerre de GHAZGHKULL

PUISK'IL FAUT TOUT FAIRE SOI-MEME

Vous pouvez jouer le scénario 1 comme il est décrit. Si les orks gagnent, alors poursuivez la campagne normalement. Si les orks n'arrivent pas à capturer les centrales énergétiques, les forces de Nazdreg vont douloureusement manquer de renforts. N'importe quelle armée de la guerre de Nazdreg doit alors payer le triple du coût normal pour les véhicules et les boyz dans les scénarios où elle devrait normalement payer le double (scénario 4, 6 et 7) et le double du prix pour un scénario normal (scénario 8 et 9).

Vous pouvez aussi retirer une carte de renforts des orks ou réduire la taille des renforts et des réserves qu'ils peuvent avoir.

LA CATHEDRALE NOIRE

Ce scénario peut être joué plusieurs fois pour représenter l'intensité des combats dans le port de Kallidus, la possession de la basilique indique alors celui qui à le contrôle de la ville. Au début, les Dark Angels sont les défenseurs.

Si les attaquants gagnent, ils deviennent alors les défenseurs pour la prochaine partie, qui se jouera avec les troupes survivantes plus 200 points de renforts pour les protéger de la contre-attaque.

Si les défenseurs gagnent, ils commenceront également avec les survivants plus 200 points de renforts pour contrer la prochaine attaque. A tout moment, le joueur attaquant peut décider de ne pas attaquer et de laisser la basilique aux mains de l'ennemi. On passe alors au scénario 3.

Pour chaque victoire ork, des troupes supplémentaires seront amenées pour défendre Koth Ridge. Les Space Marines perdent 5% de leur points de renforts pour chaque victoire ork.

Pour chaque victoire des Dark Angels, les Space Marines gagnent du temps pour reprendre Koth Ridge. Un des renforts du scénario *Tenir le front* peut arriver un tour plus tôt que la normale – une unité ne peut jamais arriver plus d'un tour plus tôt quelles que soient les victoires Dark Angels.

La Guerre de NAZDREG

SAUVE QUI PEUT!

Jouez ce scénario exactement en l'état. Si les Space Marines ne s'échappent pas, ils devront essayer encore (et encore, et encore….). Chaque fois que ce scénario est

rejoué, les orks peuvent ajouter 10% de la taille de leur armée dans le reste de la campagne.
Par exemple, si les Space Marines n'arrivent pas à s'échapper au bout de la troisième fois, les armées orks grossissent de 20% pour les autres batailles.

TENIR LE FRONT
Cette bataille sera jouée en fonction du résultat du scénario *La Cathédrale noire*.

LES GUERRIERS DE L'OMBRE
Jouez ce scénario comme décrit, en prenant en compte les changements dans les forces orks dûs aux précédentes batailles. Si les Space Marines ne s'échappent pas, ils devront essayer encore (et encore, et encore….).
Une fois que les Space Marines ont réussi à pénétrer les lignes ennemies, lancer 1D6. Si le résultat est inférieur au nombre de tentative, alors Ghazghkull a réussi à briser Kallidus et va attaquer Koth Ridge comme décrit plus tard.
Par exemple, si il faut trois tentatives pour briser les lignes, Ghazghkull passera sur un jet de 1 ou 2.

REVELATIONS
Jouez ce scénario comme décrit, en prenant en compte les changements dans les forces orks dues aux précédentes batailles. Si les Space Marines sont victorieux, les orks perdent tous les bonus qu'ils auraient obtenus des précédentes batailles. Si le résultat est une égalité, procédez normalement.
Si les orks gagnent, les Space Marines n'arriveront pas à couper les lignes d'énergie et seront submergés quand Nazdreg capturera les gorges de Barrak. Les Space Marines auront donc perdu la campagne (vous pouvez continuer avec des batailles d'Epic).

LA BATAILLE DES GORGES DE BARAK
Jouez ce scénario comme décrit, en prenant en compte les changements dans les forces orks dus aux précédentes batailles. Si les orks gagnent, continuez la campagne comme prévu. Si les Space Marines marquent plus de points de victoire que les orks, Nazdreg a 10% de troupes en moins pour assaillir Koth Ridge et défendre sa base.

CONTRE-ATTAQUE !
Jouez ce scénario comme décrit, en prenant en compte les changements dans les forces orks dus aux précédentes batailles. Si les Space Marines capturent la centrale énergétique ou le portail, les forces orks attaquant Koth Ridge sont réduites de 10%. Si les Space Marines gagnent aux points, procédez normalement. Si les orks gagnent, ils seront capables d'amener plus de renforts et gagneront 10% de troupes pour l'assaut final.

