

RACCOURCIS CLAVIER

F	Fait passer au champ de tir
M	Fait passer au champ de déplacement
G	Active/désactive la grille
+	Accélérer l'animation d'un degré
-	Ralentir l'animation d'un degré
S	Dialogue de sauvegarde du jeu
L	Dialogue de lancement du jeu
ECHAP	Affiche l'écran des options
Q	Terminer la phase/le tour
N	Unité suivante
T	Passer à la cible suivante
B	Charger l'infanterie dans un véhicule
U	Annuler le déplacement précédent
I	Déplacement individuel/ Déplacement en formation
E	Retrancher
A	Attaque aérienne
Shift+ clic à gauche	Charger
H	Codex
Z	Zoom avant
X	Zoom arrière
V	Fait passer au mode d'écran complet
C	Cadrer sur l'unité
P	Immeubles transparents
CTRL	Tirer
Barre d'espacement	Unité suivante (bouton flèche rouge)
Flèches directionnelles	Parcourir le plan
1	Groupe d'armes no 1
2	Groupe d'armes no 2
3	Groupe d'armes no 3
4	Groupe d'armes no 4

www.ssionline.com



74 D RUE DE PARIS
35069 RENNES CEDEX
FRANCE



UK website: <http://www.mindcapeuk.com>

©1997 Strategic Simulations, Inc., une compagnie Mindcape. Tous droits réservés. Logos et illustrations © 1997 Games Workshop Ltd. Tous droits réservés. Programme © 1997 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés. Warhammer et Games Workshop sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. Citadel est une marque de fabrique Games Workshop Ltd. Final Liberation est une marque de fabrique Strategic Simulations, Inc. Toutes autres marques de fabrique et marques déposées appartiennent à leurs détenteurs respectifs.

MU260448

FINAL LIBERATION™

WARHAMMER
EPIC 40,000



GUIDE DE
L'UTILISATEUR

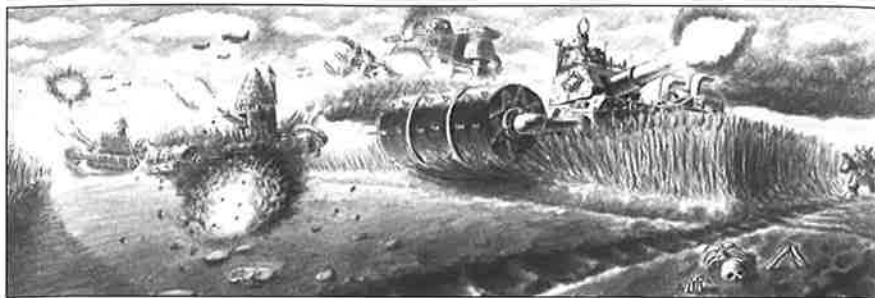


A MINDSCAPE COMPANY



TABLE DES MATIERES

BIENVENUE DANS L'UNIVERS D'EPIC	
WARHAMMER 40 000	1
DEMARRAGE DU JEU	3
Matériel livré avec le jeu	3
Protection du jeu	3
Souris et autres commandes	3
Démarrage des travaux pratiques ..	6
Ecran de sélection	6
INFORMATIONS SUR LES ORKS	7
Nobz	9
Mekanoz	9
Dingboyz	9
Stormboyz	9
Bizarboys	9
TRAVAUX PRATIQUES	10
Hothgar's Stance	10
Caractéristiques de l'écran de déploiement	10
Avant votre tour no 1	16
Votre tour no 1	21
Tour no 1 Ork	24
Votre tour no 2	24
Tour no 2 Ork	25
Votre tour no 3	26
Après la bataille	26
METHODES DE JEU	28
Commandes tactiques	28
Barre de messages	31
Sélection des détachements	31
Déplacement des groupes	33
Ligne de mire	32
Tir	32
Corps à corps	32
CAMPAGNE DE VOLISTAD	35
Démarrage d'une campagne	35
Tour de campagne	36
Options de contrôle	36
Plan de Volistad	38
Aux commandes des Forces Impériales	39
BATAILLES RAPIDES	42
Nombre de joueurs	42
Nombre de points	42
Type de bataille	43
Mode de bataille	43
Choix de plans	43
Sélection d'une unité	44
Méthode de jeu	46
PARTIE A PLUSIEURS JOUEURS	47
Choix des forces	47
Points	47
Options de connexion	47
REMARQUES TACTIQUES	49
Tour de Reconnaissance	49
Troupes au sol	50
Avions Flyers	50
Unités impériales	50
Waaagh! Les Orks	52
LES ESPECES DE L'UNIVERS EPIC	
WARHAMMER 40 000	52
Humanité	52
Orks	53
Chaos	53
Eldars	54
Tyranides	54
ET POUR TERMINER...	55
GLOSSAIRE	55
UNIVERS	56
BASE DE DONNEES D'ADEPTUS	
ADMINISTRATUS	61
Imperium	61
Horde Ork	69
TABLEAUX DES VEHICULES	78
TABLEAUX DE L'INFANTERIE	79
TABLEAUX DES FLYERS	79
LISTE DES ARMES	80
LISTE DES TITANS ET DES GARGANTS ..	81
DEFINITIONS	82
LIGNE DU TEMPS IMPERIALE	82



