

THE WOLF TIME

Une campagne pour Warhammer 40.000 V1 par Rick Priestley
publiée dans le Book of the Astronomican (1988)

Traduction Wortgul, Tienus Ahès et Patatovitch pour TARAN
<http://perso.wanadoo.fr/taran>
Remerciement (photo et participation à la campagne) : Chr
Adaptation à la V2 et section modélisme par Patatovitch

SOMMAIRE

INFORMATIONS POUR LE MAITRE DE JEU.....	2
BACKGROUND DE CAMPAGNE.....	2
LA PLANETE XIT.....	2
LA CAMPAGNE.....	3
LES OBJECTIFS DES MARINES.....	3
LES OBJECTIFS DES ORKS.....	4
BRIEFING DE CAMPAGNE DES SPACE WOLVES.....	5
BRIEFING DE CAMPAGNE DU GOUVERNEUR ORK KULO.....	8
SCENARIO UN – LE TEMPLE DE LA MONTAGNE.....	9
SCENARIO UN – BRIEFING SPACE MARINE.....	11
SCENARIO UN – BRIEFING ORK.....	12
SCENARIO DEUX – DANS LA FOSSE.....	13
SCENARIO DEUX – BRIEFING SPACE MARINE.....	15
SCENARIO DEUX – BRIEFING ORK.....	16
SCENARIO TROIS – LES MIASMES DE LA DENT TREMBLANTE.....	17
SCENARIO TROIS – BRIEFING SPACE MARINE.....	20
SCENARIO TROIS – BRIEFING ORK.....	21
SCENARIO QUATRE – LE CHATEAU DE KULO.....	22
SCENARIO QUATRE – BRIEFING SPACE MARINE.....	27
SCENARIO QUATRE – BRIEFING ORK.....	28
ADAPTATION A LA V2.....	30
LES TROUPES SPACE WOLVES.....	30
LES ORKS DU SCENARIO UN.....	31
LES ORKS DU SCENARIO DEUX.....	31
LES ORKS DU SCENARIO TROIS.....	32
LES ORKS DU SCENARIO QUATRE.....	33
MODELISME.....	34

The Wolf Time est une campagne complète pour Warhammer 40,000. Il y a quatre batailles différentes, chacune est jouée comme une partie séparée, la quatrième et dernière dépendant de l'issue des trois premières.

Si vous avez l'intention de participer à cette campagne, vous ne devriez pas lire ce qui suit. Les informations présentées ci-après doivent être lues seulement par le maître de jeu (MJ) de la campagne. Décidez maintenant quel membre de votre groupe de jeu sera le MJ. Si votre groupe est très grand, vous pouvez décider d'avoir deux MJ ou plus. En cas de pénurie de personnel, le joueur ork peut tenir le rôle du MJ, pourvu qu'il soit assez neutre.

INFORMATIONS POUR LE MAITRE DE JEU

The Wolf Time est une campagne en quatre batailles. Chaque bataille est séparée, mais les résultats des trois premières affecteront la confrontation finale. Si vous avez déjà joué à Bloodbath at Orc's Drift, McDeath, ou Terror of the Lichemaster (des scénarios pour Warhammer Fantasy Battle) vous serez habitués à ce format.

Au moins deux joueurs sont nécessaires, plus le maître de jeu (MJ). Comme vous lisez ceci, nous estimerons que vous prendrez le rôle du MJ. Avant d'essayer d'organiser la première partie, lisez entièrement la campagne. Soyez sûr d'être familier avec l'historique et l'intrigue. Relisez les sections correspondantes avant de commencer une quelconque bataille et préparez toutes les feuilles de notes dont vous aurez besoin.

Bien que la campagne puisse être jouée avec seulement deux joueurs, ce sera plus amusant si plusieurs sont disponibles pour chaque camp. C'est au MJ d'organiser les joueurs et de décider qui commande chaque camp. Quand une force est commandée par plusieurs joueurs elle peut être divisée entre eux de la manière qui leur convient.

BACKGROUND DE CAMPAGNE

En 981.M41, Durlan Ocellati, un navigateur de la Flotte Impériale de l'Ouest, tomba par hasard sur un itinéraire warp vers le sous-secteur '4' de la spirale de l'est (connue sous le nom de 'Roue de Feu'). Cette grande étendue spatiale, entourée par les tempêtes warp, fut longtemps considérée comme inaccessible. Ocellati a pourtant cartographié avec succès un couloir psychique à travers ces tempêtes et a réémergé dans l'espace réel. Ce couloir est depuis appelé "Détricot d'Ocellati". Le détroit fournit l'accès à plus de cinq cent mondes dont bon nombre d'entre eux sont habités. Certains furent colonisés par des groupes humains avant l'âge de l'Imperium, d'autres sont peuplés d'orks et d'autres races aliens.

En 982.M41, l'Empereur annonça une croisade de cinq ans dans la Roue de Feu et nomma le Chapitre Space Marine des Space Wolves pour entreprendre la mission. Le navigateur Ocellati fut envoyé sur la planète Lucan, avec ordre de se placer sous le commandement d'Enoch¹,

¹ Il s'agit là de fluff antique. Logan Grimnar n'avait pas encore été inventé. Pour rendre compatible tout ça avec l'existant, on peut simplement changer le millénaire : M37

Seigneur de Lucan², le Commandant des Space Wolves. Moins d'une semaine après son arrivée, le Chapitre était prêt et l'équipement était chargé à bord du Restitution et de son vaisseau frère, le Vengeance. Avant que l'année ne se termine, ils étaient passés à travers le Détricot d'Ocellati et dans le cœur de la Roue de Feu.

Les voyages de la mission de cinq ans des Space Wolves à la découverte de nouveaux mondes, puis la purge des ennemis de l'Empereur pourraient être utilisés comme scénario pour une série TV ou pour plusieurs films à gros budget. Mais il suffit de dire que les Marines firent leur boulot. Au cours de l'année 987.M41 les Space Wolves approchaient de leur objectif final – la planète Xit.

Bien que cela soit inconnu des investigateurs de l'Imperium, la présence des orks dans la Roue de Feu est totalement accidentelle. Il y a à peu près cinquante ans, une Flotte de Guerre Charadonienne fit une erreur de navigation et il en résulta un saut warp dans ce secteur. On suppose que la flotte se dirigeait vers Gundastol pour réparation. Ayant accidentellement sauté dans la Roue de Feu, la flotte se trouva dans l'impossibilité de s'échapper car le secteur entier est complètement isolé du reste de la galaxie par un rideau de tempêtes Warp. Pensant que s'il y a une entrée, il y a une sortie, les orks sont depuis à sa recherche. Durant le processus, ils ont colonisé plusieurs douzaines de mondes, divisés en plusieurs groupes puis, comme c'était prévisible, ils commencèrent à s'entre-tuer. La flotte originelle est maintenant réduite à un où deux hulks qui font de manière irrégulière la navette entre les mondes colonisés.

LA PLANETE XIT

Xit est le type même des mondes de la Roue colonisés par les orks. Il fut colonisé par les humains avant l'Ere des Luttes, mais quand les voyages interstellaires s'arrêtèrent, ils régressèrent graduellement vers une société agricole dénuée de technologies. Quand les orks arrivèrent, la plupart des humains furent rapidement tués ou réduits en esclavage et le reste de la population se retira dans les forêts, les montagnes et d'autres endroits sauvages.

Aujourd'hui, Xit est contrôlée par l'ork Kulo Kargash, gouverneur auto-proclamé au nom de l'Empire de

par exemple.

² Plus connue sous le nom de Fenris.

Charadon. Il n'a en fait plus aucun contact avec Charadon depuis que la flotte est entrée dans la Roue de Feu, il y a 50 ans. Xit est juste une des nombreuses planètes orks indépendantes dont les contacts dépendent de la fréquence de visite des vaisseaux de la flotte. Xit est riche en ressources minérales mais est incapable de fournir la nourriture nécessaire aux orks. Par conséquent, Xit dépend du commerce avec les autres mondes orks pour remplir ses réserves de nourriture. Au début de la campagne, le 'Gouverneur' Kulo attend impatiemment un vaisseau de commerce déjà très en retard.

LA CAMPAGNE

Les quatre batailles que comprend la campagne sont les suivantes (cf. carte ci-dessous) :

1. **Station 1 – Le temple de la montagne** (Bulgo's mountain Head)
2. **Station 2 – Dans la fosse** (The pit)
3. **Station 3 – Les Miasmes de la Dent Tremblante** (Trembling Teeth)
4. **La Bataille Finale – Le Château de Kulo** (Kulo's castle)

Le point culminant de la campagne est l'assaut des Space Wolves sur le Château de Kulo. Comme il est enfermé dans un champ de force protecteur et qu'il est en plus défendu par des emplacements de lasers, le château est effectivement invulnérable à un assaut direct.

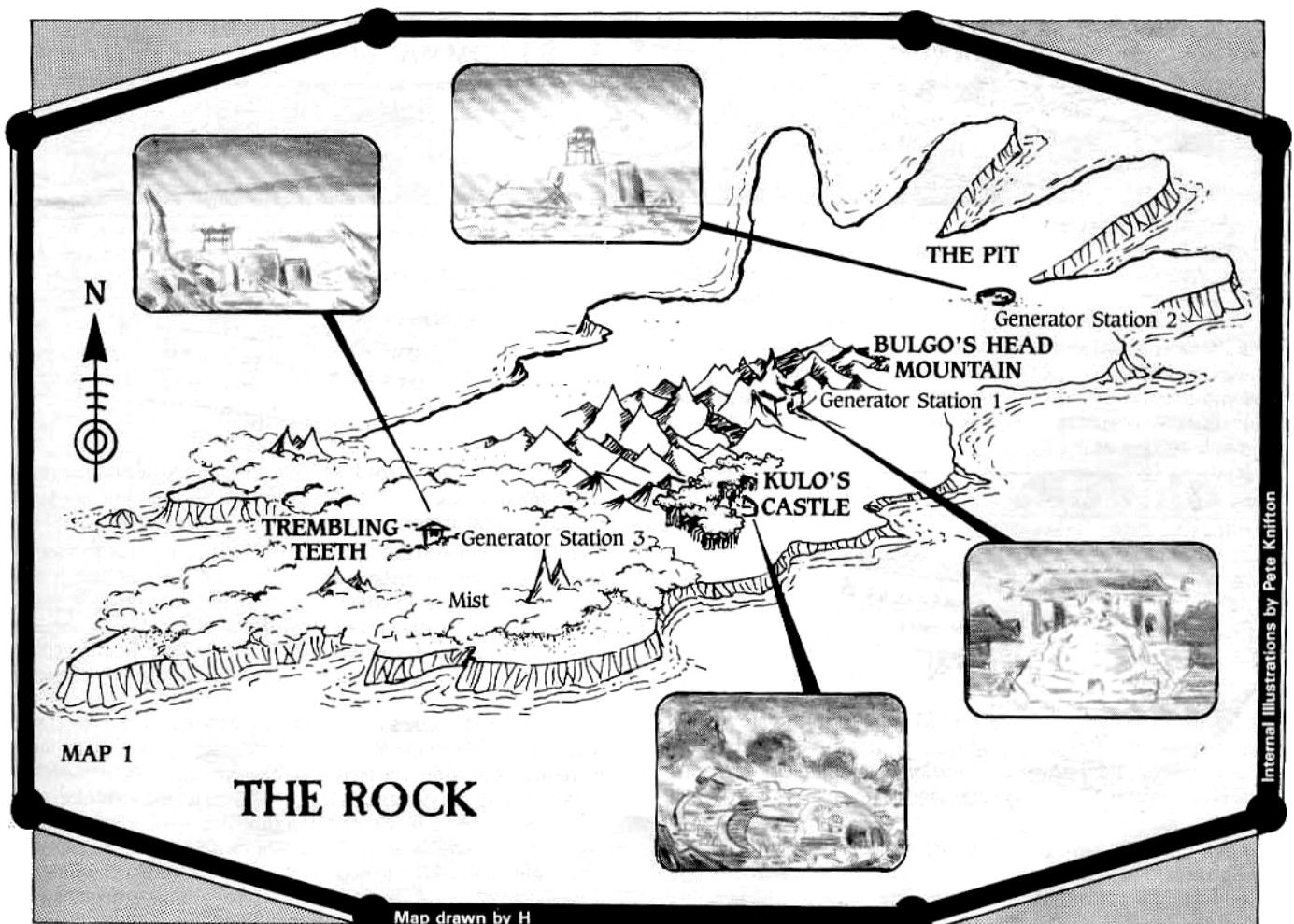
Avant que les Space Wolves puissent attaquer le château de Kulo, ils doivent essayer de détruire les trois stations génératrices qui lui fournissent sa puissance. Si l'attaque initiale des Marines sur ces installations est, ne serait-ce que partiellement, réussie, la perte d'énergie signifie que les défenseurs orks seront incapables d'utiliser leurs champs de force ou leurs lasers.

Le plan des marines est d'attaquer et de détruire les sites dans une série d'assauts à l'aube. Une fois les objectifs détruits les trois forces d'intervention se réuniront au château de Kulo pour écraser la garnison ork.

Les trois premières batailles forment un prélude à l'action principale. On considère qu'elles se déroulent simultanément. Elles peuvent être résolues dans n'importe quel ordre puisque le résultat d'une bataille n'affecte pas les autres. Une fois ces batailles résolues, l'assaut final des Space Marines sur le château de Kulo peut avoir lieu.

LES OBJECTIFS DES MARINES

On présente au commandant Marine les ordres de campagne ainsi qu'un résumé de ses forces complètes au début de la campagne. Le commandant doit diviser ses forces en trois parties appelées détachements. Chaque détachement attaquera un des sites des générateurs. Le commandant peut diviser sa force comme il le souhaite du moment que les unités individuelles ne sont pas séparées. Le commandant Marine n'est pas obligé de diviser ses forces de manières égales s'il ne veut pas le faire. Le commandant doit lire le Compte-rendu de Campagne



avant de décider de sa stratégie.

Le commandant Marine peut, par exemple, décider de mettre la plupart de ses troupes contre l'objectif deux et de tenter sa chance pour la destruction des autres objectifs. Alternativement, il peut décider de placer plus de troupes sur les objectifs un et trois et attaquer l'objectif deux avec une petite force seulement.

Si le commandant Marine décide d'ignorer complètement une des stations, il peut le faire. Ces forces sont alors divisées entre les deux sites restants. Si une station reste intacte, il devra alors en assumer les conséquences au château de Kulo.

LES OBJECTIFS DES ORKS

Les joueurs orks n'ont pas le choix de la disposition de leurs troupes. Les raids des Space Wolves sont si soudains que les orks n'ont pas le temps de transférer des troupes d'une position à une autre. Les garnisons orks sont détaillées dans les comptes-rendus individuels remis aux joueurs avant chaque bataille.

Les joueurs orks ont un objectif relativement simple – repousser les Space Wolves. Ils peuvent le faire en empêchant la destruction des générateurs ou en repoussant les Space Wolves au château de Kulo.

LE SENS DE L'URGENCE

Le temps est un facteur crucial pour déterminer le camp victorieux. Les Marines doivent détruire leur premier objectif rapidement afin de pouvoir converger vers le château de Kulo.

Ceci est représenté dans la campagne par l'imposition d'une limite de temps secrète pour chaque bataille préliminaire. Les Marines ont une limite de 6 tours durant lesquels ils doivent accomplir leur mission dans chaque bataille pour les stations génératrices (1 à 3). Aucun des joueurs ne doit être au courant de cette limite. Pour achever sa mission à temps pour être au rendez-vous au château de Kulo chaque détachement marine doit atteindre son objectif en 6 tours.

Si le camp Marine met plus de 6 tours pour détruire un ou plusieurs de ces objectifs, les Marines survivant arriveront en retard (ou pas du tout) pour la bataille au château de Kulo. Les batailles préliminaires continuent jusqu'à ce que le joueur Marine remplisse ses conditions de victoire (où qu'il abandonne et quitte la table). Aucun des camps ne doit être au courant de cette limite de temps – c'est au MJ de noter et de compter. Le MJ doit faire un compte secret des tours additionnels pris par le camp Marine pour atteindre son objectif une fois que les 6 tours sont passés. Ce nombre déterminera quel retard auront les forces Marines pour la bataille principale.



BRIEFING DE CAMPAGNE DES SPACE WOLVES

Le commandant Enoch finissait d'étudier le rapport et fit un geste qui désactiva instantanément l'holoécran. Quel dommage qu'une planète aussi belle que Xit soit tombée aux mains des orks, ces créatures aussi indifférentes que cruelles.

Il était seul dans le bureau de sa suite privée : un labyrinthe de chambres dont l'étendue masquait le fait qu'il vive et travaille à bord d'un vaisseau de combat. Le "Restitution" était sa maison depuis presque cinq ans. Cinq ans auparavant, le commandant Enoch, avec neuf des dix compagnies³ des Space Wolves, avait joyeusement commencé la cinq cent dix-neuvième croisade du chapitre. Dorénavant, il y avait peu de frères encore en vie. La croisade touchait à sa fin. Bientôt, ils retourneraient sur leur propre monde de Lucan et à la formidable forteresse-monastère qui était leur ancienne demeure. Xit serait leur défi final, la dernière campagne d'une mission de cinq ans visant à purger des mondes récemment découverts de toute présence aliène.

Ces années avaient prélevé leur tribut sur les ressources du chapitre, qu'elles soient humaines ou autres. Le sister-ship du Restitution, le "Vengeance" avait été perdu dans les combats autour de Tulwa. Son courageux équipage et la moitié des combattants avaient péri dans l'épave en flammes. La plupart des transports désormais immobiles et rouillaient dans les marécages de Jytor. Il était douteux que le Restitution soit encore en état de combattre, vingt-sept pour cent de ses soutes et trente-quatre pour cent des zones habitables étaient scellées en attendant des réparations majeures. Plus de cents hommes avaient été pris au piège dans les sections endommagées quand la menace de dépressurisation avait forcé de prendre la décision de sceller. Le commandant Enoch était heureux qu'il s'agisse de sa dernière mission. L'édit impérial qui avait lancé la croisade était un honneur inestimable, mais sa fin permettrait de prendre le temps nécessaire pour reconstruire le chapitre, fatigués et décimés.

L'esprit fin et analytique d'Enoch avait déjà commencé à formuler un plan d'attaque. Les holoscans lui avaient donné toutes les informations dont il avait besoin. Les résidents orks n'étaient qu'un peu plus d'une colonie. Mais il s'agissait d'une grande colonie, bien défendue. Une guerre globale prendrait du temps et serait difficile étant donné l'état des effectifs des Space Wolves. Mais Enoch avait déjà choisi sa cible. Il réactiva l'holoécran et demanda une image de l'île, une petite tache gris-vert sur l'énorme fond bleu de la baie incurvée du continent occidental. Il l'avait appelé "Le Roc"⁴.