LA MORT AU CLAIR DE LUNE
Jouez ce scénario comme décrit, en prenant en compte les changements dans les forces dûs aux précédentes batailles. Si Gazghkull parvient à briser Kallidus, il arrive devant Koth Ridge au début de la bataille avec 1000 points de troupes (souvenez-vous qu'il ne peut pas avoir autre chose que des boyz). Si les Space Marines gagnent, ils gagnent la campagne et les orks sont dispersés. Si les orks gagnent, ils remportent la campagne. Bien sûr, rien ne vous empêche de continuer la bataille si les orks gagnent et transportent leurs succès dans le système Epic contre la puissance du chapitre des Dark Angels.

UTILISER D'AUTRES ARMEES

Bien que les principaux protagonistes de l'invasion de Piscina IV soit les orks et les Dark Angels, les scénarios peuvent être utilisés pour n'importe quelle force (en fait, Koth Ridge était plutôt défendue par la Garde Impériale). Comme beaucoup d'armées utilisées dans les scénarios sont construites grâce au système de points, un certain équilibre est déjà présent. Bien sûr, certaines unités seront plus efficaces dans certaines situations et cela en dépit de leur valeur en point. Le chapitre suivant explique comment jouer avec le Chaos et la Garde Impériale en lieu et place des deux armées originelles, mais il peut bien sûr servir afin de jouer avec des eldars ou des tyranides.

L'invasion du Chaos

Une Croisade Noire du Chaos est une alternative intéressante à l'invasion ork. Au lieu de convoiter un téléporteur, il y aura un portail Warp donnant accès à une planète très ancienne et mystérieuse. L'armée du Chaos devra sécuriser l'ancien site sur la planète et y amener plus d'énergie (comme celle des centrales énergétiques). En général, les unités du Chaos les plus chères sont particulièrement puissantes, les restrictions sur les unités montées et les véhicules devront donc s'appliquer exactement comme pour les orks (pas de Predators possédés, par exemple !).

Contrairement aux orks, les forces du Chaos peuvent avoir un accès limité à un psyker de niveau 1. Peut-être que dans une plus grande bataille, un sorcier niveau 2 pourra être déployé mais il ne devrait jamais y avoir plus d'un psyker dans l'armée du Chaos.

En termes de personnages spéciaux, vous pouvez utiliser Khârn le Félon, Huron Sombrecoeur ou Fabius Bile comme seigneur de guerre, mais pas en avoir plus d'un. Vous pouvez également créer votre propre seigneur pour mener votre contingent, mais il devra coûter entre 150 et 175 points au plus. Abaddon le Fléau est une autre option, mais il faut être préparé car un tel champion sur le champ de bataille peut tout changer.

Soyez attentif aux troupes utilisées dans *Les guerriers de l'Ombre*. Utiliser des sectateurs de la liste alternative est certainement une bonne idée et 1D6 Space Marines du Chaos maximum garderont chaque camp.

Les démons doivent également être limités et peut-être vaut-il mieux ne les garder que pour l'assaut sur Koth Ridge ou le scénario *Contre-attaque*. Encore une fois, cela a pour but de rééquilibrer le rapport valeur en point/efficacité.

A part cela, tout peut aller pour le mieux. Un autre monde l'Imperium va-t-il tomber aux mains hérétiques du Chaos ? De cela, vous seul pouvez décider !