BIENVENUE DANS L'UNIVERS D'EPIC WARHAMMER 40 000

TRANSMISSION IMPERIALE

TRANSMISSION: Plate-forme spatiale Africanus XII

DESTINATION: Terre

DATE: 2564986/M41

CONDUITE TELEPATHIQUE: Astropathe-terminus Kovacs

OBJET: Antécédents Planétaires

REFERENCE: VolisPetch/345221aMKJ

DE LA PART DE: Adeptus Prefectus Primus Wilhelm Franz (Sous-Directeur suppléant)

PLANETE VOLISTAD: SEGMENTUM TEMPESTUS VOIE LATERALE
COATHUS / ARME OUEST

SYSTEME PLANETAIRE: VOLISTASOL CORPS PLANETAIRE IV

INDEX SPATIAL1174663.5634

DE L'EPICENTRE PRAGATHUS SYSTEME PORTES DU MAL

PRINCIPAUX PORTS SPATIAUX A: BORODNI, CAPITOLE PLANETAIRE

SYSTEME ECONOMIQUE: STRUCTURE STANDARD DE DIME IMPERIALE

FAMILLE AU POUVOIR: MAISON PETCHENKA

URI OLIKOV PETCHENKA SUPERSEIGNEUR SUPPLEANT REGNANT SUR
LA PLANETE

A l'origine, Volistad fut colonisée par l'Imperium en 979/m35. A ce moment de l'histoire, on ne connaît pas encore l'évolution complète de Volistad. Les Warp Storms, orages maléfiques, sont la cause de l'isolement de la planète et, le développement de sa société à peine amorcé, elle est livrée à elle-même pendant les 3 500 années qui suivent.

Lorsqu'Imperium redécouvre Volistad en 437/m39, elle est sous l'emprise d'une guerre civile planétaire. Une économie féodale et fondée sur la guerre, dirigée par quatre grandes familles (les maisons Ochinka, Petchenka, Silenko et Volga) met la planète à feu et à sang. Les combats internes sont si intenses et la prolifération des armes nucléaires telle, que l'éco-système de la planète est au bord du désastre – la majeure partie de la surface terrestre est alors recouverte par les océans, dont le volume est amplifié par la fonte des pôles.

L'arrivée de l'Imperium met fin à cette situation.

Grâce à des troupes dotées de moyens technologiques avancés, le Departmentus Reclamata a pour objectif de mettre un frein aux combats et d'imposer au monde les valeurs d'Imperium. La famille la plus puissante, la maison Petchenka, se voit attribuer les fonctions de famille impériale officielle. L'éco-système retrouve son état de marche et les moyens technologiques sont avancés au niveau Impérial.

Durant 2 560 années terrestres, Volistad est restée loyale à l'Imperium. Deux éléments essentiels font de Volistad un atout de taille pour l'Empereur: les Astropathes et les Titans. C'est au coeur de la région centrale de Tollcharin, qu'est niché le monastère Adeptus Astra Telepathica. L'Astronomicon est un point de repère en navigation, indispensable pour réussir sans encombres la périlleuse traversée de l'espace warp. Le rôle de l'Astropathe sur Volistad est de fournir un influx stabilisateur sur ce site maléfique et imprévisible, permettant à l'Astronomicon de remplir sa fonction. La navigation dans l'espace maléfique est ainsi relativement plus sûre et le voyage à travers ce couloir vital qu'est le segmentum peut se poursuivre. Au cas où les distorsions seraient trop difficiles à réduire, les Astropathes de Volistad sont capables de générer un véritable phare psychique, quelque soit le vaisseau en proie aux méandres de l'espace warp.