ORDRES DE CAMPAGNE SPACE WOLVES

Le chapitre Space Marine des Space Wolves a été engagé dans une croisade de cinq ans dans le secteur auparavant inexploré de la Roue de Feu. Maintenant, la croisade touche presque à sa fin. Votre vaisseau, le Restitution, est actuellement en orbite autour de la planète Xit. Les rapports des scanners sensoriels montrent que la planète était autrefois occupée par des humains renversés depuis par des orks. Le centre du pouvoir ork est situé sur une petite île nommée Le Roc. Le but de cette campagne est de mettre fin aux agissements des orks en détruisant leur base.

VOS FORCES

Les troupes à votre disposition comprennent les guerriers restants du chapitre Space Marine des Space Wolves. La plupart de votre équipement a été utilisé durant la croisade et bon nombre de vos frères sont tombés au combat. Le MJ vous fournira une liste séparée de vos forces.

RAPPORT DE SURVEILLANCE

L'unité de scout Fury, de la compagnie des Hunting Wolfs⁵, a déjà scanné l'île et compilé plusieurs rapports d'objectifs :

L'île est généralement inhospitalière et montagneuse. La zone sud est couverte d'un voile de nuages volcaniques. La zone nord est extrêmement rocheuse et sujette à des troubles géologiques. La zone centrale est montagneuse et escarpée. Seule la vallée de la région ouest est habitable et elle semble être recouverte par la jungle.

La cible principale se trouve dans les jungles de l'Ouest. Nous avons identifié une large structure ork ou une forteresse. Les bio-scanners révèlent une population considérable, tandis que de hauts niveaux d'énergies sont enregistrés. C'est sans aucun doute la base que nous recherchons. Elle est entourée par un puissant champ de force défensif et semble lourdement défendue.

L'unité Fury a cessé toute transmission à la fin de ce rapport. Simultanément, des faisceaux d'énergie émanant

3 On a appris depuis qu'elles étaient en fait douze.

4 L'allusion à la forteresse-monastère des Dark Angels est involontaire mais tombe assez bien.

5 Vieux fluff, là encore, mais le codex Space Wolf V2 dit que chaque grande compagnie prend souvent le nom de son seigneur. Lorsqu'un seigneur loup est tué ou remplacé, la compagnie peut changer de nom.

de la forteresse furent détectés par les scanners du Restitution. Le nom et les honneurs de l'unité Fury ont été inscrits dans le Livre des Morts. Avant sa disparition, l'unité avait transmis des rapports d'objectifs pour les zones nord, sud et centrales.

La forteresse de l'ouest ne semble pas générer sa propre énergie mais l'achemine depuis de trois installations séparées. Ces installations ont été étudiées et un rapport séparé a été rédigé pour chacune (voir les Objectifs 1, 2 et 3). Il est impératif de détruire ces générateurs qui fournissent l'énergie aux champs de force de la forteresse avant le lancement de l'attaque principale.

LE PLAN DE BATAILLE

Votre mission est de détruire la forteresse ork. Avec l'armement principal du Restitution sévèrement endommagé, et les défenses sol-espace de la forteresse potentiellement dévastatrices, l'objectif ne peut être atteint que par une attaque au sol.

Avant de décider de votre stratégie, lisez les rapports d'objectifs qui suivent. Vous pouvez diviser vos forces en trois parties, pour attaquer les objectifs 1, 2 et 3, ou vous pouvez décider d'ignorer l'un d'entre eux. Chaque partie de votre force est nommée détachement. Vous devez pourtant détruire deux objectifs pour pouvoir désactiver les champs de force de l'ennemi. Si vous venez à échouer, votre assaut serait impossible et la campagne serait automatiquement perdue.

Les troupes survivantes des batailles pour les objectifs 1,2 et 3 se rencontreront à l'extérieur de la cible 4, la forteresse ork. Des armes supplémentaires seront téléportées dans ce secteur avant l'assaut.

LISTE D'ARMEE DES SPACE WOLVES

Les troupes suivantes sont disponibles pour la campagne. Le joueur Marine a la liberté de diviser ses troupes en détachement séparés comme décrits dans les Ordres de Marines. Les unités ne peuvent pas être séparées. Des personnages peuvent être alloués à chacun des détachements.

Note : Le MJ est évidemment libre de reconsidérer cette liste d'armée en fonction des figurines disponibles et/ou de leur équipement visible. Tachez cependant d'en préserver l'esprit (pas de véhicules lourds). Notez que l'utilisation des règles spéciales pour les Space Marines de la Compilation est inappropriée ici, sous peine de déséquilibrer le jeu.

PERSONNAGES

Commandant Enoch – Héros majeur marine

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9

Armure énergétique, champ téléporteur, bolter, pistolet bolter, gantelet énergétique, 3 lasers digitaux jokaeros sertis dans le gantelet.

Capitaine Storm – Héros mineur marine

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	6	6	4	4	2	6	2	9	9	9	9

Armure énergétique, champ réfracteur, pistolet bolter, pistolet plasma, épée tronçonneuse, grenades à fusion [meltabombs], œil bionique avec viseur (+1 pour toucher).

Capitaine Inferno – Héros mineur Space Marine

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	6	6	4	4	2	6	2	9	9	9	9

Armure énergétique, 2 pistolets bolter, lance-flammes léger

Navigateur Durlan Ocellati – Héros majeur humain

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9

Armure énergétique, gantelet énergétique, 3 lasers digitaux jokaeros

Archiviste Edrigar – Champion marine (psyker)

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	5	5	4	3	1	5	1	8	8	8	8

Armure énergétique, bolter, niveau de maîtrise : 1, niveau psychique : 10, Pouvoirs : *aura of resistance*, *hammer-hand* et *mental blow*.

ESCOUADES

6 Unités de combat Space Wolves – "Howlers"

Chaque unité comprend 5 figurines, menées par un sergent ou un vétéran Marine avec le profil d'un Marine normal.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	4	4	4	3	1	4	1	8	8	8	8

1 Sergent, armure énergétique, bolter, pistolet bolter
 3 Marines, armure énergétique, bolter, pistolet bolter
 1 Marine avec arme lourde, armure énergétique, lance-missiles (munitions : frag, antichar - missile), pistolet bolter

2 Unités d'appui Space Wolves – "Snarlers"

Chaque unité comprend 5 figurines, menées par un sergent ou un vétéran Marine avec le profil d'un Marine normal.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	4	4	4	3	1	4	1	8	8	8	8

1 Sergent, armure énergétique, bolter, pistolet bolter
 1 Marine avec arme lourde, armure énergétique, lance-missiles (munitions : frag, antichar - missile), pistolet bolter
 2 Marines avec arme lourde, armure énergétique, pistolet bolter, canon laser
 1 Marine avec arme lourde, armure énergétique, bolter lourd, pistolet bolter

1 Unité d'assaut Space Wolves – "Tearers"

Unité comprenant 5 figurines, menées par un sergent avec un profil de héros mineur. Les autres marines ont des profils de champion.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	4	4	4	3	1	4	1	8	8	8	8
4	6	6	4	4	2	6	2	9	9	9	9

1 Sergent, armure énergétique, pistolet bolter, gantelet énergétique

2 Marines, armure énergétique, pistolet bolter, lance-flammes

2 Marines, armure énergétique, pistolet bolter, fuseur, épée tronçonneuse

1 Unité de reconnaissance Space Wolves – "Trackers"

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	4	4	4	3	1	4	1	8	8	8	8

Unité comprenant 5 marines pilotant des motojets Bullock, menées par un sergent avec un profil de marine normal.

1 Sergent, armure énergétique, bolter, pistolet bolter, motojet

4 Marines, armure énergétique, bolter, pistolet bolter, motojet

L'Hérésie d'Horus est considérée par beaucoup comme le plus grand désastre jamais survenu à l'Imperium. Les détails précis de cet événement sont seulement connus de l'Empereur mais la trame de l'histoire est la base de légendes populaires. Selon l'une des versions, Horus était l'un des plus fidèles serviteurs de l'Empereur. Mais son cœur cachait un démon, il fut séduit par le mal et devint la proie de démons et d'autres forces de destructions. Horus marcha sur Terra avec un tiers des hosts impériales qui avait été séduites par ses vus. Pendant sept jours et sept nuits, les hosts se battirent jusqu'à ce que l'Empereur attrape Horus par le talon et le projette dans l'œil de la Terre et avec lui le tiers des hosts de l'Imperium.



Profil d'une motojet "Bullock"

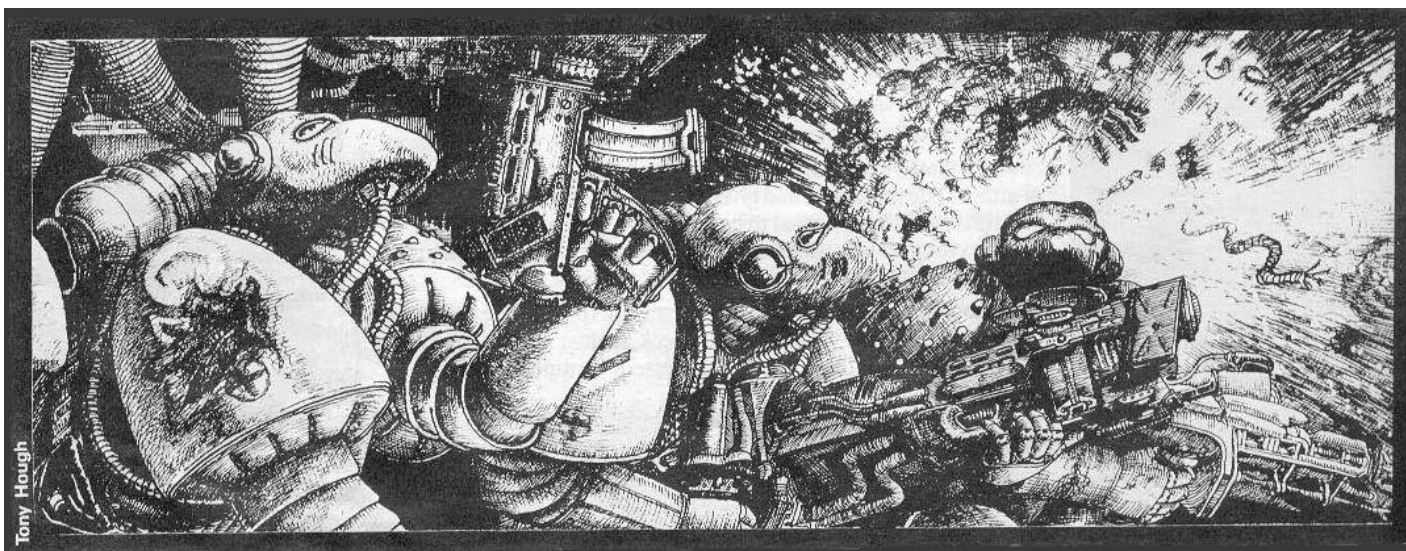
TERRE		AIR				RdB	
Vit. max	Acc/Dec	Vit. max	Vit. min	Acc/Dec			
30	10	300	10	30	1 / 3		
		Cp	E	D	Svg	Eq.	Ar.
		1	4	1	6	-	-

Armement : Bolters jumelés. Faites un seul jet "pour toucher" sur une cible unique.

Equipement : Viseur (+1 pour toucher), Auto-aim (la moto tire automatiquement sans que le pilote n'intervienne).

Ecoutez-moi bien Frères, que mes derniers souffles ne soient pas vains. Un temps viendra où notre chapitre sera mourant, comme je le suis à présent, et où nos ennemis comploteront pour nous détruire. Alors mes fils, j'entendrai votre appel quel que soit le royaume de la mort où je me trouve. Je reviendrai en dépit des lois qui régissent la vie et la mort. Je serai là pour le combat final. Pour l'Age du Loup.

Dernières paroles de Leman Russ,
Primarque des Space Wolves.





BRIEFING DE CAMPAGNE DU GOUVERNEUR ORK KULO

"Allez Gort – étanche ta soif de sang !" cria le Seigneur Kulo depuis sa tribune surplombant la petite arène. A ses pieds, Gort Garbash, ex-capitaine de la garde, combattait pour sa vie. Gort resserra son étreinte sur le couteau à dents de scie, tout en parant sur sa gauche l'attaque de son ennemi avec un crochet de fer. Aussi rapide qu'une vipère, sa lame frappa, passant à travers l'armure qui protégeait le ventre et les organes vitaux du gladiateur. L'ork à l'agonie s'écroula lourdement sur le sol sableux.

"Gorim' Gorty" applaudit Kulo. Les cinquante hôtes spécialement invités y allèrent de leurs commentaires, applaudissant et hurlant, pris par l'ivresse du combat. Nombre d'entre eux qui avaient misé d'importantes sommes commencèrent à s'écrier dans la foule. Kulo ne s'en mêla pas. Gort avait déjà tué sept gladiateurs mais il en viendrait toujours d'autres. Alors que les applaudissements mouraient, un autre adversaire fut poussé dans l'arène par une entrée posée à la tribune.

"En v'là un aut' pour toi Gorty" lança Kulo ivre. "Voyons un peu comment ton bô couteau marche." Le public rugit son enthousiasme. Les orks adoraient les bons combats et c'était le meilleur qu'ils avaient vu depuis des années.

"Met-en plein la vue, Kulo," ricana Gort. "T'as pas l'courage d'venir ici et de m'laisser te tuer com' le rat que tu es !" Kulo rugit une fois de plus, secouant sa grande tête avec une hilarité non déguisée en tapotant sur son ventre gargantuesque avec ses immenses et sombres mains.

L'assistance y alla aussi de ses propres rigolades, cris et applaudissements, encourageant Gort ou le gladiateur, selon celui sur lequel ils avaient placé leurs mises. Hier, Gort était le second du Seigneur Kulo. Mais Gort était ambitieux. Il avait essayé de poignarder son maître et de devenir gouverneur. Le complot avait échoué : Gort fut trahi par Rulko, son subordonné immédiat. Maintenant Rulko, portant le plus bel uniforme de Gort, était assis dans la tribune du gouverneur aux côtés du seigneur Kulo, pariant sa récompense sur les performances de son précédent maître. Le gladiateur était jeune et fort. Gort commençait à fatiguer. Si ce jeune gars ne le tuait pas, le suivant le ferait... ou celui d'après. D'autre part, Gort était aussi bon que de la viande de Grox et il le savait. Avec une résolution nouvelle, Gort observa son adversaire. Le gladiateur cracha au visage de son ennemi mais Gort avait trop d'expérience pour flancher face à une telle provocation. Concentrant son énergie, Gort chargea le gladiateur, repoussant son jeune adversaire puis l'écrasant contre la paroi de l'arène. La tension dans la foule monta alors qu'ils incitaient Gort à le tuer. Le gladiateur avait tenu, assaut après assaut, mais ses nerfs avaient lâché, il ne pensait plus normalement, sinon il aurait facilement évité le genou bien placé de Gort.

Pendant un moment le public rigola alors que la souffrance du gladiateur redoublait. Puis ils s'étouffèrent alors que Gort montait sur le dos du gladiateur et escaladait le mur, s'accrochant au rebord du mur d'enceinte de l'arène. Un garde se mit immédiatement à courir mais Gort était déjà en haut. Le garde s'effondra quand le crochet de Gort lui ouvrit la gorge, éclaboussant de sang Kulo et ses invités. Comme un spectre vengeur, au regard fou et injecté de sang, Gort se jeta sur ses tortionnaires.

"Je vous tuerai... mangerai vos cœurs... soyez tous maudits !" hurla le guerrier rendu fou par les combats alors que son couteau mettait à terre un autre garde. La détonation du bolter découpa l'obscurité comme la lumière d'un éclair, et le tonnerre qui en résulte habituellement contrastait avec le lourd silence qui suivit. Rulko enjamba le cadavre de Gort et sourit.

"Ca c'est du sport, hein ?" bava-t-il. "Bon, maintenant, c'est quoi cette histoire d'invasion ?"

SCENARIO UN – LE TEMPLE DE LA MONTAGNE

Pour le MJ seulement

Il y a des années, avant que les orks n'arrivent et rendent misérable (et courte) la vie de chacun, la montagne du Temple était un lieu de paix et de solitude. Chaque année les habitants de l'île y faisaient des sacrifices aux dieux qu'ils imaginaient habiter leur île. Deux fois par an, ils célébraient le changement de saison par une grande procession jusqu'au temple que leurs ancêtres avaient bâti des années auparavant. Les gardiens du temple étaient de sages oracles qui offraient leurs conseils au peuple. De temps en temps, un jeune enfant était offert aux gardiens et qui, s'il était accepté, était élevé au temple pour devenir, en son temps, gardien lui-même.

Puis les orks arrivèrent et tuèrent tout le monde. Ils profanèrent l'immense statue que les humains avaient sculptée à l'effigie d'un de leurs dieux, pour la transformer en un ork souriant.

Malgré leur manque évident d'imagination et de compétences techniques, les orks réalisèrent rapidement que le temple abritait d'anciens secrets d'une nature très avancée. Après un peu de bricolage et beaucoup de bousillage, les orks réussirent à activer ce qui s'avéra être une gigantesque grille de fusion. Un tel appareil ne pouvait avoir été fabriqué que quand la planète fut colonisée pour la première fois, il y a plus de 10000 ans. Bien que les humains l'aient depuis longtemps oublié, le sanctuaire intérieur du temple était en fait une salle de contrôle.

Aujourd'hui, le temple produit une grande partie de la puissance utilisée par le château de Kulo. Dans de meilleures conditions la centrale pourrait produire beaucoup plus que ce dont les orks ont besoin, mais les générateurs sont à bout de souffle et les orks n'ont pas les connaissances techniques requises pour les réparer.

Le temple est situé en altitude sur le flanc d'une montagne. La montagne s'élève à pic depuis la face nord du temple et la descente est aussi abrupte au sud, à l'est et à l'ouest. Le seul accès terrestre est le petit chemin venteux qui mène à la porte sud.

LA TABLE DE JEU

La table de jeu représente le complexe du temple en entier – les cotés de la table sont les murs. Au nord, la montagne s'élève presque verticalement. Les trois autres cotés sont les hauts murs entourant le temple sous lesquels la pente est abrupte. La zone du temple est donc protégée par des frontières naturelles difficiles à prendre d'assaut. Son seul accès est un portail en ruine percé dans le mur sud. Les orks l'ont agrandi pour permettre le passage de leurs engins de transport à traction animale.

Il n'est pas nécessaire de le représenter.

JOUER LA PARTIE

Avant que la partie ne commence, lisez attentivement les fiches d'ordres de chacun des camps. La bataille débute

par le mouvement des marines à partir de l'ouverture du mur sud. Les orks ne sont pas quasiment préparés et seules quelques unités ont commencé se déplacer dans la cour.

Installer la table et créer les fiches d'unités sont nécessaires avant de débiter le jeu. Donnez à vos joueurs ces fiches et leurs ordres lorsqu'ils arrivent. Si un camp est commandé par plus d'un joueur, vous devrez diviser les forces entre eux à l'amiable. Laissez aux joueurs le temps de s'organiser et de digérer les ordres avant de commencer.

Les marines jouent en premier.

