Traque dans Orthos Secundus

Les forces du chaos ont neutralisées les défenses orbitale de la station orthos Secundus, les reste des forge Heralds ainsi que les chevaliers d’orthos (force imperial fist de défense spatiale). L’objectif des Heretiques est de pénétrer le cœur du système de orthos secundus la console centrale de commande afin de neutraliser entiérement le système et prendre possession des niveaux supérieurs de Orthos Secundus. Les Space marines loyaux quant à eux vont tenter de repousser l’assaut des hérétiques. En dernier recours ils devront évacuer le cortex du cogitateur central véritable cerveau de la station spatiale. La station d’orthos secundus est une relique que le mechanicum ne contrôle pas totalement, la station déclenche parfois un protocole de défense.

Le joueur space marines doit déploier 4 pions drones Servitor qui sont considéré comme des pions objectifs.

La table est constitué de couloir et de murs représentant la station d’orthos secundus avec une salle centrale d’au moins 12ps de diamétre ou de diagonale. En son centre une console représente l’objectif principale. Plusieurs sas sont présent. Lorsque un tir échoue il peut percer la coque de la station. Tracer une ligne vers l’objectif du tir échoué, si cette ligne en se prolongeant touche un bord de table toute figurines à 6ps de ce point d’impacte prend 1D3 blessures/ 3 tir 1D6 pour 5 tirs et plus qui touche sur un 6+ moins 1 pour chaque tir, avec une touche auto si se resultat tombe en dessous de 1. Les section de mur et de porte ont le profil suivant (def2+ tought 12).

Les joueurs constituent une liste de 2000pts chacun ,constitué de troupe à pieds les véhicules de type char ne sont pas autorisé les véhicules d’autre type (machine démon/dreadnought) sont autorisé. Les hérétiques se déploient par l’intermédiaire de barge dreadclaw qui se fixe dans les zones de déploiement B sur un bord de table chaque joueurs disposent de deux barges dreadclaw. La barge peut contenir deux unités d’infanterie ou un maximum 12pv, par barge.

La partie dur 5 tours si les joueurs hérétiques contrôlent l’objectif centrale c’est une victoire totale.

Le joueur Loyale peut décider de debrancher la console et l’évacuer par un bord de table c’est alors une défaite mineure, la console doit être controler pour être transporté.

Si au bout de 5 tours les loyaux contrôle l’objectif centrale c’est une victoire majeure pour eux.

Chaque début de tour la station déclenche son protocole d’autodéfense lancer un D20 et référez vous au tableau.

D20

1-2 frénésie de l’esprit machine : les drones déclenchent des tirs ciblant toutes figurines à 6ps ou moins le profil est le suivant 1D6+1 tirs AP1

3-9 sommeil de la machine rien ne se passe. Déploiement

10-15 protocole de confinement : toute les sas deviennent infranchissable pendant la duré du tour.

16-18 protocle de défense ; les drones déclenchent leurs tirs en ciblant que les hérétiques.

19-20 protocole Egide Ecarlate : combiner les effets du protocole de confinement et de défense.