Les Astropathes ont cependant dû interrompre leur "travail" depuis l'arrivée des Orks, de peur que les "Weirdboyz", les médiums des Orks, ne les détectent et découvrent leur mission. Si cela devait arriver, les Astropathes seraient anéantis et les Orks pourraient couper toute circulation impériale dans la totalité du secteur et prendre possession de régions entières. De plus, tout espoir de voir Volistad sauvée à temps par des renforts extérieurs serait éteint à jamais.



Des Titans toujours en état de marche furent découverts, quant à eux, par une équipe d'archéologues en 928/m41. Ils furent placés sur Volistad durant la période de terraformation initiale et y ont demeurés sans être dérangés pendant près de 7 000 ans. La question du sort de ces monumentales machines de guerre était encore en suspens au moment de l'invasion des Orks.

DEMARRAGE DU JEU

La meilleure façon d'assimiler les éléments de base de EPIC WARHAMMER 40 000: FINAL LIBERATION, un jeu Warhammer, est de suivre étape par étape les instructions du chapitre "Travaux pratiques" de ce manuel qui débute à la page 10. Ce chapitre a été conçu pour vous familiariser avec les différents menus et types de situations du jeu et constitue une introduction au style de combat que vous rencontrerez dans l'univers de 40 000. Ces travaux pratiques mettent en évidence de nombreux concepts de base nécessaires pour comprendre le fonctionnement du jeu. Vous pouvez cependant étudier uniquement le fonctionnement global de l'interface en vous reportant au chapitre "Méthodes de jeu" page 28. Les définitions des termes régulièrement utilisés dans le jeu figurent dans le glossaire situé à la fin de ce livre. Vous avez aussi la possibilité de consulter le fichier README.TXT dans lequel vous trouverez tout changement apporté après la publication de ce manuel.

Matériel livré avec le jeu

Normalement, votre boîte de jeu doit contenir le présent manuel d'utilisation, une fiche d'informations et le CD EPIC WARHAMMER 40 000: FINAL LIBERATION. Le manuel d'utilisation comprend les règles du jeu ainsi que des renseignements importants sur les menus, les scénarios, les classes d'unités et sur le matériel. Pour commencer à jouer, il vous faut installer le jeu en suivant les indications de la fiche d'informations.

Protection du jeu

Il n'existe aucune protection de jeu matérielle sur votre CD EPIC WARHAMMER 40 000: FINAL LIBERATION mais pour que le jeu fonctionne, le CD doit être inséré dans le lecteur de CD.

Souris et autres commandes

Epic Warhammer 40 000: Final Liberation est doté d'un curseur de souris actif; lorsqu'il est pointé sur une unité, un bouton ou une icône, une description des changements opérés sur cet objet, après avoir cliqué dessus, apparaît sur la barre



située au bas de l'écran. Vous pourrez ainsi identifier des éléments du jeu qui vous sont inconnus.

Dans ce manuel, le mot "cliquer" indique l'action de placer le curseur (une flèche) sur l'objet choisi sur l'écran et appuyer sur le bouton gauche ou droit de la souris. "Cliquer à gauche" indique l'action de placer le curseur sur l'objet choisi et appuyer sur le bouton gauche de la souris. "Cliquer à droite" indique l'action de placer le curseur sur l'objet choisi et d'appuyer sur le bouton droit de la souris.

Lors du visionnage de séquences enregistrées, il suffit d'appuyer sur la **barre d'espacement** ou bien sur la touche **Echap** du clavier pour interrompre la séquence. La barre d'espacement peut aussi être utilisée pour interrompre une partie où l'ordinateur joue contre lui-même.