Déploiement des orks

Les orks commencent la partie alors que l'alarme vient juste de retentir. Les marines ont été aperçus sur le flanc de la montagne. Les troupes orks sont disposées comme décrit dans leurs ordres. Certains sont à leur poste, d'autres se bousculent dans la cour du temple et d'autres essaient de sortir de leurs huttes.

Déploiement des Marines

Les marines peuvent entrer sur la table d'une des deux façons suivantes. Les troupes aériennes peuvent entrer par les bords est, ouest ou sud. Ils peuvent entrer au premier tour ou au début de n'importe lequel autre comme le souhaite le joueur. Les troupes aériennes ne peuvent entrer par le nord, la montagne leur bloque le passage. Les autres troupes ne peuvent entrer que par l'étroit portail. Une seule unité ne peut le franchir par tour. Les autres unités pourront le traverser au tour suivant.

Toutes les troupes entrent sur la table en mesurant du bord de la table leur premier mouvement.

La limite de temps

Les joueurs ne doivent pas être au courant de la limite de temps imposée au joueur Marine. Le MJ devrait compter le nombre de tour nécessaire aux Marines pour atteindre leur objectif (à savoir désactiver le générateur). Si le Marine met plus de 6 tours, cela peut retarder l'arrivée de son détachement pour la bataille finale du château de Kulo (voir le scénario quatre).

Le temple

La base du temple est faite en roche solide et ne peut être significativement endommagée. Les six colonnes sont les sommets de réservoirs géants de carburant qui alimentent le réacteur à fission sous la montagne. Ils sont pratiquement indestructibles. Cependant, le toit du bâtiment peut être endommagé, il comprend 30 sections de bâtiment séparées ayant chacune une Résistance de 8 et 5 Points de structure.

La statue devant le temple est également faite de roches solides et peut fournir un couvert majeur à deux figurines.

Au centre du temple, il y a un puit circulaire. Il pourrait être représenté par un marqueur de carton de 3" de diamètre. Il est complètement noir. N'importe quelle figurine marchant sur celui-ci descendra lentement au sous-sol jusqu'à atteindre une grotte sous le temple. Le trajet prend un tour entier et jusqu'à quatre figurines peuvent l'emprunter en même temps. Tant que le réacteur est intact, l'ascenseur gravitique peut aussi être utilisé dans le sens montant dans les mêmes conditions.

La grotte est étroite et contient un assortiment de panneaux de contrôle, de moniteurs et autres. C'est la salle de contrôle du réacteur. L'équipement a une endurance de 5. Chaque fois qu'un point de dommage est causé sur l'équipement, lancez 1D6. Un résultat de 5 ou 6 signifie que le réacteur est désactivé. Une grenade lancée dans le tube de l'ascenseur antigravitique touche automatiquement tout ce qu'il y a dans la salle, notamment l'équipement de contrôle. N'importe quel marine dans la salle de contrôle peut éteindre le réacteur en réussissant un jet sur 2D6 inférieur ou égal à son score en Intelligence. Une seule figurine peut tester par tour.

Une fois l'équipement de contrôle détruit, le tube antigravitique cesse de fonctionner. La salle est automatiquement scellée et quiconque se trouve à

l'intérieur est coincé [... pour la durée de la campagne. Non, on ne peut pas s'en sortir en réacteurs dorsaux ou fight pack.]

Les huttes orks

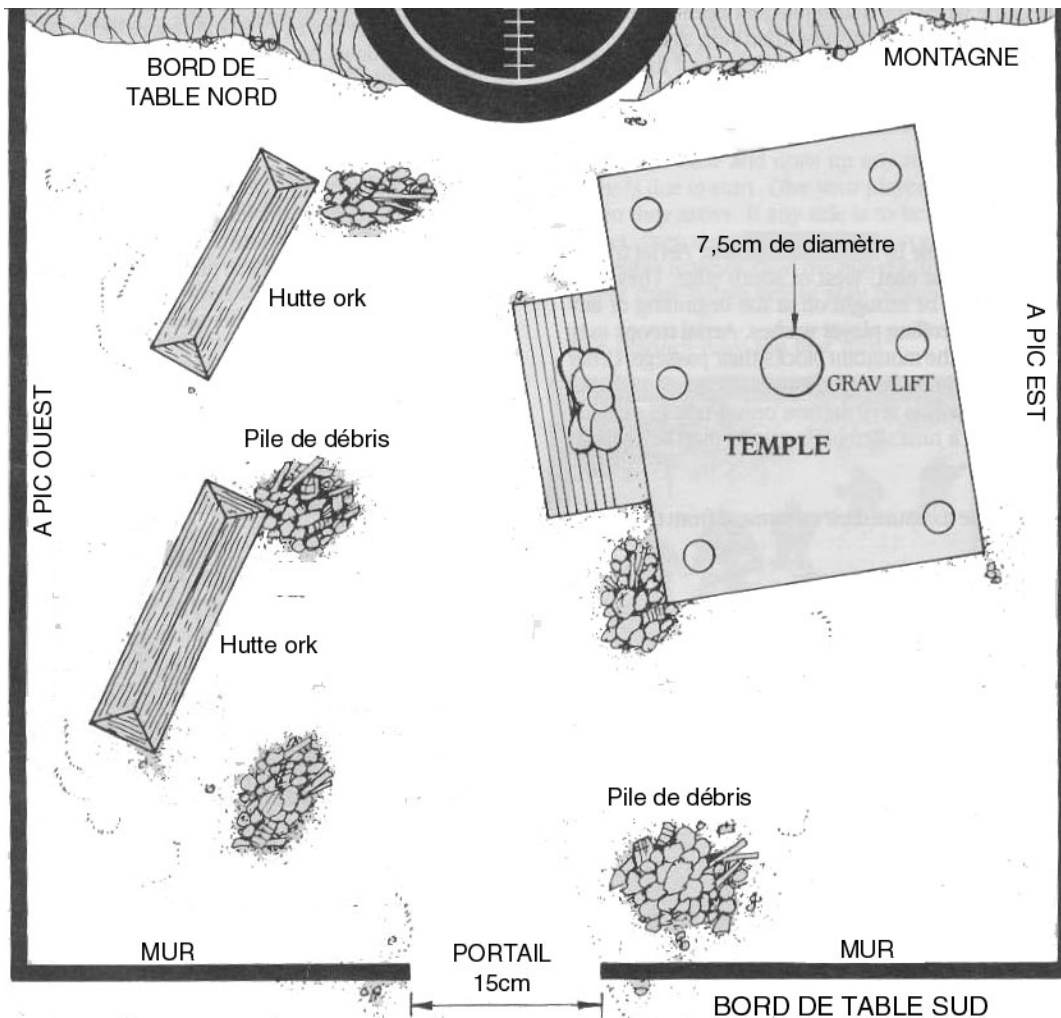
Les deux huttes principales sont identiques. Chacune compte pour deux sections de bâtiment (E8 ; D5) avec une seule porte (E6, D1) faisant face au complexe ainsi que deux fenêtres sur chaque côté extérieur.

Les piles de débris

D'un naturel désordonnés, les orks de la garnison se sont succédés en couvrant le complexe du temple de nombreuses tas de débris, déchets et saletés diverses. La plus grande pile dépasse la ruine du mur sud. Des débris peuvent être placés sur votre table. Ils offrent aux deux camps des couverts vitaux. Toutes les piles sont traités comme des zones de terrain difficile donnant un couvert majeur.

Les portes

Toutes les portes permettent le passage de quatre figurines par tour. Le temple est ouvert et le quitter ou y rentrer n'impose aucune pénalité.



SCENARIO UN – BRIEFING SPACE MARINE

Pour le joueur Space Marine



OBJECTIF UN – LE GENERATEUR DE LA ZONE CENTRALE

Votre détachement a été choisi pour prendre d'assaut la forteresse de la montagne qui abrite le réacteur à fission de l'île. Regardez le rapport de reconnaissance ci-joint pour plus de détails sur les terrains alentours.

Votre mission est d'avancer et de désactiver le générateur situé à l'intérieur de la forteresse tenue par les orks. Après avoir désactivé la station, vous rejoindrez les détachements 2 et 3 au château de Kulo.

RAPPORT DE RECONNAISSANCE

L'emplacement exact du générateur nucléaire est inconnu. Néanmoins, les scanners thermiques et la surveillance radar indiquent que le réacteur est profondément enfoui dans la montagne. L'accès aux commandes du réacteur doit être possible depuis la forteresse. La manière exacte de procéder est inconnue.

La forteresse est perchée sur le flanc d'une montagne escarpée. La face nord repose contre un solide roc et est inaccessible que ce soit par le haut ou le bas. Les côtés est et ouest sont à pic mais peuvent être attaqués par des troupes volantes. La face sud est accessible par un chemin étroit. L'est, l'ouest et le sud sont protégés par de hauts murs mais il y a une large brèche dans le mur sud, là où il franchit le chemin.

A l'intérieur de l'enceinte se trouve un grand bâtiment qui est peut-être un complexe industriel ou un hangar. Il y a aussi deux longues huttes. L'objectif se situe probablement dans le plus important bâtiment.

Une garnison d'environ 15 orks serait cohérente avec la taille de la station. Il n'y a pas de preuve de la présence de transports ou d'armes lourdes.

DEPLOIEMENT

Votre force comprend les troupes que vous a allouées votre commandant pour cette mission.

Seuls les troupes aéroportées peuvent entrer par les bords est et ouest. Les autres troupes doivent entrer par la brèche du mur sud. Il n'est pas possible aux troupes de se déplacer autrement que par les airs et par le chemin au sud.

Le MJ vous informera en quoi le chemin restreint votre déploiement.

SCENARIO UN – BRIEFING ORK

Pour le joueur ork

Vous commandez les forces du gouverneur ork Kulo. Le quartier général et la base d'opération de Kulo sont situés sur une île connue sous le nom du Roc. En tant que partie de sa garnison, vous avez été assigné à la garde de la station génératrice numéro une.

La station est perchée en haut des pentes d'une montagne appelée la Tête de Bulgo (d'après le nom d'un ork à la tête particulièrement pointue) Comme les orks n'ont pas de transport aérien, la seule route vers la station est un chemin étroit qui serpente jusqu'à la face sud. Bien que difficile à atteindre, la position est calme, pour ne pas dire formidablement reposante. Par conséquent la garnison est relativement petite : 15 soldats orks, 5 techniciens, et 1 commandant.

Le générateur se trouve à l'intérieur d'un ancien bâtiment que les primitifs locaux transformèrent en temple, il y a longtemps. Le complexe est protégé par de hauts murs sur tous les côtés, excepté au Nord, qui est directement adossé à la montagne. Le mur sud a été partiellement démoli pour permettre aux chariots d'entrer dans la station plus facilement.

Le bâtiment du temple dissimule un tube anti-gravitique vertical qui permet l'accès à une salle de contrôle souterraine. Aucun autre ork que les cinq techniciens n'est autorisé à entrer dans la salle. La garnison vit dans deux longues huttes situées à l'intérieur de l'enceinte du temple. Vos ordres sont simplement de défendre le complexe contre toute attaque.

DEPLOIEMENT

Au début de la partie, vous devez positionner vos forces comme décrit ci-dessous.

Unités 1 et 2 : Hutte 1

Unité 3 : N'importe où dans un rayon de 12" autour de la hutte 2

Techniciens : Les cinq techniciens commencent la partie n'importe où dans la zone du temple

Commandant : Hutte 1

FORCES ORKS

Commandant Alug 'the Slug' (héros mineur)

Le commandant ork en charge de cette station est Alug the Slug. Alug est un névropathe au cerveau gros comme un petit pois. Il déteste les techniciens ou 'bosseurs' comme il les appelle avec mépris. Lorsque l'attaque commence, il est en train de bouder dans sa hutte.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
4	5	5	4	5	2	4	2	8	7	8	8

Armure énergétique, bolter lourd, lance-flammes léger, 2 suspenseurs (pour compenser le poids du bolter lourd)

3 Unités de combat orks

Chaque unité comprend 5 figurines dont un champion.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
4	3	3	3	4	1	2	1	7	6	7	7
4	4	4	3	4	1	3	1	7	6	7	7

1 champion ork : armure flak, armure composite, bolter, épée tronçonneuse.

3 orks : armure flak, bolter

1 ork : bolter lourd

1 Groupe de techniciens orks

Il y a cinq techniciens avec des profils de champions.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
4	4	4	4	4	1	3	1	7	6	7	7

5 techniciens : Armure flak, pistolet bolter, épée.

SCENARIO DEUX – DANS LA FOSSE

Pour le MJ seulement

Le terrain au nord du Roc est constitué de vastes strates d'ardoises friables ponctuées de fosses abruptes et sans fond. Ce territoire sombre et non-fertile n'est pas habité à l'exception de la station génératrice ork appelée "la fosse".

Les nombreuses fissures de cette zone sont connectées par des kilomètres de cavernes et de tunnels souterrains. L'eau s'écoulant dans ces failles suit ces tunnels comme un piston créant d'énormes et soudains changements de pression dans le système. Les mugissements et les rugissements résultants sont déjà assez terrifiants, mais les titaniques explosions d'air saturé aux bouches des puits se produisant à intervalles réguliers peuvent être vraiment terrifiantes. La pression dans le système devient parfois si grande que le sol s'ouvre dans un geyser d'eau créant une nouvelle fosse dans le processus.

Sans nul doute, une race dotée d'ingénieurs compétents pourrait tourner cette ressource naturelle à son avantage. Même les orks – une race de gâcheurs-nés - ont essayé de capitaliser ce phénomène local. Même si le résultat de leurs efforts apparaît fruste et inefficace, le générateur fonctionne (d'une certaine façon) et fournit au château de Kulo une bonne partie de son énergie. En scellant un certain nombre de cavités soigneusement sélectionnées, les orks ont réussi à rassembler la pression en un seul point. L'énergie est générée par des turbines placées dans l'orifice. À cause de la rareté des compétences et des matériaux, le système requiert une maintenance constante de la part des techniciens orks pendant que la garnison passe le plus gros de son temps à boucher les nouvelles fosses qui ont une tendance alarmante à s'ouvrir à proximité.

Le terrain environnant est très rocheux, et fournit des couverts dispersés alors que les bâtiments de la station sont entourés d'un petit mur délabré d'argile. A l'intérieur de cet abri précaire, les orks ont bâti deux longues huttes pour loger les techniciens et la garnison. Le générateur est situé dans un grand bâtiment circulaire à toit plat au milieu du complexe. Il y a un poste de guet au sommet qui peut être atteint par l'intérieur de la construction via une trappe.

A quatre points stratégiques (aux coins de la table – voir carte 3), il y a des vannes de pression d'urgence. Elles sont utilisées pour faire baisser la pression en excès et jouent un rôle important dans le jeu.

LA TABLE DE JEU

Installez la table comme montré ci-après. Vous pouvez faire tous les changements qui vous sembleront appropriés pour correspondre à votre table. Des bouchons en liège et des morceaux d'écorces sont idéaux pour représenter les rochers éparpillés sur la table ainsi que les murs du complexe. Le bâtiment du générateur au centre peut être représenté par une large construction cylindrique – un bidon, un pot de plante ou une section de tuyau

peuvent être employés comme base.

JOUER LA PARTIE

La partie consiste en un assaut éclair des Space Marines contre la station génératrice. Cependant, rien n'est aussi simple dans l'univers de WH40K ! Les orks ont quelques problèmes avec leur système (comme décrit plus haut). En bref, la pression augmente à un niveau dangereux. A moins que les orks arrivent à ouvrir les vannes de pression situées aux coins de la table, la station volera en éclats. Pendant ce temps, il y a de réels risques que des fosses s'ouvrent sous les combattants et les engloutissent ! Bien que les orks soient au courant du danger, les marines ignorent la véritable raison de leur embarras.

DEPLOIEMENT DES ORKS

Les orks commencent aux places indiquées sur les ordres orks. Les techniciens orks sont en train de travailler dans le bâtiment du générateur tentant de prévenir le désastre. La garnison ork vient juste d'être mise au courant de l'augmentation de la pression et se rue ouvrir les vannes. Ils sont trop occupés pour remarquer les Marines approchant et le poste de guet est vide.

DEPLOIEMENT DES MARINES

Les Marines peuvent entrer par le bord sud de la table au cours de leur premier tour. Le joueur marine n'est pas obligé de placer toutes ses unités le premier tour, mais l'intégrité des escouades doit être respectée – elles ne peuvent pas être divisées. Les Marines mesurent leur premier mouvement à partir du bord de la table.

L'EXPLOSION DU GENERATEUR

Le générateur ork traverse une mauvaise passe. A la fin de chaque tour ork, le MJ doit lancer 1D6, noter le résultat obtenu et faire l'addition. Si le nombre atteint 20 ou plus, le générateur atteint un stade critique. Cela est signalé par des sirènes, des alarmes et des lumières – ce qui sera évident pour toutes les figurines sur la table.

Aussitôt que le générateur atteint le stade critique, le MJ lance 1D6 et note le résultat obtenu. Il s'agit du nombre de tour complet avant l'explosion du générateur. Par exemple, si un 1 est tiré, le générateur explose à la fin de la phase ork du tour suivant. Les sirènes continuent à retentir jusqu'à l'explosion.

Lorsque le générateur saute, toutes les figurines dans le bâtiment du générateur et sur son toit sont tuées automatiquement. Toutes les figurines dans les 6" [15cm] du bâtiment doivent réussir une sauvegarde ou mourir. Celles situées dans les 12" [30cm] subissent une touche automatique F4.

PREVENIR L'EXPLOSION

Les orks peuvent essayer de prévenir le désastre en

laissant échapper la pression du système. Cela peut être fait par les techniciens à l'intérieur du bâtiment du générateur ou par l'ouverture des vannes de pression situées au coin de la table. Tant qu'il y a trois techniciens à l'intérieur du bâtiment qui ne font rien d'autre, le D6 de croissance de la pression et réduit d'un point par tour. Sur un jet de 4, par exemple, n'ajoutera que 3 au total.

D'un autre côté, chacune des vannes de pression peut être ouverte par n'importe quelle figurine ork passant un tour entier à le faire. La figurine ne peut rien faire d'autre – et ne peut donc bouger ou tirer pour ce tour. La croissance de la pression est réduite d'un pour chaque vanne ouverte. Si toutes les vannes sont ouvertes, la pression descend automatiquement à 0 et le générateur est "sauvé".