Les défenseurs de la Garde Impériale

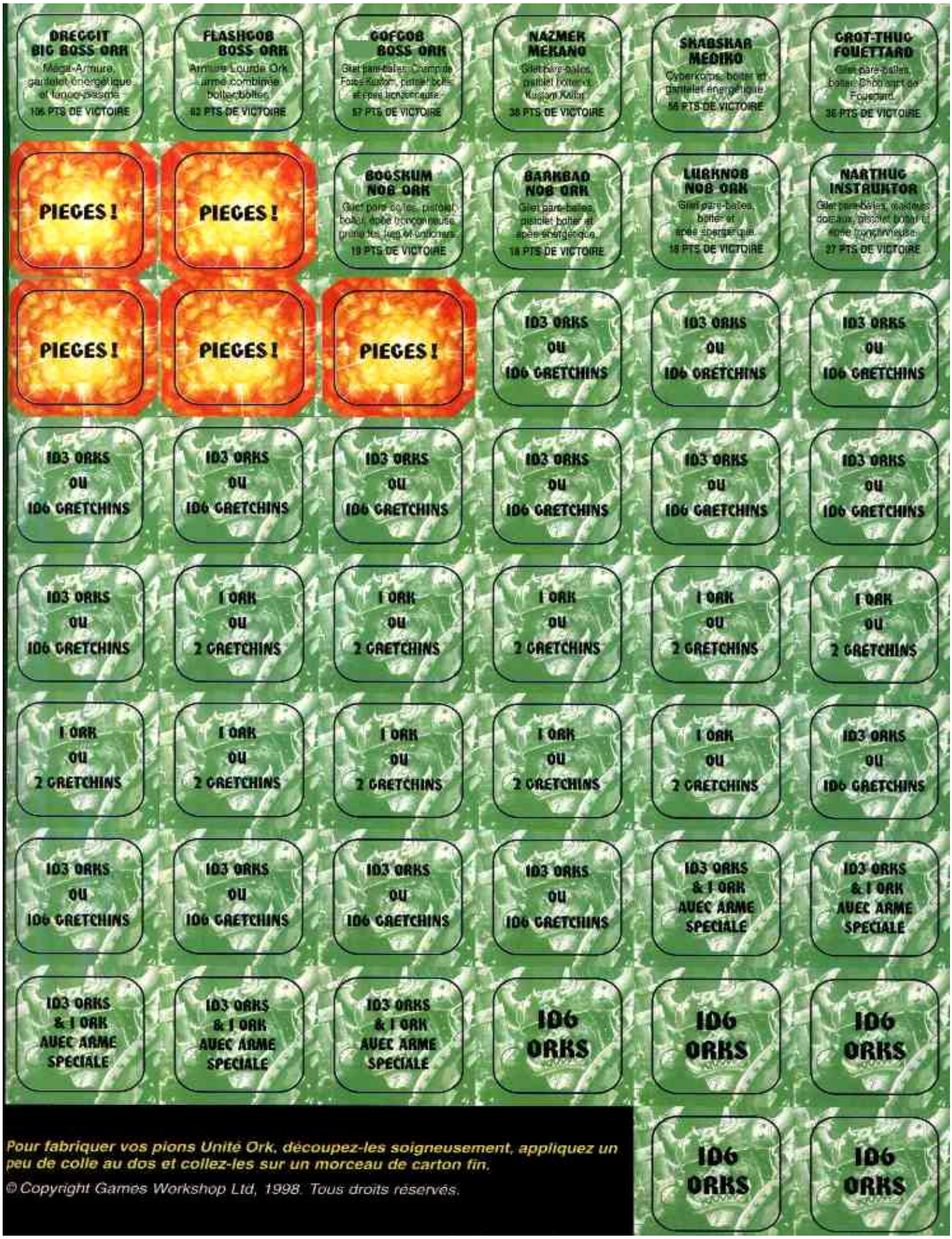
Comme préciser dans deux scénarios, la Garde Impériale était présente sur Piscina IV durant l'invasion et rien ne vous empêche d'imaginer ce qui aurait pu se passer si les Dark Angels n'avais pas été la. La Garde Impériale peut se substituer aux Space Marines sans trop de difficulté dans tous les scénarios. Vous devrez utiliser des ratlings et des cavaliers à la place des scouts Space Marines et des escadrons de motos dans les scénarios de reconnaissance.

Une chose à prendre en compte est l'accès aux véhicules. Certains des briefings précisent que seul un certain nombre de point (et pas tous) peut être dépensé en Appui. Bien sûr, l'organisation unique de la Garde ne doit pas vous empêcher de patrouiller avec un Leman Russ ou deux ! Mais, en général, quand il n'y a pas d'Appui, aucun véhicule lourd ne peut être pris, à l'exception peut-être une unique sentinelle (qui jouera le rôle du Land Speeder...).

Quand le soutien est limité, vous devez limiter le pourcentage de véhicules auxiliaires et vous devez vous en tenir aux mêmes particularités – si l'appui est limité entre 20 et 50%, vous pouvez seulement avoir un véhicule de transport pour deux escouades de Garde Impériale, au lieu d'un chacun.

Dans beaucoup de scénarios, les Space Marines n'ont pas de commandant et cela s'applique également au QG. En lieu et place d'un capitaine ou d'un colonel, l'armée peut être menée par une escouade de commandement. Notez que cela ne veut pas dire qu'une escouade de commandement ordinaire à accès aux équipements réservés aux QG, comme les étendards.

Il faut aussi noter que si vous avez un véhicule capable de lancer un bombardement orbital sur Koth Ridge depuis Kallidus, il ne peut pas contribuer à l'effort de guerre car il est trop loin pour venir à votre rescousse.

Oh, et les ogryns seront sûrement très efficaces dans le scénario *La cathédrale noire*, mais c'est pour cela aussi que la Garde les entretient !

PIONS ORKS POUR LE SCENARIO 10