IMPERIUM

Il y a plus de 25 Millennias, le genre humain commença à s'intéresser pour la première fois aux étoiles et entreprit d'explorer les planètes voisines. Soumis aux restrictions du transport sublight, le processus de conquête et de colonisation fut extrêmement lent. Des générations entières d'explorateurs disparurent lors de ces grandes expéditions interstellaires sans même atteindre leurs destinations. Les colonies retrouvèrent donc une indépendance forcée; les renforts pouvaient mettre des siècles à arriver, lorsqu'ils arrivaient.

C'est la découverte de la voie warp qui déclencha l'immense vague d'expansion. L'humanité fut enfin libérée des contraintes de temps qui avaient gâché la vie des générations précédentes, voyageant toute leur vie durant entre les planètes. De plus, la découverte et l'amélioration du gène de navigation, permettant aux pilotes d'effectuer des sauts dans le warp plus longs et plus précis, ne fit qu'accentuer cette tendance. En quelques siècles, plutôt que millennias, l'humanité connut un essor fantastique et étendit son emprise dans la galaxie.

A cette époque d'expansion rapide, l'Age Sombre de la Technologie, les limites du progrès paraissaient sans cesse repoussées. Les machines conçues par les humains atteignirent un degré de sophistication incroyable. Malgré sa segmentation successive en plus petits groupes, rien ne semblait faire obstacle à l'évolution de l'humanité. Certains groupes furent isolés du reste des hommes par leur situation géographique, alors que d'autres le furent de leur propre gré, mettant à profit leur puissance et leurs connaissances afin de livrer bataille contre tout ennemi, humain comme extra-terrestre.

Ce fut à cette période que les "psykers", humains ayant des dons de télékinésie et de télépathie, firent leur apparition. Bien que l'origine de ce phénomène soit restée obscure, la présence des psykers fut enregistrée sur la totalité des planètes connues de l'homme. Sans formation précise et sans protection, beaucoup de ces individus sombrèrent dans la folie ou furent les victimes des non médiums; des millions d'entre eux furent brûlés pour sorcellerie, détruits par l'ignorance des hommes. D'autres encore, furent la proie des Daemons, monstres du warp, qui se rassasiaient de leurs esprits et de leur chair. La civilisation humaine entama son déclin lorsque le savoir et la technologie firent place à l'ignorance et à la folie. Après l'Age Sombre de la Technologie vint l'Age des Conflits.

L'humanité fut déchirée par plus de cinq mille ans de guerre. Humains ou extra-terrestres, tous étaient ennemis. La confédération désunie des territoires humains fut anéantie par les combats internes à tous les niveaux: nation contre nation, planète contre planète, système contre système. Outspacers et extra-terrestres s'adonnèrent au pillage de ce monde en ruine. Les colonies humaines abandonnées ou isolées par les tempêtes warps furent soumises aux conditions naturelles. Les mondes terraformés revinrent à leur état d'origine, ce dont l'humanité souffrit énormément. La réduction génétique et une part de hasard entraînèrent l'apparition de nouvelles espèces parmi les colonies humaines: les Squats costauds, les puissants Ogrys et les Hommes bêtes. D'autres colonies subirent au contraire un retour à l'état primitif à la suite des attaques extra-terrestres, des catastrophes écologiques, des crises de folie des psykers et de problèmes technologiques.

Seuls les mondes où la chasse aux psyker fut la plus poussée furent épargnés. Le retranchement humain était presque complet.

Jusqu'au jour où, comme cela arrive si souvent, un conquérant surgit des ténèbres. L'Age des Conflits et ses guerres sanglantes furent terminés. L'Imperium fut instauré et avec lui les systèmes humains furent reconquis et réintégrèrent de leur propre gré les rangs de l'humanité que l'Empereur rassembla sous son étendard. Cet être immortel, à la tête de l'Impérial depuis dix mille ans, est strict et intransigeant.

Pourtant, c'est à lui que l'humanité entière doit sa survie. La crainte d'un retour à l'Age des Conflits, cette fois plus terrible encore, est omniprésente. La menace de conflits intérieurs est à la mesure de l'agression extérieure. L'Empereur représente le poids d'équilibre entre l'humanité et son extinction.