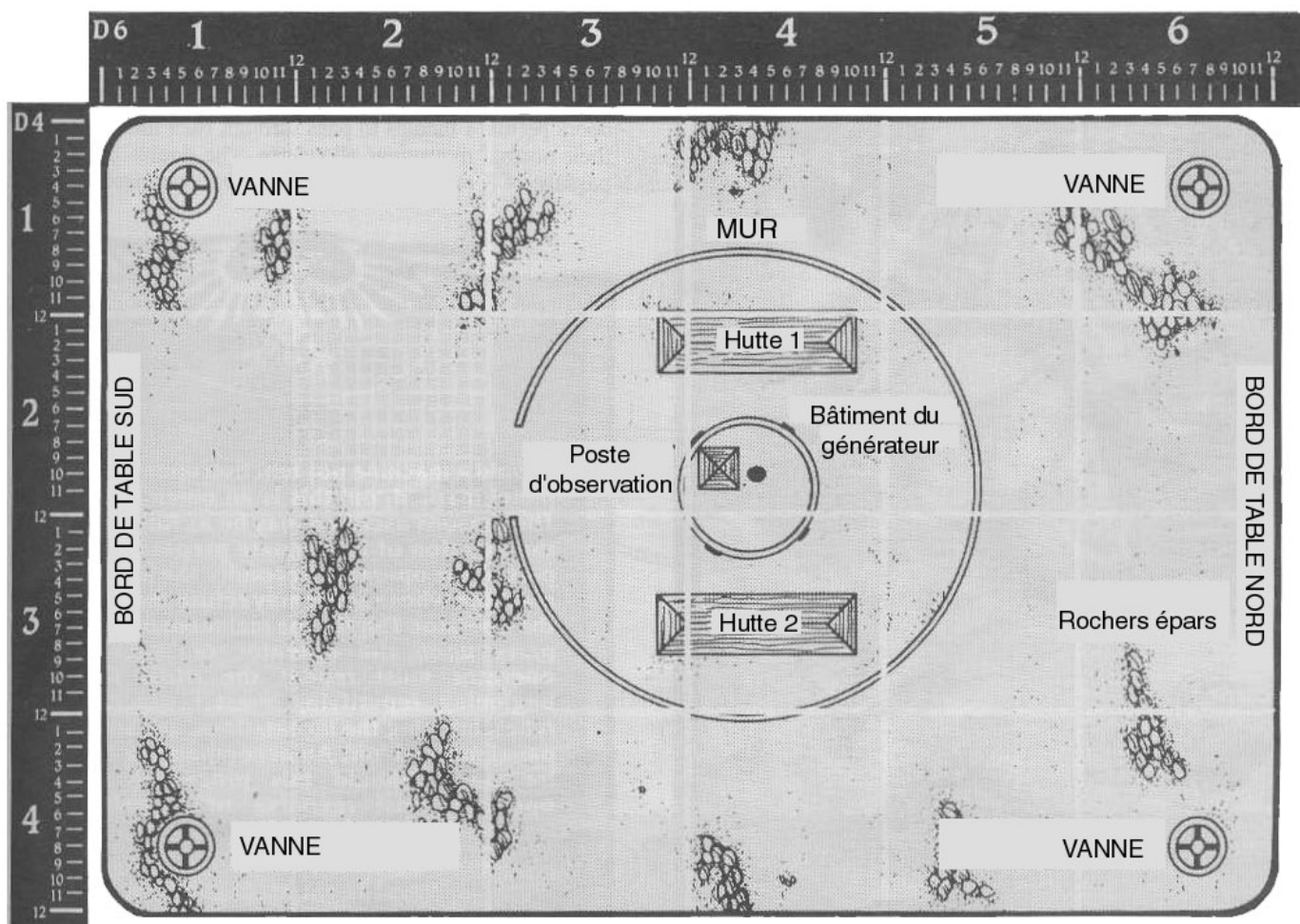
LES FOSSES

Du fait de l'extraordinaire pression souterraine dans la zone, il y a de grandes chances que les poches d'airs prisonnières se frayent un chemin jusqu'à la surface à travers la roche. Le résultat est assez explosif ! Pour représenter ces explosions, vous devez préparer un certain nombre de marqueurs rond et de 2" de diamètre. Ils devraient idéalement être noirs, et sont placés sur la table

afin de représenter les nouvelles fosses.

A la fin de chaque tour ork, lancez 1D6. Si le résultat est un 5 ou un 6, une explosion se produit. Vous pouvez déterminer aléatoirement la localisation de la fosse résultante en utilisant n'importe quelle méthode qui vous semble appropriée. Par exemple, vous pouvez considérer les cotés de la table comme des axes x et y déterminant une grille. Supposant que votre table mesure 72"x48" [240x120 cm], vous pouvez générer un grille de référence pour l'explosion lançant 1D12 et 1D6 sur l'axe des x (si le résultat du D6 est plus grand que 1, multipliez le résultat moins un par 12 et ajoutez le au résultat du D12, ce qui donne un nombre entre 1 et 72), et 1D12 et 1D4 sur l'axe des y (si le résultat du D4 est supérieur à 1, multipliez le score obtenu moins un par 12 et ajoutez le résultat du D12, ce qui donne un résultat compris entre 1 et 48). En reportant les résultats de ces calculs sur votre table, vous pouvez trouver la localisation de l'explosion là où les axes se rencontrent.

Placer un marqueur de fosse sur ce point. Notez que l'explosion ne peut survenir sous le bâtiment du générateur mais elle peut avoir lieu partout ailleurs.



SCENARIO DEUX – BRIEFING SPACE MARINE

Pour le joueur Space Marine



OBJECTIF DEUX – LE GENERATEUR DE LA ZONE NORD

Votre détachement a été téléporté au nord de l'île du Roc. Cette zone est la plus rocheuse et la plus aride de toute île. Cette zone est constituée d'une gigantesque plaine d'ardoise effondrées. Le sol lui-même est couvert des débris acérés de cette roche fragile, parfois sur une épaisseur de plusieurs mètres. C'est sur ce territoire inhospitalier que se trouve la deuxième station - l'objectif numéro deux.

Votre mission est d'avancer et de mettre hors service la station tenue par les orks. Après avoir désactivé la station, vous rejoindrez les détachements 1 et 3 au château de Kulo.

RAPPORT DE RECONNAISSANCE

L'objectif est un large bâtiment circulaire abritant le générateur. Le reste de la station consiste en un certain nombre de huttes, le tout étant entouré par un mur bas. Des constructions auxiliaires non-identifiées occupent des positions proches de l'installation mais sont situées à l'extérieur de la zone entourée de murs.

Une garnison d'environ 15 orks serait cohérente avec la taille de la station. Il n'y a pas de preuve de la présence de transports.

La source de combustible de ce générateur n'est pas clairement définie. Le dessein des constructions auxiliaires est aussi inconnu. Le secteur est connu pour être sujet à des affaissements localisés, soudains et violents. La zone autour de la station ne semble pas affectée par cette activité.

Votre force comprend les troupes que vous a allouées votre commandant pour cette mission.

SCENARIO DEUX – BRIEFING ORK

Pour le joueur ork

Vous dirigez une petite équipe de techniciens et de gardes postés dans la zone nord du Roc où les techniciens ont construit une station génératrice alimentée par la pression souterraine. Sous l'ardoise qui forme les strates supérieures de cette partie de l'île, une intense activité géothermique et sismique produit de titanesques pressions qui s'échappent par un réseau naturel de tunnels et de cavernes. Certaines de ces fissures vont jusqu'à la surface formant des fosses virtuellement sans fond desquelles jaillissent les vents hurlants de la force d'une tornade. Parfois, les massives forces souterraines rompent la roche elle-même, ouvrant de nouvelles fosses dans une violente explosion.

En bloquant des fosses soigneusement sélectionnées sur une certaine surface, les techniciens ont réussi à dévier la pression vers une seule et puissante turbine. Ce système est utilisé par les orks pour générer l'énergie nécessaire au château de Kulo.

La station comprend un bâtiment générateur et deux longues huttes entourée par un faible mur qui peut être enjambé à la moitié du mouvement. Vos ordres sont de garder la station et de la conserver intacte.

Jusqu'à aujourd'hui, le projet a raisonnablement réussi mais vous avez soudain quelques problèmes...

L'ALARME

Il y a quelques minutes que l'alarme a été donnée. Les techniciens travaillant au générateur rencontrent une pression soudaine et imprévue. Si la pression n'est pas relâchée aussitôt que possible, la station entière risque d'exploser – emportant un morceau de l'île avec elle !

Pour empirer les choses, qui pourrait donc choisir ce moment pour attaquer ?

SAUVER LA STATION

Tant qu'il y a trois techniciens à l'intérieur du bâtiment générateur, ils peuvent tenter de réduire la pression du système, cela retardera mais n'évitera pas l'explosion. Pour sauver la station, il serait nécessaire d'ouvrir les quatre vannes de pression d'urgence. Elles sont situées près de la station (aux 4 coins de la table de jeu - voir carte 3). Il ne faut qu'un seul ork pour ouvrir une vanne mais cela lui prendra un tour entier.

DEPLOIEMENT

Au début du jeu, vous devez positionner vos forces comme il suit.

Unité 1 et 2 : Dans la hutte 1

Unité 3 et 4 : N'importe où dans les 12" [30cm] de la hutte 2.

Techniciens : Les cinq techniciens commencent le jeu à l'intérieur du bâtiment du générateur.

Commandant : Dans le bâtiment du générateur.

FORCES ORKS

Commandant Zymot Thrallgash (Héros mineur)

Le commandant ork en charge de cette station est Zymot Thrallgash. Zymot est raide dingue de technolo "ji" et passe des heures à regarder au-dessus de l'épaule des techniciens. Il aime s'entourer de toute sorte de gadgets, de lumières clignotantes et du dernier cri de la kulture ork. Lorsque l'attaque commence, Zymot est dans la pièce du générateur dans les pieds des techniciens et posant des questions utiles comme "qu'est-ce qui se passe si j'appuie là ?"

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
4	5	5	4	5	2	4	2	8	7	8	8

Armure énergétique, champs convecteur, lance-plasma avec viseur, lance-flammes léger, gantelet énergétique, réacteur dorsal.

4 Unités de combat orks

Chaque unité comprend 5 figurines dont un champion.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
4	3	3	3	4	1	2	1	7	6	7	7
4	4	4	3	4	1	3	1	7	6	7	7

1 champion ork : armure flak, armure composite, bolter, épée tronçonneuse.

3 orks : armure flak, bolter

1 ork : bolter lourd

1 Groupe de techniciens orks

Cinq techniciens avec des profils de champions.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
4	4	4	4	4	1	3	1	7	6	7	7

5 techniciens : Armure flak, pistolet bolter, épée, champ convecteur, lance-plasma, protections oculaires, viseur polychromatique.

SCENARIO TROIS – LES MIASMES DE LA DENT TREMBLANTE

Pour le MJ seulement

Au sud de l'île du Roc est une zone appelée la Dent tremblante. Durant la colonisation humaine, des paysans primitifs y faisaient des sacrifices, jetant leurs offrandes dans les puits de lave qui bouillonnent au cœur de cette région. Ces puits sont entourés de dangereuses forêts de cristaux ; ces étranges formations rocheuses ont donné son nom à la zone. Comme les hommes qui vivaient sur l'île du Roc avant eux, les orks préféreraient éviter la Dent tremblante, si seulement ils n'avaient pas besoin de l'énergie qu'offre les puits de lave de cette région.

Pour exploiter cette ressource naturelle, les orks ont construit un convertisseur de chaleur primitif en utilisant des matériaux de leur défunt vaisseau spatial. C'est grandiose lorsqu'elle arrive à produire la moitié de l'énergie nécessaire au château de Kulo. À cause du danger représenté par les humains renégats et les animaux sauvages (sans parler d'éventuels rivaux), la station est fortifiée et gardée.

La station se compose de deux huttes primitives où vit la majorité de la garnison. L'équipement, les outils et divers objets sont stockés dans un dépôt non loin de la petite hutte privée du commandant de la station. Les générateurs et les pompes thermiques sont situés dans deux hautes structures de béton au centre de la station et, au sommet de celles-ci il y a un poste de garde.

Autour de sa station s'étend la forêt minérale, dissimulant ça et là des puits de lave. La forêt minérale est faite de rochers en forme de flèches, souvent groupés entre eux offrant d'excellents couverts aux quelques animaux sauvages vivant dans la région. De plus, la zone entière est couverte d'un brouillard sulfureux s'accrochant au sol et rendant la vision difficile. Les puits de lave sont donc un danger considérable.

LA TABLE DE JEU

Installez la table comme indiqué sur la carte 4. Vous aurez besoin de représenter les différentes huttes alors que les tours génératrices peuvent être fabriquées à partir de n'importe quels grands conditionnements en plastique (comme de grandes bouteilles, idéales pour représenter les structures de cette sorte). La forêt minérale environnante peut être représentée par des pierres, des morceaux de cartes découpées au couteau de modéliste, dessinée sur du papier ou par ce que vous avez sous la main. Des cailloux peuvent faire les rochers tandis que les puits de lave n'ont pas besoin d'être représentés – n'oubliez pas que la zone est couverte d'un épais brouillard sulfureux. La taille, les proportions de votre table ainsi que la localisation des décors ne sont pas importantes. Vous pouvez vous sentir libre d'amender la disposition comme vous le sentez.

Les gros rochers donnent des couverts majeurs et, les petits comptent comme des couverts mineurs. La

disposition des rochers devrait donner des couverts aux forces assaillantes. En tant que MJ, vous devez être prêt à l'utilisation de votre bon sens pour adapter les détails du scénario.

LES MARQUEURS

En plus de devoir, comme d'habitude, modéliser les bâtiments, le terrain, etc. vous aurez besoin d'un certain nombre de marqueurs spéciaux pour représenter les marines dans le brouillard (voir le déploiement des marines ci-dessous). Ces marqueurs de "mouvement caché" n'ont pas besoin de plus que des morceaux de papier ou de carton. Chacun d'entre eux doit être secrètement marqué sur une face pour indiquer s'il s'agit d'une "vraie" figurine ou d'un bluff. Des morceaux de papier découpés et marqués d'un "X" sont parfaits. Vous devrez faire un marqueur par marines et un surplus de 25% arrondi au supérieur si nécessaire.

[Pour la partie, nous avons trouvé plus simple de faire de gros "marqueurs" (de 20x5 cm) par escouade, plus 25% (5 marqueurs pour 4 escouades par exemple). Les personnages doivent être affectés aux escouades.]

JOUER LA PARTIE

Bien avant que le jeu commence, lisez les fiches d'ordres données aux deux camps. Durant le jeu, vous devez garder à l'esprit ce que chacun essaie de faire. Cela devrait vous rendre capable de fournir des informations utiles ou des distractions délibérées aux joueurs. Par exemple, les orks s'attendent à une attaque d'humains primitifs plutôt que de marines, peut-être devriez-vous inciter le commandant ork à croire que les marqueurs sont juste des humains ordinaires.

Installez la table et préparez les fiches d'unités des deux camps avant l'arrivée des joueurs. Une fois que vos joueurs se manifestent, donnez-leurs leurs fiches d'ordres et d'unité. Si chaque camp est commandé par plus d'un joueur, ils doivent décider des rôles qu'ils prennent et des troupes qu'ils commandent. Une fois que vos joueurs se sont organisés et ont bien intégré leurs missions, le jeu commence.

DEPLOIEMENT DES ORKS

Les orks commencent aux places qui leurs sont assignées. Les troupes orks ne soupçonnent rien du tout et aucun mouvement ne leur est autorisé jusqu'à ce que les marines soient détectés par les sentinelles des tours et que l'alarme soit déclenchée (voir Sonner l'alarme).

Au début, les orks ne voient rien d'autre que des formes mystérieuses se dessinant dans le brouillard. Le joueur ork n'est pas autorisé à réagir avant que l'alarme soit sonnée comme décrit ci-dessous. Ce sera probablement un grand moment de tension ! Le MJ pourrait insister en

déclarant au joueur ork qu'il ne peut voir «rien autre que des volutes de brouillard» ou quelque chose dans le genre. Souvenez-vous que le joueur ork a toutes les raisons de croire qu'il est attaqué par des humains primitifs – et il n'y a pas de raison qu'il puisse en douter.

DEPLOIEMENT DES MARINES

Le joueur marine prend ses marqueurs de mouvement caché et marque ceux qui représentent des Marines d'une croix. Les marqueurs représentant des armes spéciales et les personnages doivent être indiqués d'une manière ou d'une autre. Ceux restant peuvent être laissés en blancs – ce sont les «bluffs».

Le joueur Marine ne déploie pas ses figurines sur la table mais place les marqueurs à la place. Évidemment certains sont réels, d'autres pas – mais le joueur ork l'ignore.

Au premier tour, le marine place tous ses marqueurs à 6" [15cm] du bord de la table (mais pas à moins de 30" [75cm] des tours de guet si votre table n'est pas particulièrement large). Après cela, tous les marqueurs (les bluffs inclus) doivent être déplacés comme s'ils étaient réels.

SONNER L'ALARME

L'utilisation des marqueurs simule le fait que le terrain est très sombre et brumeux. Les défenseurs n'aperçoivent que de vagues formes, et peuvent parfois confondre des rochers avec des individus.

Le joueur ork n'est pas autorisé à faire quoi que ce soit jusqu'à ce qu'il distingue un marqueur ennemi. Les orks n'ont aucun moyen de différencier un marqueur bluff des autres. Les chances de distinguer un marqueur dépendent de la distance entre eux et les deux tours de guet. Mesurez la distance à la fin de chaque tour Marine et vérifiez si l'alarme est sonnée.

Distance	D6 pour distinguer
30"+	Ne peut être distingué
25-30"	5+
20-25"	3+
0-20"	Distingue automatiquement

Au-delà de 30", un marqueur ne peut être révélé. De 25 à 30", le marqueur peut seulement être révélé sur un 5 ou 6. A la distance de 20 à 25", le marqueur peut l'être sur un 3, 4, 5 ou 6. A 20" ou moins, il l'est automatiquement. Une fois qu'un marqueur est détecté, l'alarme est donnée. Si un des marqueurs tire avec une arme, il est immédiatement retourné et l'alarme est déclenchée.

Une fois que l'alarme a été donnée, les orks peuvent faire des tours normaux selon la séquence normale.

Note : tous les marqueurs ne sont pas dévoilés même si l'alarme est donnée. Les marqueurs sont remplacés par des figurines de la manière décrite ci-dessous.

Placer les figurines marines.

Toutes les figurines qui tirent sont remplacées et les marqueurs les représentant est enlevé.

N'importe quel marqueur arrivant dans les 20" d'un ork est révélé et éventuellement remplacé par une figurine.

Tirer sur les marqueurs

Une fois que l'alarme est déclenchée, les orks peuvent tirer sur les marqueurs avec leur arme à leur portée maximale normale. Lorsqu'ils tirent ainsi, ils ignorent s'ils tirent sur une cible réelle ou une illusion. Le MJ doit résoudre le tir normalement dans n'importe quel cas, faisant tous les jets [considérant une E3 et une svg de 4+] et enlevant le marqueur s'il est "tué".

LES Puits de Lave

N'importe quelle figurine à l'extérieur du complexe risque de marcher dans un puits de lave ! Lancez 1D6 pour chaque marqueur ou figurine qui se déplace. Si le résultat est de 6, la figurine tombe dans un puits de lave. Une sauvegarde non modifiée est autorisée mais si elle échoue, la figurine ou le marqueur est enlevé comme perte.

Bien sûr, les marqueurs bluff ne peuvent pas vraiment tomber dans les puits, mais si les jets indiquent leur élimination, ils peuvent être enlevés comme s'ils étaient réels.

Les figurines et les marqueurs immobiles ne peuvent pas tomber dans des puits.

