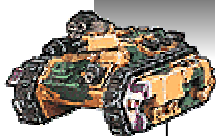




CAMPAGNE DE NOCTIS

OPERATION RETOUR EN FORCE



RETOUR SUR NOCTIS

Après la perte du monde de Noctis Prime, l'Imperium prépare une grande offensive contre la cité ruche de Caprican tenue par le Chaos : la cité doit servir de tête de pont à la reconquête de la planète.

Un agent du Temple Callidus a réussi à infiltrer les défenses des cultistes dans Caprican. Il a découvert un passage menant vers les niveaux inférieurs de la cité. Ignoré des forces du Chaos, ce passage n'est protégé que par une barrière d'énergie que l'agent impérial peut couper à tout moment pour laisser passer une armée impériale chargée de conquérir la cité depuis l'intérieur.

Les deux belligérants ignorent que les niveaux inférieurs de la cité ruche sont infestés d'Orks et que leur intervention changera le cours de la bataille !

Opération Retour en Force est un scénario retraçant la bataille pour Caprican qui oppose une horde du Chaos, un régiment de la Garde Impériale et une Waaagh! Ork.

FORCES EN PRÉSENCE

Les armées de la Garde Impériale et du Chaos sont composées de 3000 points. La Waaagh! Ork est formée de deux forces de 750 à 1000 points chacune.



La garnison Ork de Caprican doit être constituée uniquement d'infanterie sans aucun véhicule d'appui à l'exception de Chariots Flak.

Les renforts Orks du Kulte de la Vitesse doivent être constitués de formation dont la vitesse minimum est de 30cm. Il peut s'agir de formations de véhicules ou encore d'infanterie mécanisée.

Aucune des deux forces Orks ne peut comprendre de Gargant.

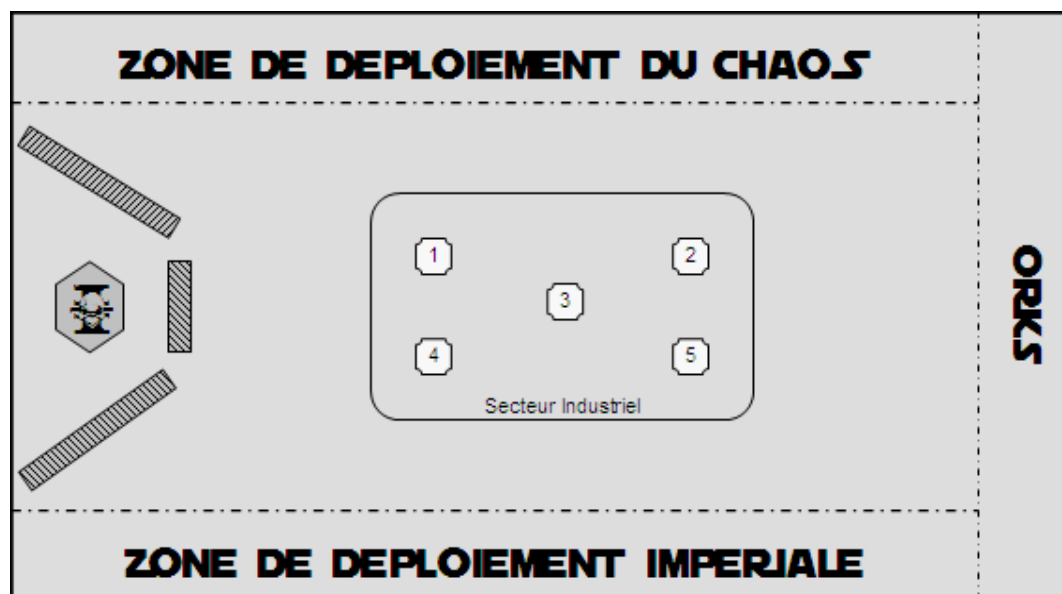
DEPLOIEMENT

Les armées du Chaos et de l'Imperium se déploient au début de la partie jusqu'à 15cm du bord de table dans les zones indiquées sur la carte.

Les Orks se déploient au début du Tour 2 : la garnison dans la zone fortifiée de Caprican à l'Est et les renforts jusqu'à 15cm du bord de table dans la zone indiquée à l'Ouest.



La Tribune de Laitus Prime



REGLES SPECIALES

Une barrière d'énergie recouvre la partie Ouest du champ de bataille, interdisant aux armées de l'Imperium et du Chaos l'accès aux fortifications et au bunker principal menant aux niveaux inférieurs de Caprican.

Au début du tour 2, l'alimentation de la barrière est coupée par l'agent impérial et tout le secteur devient accessible normalement.

C'est au début de ce tour 2 que les Orks interviennent.

MOI ORK, MOI TAPER

Comme vous l'aurez deviné, les Orks n'ont aucune chance de l'emporter face aux forces du Chaos et de l'Imperium.

Le joueur Ork est essentiellement là pour épicer le scénario : afin de ne pas déséquilibrer la partie, il lui est conseillé de jouer Ork, c'est à dire de taper sur tout ce qui bouge et de refuser toute alliance avec un camp ou un autre...

REGLES SPECIALES

La bataille dure 3 tours.

L'armée ayant remporté le plus de points de victoire l'emporte.

Chaque armée remporte des points de victoire selon les conditions suivantes :

- Points de Victoire classiques d'un Scénario de Tournoi
- +1000 Points de Victoire pour le contrôle du Bunker d'Accès (symbole de l'Inquisition sur la carte)
- +1000 Points de Victoire pour la réalisation de l'objectif secret



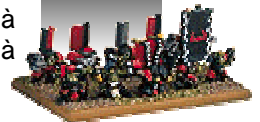
OBJECTIFS

SECRETS

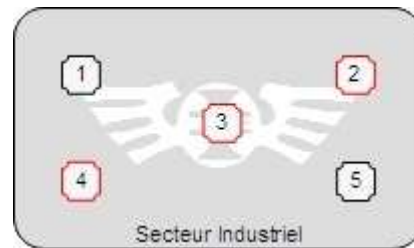
L'Imperium et le Chaos ont chacun des objectifs secrets qui doivent leur être communiqués par le joueur Ork.

Ces objectifs correspondent à des bâtiments qui doivent être capturés dans le Secteur Industriel.

Un bâtiment est capturé si un joueur possède des unités d'infanterie à l'intérieur du bâtiment ou des véhicules à son contact mais pas son adversaire.



IMPERIUM



CHAOS



LA SURPRISE DU CHEF

Une alternative intéressante est tout simplement de ne pas prévenir les joueurs de l'Imperium et du Chaos que des forces Orks peuvent intervenir à partir du Tour 2.

Le challenge du scénario en est renforcé et les joueurs garderont généralement un souvenir mémorable du moment où ils découvriront les peaux-vertes installées sur leur objectif principal.

Cette option nécessite également que le joueur Ork se comporte de la manière la plus neutre possible en évitant de favoriser un camp.



La Tribune de Laitus Prime