- Start campaign (Démarrer une campagne)
- Start Quick Battle (Démarrer une campagne rapide)
- Load Saved Game (Lancer une partie sauvegardée)
- Encyclopedia (Encyclopédie)
- View Introduction (Visionner l'introduction)
- Exit (Sortir)
- Start Tutorial (Démarrer les travaux pratiques)

DEMARRAGE DU JEU

EPIC WARHAMMER 40 000: FINAL LIBERATION peut se jouer selon plusieurs méthodes: des batailles rapides, comprenant une multitude d'options et de niveaux, aux très longues campagnes de guerre. Pour commencer, nous vous conseillons la séance de travaux pratiques afin de vous familiariser avec les éléments de base du jeu. A ce niveau, vous n'avez pas à vous soucier de la sélection de vos forces ou de la gestion de vos points. Il est temps de passer à l'action!

Grâce à ses instructions détaillées, la séance de travaux pratiques vous permet d'assimiler rapidement et facilement les différents écrans, options et unités que vous rencontrerez au cours de vos parties avec EPIC WARHAMMER 40 000: FINAL LIBERATION. Vous avez aussi la possibilité de consulter le glossaire page 55 qui comprend la définition des termes spécifiques ainsi qu'une encyclopédie affichant à l'écran des informations complètes sur les armes et les unités.

Ecran de sélection

L'écran sélection vous permet de choisir parmi les éléments de base de EPIC WARHAMMER 40 000: FINAL LIBERATION. En cliquant à gauche sur le bouton situé sur la droite du tableau de commandes, vous sélectionnez les options du menu – Campaign (Campagne), Quick Battle (Bataille Rapide), Load (Lancer), Codex (Manuscrit), View Introduction, Tutorial (Travaux pratiques) et Exit. Chaque option est détaillée dans la fenêtre de dialogue située au bas de l'écran principal, à gauche.



Campaign

La partie Campaign vous permet de guider l'humanité dans sa lutte pour sauver la planète Volistad des griffes de Boss Skroll et de sa horde d'Orks. Ce type de partie débute alors que les Space Marines entreprennent d'asservir le monde entier et s'achève lorsque Skroll est chassé de la planète – ou une fois que Skroll domine la planète jusqu'à la fin des temps. Pour de plus amples informations, reportez-vous au chapitre "Campagne de Volistad" qui débute à la page 31.

Quick Battle

L'option Quick Battle crée en un instant de nouvelles situations de combat ainsi que des parties à un ou plusieurs joueurs. Elle vous permet de sélectionner les camps qui doivent s'affronter, leurs effectifs respectifs et l'emplacement des combats sur Volistad. Le jeu peut s'effectuer en première ligne ou à distance via réseau local, ligne téléphonique ou câble de modem NULL. Pour de plus amples informations, reportez-vous au chapitre "Batailles Rapides" qui débute à la page 42.

Load a saved game

Ce bouton fait apparaître la fenêtre de lancement/sauvegarde d'une partie qui vous permet de lancer une partie préalablement sauvegardée. Cliquez à gauche sur l'option de votre choix, puis de nouveau sur le bouton Start au bas de l'écran.

Codex

Ce bouton vous permet de consulter le Manuscrit Impérial afin de connaître l'état de vos forces armées, celui de la Horde des Orks de l'Espace et d'avoir un aperçu du camp opposé au 41^{ème} Millénaire.

View Introduction

Cliquez à gauche sur cette option pour lancer la séquence d'introduction filmée DE EPIC WARHAMMER 40 000: FINAL LIBERATION. Une fois la séquence achevée, le menu principal réapparaît.

Tutorial

Fait démarrer la séance de travaux pratiques, au niveau Hothgar's Stance.

Exit

Sélectionner ce bouton pour sortir du jeu DE EPIC WARHAMMER 40 000: FINAL LIBERATION.

INFORMATIONS SUR LES ORKS

Les Orks ne semblent avoir qu'une devise: la force prime le droit. Vainqueur ou vaincu, aucun Ork digne de ce nom ne remettra jamais cette devise en question.



Les Orks sont à la tête d'une lignée qui comprend les Orks, les Gretchins et les Snotlings – si les Orks dominent, c'est qu'ils sont les plus gros, les plus forts, les plus méchants et les plus belliqueux de tous.

Des érudits impériaux avancent la théorie selon laquelle les Orks descendent d'une autre race. Il semblerait que cette race – que les Orks ont nommé "Brainboyz" – se caractérisant par une intelligence hors du commun, aurait connu une évolution formidable en l'espace de quelques générations seulement et commencé à introduire sa culture dans l'espace.