[Cette règle est franchement méchante. Voici de quoi la pondérer. Vous pouvez décider de ne jeter qu'un seul dé par escouade. Sur un 6, une seule figurine déterminée au hasard doit réussir une sauvegarde (ou un test d'initiative si vous préférez). De plus, vous pouvez prévoir un chemin sécurisé reliant un des bords de la table à la station. C'est le chemin que les orks empruntent pour se ravitailler.]

LA LIMITE DE TEMPS

À l'insu des deux joueurs, le résultat de la campagne dépend énormément du timing. Le MJ devrait noter secrètement le nombre de tour mis par le marine pour accomplir sa mission (i.e. désactiver la station). Si les marines atteignent leur objectif en moins de six tours, ils ont réussi le meilleur résultat possible. Les forces Marines survivants à la bataille, plus les pertes «recouvrées» peuvent aller combattre à la bataille du château de Kulo.

Si les Marines mettent plus de 6 tours à achever leur mission, les forces survivantes et recouvrées peuvent encore aller la bataille du château de Kulo mais risquent d'arriver en retard (ou pas du tout) comme cela est décrit dans la section consacrée à cette bataille.

PROFILS DES CONSTRUCTIONS

Huttes orks : Les deux huttes principales sont identiques. Chacune d'entre elle est divisée en deux sections de bâtiment (E8, D5) avec une seule porte (E6, D1) faisant face au complexe ainsi que deux fenêtres sur chaque coté extérieur.

Hutte de stockage : Ce bâtiment sans fenêtre sert de stockage pour toute sorte d'équipement des orks. Il compte comme une seule section de bâtiment à l'Endurance de 8 et une capacité de Dommages de 5. Son unique porte (E6, D1) fait face au nord.

Hutte du commandant : La hutte privée du commandant compte une seule section de bâtiment (E8, D5) avec deux fenêtres par coté et une porte faisant face au complexe.

Tours génératrices : Chaque tour a trois étages avec une seule porte. A l'intérieur, on ne peut loger que deux figurines par étage avec les échelles menant aux étages supérieurs et inférieurs. Les tours sont bourrées de tuyaux, de buses, de turbines cliquetantes récupérés sur le vieux vaisseau spatial.

Si l'une des tours est détruite, le générateur devient dangereusement instable. A la fin de chaque tour suivant la destruction de la tour, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, le générateur explose, détruisant automatiquement les troupes dans les 4" des deux tours et infligeant une touche force 4 à toutes les figurines dans les 12". Si les deux tours sont détruites avant cela, le générateur est automatiquement détruit.

Le générateur peut aussi être détruit si les attaquants pénètrent à l'intérieur de la tour. Il a une Endurance de 5. Chaque fois qu'un point de dommage lui est causé, lancez un 1D6 – sur un résultat de 5 ou 6, il est détruit.

Chaque étage de la tour a une Endurance de 8 et une capacité de Dommages de 10. Les portes ont une endurance de 6 et une capacité de dommage de 10 [?] et

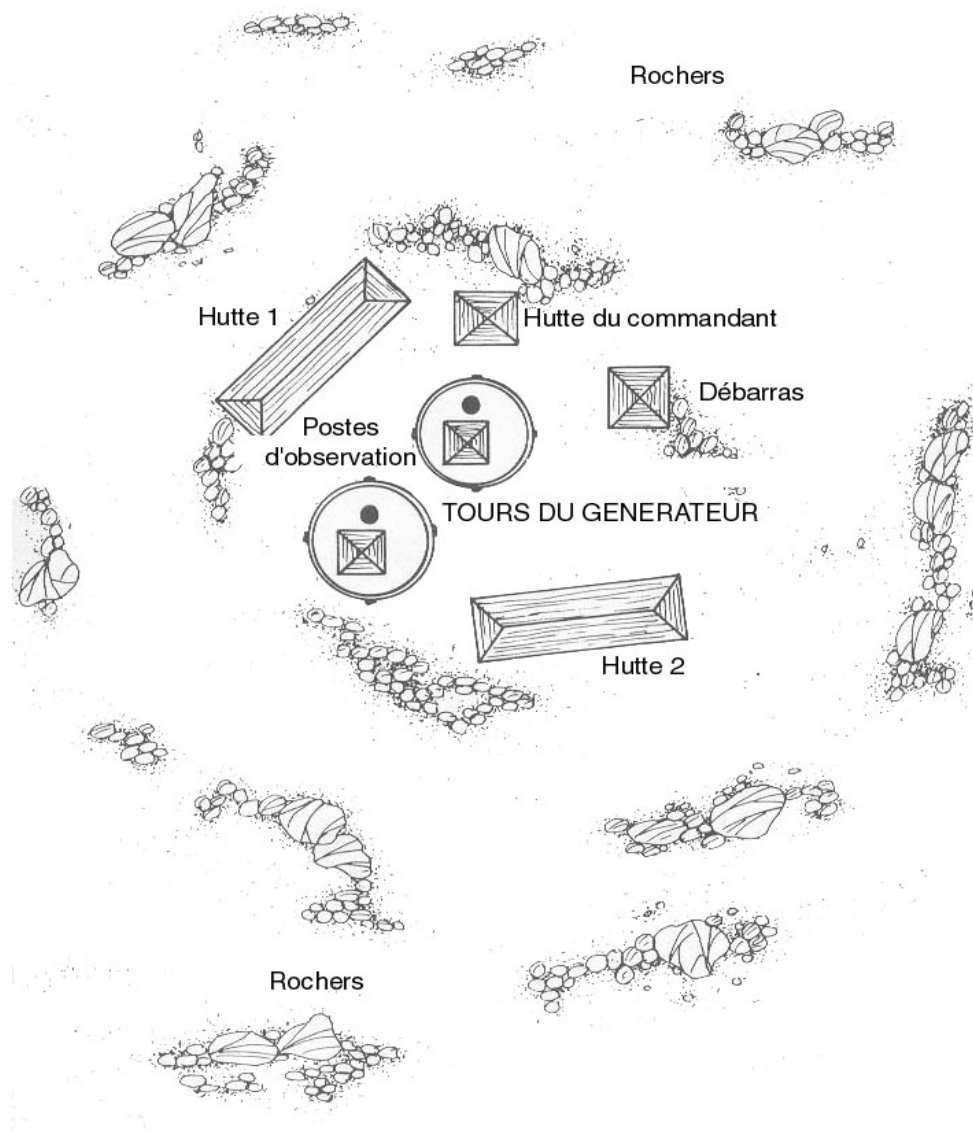
s'ouvrent uniquement avec la paume de la main du commandant.

[Considérez que les portes ont chacune une Endurance de 7 et 2 points de dommages. Ce dernier paragraphe n'est pas clair, voici ce que je propose : il y a deux vannes (rouillées à souhait) à tourner ou détruire pour arrêter la station (évidemment les marines l'ignorent) située dans chacune au rez-de-chaussée des tours, une fois que l'une d'entre elle est fermée (ou détruite), la station devient instable comme expliqué en cas de destruction d'une des tours jusqu'à la fermeture (ou la destruction) de l'autre vanne. Fermer une vanne demande la réussite d'un test d'intelligence (pour trouver la bonne). Une seule figurine peut tester par tour et par vanne.

Les orks ont très rarement eu l'occasion d'arrêter la station et lorsqu'ils le faisaient, deux orks tournaient les bonnes vannes en même temps.]

Postes de guets : Au sommet de chaque tour, il y a un poste d'observation en bois comptant pour une seule section (E7, D2) qui peuvent accueillir un maximum de quatre figurines. Les atteindre par l'échelle prend deux tours entiers d'escalade.

Portes : Toutes les portes permettent le passage de 4 figurines par tour au coût de la moitié de leur mouvement.



SCENARIO TROIS – BRIEFING SPACE MARINE

Pour le joueur Space Marine



OBJECTIF TROIS – LE GENERATEUR DE LA ZONE SUD

Votre détachement a été déposé au bord d'une zone connue sous le nom de Dent Tremblante. C'est là que l'objectif se situe. Regardez le rapport de reconnaissance ci-joint pour plus de détails sur les terrains alentours.

Votre mission est d'avancer et de mettre hors service la station tenue par les orks. Après avoir désactivé la station, vous rejoindrez les détachements 1 et 2 au château de Kulo.

RAPPORT DE RECONNAISSANCE

L'objectif comprend deux tours fortifiées abritant les générateurs thermiques. Ils sont facilement reconnaissables de part leur hauteur (autour de 12 mètres). Le reste de la station est constitué de petites huttes.

Une garnison d'environ 15 orks serait cohérente avec la taille de la station. Il n'y a pas de preuve de la présence de transports.

Le secteur entier est enveloppé d'un brouillard sulfureux et de vapeurs d'eau venant de puits de lave souterrains. La visibilité au niveau du sol est faible. Le sol est extrêmement rocheux et la profusion de rochers devrait vous fournir d'abondants couverts.

REGLES SPECIALES POUR CETTE BATAILLE

Mouvements cachés. Votre force comprend les troupes que vous a allouées votre commandant pour cette mission. À cause de l'épais brouillard, vos troupes peuvent avancer à couvert vers la station ork. Pour représenter ceci, ne placez pas vos figurines sur la table, mais utilisez des pions fabriqués avant la bataille à la place. Certains sont réels, d'autres sont tous simplement des faux, mais l'ennemi ne saura pas lequel est lequel avant qu'ils soient prêts de leur cible. Le MJ expliquera les règles spéciales qui s'appliquent. Bien que le brouillard soit épais, cela n'affecte pas les tirs des armes. On estimera que toutes les armes ont des viseurs leur permettant de traverser le brouillard. Si un pion fait feu, il sera remplacé par une figurine, ayant ainsi révélé sa position.

SCENARIO TROIS – BRIEFING ORK

Pour le joueur ork

Vous commandez les forces du gouverneur Kulo dont la base d'opération est l'île appelée le Roc. En tant que membre de la garnison, vous êtes assignés à la surveillance de la station génératrice numéro trois.

Cette dernière est située dans une zone baptisée "la Dent tremblante", une forêt minérale d'incroyables formations rocheuses, de puits de lave et de brumes denses et étouffantes. Ce n'est pas un poste populaire. Cependant, cette station est importante et de récents raids de renégats humains primitifs ont failli la détruire. La garnison a été augmentée à son niveau actuel pour la protéger de ces attaques.

Vos ordres sont simplement de défendre la station contre une attaque hostile. Les tours du générateur au centre du complexe sont importantes pour toute l'île et doivent être protégées à tout pris.

Des humains renégats vivent encore dans la région. La semaine dernière, ils ont attaqué un convoi de ravitaillement et détruits deux chariots. La nourriture est d'autant diminuée. Il y a trois nuits, des feux ont été observés dans le brouillard. Le matin suivant, des troupes sont allées sur place et ont découvert trois piques portant chacune une tête d'ork coupée. Prenez garde à ces humains hostiles.

DEPLOIEMENT

Au début du jeu, vous devez positionner vos forces comme décrit ci-dessous. Vous ne devez pas bouger vos troupes avant que le MJ vous en donne l'autorisation.

Unités 1 et 2 : Hutte 1

Unités 3 et 4 : Hutte 2

Unité 5 : Divisez-la de sorte à placer deux orks sur les postes de guet 1 et 2 (à chaque emplacement de bolter lourd). Le chef de l'unité peut aussi être sur le poste de guet 1.

Commandant : Dans sa hutte

FORCES

Commandant Kalug "la clé" (héros mineur)

Le commandant ork en charge de la station est Kalug "la

clé". Il était à l'origine un ingénieur de la flotte ork et se félicite encore de son expertise mécanique. Lorsque le jeu commence, le commandant Kalug s'emploie à son passe-temps favori : démonter "Sally" (son lance-plasma lourd spécialement modifié) et essayer de le remonter. Malheureusement, il ne s'est pas assez préparé à effectuer cette opération compliquée...

L'arme ne peut pas être utilisée avant d'avoir été ré-assemblée. Pour ce faire avec succès, Kalug doit passer son tour entier dans sa hutte. A la fin du tour, lancez 1D6. Sur un 6, Kalug a réussi. Il peut y passer autant de tour que vous souhaitez à assembler son arme et jeter à la fin chaque tour pour déterminer s'il a réussi.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
4	5	5	4	5	2	4	2	8	7	8	8

Armure énergétique, bolter, pistolet bolter, épée énergétique + Lance-plasma lourd ('Sally'), 4 suspenseurs pour compenser son poids ainsi qu'un viseur.

4 Unités de combat orks

Chaque unité comprend 5 figurines dont un champion.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
4	3	3	3	4	1	2	1	7	6	7	7
4	4	4	3	4	1	3	1	7	6	7	7

1 champion ork : armure flak, armure composite, bolter, épée tronçonneuse.

3 orks : armure flak, bolter

1 ork : bolter lourd

Unité de combat 5

Chaque unité comprend 5 figurines dont un champion.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
4	3	3	3	4	1	2	1	7	6	7	7
4	4	4	3	4	1	3	1	7	6	7	7

1 champion ork : armure flak, armure composite, bolter, lance-flammes léger

1 orks : armure flak, bolter, pistolet bolter

SCENARIO QUATRE – LE CHATEAU DE KULO

Pour le MJ seulement

La bataille finale et décisive de la campagne "The Wolf Time" se joue dans l'assaut des Marines sur la forteresse ork du château de Kulo. Ce dernier est installé dans la vallée est de l'île du Roc – une zone boisée peuplée d'animaux dangereux que les orks aiment chasser et manger. Le château lui-même est construit autour des ruines d'un vaisseau ork et, au fil des ans, les orks l'ont étendu en construisant un complexe souterrain. Beaucoup des systèmes du vaisseau spatial sont encore opérationnels (d'une certaine façon), mais le château est alimenté en énergie par trois stations génératrices (décrites dans les batailles précédentes).

A l'intérieur du château vivent la plupart des orks du Roc. Ils sont protégés des bêtes sauvages par un champ de force appelé champ énergétique. C'est un des systèmes du vaisseau qui marche encore. De même, son armement principal comprenant une batterie de six défenses laser est opérationnel. Cependant, si les trois générateurs ont été détruits, ces systèmes sont désactivés. Avec la perte du champ énergétique, des bêtes sauvages carnivores sont capables d'entrer dans le château (au grand dam de ses habitants et s'ajoutant à la confusion entre attaquant et défenseur !).

Cette partie est différente des précédentes car elle se passe en sous-sol. Pour la jouer, il vous faut une table assez grande quoique le sol puissent aussi bien faire l'affaire. Pour représenter la disposition du château, vous pouvez trouver qu'une copie des jeux de plans de sol de Games Workshop suivants est indispensable : Dungeon Floor Plan1, Dungeon Rooms et Citi-block [publications de la préhistoire de Games Workshop, NdT]. Évidemment, vous pouvez vous fabriquer vos propres pièces et couloirs en carte plastique ou carton, bien que cela demande un peu plus d'effort de votre part. Autrement, vous pouvez vous faire un intérieur de château comparable à l'aide de n'importe quels autres plans de sols dont vous disposez. Il est aussi possible de marquer les murs et les portes sur votre table de jeu, sans avoir besoin de plan de sols. Ne laissez pas le manque de plans spécifiques vous empêcher de jouer la campagne. Bien que, désormais, nous allons faire référence à des parties de plans spécifiques, vous pouvez considérer qu'il s'agit d'une proposition plutôt que de ce qu'on doit nécessairement y trouver.

Ce style de jeu est un peu spécial et nécessite quelques explications. Soyez sûr d'avoir compris la manière dont le jeu fonctionne avant de le faire jouer. Le château de Kulo est divisé en deux : le niveau supérieur "le vaisseau spatial" et le niveau inférieur "le donjon". Vous devrez représenter les deux niveaux sur votre table de jeu.

Le niveau supérieur

Au début du jeu, les marines entrent dans le château par le niveau supérieur et ignorent la présence du niveau inférieur. Le MJ ne devrait pas installer celui-ci avant que les Marines ne l'atteignent. Cela est expliqué en détail

plus bas.

Installez le niveau supérieur du château comme indiqué (carte p23). Les plans de Citi-block ont été utilisés pour faire cette carte et vous pouvez utiliser les règles spéciales dans le livret de cette extension pour la grille de mouvement et le tir mais vous pouvez vous en passer.

Les plans utilisés pour le niveau inférieur n'ont pas de grilles, il peut être plus aisé d'ignorer ses règles spéciales et de mesurer les mouvements et les portées des armes avec une règle ou un mètre.

Il n'est pas obligatoire d'installer vos plans de sol exactement de la façon indiquée mais vous devez être sûr que les mêmes pièces sont représentées.

Le niveau inférieur

Le niveau inférieur n'est installé qu'au moment où les Space Marines y descendent par un escalier ou un ascenseur. Le niveau entier est placé dès que cela arrive.

Vous pouvez préparer les cartes du niveau inférieur avant le jeu (carte p27). Assurez-vous d'avoir toutes les cartes nécessaires. Comme pour le niveau supérieur, il n'est pas strictement nécessaire de les placer exactement de la manière dont elles sont montrées ici. N'importe quel arrangement semblable est valable.

NIVEAU SUPERIEUR - DETAIL DES PIECES

Garage

Occupant initial : 1 garde ork

Cette longue pièce a été construite pour accueillir plusieurs petits vaisseaux spatiaux mono-places. Maintenant, il sert de garage ! Il y a deux véhicules à l'intérieur mais aucun d'eux n'est opérationnel. Ils offrent un couvert majeur aux troupes cachées derrière. La pièce contient également un ascenseur gravitique pour le niveau inférieur. Si les trois stations génératrices ont été détruites, il n'y a pas d'énergie et l'ascenseur est désormais un simple trou donnant sur le niveau inférieur. N'importe quelle figurine tentant d'utiliser l'ascenseur gravitique tombe jusqu'au niveau inférieur ! La victime doit faire une sauvegarde non modifiée ou être automatiquement tuée. Ne dites pas au joueur ork qu'ils sont en panne à moins qu'il ne le demande. De même, laissez au joueur Marine le soin de le découvrir de la pire façon ! Près de l'ascenseur, il y a une trappe d'acier. Elle couvre une échelle verticale qui descend au niveau inférieur. Cela prend un tour complet de l'escalader.

H-pad

C'est une pièce circulaire dont le toit peut être ouvert pour permettre l'entrée et la sortie d'un véhicule volant. Le dernier engin volant qui l'a utilisé a disparu il y a plus de cinq ans et la zone n'a pas été utilisée depuis.

Contrôles du H-pad

Occupants initiaux : 1 unité de scumbos

Lorsque le H-pad était en fonction, cette pièce servait de salle de contrôle. Elle est maintenant employée comme dortoir [doss-hole selon la terminologie ork, NdT] pour une partie de la garnison.

Rangement du H-pad

Cette pièce était originellement destinée au stockage d'équipement de maintenance, d'urgence et les autres objets en relation avec le H-pad. Comme la salle de contrôle, elle sert désormais de dortoir.

Grand hall

Occupants initiaux : 1 garde ; 1 unité de scumbos

Bien qu'initialement bourrée d'équipement technique, cette zone a été nettoyée et sert maintenant de grand hall. C'est là que la majorité des habitants du château vivent et dorment. La nuit, les orks s'y rassemblent pour chanter, boire et se bagarrer. Le sol est couvert d'une couche de plusieurs centimètres de débris et il y a des piles d'affaires dans les coins. Quelques cartes de machinerie de Citi-block peuvent y être placées pour faire des couverts.

Zone A

C'est un couloir pour rejoindre les trois pièces suivantes :

A1 : Salle des gardes

Occupants initiaux : 1 unité de guerriers

A2 : Armurerie

Cette pièce contient une réserve quasiment illimitée de

bolters. N'importe quelle figurine peut s'en équiper en passant simplement dans cette pièce. De même, une figurine dans la pièce peut faire passer des armes à une autre à la porte qui peut ainsi distribuer jusqu'à trois bolters par tour.

A3 : Escalier vers le niveau inférieur

Occupant initial : 1 garde à la porte

Zone B

Occupants initiaux : 1 unité de scumbos

C'est une zone ouvrant sur les quatre pièces suivantes :

B1 : Un dortoir ork typique.

B2 : Un autre dortoir

B3 : Encore un dortoir

B4 : Ascenseur gravitique

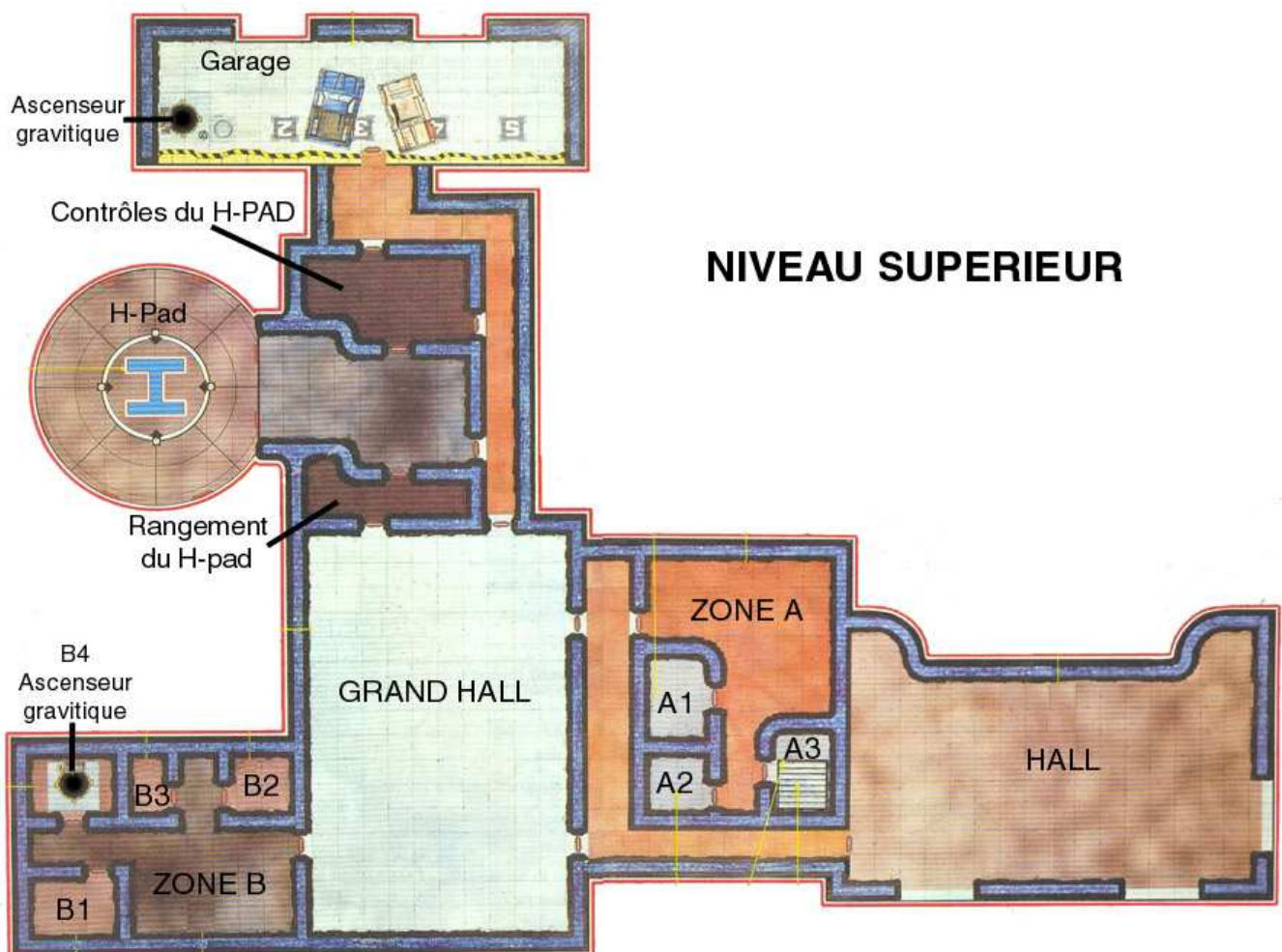
Occupant initial : 1 garde ork à la porte

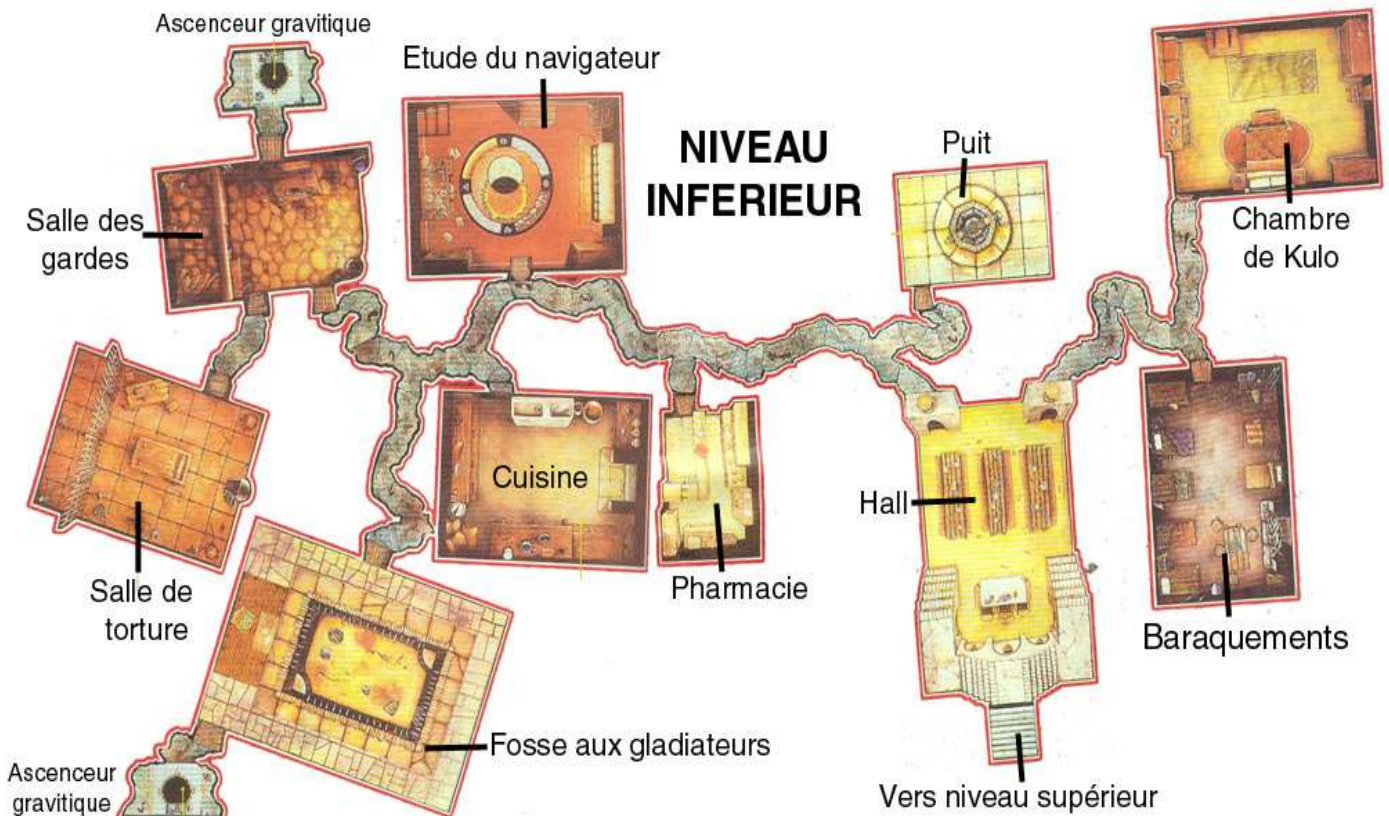
C'est un tube d'ascenseur gravitique. Comme celui du garage, il est en panne. Comme là-bas, ne le dites pas aux joueurs... Laissez-les le découvrir par eux-mêmes.

Entrée

Occupants initiaux : 1 garde ork ; 2 unités de scumbos

C'est une grande pièce ouverte. Seuls les plus misérables des habitants du château vivent ici : mendiants, malades, infirmes et autres hors castes. La salle est parsemée de bazar qui peut fournir des couverts aux combattants.





NIVEAU INFÉRIEUR - DETAIL DES PIÈCES

Le niveau inférieur a été creusé dans le rocher sous le vaisseau spatial et consiste en un ensemble de cavernes extrudées reliées par des tunnels irréguliers. La plupart des murs sont recouverts de pierres ou de débris, certains sont simplement soutenus par de solides poutres. Les plans proposés sont faits avec Dungeon Rooms et Dungeon Floor Plans 1. Autrement, vous pouvez improviser un arrangement tel que décrit ci-dessous. Dans n'importe quel cas, la longueur des couloirs peut être raccourcie pour rentrer là où vous jouer.

Baraquements

Occupants initiaux : 1 unité de gardes

Cette pièce sombre, humide et sordide est la chambre exclusive de la garde personnelle de Kulo.

Pharmacie

Occupant initial : Doc Splenripper

Cette petite pièce est réservée à l'usage du Doc Splenripper, le terrible médiko du château de Kulo, chirurgien et cannibale, communément appelé "Bits". Seul un ork désespérément malade pourrait se considérer rétabli par ses médicaments.

Salle du puits

Occupant initial : 1 garde

Cette petite pièce contient le puits du château. Notez que la maçonnerie du puits offre un couvert majeur.

Étude du navigateur

Occupant initial : le navigateur ork Fogg

C'est la chambre privée du navigateur Fogg. Depuis le saut de la flotte entière dans l'exil de la Roue de Feu, Fogg n'est pas le plus populaire des membres d'équipage.

Obsédé par la possibilité de s'échapper, il a passé les quinze dernières années à calculer le trajet de retour vers Charadon.

Hall

Occupants initiaux : 2 unités de guerriers

C'est le hall où Kulo tient sa cour. Les seuls membres admis sont ceux qui ont normalement accès à cette partie du château. La pièce est dominée par un balcon fixé le long d'un des murs et atteint au moyen de deux escaliers. La partie la plus basse du hall est encombrée de tables et de bancs où Kulo et sa maisonnée chantent, mangent et se bagarrent (mais pas avec Kulo !).

Fosse à gladiateurs

Occupants initiaux : le gouverneur Kulo, le capitaine Rulko, 1 unité de gardes

La fosse est entourée de sièges de pierre suffisants pour accueillir une certaine audience. Un côté est une zone réservée où siège Kulo. La fosse elle-même a une profondeur de 4 mètres et il est impossible pour un ork ou un marines d'en remonter sans aide. Une seconde figurine peut soulever un allié mais cela prend un tour entier.

Cuisine

La majorité des habitants doivent préparer leur nourriture dans leurs propres quartiers. Kulo a son propre cuisinier, ses serveurs et son goûteur. L'assassinat est une réelle menace lorsque vous êtes un chef ork et Kulo ne prend aucun risque. Cette cuisine est utilisée pour préparer la nourriture servie dans le grand hall.

Salle des gardes

Cette pièce donne accès à la chambre de torture et à la prison. Il y a une petite cellule où sont gardés les

candidats pour la fosse des gladiateurs.

Salle de torture

La salle pour la question est équipée à l'ancienne. Elle est très efficace.

Chambre de Kulo

Occupant initial : 1 garde à la porte

C'est la seule pièce décentement arrangée de tout le château avec des meubles solides et même le luxe d'un lit séparé ! Tous les meubles comptent comme des couverts légers.

JOUER LA PARTIE

Cette bataille est un peu plus complexe à jouer que les précédentes. Elle requiert une planification attentive et une grande attention de la part du MJ. Le scénario peut être simplifié facilement en omettant un ou plusieurs éléments. Mais d'un autre côté, si vous vous considérez comme un MJ expérimenté, vous pouvez le compliquer davantage en introduisant n'importe quel nombre d'éléments discutés dans les intrigues secondaires.

La partie se joue un peu différemment selon que toutes les stations génératrices ont été détruites ou non.

Toutes les stations sont encore actives : le champ énergétique et les lasers ne sont pas affectés. L'assaut est impossible – les Space Wolves perdent la campagne.

Une station est détruite : le champ énergétique et les lasers sont encore opérationnels. L'assaut est impossible – les Space Wolves perdent la campagne.

Deux stations sont détruites : le champs énergétique n'est plus opérationnel mais les laser sont encore actifs (voir les Règles spéciales – lasers, ci-dessous).

Trois stations détruites : le champs énergétique et les lasers ne sont plus opérationnels.

Quelle que soit la situation, le joueur ork est informé de l'attaque de ses stations et de l'état de ses défenses. Vous lui expliquerez de manière approfondie le fonctionnement des lasers, s'ils ne sont pas hors d'usage.

Le mieux est de prendre à part le joueur ork avant la bataille et de lui expliquer l'agencement du château et les diverses règles spéciales en décrivant son ordre de bataille.

Les troupes disponibles pour les Space Wolves comprennent les survivants des trois premières parties plus les pertes recouvrées (voir WH40K p238-9). Vous devez revoir les forces de marines en préparant les fiches d'unités ad hoc. Il est permis d'amalgamer les unités qui ont subi des pertes mais aucune unité ne peut dépasser 5 figurines.

FORCES MARINES

Les forces disponibles pour la force marine sont les troupes survivantes des trois détachements originaux. Les règles suivantes peuvent être utilisées pour déterminer l'état des figurines tuées ou blessées :

N'importe quel personnage qui a souffert d'une blessure ou plus mais qui est encore en vie, retrouve automatiquement tous ses points de vie perdus. Un

personnage enlevé comme perte dans une autre partie peut être, en fait, encore en vie mais gravement blessé. Lancez 1D6 pour chacun d'entre eux. Sur un 4, 5 ou 6, la figurine est encore en vie mais ne dispose plus que d'un seul point de vie. La figurine peut donc prendre part à l'assaut contre la forteresse ork.

Il est probable que les pertes des unités de marines dans la première partie aient réduit la taille des escouades. Lorsque c'est possible, vous devriez amalgamer les unités pour revenir à la taille de 5. Le MJ devrait superviser cette opération avant la partie pour plus de commodité durant le jeu. Notez que seules les unités d'un même détachement peuvent s'amalgamer de cette façon.

[Seuls les personnages peuvent récupérer. En tant que MJ, si vous estimez que le joueur marine a vraiment été étrillé par pur manque de chance, vous pouvez décider que les marines éliminés peuvent participer à la bataille sur 5+ sur 1D6. On ne peut récupérer l'équipement des morts». Les figurines coincées d'une manière ou d'une autre : grenade à stase, graviton, coincé dans la caverne à la première bataille ne peuvent participer à l'assaut.]

RAVITAILLEMENT DES MARINES

En vue de l'assaut, du ravitaillement est téléporté au point de rendez-vous des Space Wolves (mais voir les règles spéciales, plus bas). Ce ravitaillement permet au joueur marine d'ajouter à sa force l'équipement suivant :

- 1 générateur de champ de phase – qui peut être alloué à n'importe quelle unité.
- Des bombes à fusion (melta-bombs) – suffisamment pour équiper 3 unités de cinq hommes au choix.
- Des grenades à plasma – 5 au total qui peuvent être distribuées à n'importe quel personnage.

DEPLOIEMENT DES MARINES

Le joueur Space Wolf peut faire entrer ses figurines sur la table par trois endroits – tous situés au niveau supérieur (voir Carte 5). Ce sont le garage, l'entrée ou le H-pad. Seules les troupes aériennes [et anti-grav] peuvent essayer d'entrer par le H-pad. [Evidemment, ces engins ne peuvent progresser dans le château, leur équipage doit débarquer.] Le toit en plexiglas du H-pad est bloqué à position fermé et un trou doit être fait pour pouvoir faire entrer des troupes. (voir WH40K Rogue Trader p.37 – Passer à travers les murs).

Le joueur Space Wolf peut poser une unité (de cinq hommes) sur la table à chaque localisation au commencement de chaque tour Space Wolf. Une seule unité peut être placée par emplacement et par tour. Un joueur peut cependant ignorer une entrée possible s'il le souhaite. Notez, dans ce cas, les règles optionnelles pour les animaux sauvages et les humains primitifs données plus bas (voir Intrigues secondaires).

L'ARRIVEE DES MARINES

Vous vous souvenez des limites de temps que vous avez notées secrètement ? Bien, c'est maintenant qu'elles servent. Si un détachement a rempli son objectif dans les 6 tours autorisés, il peut entrer sur la table au premier

tour. Si le détachement a accompli sa mission mais en plus de 6 tours, ses unités seront retardées.

Au début de chaque tour Marine, après le premier, lancez 1D6 pour chaque détachement retardé. Le détachement arrive seulement si le résultat est plus grand ou égal au chiffre montré sur la table ci-dessous. Une fois qu'un détachement est arrivé, le ou les joueurs Space Wolves peuvent utiliser les unités qui le composent et les placer sur la table comme décrit dans la section Déploiement des Marines.

Nombre de tours additionnels pour accomplir la mission Jet au dé requis

1	2
2	3
3	4
4	5
5+ ou retraite	6

Par exemple, si un détachement se retire avant d'avoir rempli son objectif, un 6 est requis pour les faire arriver au château de Kulo.

Il peut arriver qu'aucun détachement arrive à remplir sa mission dans les 6 tours. Dans ce cas, considérez que le détachement qui a été le plus rapide est présent au tour 1. Les autres détachements doivent effectuer un jet dans la table ci-dessus. Du fait que les Space Wolves ont été très longs à remplir les objectifs, il y a un risque que le ravitaillement (voir Ravitaillement des Marines) téléporté au château de Kulo n'atteigne pas ses destinataires initiaux. Lancez un D6 :

1-2 Abîmé par des bêtes sauvages. Chaque objet tombe en panne sur 4, 5 ou 6 sur 1D6 la première fois que l'on tente de l'utiliser (lancez le dé pour chaque objet individuellement).

3-4 Volé par les humains autochtones. Les objets ont été dérobés sur un 4, 5 ou 6 sur 1D6 (lancez le dé pour chaque objet individuellement).