Il faut noter qu'il est très difficile de reconstituer cette période de l'histoire, les Orks prisonniers étant peu enclin à évoquer leur passé. Ces éléments de connaissances ont été réunis d'après des légendes Orks dans lesquelles figurent de brèves références aux Brainboyz. Ces légendes permettent d'entrevoir un passé où les Orks n'étaient pas rois.

Il semblerait que les Brainboyz étaient une race symbiante: ils ne pouvaient développer pleinement leurs capacités intellectuelles sans passer par un état de mutation dû à l'ingestion de certains champignons poussant dans les cavernes du Homeworld. Les érudits ont émis l'idée suivante: étant donné leur très petite taille, les Brainboyz auraient produit des créatures d'intelligence inférieure à la leur, mais plus robustes physiquement afin de les faire combattre et travailler pour eux. Les Orks auraient été chargés de cultiver les précieux champignons.

La civilisation Brainboyz connut une expansion énorme qui dépassa de loin les limites de son Homeworld. Cependant, toute tentative de faire pousser les champignons générateurs de matière grise dans d'autres contrées se solda apparemment par un échec. La seule terre où ils se développaient parfaitement étaient celle des cavernes humides et froides du Homeworld.

Les Orks travaillant à la récolte des champignons se mirent à réfléchir sur leur condition d'esclaves au service d'êtres minuscules. C'est ainsi que les Brainboyz virent leurs propres créatures se rebeller contre eux. Pour finir, les Orks auraient dévoré tous les champignons qu'ils trouvèrent, soit pour essayer d'atteindre les capacités mentales de leurs maîtres, soit pour éliminer la totalité des champignons. Pour ces êtres non-symbiants, cet événement ne fut pas plus qu'un admirable festin. Pour les Brainboyz, ce fut une tragédie dont ils ne pourraient jamais se remettre.

La progéniture des Brainboyz à travers leur empire, souffrant de la pénurie de champignons, ne put jamais développer les mêmes facultés que leurs parents. Ils furent condamnés à un cerveau sous-développé et à un état de puérilité permanent. Ces générations sont à présent surnommées "Snotlings" par les Orks.

Bien que rude et sans finesse, la culture des Orks a vaincu celle des Brainboyz à travers l'univers.



Nobz

Les Orks ont un profond respect de la force et du pouvoir. Ainsi, les plus forts et les plus vaillants guerriers méritent-ils de devenir Nobz, c'est-à-dire d'être à la tête de foyers Orks et de diriger le reste des soldats sur le champ de bataille. Chaque foyer appartient à un clan particulier selon les qualités de ses membres. Certains Orks ont cependant du mal à trouver leur place dans cette simple hiérarchie.

Mekanos

Les Mekanos, aussi connus sous le nom de Mekaniaks, sont les techniciens et experts en mécanique au service de la civilisation Ork. Leurs connaissances en matière de technologie sont quelque peu approximatives. Le fait que les appareils qu'ils ont mis au point fonctionnent semble les surprendre. C'est qu'ils ont un talent inné pour la mécanique et leurs inventions farfelues se révèlent étonnamment performantes, en particulier les fils barbelés et les appareils de transmission.

Dingboyz

Aux yeux de la plupart des sociétés Impériales, les Orks apparaissent en général comme des êtres pour le moins dérangés. Il en existe pourtant certains dont l'excentricité est jugée extrême par les Orks eux-mêmes. Sur le champ de bataille, les cabrioles imprévisibles des Dingboyz sont incontrôlables et en font des soldats redoutés aussi bien par les troupes impériales que par les autres Orks!

Stormboyz

De nombreux jeunes Orks estiment qu'ils manquent d'expérience et de poids pour faire de bons soldats. Impatients de rejoindre les rangs des Orks adultes, ils se rebellent et fuient leurs foyers Nobz afin de s'allier à la troupe des Stormboyz.

Bizarboyz

Les Orks ont plus ou moins un pouvoir de voyance et certains bien plus que d'autres. Les Bizarboyz n'ont aucun contrôle sur leurs influx mentaux et "explosent" littéralement pour relâcher leur surplus d'énergie. Ils sont obligés de vivre dans des habitats spéciaux montés sur d'énormes pilotis de cuivre (afin d'évacuer leurs ondes par le sol) et de porter un uniforme ressemblant au costume des bouffons, probablement pour que les autres Orks les remarquent facilement et puissent les éviter.