5-6 Retrouvé par les orks. Les objets ont été retrouvés par les orks sur un 4, 5 ou 6 sur 1D6 (lancez le dé pour chaque objet individuellement). Les objets retrouvés peuvent être distribués aux forces orks par le ou les joueur(s) orks.

REGLES SPECIALES

Les défenses lasers. Les défenses lasers du château sont efficaces et mortelles. Si elles sont utilisables, le joueur ork peut les utiliser pour attaquer l'une des unités de marines lorsqu'elle est placée sur la table. Cela représente les tirs des lasers contre l'ennemi en mouvement de leurs couverts jusqu'au vaisseau. Tous les lasers sont automatiques – le système ne requiert pas d'opérateur.

Lorsque le camp des Marines pose ses premières unités sur la table, le MJ peut demander au joueur ork la cible qu'il a sélectionné pour ses lasers. Le joueur ork lance 1D6. Sur un résultat de 6, les lasers ont tout raté et il n'y a eu aucun dommage. N'importe quel autre résultat indique le nombre de marines tués. Déterminez aléatoirement les figurines touchées si nécessaire.

Si les défenses lasers sont utilisables, elles peuvent aussi être employées contre le vaisseau Space Wolf en orbite, le

Restitution. Bien qu'elles ne puissent l'endommager, cela peut empêcher la téléportation de ravitaillement (voir Ravitaillement des Marines). Si les lasers sont actifs, lancez 1D6 avant la partie :

- 1-3 Aucun effet – le ravitaillement est téléporté normalement.
- 4 Le générateur de champ de phase est perdu.
- 5 Le générateur de champ de phase et les grenades à plasma sont perdus.
- 6 Tout le ravitaillement est perdu.

PROFILS DES INTERIEURS

En temps normal, les portes du niveau supérieur s'ouvrent et se ferment automatiquement. Ces systèmes ne sont plus à présent en fonctionnement. Cependant, le système de secours permet d'ouvrir et de fermer les portes manuellement mais pas de les verrouiller.

Toutes les portes du niveau inférieur (interdit d'accès) ne peuvent être verrouillées non plus. La seule exception est celle de la chambre de Kulo qui peut seulement être ouverte ou fermée par Kulo lui-même. Le verrou a un capteur génétique qui ne répond qu'à l'application de la paume de sa main droite sur le lecteur.

Le Résistance et les Points de Structure des différentes portes sont résumés sur la table suivante :

Porte	Résistance	Structure
Niveau supérieur	6	5 (acier)
Chambre de Kulo	6	10 (acier blindé)
Niveau inférieur	6	4 (bois solide)

Pour le jeu, tous les murs intérieurs ont une Résistance de 8. N'importe quelle pièce dont les murs subissent plus de 4 points de dommages s'écroulera sur un 6 sur 1D6 (pour les effets cf. WH40K Rogue Trader p.37 – Effondrement des bâtiments). Ce sont les règles spéciales qui s'appliquent à ce scénario.

INTRIGUES SECONDAIRES

Les intrigues secondaires peuvent être incorporées dans le jeu si le MJ le désire. Les informations données ci-dessous sont suffisantes pour les jouer sans plus d'élaboration. Mais si vous préférez ajouter des détails ou inventer d'autres intrigues secondaires, vous êtes libre de le faire.

Les bêtes sauvages

Le but principal du champ énergétique ork n'est pas de repousser les envahisseurs mais de protéger le château des animaux sauvages. Avec la destruction du champ, ces animaux sont libres d'y marauder.

Cela peut être représenté comme il suit :

Normalement, le joueur marine peut faire entrer ses unités par le garage ou l'entrée principale. S'il ne met pas d'unités dans ces zones pour une raison ou une autre, 1D3 Grox (voir WH40K – Rogue Trader p.212) entrent par le point inusité. N'importe quels autres animaux similaires

peuvent être utilisés si vous préférez. Le joueur ork peut cibler avec les lasers opérationnels les animaux sauvages lorsqu'ils entrent dans le château.

Les animaux sauvages attaqueront n'importe quelle figurine ork ou marine dans la même pièce ou zone. S'il n'y a pas de cible dans la zone, ils se déplaceront du maximum de leur mouvement dans une direction aléatoire autant que les obstacles le leurs permettent.

La conspiration contre Kulo

Cette intrigue secondaire nécessite la présence d'au moins un autre joueur ork. Ce joueur supplémentaire contrôle l'un des commandants de Kulo, mais représente en fait un groupe d'orks déterminés à en finir avec leur chef. Le ou les joueurs représentant la conspiration devrait être briefés avant la partie par le MJ. Ils ne peuvent gagner que si Kulo est tué. Le joueur conspirateur pourrait avoir le contrôle du Doc Spleenripper, le navigateur Fogg et le garde à la porte de la chambre de Kulo – en plus des autres forces qu'il négocie avec le joueur contrôlant Kulo.

La vengeance du cuisinier

Le cuisinier de Kulo a l'ambition de devenir le nouveau

gouverneur de la planète Xit. Il a administré un poison lent et cumulatif dans le menu de Kulo. Bien que ce soit insuffisant pour que le dégustateur de Kulo le remarque, il est désormais à un niveau potentiellement mortel. Si Kulo arrive à 6" [15cm] d'un Space Marine ou si n'importe quelle figurine l'attaque ou lui tire dessus, sa tension peut provoquer une crise cardiaque et le tuer. Si cela arrive ou à n'importe quel moment où le MJ l'estime nécessaire, lancez secrètement un D6. Sur un 6, Kulo gargouille bruyamment et s'effondre mort sur le sol.

Les humains primitifs

Bien que nous ayons fait plusieurs fois référence aux humains primitifs, ils n'apparaissent pas dans la campagne telle qu'elle est décrite ici. Cependant, si le champ de force est désactivé, il est hautement probable qu'ils décident d'attaquer la forteresse ork. Cette option nécessite les figurines adéquates, et nous laissons toutes les possibilités à votre imagination. Piochez ces autochtones dans votre collection de figurines et laissez un autre joueur les commander. Les autochtones pourraient aussi bien attaquer les Space Marines que les orks.

SCENARIO QUATRE – BRIEFING SPACE MARINE

Pour le joueur Space Marine

ORDRES

Une fois leurs objectifs initiaux atteints, chaque détachement se rendra à la forteresse ork. S'il reste des champs de force intacts, la mission devra être immédiatement abandonnée. Autrement, l'attaque se déroulera comme prévue. Chaque détachement commencera son attaque dès qu'il atteindra l'objectif. L'accès à l'objectif est susceptible d'être restreint (voir plus bas). C'est pourquoi il est vital que les unités pénètrent dans la forteresse aussi rapidement que possible.

Votre mission est de détruire la forteresse. Pour accomplir ceci, du matériel additionnel sera téléporté quand vous approcherez de l'objectif.

RAPPORT DE RECONNAISSANCE

Le secteur entourant le complexe est très boisé, ce qui peut fournir d'excellents couverts presque jusqu'au mur. La forteresse est construite autour des ruines d'un vaisseau ork écrasé et est lourdement gardée. Il y a une entrée principale au sud et une entrée séparée pour les véhicules au nord. Il y a, en plus, une zone recouverte par un dôme sous lequel se situe une rampe de lancement, par laquelle il serait possible d'amener des troupes

aéroportées bien qu'il soit probablement nécessaire de détruire le dôme avant. Le complexe est protégé par un champ de force et un système de défense laser mais une fois les champs désactivés, entrer dans la forteresse ne devrait pas poser de problèmes. Aucun détail sur l'intérieur n'est disponible.

DEPLOIEMENT

Votre force comprend les restes des trois détachements initiaux. Le MJ vous fournira des feuilles de notes séparées pour chaque détachement.

Au début de la partie, le MJ vous dira lesquels de vos trois détachements sont arrivés au rendez-vous. Cela peut être un, deux ou les trois détachements. Si un détachement est en retard pour le rendez-vous, le MJ vous demandera de lancer un dé à chaque tour pour déterminer si et quand il arrive.

Une fois qu'un détachement est arrivé, les unités qui le constituent sont disponibles pour prendre part à l'assaut. L'accès à la forteresse est restreint, vous pouvez amener une unité (jusqu'à 5 figurines) à l'entrée sud, une unité à l'entrée nord et une autre à la rampe de lancement. Seuls les unités volantes peuvent tenter d'entrer par le dôme.

SCENARIO QUATRE – BRIEFING ORK

Pour le joueur ork

Vous contrôlez le gouverneur Kulo et les habitants de son château. Votre île est attaquée depuis ce matin. Les stations génératrices fournissant l'énergie vitale au château ont été attaquées par des unités Space Marines Space Wolves. Le champ énergétique qui isole la forteresse de la forêt hostile environnante a été activé à cause de la perte d'énergie et le MJ vous informera de l'état de votre système de défense laser.

C'est maintenant le début de soirée. Les observateurs ont rapporté des mouvements de troupes dans la forêt environnante. Vous avez toutes les raisons de croire que l'ennemi se prépare à attaquer. Pour aggraver la situation, des animaux sauvages sont entrés dans la forteresse suivant la perte du champ énergétique. Et les animaux de Xit sont particulièrement féroces et dangereux.

LE CHATEAU DE KULO

La forteresse est construite sur deux niveaux ; en haut le niveau "vaisseau spatial" et en bas le niveau «donjon». Kulo ne quitte jamais le niveau inférieur sauf en cas d'extrême urgence. Dans son refuge, il est en sécurité. Seule sa garde rapprochée et ses serviteurs de confiance sont admis à ce niveau. Comme n'importe quel commandant ork, Kulo sait que s'il tourne le dos un seul moment, de jeunes orks ambitieux pourrait bien le poignarder. Kulo est prêt à défendre sa forteresse depuis son niveau "sécurisé".

Le niveau du haut du château est habité par les membres les moins favorisés de la société ork, ou scumbos comme on les nomme⁶. Ils peuvent combattre mais c'est juste de la chair à canon. Si les boyz du niveau supérieur peuvent repousser l'ennemi, tant mieux. S'ils ne le peuvent pas, ce n'est pas une grosse perte. Quoiqu'il arrive, aucun scumbo ne sera autorisé à pénétrer au niveau inférieur.

DEPLOIEMENT

Le MJ vous fournira des fiches d'unités contenant les détails de votre force. Vos troupes sont divisées en trois : les gardes, les personnages et les scumbos. Les scumbos sont le commun des orks, la lie de leur civilisation. Les scumbos sont assemblés en unités pour la partie. Bien que ces orks de basses castes soient pauvrement armés et mal commandés, ils sont indispensables ! C'est pourquoi Kulo essaie de les garder au-dessus de lui.

Niveau supérieur

- Unité 1 – Scumbos : Contrôles du H-pad.
- Unité 2 – Scumbos : Grand hall
- Unité 3 – Guerriers : Salle des gardes
- Unité 4 – Scumbos : Zone B
- Unité 5 – Scumbos : Entrée

Unité 6 – Scumbos : Entrée

Gardes seuls

Les gardes suivants ne peuvent pas abandonner leur poste. Ils peuvent aller vers des couverts proches, attaquer un ennemi les menaçant mais ils ne peuvent pas quitter leur poste de leur propre volonté.

Garde – Garage

Garde – Grand Hall

Garde – A l'extérieur de la pièce A3 (escalier)

Garde – A l'extérieur de la pièce B4 (ascenseur)

Garde – Entrée

Niveau inférieur :

Unité 7 – Gardes : Baraquements

Unité 8 – Gardes : Fosse aux gladiateurs

Unité 9 – Guerriers : Hall

Unité 10 – Guerriers : Hall

Gardes seuls

Les gardes suivants ne peuvent pas abandonner leur poste. Ils peuvent aller vers des couverts proches, attaquer un ennemi les menaçant mais ils ne peuvent pas quitter leur poste de leur propre volonté.

Garde – Salle de torture

Garde – Porte de la chambre de Kulo

Garde – Salle du puits

Personnages

Les personnages sont disposés comme il suit :

Kulo (gouverneur) – Fosse aux gladiateurs

Rulko (capitaine des gardes) – Fosse aux gladiateurs

Navigateur Fogg – Etude du navigateur

Doc "Bits" Spleenripper – Pharmacie

FORCES

Le gouverneur Kulo – Héros majeur

Kulo est en charge de toute la base, de toute l'île et de tout ce foutu monde. Il est impitoyable, meurtrier et donc apte à diriger la planète. Kulo est devenu paranoïaque à la suite de plusieurs tentatives avortées d'assassinat contre sa personne et préfère maintenant diriger la planète du plus profond de son château. Il est énormément gros et porte deux suspenseurs juste pour être capable de marcher normalement. Son mouvement maximum est de 4" [10cm] qui ne peut jamais être augmenté (même pour charger, etc.).

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
4	6	6	4	5	3	5	3	9	8	9	9

Champ convecteur, champ de stase, 2 suspenseurs pour compenser son propre poids, 2 pistolets bolter, gantelet énergétique et neuro-disrupteur.

⁶ Notez que les gretchins, faute de figurines disponibles à l'époque, ne sont pas inclus dans cette société ork.

Capitaine des gardes Rulko – Héros mineur

Rulko est le nouveau capitaine des gardes suite à l'exécution du traître Gort. Rulko est un beau lâche qui préfère frapper dans le dos. Il aime faire avancer sa cause en sous-main plutôt que par des combats.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	5	5	4	5	2	4	2	8	7	8	8

Armure énergétique, lance-flammes, pistolet bolter, épée tronçonneuse.

Navigateur Fogg – héros mineur

Comme beaucoup de navigateurs orks, Fogg est psychique. Les orks naviguent par un mélange primitif d'intuition et de divination. Tant qu'ils se contentent de sauts relativement courts, tout marche assez bien. Cependant, il y a des accidents occasionnels, comme celui qui a amené la flotte de Charadon dans la Roue de feu.

Fogg a un niveau de maîtrise de 1 et a 10 psi-points. Il peut utiliser les pouvoirs *Hammerhand*, *Mental blow* et *Steal mind*.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	5	5	4	5	2	4	2	8	7	8	8

Armure flak, armure composite [svg4+, pénalité de mouvement d'1"], bolter, 2 pistolets bolter, une grenade vortex.

Doc "Bits" Spleenripper – Héros mineur

Le doc est un fondu de chirurgie expérimentale, comme beaucoup de ses patients ont eu l'occasion de le découvrir. Il était tranquillement en train de nettoyer son épée tronçonneuse quand il perdit son bras droit. Il vit là l'occasion d'une nouvelle expérimentation. Maintenant, son bras est un merveilleux exemple du savoir-faire ork. Il ne marche pas tout à fait comme il faut mais... il est impressionnant.

Le bras du doc est bionique et inclus tous les gadgets listés ci-dessous. Pour représenter le fait que cette pièce de technologie est plutôt hasardeuse, lancer 1D6 immédiatement avant chaque phase de combat :

- 1 Le bras devient fou et attaque une figurine déterminée au hasard dans les 1" (Spleenripper inclus)
- 2 Le bras ne fonctionne pas durant cette phase.

3-6 Le bras fonctionne normalement

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	5	5	4	5	2	4	2	8	7	8	8

Armure flak, armure composite, [svg4+, pénalité de mouvement d'1"], pistolet bolter et un bras bionique (épée tronçonneuse, gantelet énergétique, 4 lasers digitaux jokaero)

5 Unités de scumbos orks

Chaque unité comprend 5 figurines menées par un leader au profil normal.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	3	3	3	4	1	2	1	7	6	7	7

1 scumbo : armure composite, pistolet bolter, épée

4 scumbos : armure flak, pistolet bolter, épée

3 Unités de guerriers orks

Chaque unité comprend 5 figurines menées par un champion.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	3	3	3	4	1	2	1	7	6	7	7
4	4	4	3	4	1	3	1	7	6	7	7

1x champion ork : armure flak, armure composite (mesh), pistolet bolter, bolter, accessoires de combat ou épée.

4x guerriers orks : armure flak, pistolet bolter, bolter, accessoires de combat ou épée.

2 unités de gardes orks

Chaque unité comprend 5 figurines menées par un leader au profil d'héros mineur ork. Les gardes de base ont un profil de champion. Il y a 8 autres gardes postés un peu partout dans le château (et armés comme des gardes ordinaires).

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	4	4	3	4	1	3	1	7	6	7	7
4	5	5	4	5	2	4	2	8	7	8	8

1 leader : armure énergétique, bolter, lance-flammes léger, épée tronçonneuse.

4 gardes : armure énergétique, bolter, épée tronçonneuse.

ADAPTATION A LA V2

L'adaptation de cette campagne à la seconde édition de Warhammer 40,000 nécessite quelques aménagements, en particulier pour les troupes disponibles pour les deux camps. C'est ce que propose cette section.

Le joueur ork peut prendre la place du MJ s'il se sent d'être assez impartial. Rappelons que Warhammer 40,000 est un jeu et que l'important est de s'amuser !

Les valeurs de Résistance et de Point de structure des portes et des bâtiments sont à remplacer par des Valeurs de blindage en fonction des standards définis dans la section Bâtiment du livre de règles.

LES TROUPES SPACE WOLVES

Cette liste est basée sur le Codex Space Wolf V2. Sa politique est de laisser un certain choix au joueur Space Wolf ou au MJ en fonction des figurines disponibles. Préférez toujours l'armement visible sur la figurine à tout autre plus fantaisiste.

Dans cette liste, seuls les personnages sont prédéfinis. La liste d'équipement à utiliser est évidemment celle du codex Space Wolf V2. N'oubliez pas que vous êtes sensé faire trois détachements pour attaquer simultanément les trois générateurs orks.

CAPITAINE ENOCH

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Enoch	10	7	7	5	5	3	7	3	10
Armes	Pistolet bolter, grenades à fragmentation + une arme d'assaut au choix + 2 autres types de grenades au choix + 1 bolter ou une arme spéciale si la figurine en est équipée.								
Armures	Armure énergétique (Svg. 3+), <i>champ convecteur</i>								
Equipement	<i>Digilaser</i> + une autre carte équipement parmi celles qui ne sont pas notées comme "unique" (elle doit être autant que possible visible sur la figurine).								

LIEUTENANT GREYLOCK

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Greylock	10	6	6	5	5	2	6	2	9
Armes	Pistolet bolter, grenades à fragmentation + une arme d'assaut au choix + 2 autres types de grenades au choix + 1 bolter ou une arme spéciale si la figurine en est équipée.								
Armure	Armure énergétique (Svg. 3+)								
Equipement	<i>Œil bionique</i> + une autre carte équipement parmi celles qui ne sont pas notées comme "unique" (elle doit être autant que possible visible sur la figurine).								

2000 POINTS D'AUTRES TROUPES

Le joueur Space Wolf (ou le MJ) peut maintenant choisir 2000 pts d'escouades dont au moins deux escouades de chasseurs gris. Pour des raisons de contexte, les bolters sont à privilégier.

Jusqu'à deux prêtres de fer et un champion garde loup sont autorisés avec n'importe quel équipement, leur coût est à décompter dans les 2000pts. Par contre, les dreadnoughts et tous les véhicules sont interdits à l'exception d'un ou deux land speeders.

Si vous avez les figurines, une demi-escouade (5 marines) et un personnage peuvent être montés sur des moto-jets armés de bolters jumelés (125pts pour la demi-escouade et 25pts pour un personnage).

PRETRE LOUP STORM

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Storm	10	6	6	5	5	2	6	2	9
Armes	Pistolet bolter, Crozius Arcanum, grenades à fragmentation + une autre arme d'assaut au choix + 2 autres types de grenades au choix + 1 bolter ou une arme spéciale si la figurine en est équipée.								
Armures	Armure énergétique (Svg. 3+), Rosarius (Svg. non mod. 4+)								
Equipement	Médipac + jusqu'à 3 autres cartes équipement parmi celles qui ne sont pas notées comme "unique" (elles doivent être autant que possible visibles sur la figurine).								

PRETRE DES RUNES EDRIGAR (Archiviste NV2)

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Edrigar	10	5	5	5	5	2	5	1	8
Armes	Pistolet bolter, grenades à fragmentation + une autre arme d'assaut au choix + un autre type de grenades au choix + 1 bolter ou autre arme spéciale si la figurine en est équipée.								
Armures	Armure énergétique (Svg. 3+)								
Equipement	Sceptre de force ou Epée de force (selon la figurine, notez qu'un sceptre de force ne peut être qu'un simple anneau)								
Pouvoirs	<i>La salamandre, Accélération</i>								

LES ORKS DU SCENARIO UN

Voici une proposition pour les orks gardant la station du temple de la montagne. Vous êtes libre d'adapter la chose comme bon vous semble.

BOSS ALUG THE "SLUG"

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Alug	10	5	5	4	5	2	4	2	8
Armes	Pistolet bolter, grenades frag + une arme d'assaut								
Armure	Armure lourde								
Equipement	<i>Kustom kalibr'</i> (carte d'équipement)								

1 NOB

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nob	10	4	4	3	4	1	3	1	8
Armes	Pistolet bolter, grenades frag + une arme d'assaut								
Armure	Armure lourde								

1 MEKANO

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mekano	10	4	4	4	4	1	3	2	7
Armes	Pistolet bolter, grenades frag + une arme spéciale au choix								
Armure	Gilet pare-balles								

1 FOUETTARD

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Fouettard	10	4	4	4	4	1	3	2	7
Armes	Pistolet bolter, grenades frag + une arme d'assaut au choix ou bolter								
Armure	Gilet pare-balles								

2 HARDES DE 5 GRETCHINS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gretchin	10	2	3	3	3	1	2	2	5
Fusil d'assaut, pistolet mitrailleur ou tromblon									

3 BANDES DE 5 ORKS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ork	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Gilets pare-balles, bolters ou pistolets bolter, grenades à fragmentation. Chaque bande peut contenir une arme lourde ou spéciale choisie dans la liste du Codex ork V2.									

LES ORKS DU SCENARIO DEUX

Voici une proposition pour les orks gardant la station de la Fosse. Vous êtes libre d'adapter la chose comme bon vous semble.

BOSS ZYMOT THRALLGASH

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Zymot	10	5	5	4	5	2	4	2	8
Armes	Pistolet bolter, gantelet énergétique, grenades à fragmentation, lance- plasma avec <i>visueur</i>								
Armure	Armure lourde, <i>champ réfracteur</i>								
Equipement	<i>Réacteurs dorsaux</i> (ils sont miniaturisés)								

1 BIZARBOY ET 2 GORILLES

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bizarboy	10	4	4	4	4	1	3	1	8
Gorille	10	4	3	4	4	1	2	1	7
Les gorilles portent des bolters et un gilet pare-balles									
Pouvoirs	<i>Kass'têt', Vague de mort</i>								

1 MEKANO

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mekano	10	4	4	4	4	1	3	2	7
Armes	Pistolet bolter, grenades frag et antichar + une arme spéciale au choix								
Armure	Gilet pare-balles								

1 MEDIKO

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mediko	10	4	4	4	4	1	3	2	7
Armes	Pistolet bolter, bolter, grenades frag. + une arme d'assaut au choix								
Armure	Gilet pare-balles								
Equipement	<i>Matos de Médiko</i>								

3 HARDES DE 5 GRETCHINS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gretchin	10	2	3	3	3	1	2	2	5
Fusil d'assaut, pistolet mitrailleur ou tromblon									

4 BANDES DE 5 ORKS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ork	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Gilets pare-balles, bolters ou pistolets bolter, grenades à fragmentation. Chaque bande peut contenir une arme lourde ou spéciale choisie dans la liste du Codex ork V2.									

LES ORKS DU SCENARIO TROIS

Voici une proposition pour les orks gardant la station de la dent tremblante. Vous êtes libre d'adapter la chose comme bon vous semble.

BOSS KALUG "THE SPANNER"

	<i>M</i>	<i>CC</i>	<i>CT</i>	<i>F</i>	<i>E</i>	<i>PV</i>	<i>I</i>	<i>A</i>	<i>Cd</i>
Kalug	10	5	5	4	5	2	4	2	8
Armes	Pistolet bolter, bolter et épée tronçonneuse								
Armure	Armure lourde								
Equipement	Lance-plasma lourd avec viseur (disponible seulement sur un 6 sur 1D6 après chaque tour passé immobile à le remonter).								

2 NOBZ

	<i>M</i>	<i>CC</i>	<i>CT</i>	<i>F</i>	<i>E</i>	<i>PV</i>	<i>I</i>	<i>A</i>	<i>Cd</i>
Nob	10	4	4	3	4	1	3	1	8
Armes	Pistolet bolter, une arme spéciale ou d'assaut au choix, grenades frag								
Armure	Armure lourde								

1 MEKANO

	<i>M</i>	<i>CC</i>	<i>CT</i>	<i>F</i>	<i>E</i>	<i>PV</i>	<i>I</i>	<i>A</i>	<i>Cd</i>
Mekano	10	4	4	4	4	1	3	2	7
Armes	Pistolet bolter, grenades frag + une arme spéciale au choix,								
Armure	Gilet pare-balles								

1 FOUETTARD

	<i>M</i>	<i>CC</i>	<i>CT</i>	<i>F</i>	<i>E</i>	<i>PV</i>	<i>I</i>	<i>A</i>	<i>Cd</i>
Fouettard	10	4	4	4	4	1	3	2	7
Armes	Pistolet bolter, grenades frag. + une arme d'assaut au choix ou bolter								
Armure	Gilet pare-balles								

3 HARDES DE 5 GRETCHINS

	<i>M</i>	<i>CC</i>	<i>CT</i>	<i>F</i>	<i>E</i>	<i>PV</i>	<i>I</i>	<i>A</i>	<i>Cd</i>
Gretchin	10	2	3	3	3	1	2	2	5
Fusil d'assaut, pistolet mitrailleur ou tromblon									

5 BANDES DE 5 ORKS

	<i>M</i>	<i>CC</i>	<i>CT</i>	<i>F</i>	<i>E</i>	<i>PV</i>	<i>I</i>	<i>A</i>	<i>Cd</i>
Ork	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Gilets pare-balles, bolters ou pistolets bolter, grenades à fragmentation.									
Chaque bande peut contenir une arme lourde ou spéciale choisie dans la liste du Codex ork V2.									

LES ORKS DU SCENARIO QUATRE

Voici une proposition pour les orks du "château" de Kulo. Vous êtes libre d'adapter la chose comme bon vous semble. Une bande de nobz pourrait être en particulier remplacer par une sélection de brikolos. Des assistants gretchins pourraient également accompagner la plupart des personnages. Vous pourriez envisager aussi de mettre un socle de snotlings dans les cuisines, etc.

BIG BOSS GOUVERNEUR KULO

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Kulo	5	6	6	4	5	3	5	3	9
Armes	Pistolet bolter, gantelet énergétique, fusueur								
Armure	<i>Champ convecteur</i>								
Spécial	Notez que Kulo à un Mouvement réduit à cause de son obésité.								

BOSS RULKO

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Rulko	10	5	5	4	5	2	4	2	8
Armes	Pistolet bolter, épée tronçonneuse, + une arme spéciale au choix								
Armure	Armure lourde								
Equipement	Une carte au choix.								

BIZARBOY AKKRO "NAVIGATEUR" FOGG

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Fogg	10	5	3	4	5	3	5	3	8
Armes	Pistolet bolter, arme à une main								
Armure	Gilet pare-balles								
Equipement	<i>Grenade Vortex</i>								
Spécial	Fogg n'a pas de gorille et n'est pas sujet aux règles normales des bizarboyz. Considérez-le comme un psyker NV3 "normal" avec des pouvoirs orks.								
Pouvoirs	<i>Chopp-ça, kass tête, vague de mort</i>								

DOC "BIT" SLEENRIPPER

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sleenripper	10	5	3	4	5	3	5	3	8
Armes	Pistolet bolter								
Armure	Gilet pare-balles								
Equipement	Bras bionique spécial avec <i>digilaser</i> et gantelet énergétique Avant chaque phase de corps à corps du doc, lancez 1D6 : 1 - <i>Le bras devient fou</i> : le doc double ses attaques pour cette phase et se prend une touche F8 svg-5 sur un 4+ sur 1D6. 2 - <i>Le bras ne fonctionne pas</i> . Le doc n'attaque qu'avec son pistolet bolter. 3-6 - Le bras fonctionne normalement.								

5 BANDES DE "SCUMBOS" ORKS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gretchin	10	2	3	3	3	1	2	2	5
Ork	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Gilets pare-balles, pistolets bolter et une arme d'assaut au choix.									
Vous pouvez troquer n'importe quel nombre de bandes de "scumbos" par une harde de 10 gretchins armés d'un fusil d'assaut, d'un pistolet mitrailleur ou d'un tromblon.									

3 BANDES DE 5 BOYZ ORKS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ork	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Gilets pare-balles, bolters ou pistolets bolter, grenades à fragmentation et d'une arme d'assaut au choix.									
Chaque bande peut contenir une arme lourde ou spéciale choisie dans la liste du Codex ork V2.									

2x BANDES DE 5 NOBZ

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nob	10	4	4	3	4	1	3	1	8
Armure lourde, de pistolets bolter, de grenades à fragmentation, d'une arme d'assaut ou d'une arme spéciale au choix.									
Jusqu'à 3 nobz par bande peuvent porter une arme lourde ou spéciale choisie dans la liste du Codex ork V2.									

Les "gardes" du château ont le même profil et les mêmes équipements que les nobz.

MODELISME

Monter cette campagne présente un défi intéressant sans pour autant demander un travail harassant. Pour tout joueur disposant d'une table et de quelques éléments de décors conventionnels rien ne devrait être insurmontable.

Les trois scénarios d'extérieur comprennent deux huttes orks de grandes dimensions. J'ai monté et peint à la peinture texturée deux bâtiments orks de 25 x 10 cm et un petit de 10 x 10cm (scénario 3).

SCENARIO UN

Les marches du "temple" sont des cubes. La structure du temple en elle-même un vague essai de colline d'il y a longtemps.



SCENARIO DEUX

Le mur d'enceinte, tout en cubes, a été nettement relevé par rapport au texte original où il est fait état d'un muret d'argile...

Le générateur est fait avec des boîtes de conserves...
Les vannes sont des marqueurs issus de Space Crusade.



SCENARIO TROIS

Encore des boîtes de conserves et quelques cubes.
La maison en carton imprimée est issue de la boîte de base de WFB4.



SCENARIO QUATRE

Ce scénario demande surtout un peu de retouche d'image et une bonne imprimante. Toute l'astuce est d'extraire les images des quatre pages ci-après, de les retoucher et de les imprimer à la bonne échelle (une case = un socle = 2,5cm de coté) sur plusieurs feuilles A4 (MS Paint fait ça très bien) . Évidement, la résolution ne sera pas terrible mais ça suffit pour jouer.

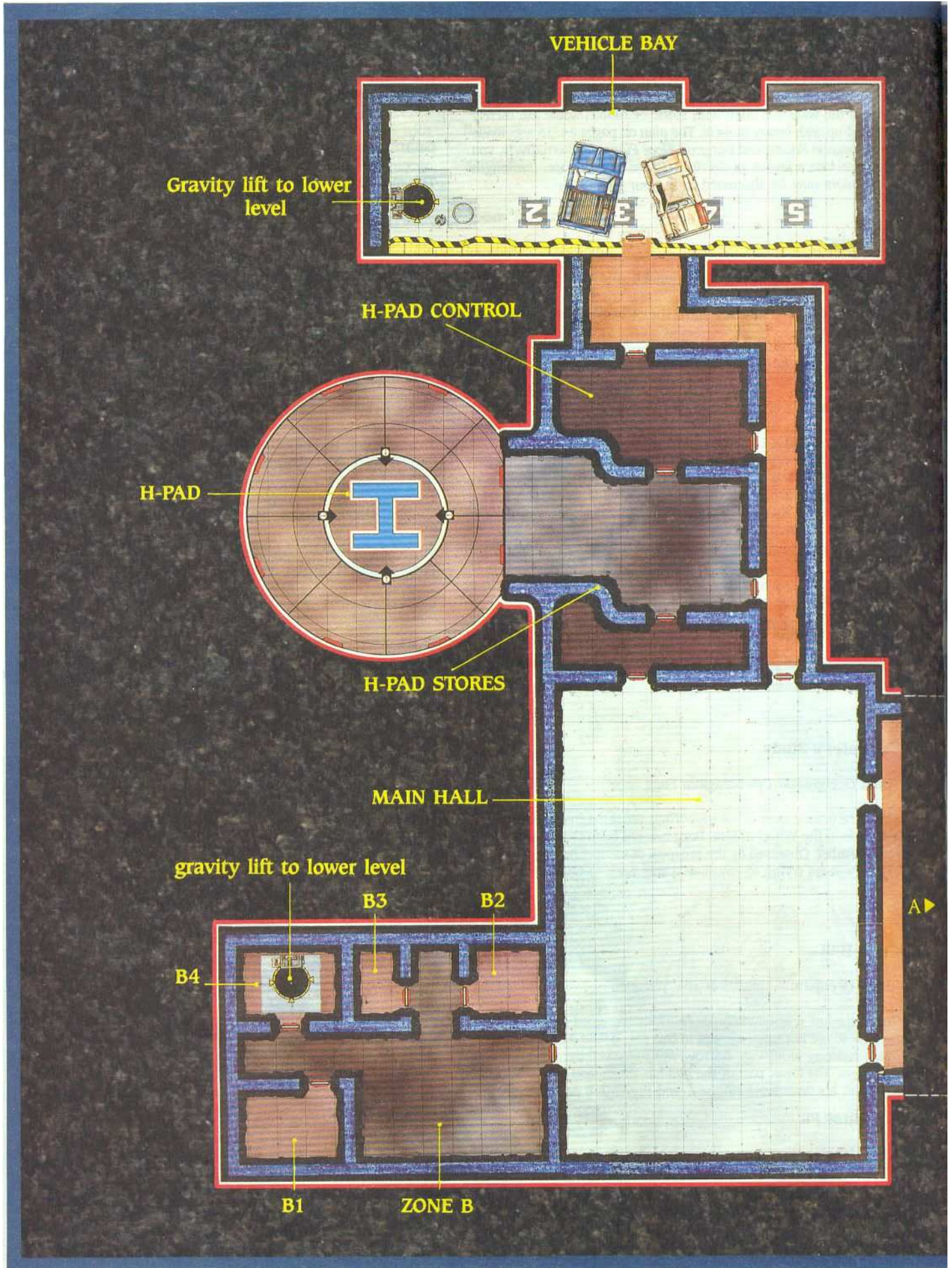
Des portes issues de Space Crusade ont été utilisée sur la photo ci-dessous.

Niveau supérieur :



Niveau inférieur :



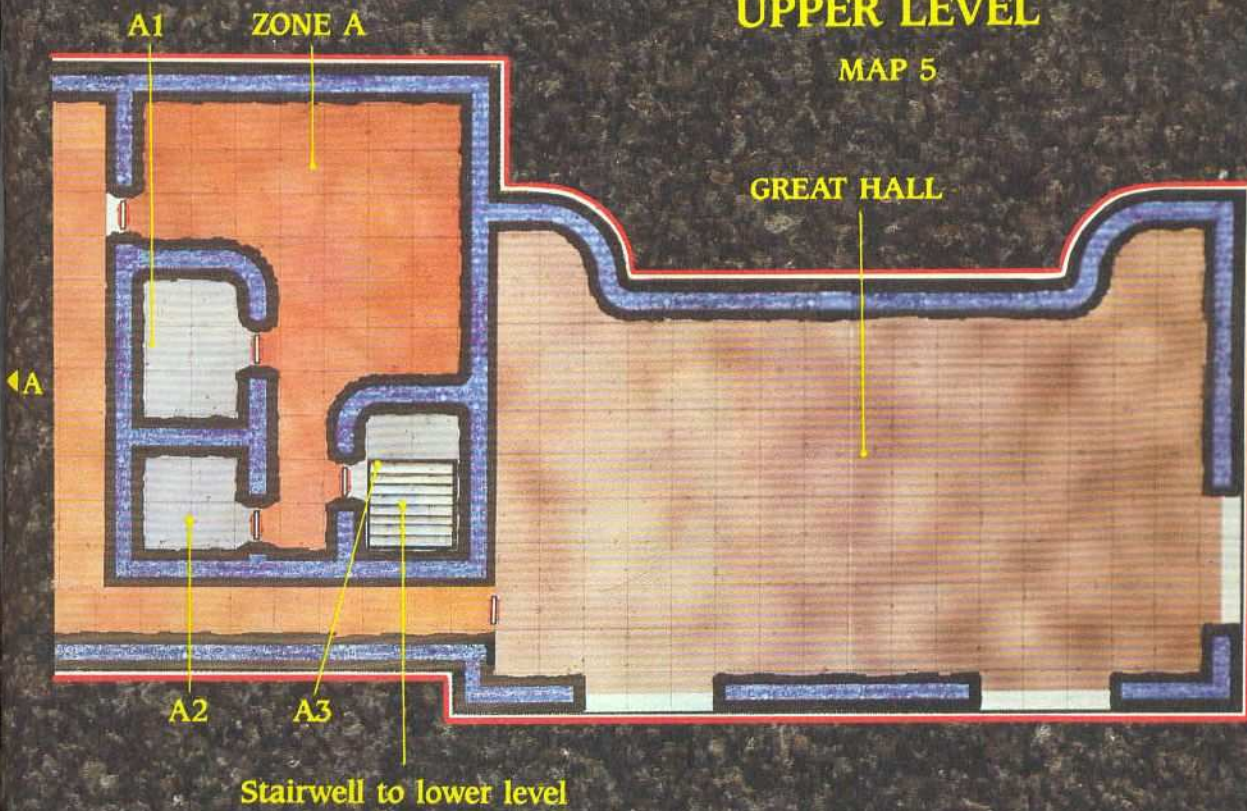




UPPER LEVEL

MAP 5

GREAT HALL





LOWER LEVEL

MAP 6

WELL ROOM

KULO'S CHAMBER

GREAT HALL

APOTHECARY

BARRACKS

Stairs to Upper Level A3

← B