TRAVAUX PRATIQUES

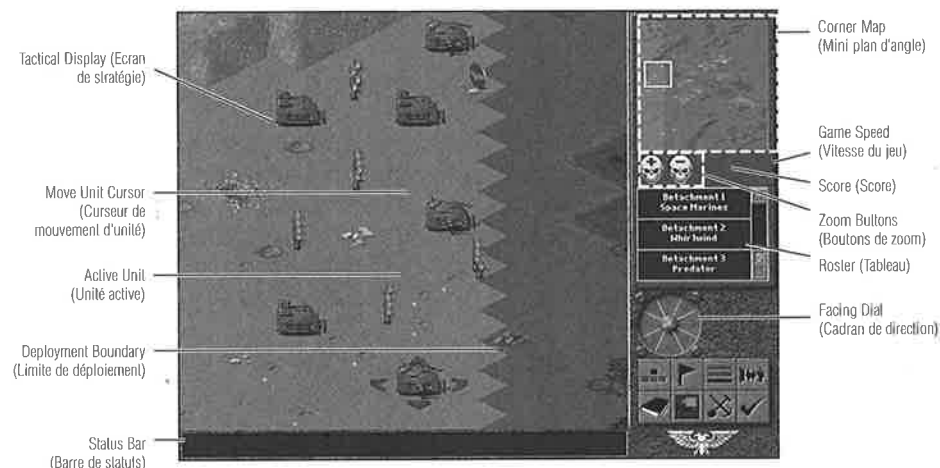
Dans le monde de Warhammer 40 000, des combats peuvent éclater à tout moment et sur n'importe quelle planète. Il n'est certes pas facile d'acquérir les techniques de combats qui vous feront sortir vainqueurs de ces batailles meurtrières, mais ceux qui y parviennent reçoivent honneurs et louanges. Cette séance de travaux pratiques devrait vous enseigner les rudiments du combat, mais la vraie maîtrise des armes vient avec le temps et l'inspiration.

Pour accéder aux travaux pratiques, cliquez à gauche sur Tutorial à partir de l'écran de sélection.

Hothgar's Stance

Cette séance est conçue pour passer en revue les éléments utilisés le plus fréquemment dans une partie: l'interface de jeu, les unités de déplacement, les unités de tir, les tirs occasionnels et les missions d'artillerie.

Le village de Hothgar's Stance est sous l'occupation d'un groupe d'éclaireurs des troupes Ork Evil Sunz, accompagné d'un détachement de Charriots de guerre. Le Commissaire y a placé un détachement de tanks Predator, un autre de véhicules Whirlwind et un d'infanterie de Space Marines. Votre mission est d'éliminer tous les Evil Sunz pour éviter qu'ils ne révèlent leur découvertes.



Caractéristiques de l'écran de déploiement

L'écran de déploiement est composé d'un grand Ecran de Stratégie – où sont affichées vos unités et celles de l'ennemi qui sont visibles – et d'un tableau



d'interface comprenant les éléments suivants:

- ♦ Le Mini-Plan d'Angle – Un mini-plan du champ de bataille.
- ♦ Le Tableau des Unités – Tableau composé de trois parties où sont listées les unités de votre régiment actif.
- ♦ Les boutons du Cadran de Direction et de commandes.

Ecran de Stratégie

L'Ecran de Stratégie est le lieu de combat et de mort des unités Impériales et Orks. Le niveau de zoom peut être réglé à l'aide des deux boutons situés au-dessous du mini-plan d'angle (ils ressemblent à des têtes de morts, l'un avec le signe plus pour se rapprocher, l'autre avec le signe moins pour s'éloigner). Grâce à l'Ecran de Stratégie, il est aussi possible de se déplacer dans le champ de bataille en plaçant le curseur sur un bord de l'écran: le bord gauche vous dirige sur la gauche, le bord du haut vers le haut et ainsi de suite. Des messages vous informant sur les commandes, unités, caractéristiques de terrain et options, apparaissent sur la barre d'information située le long du bas du tableau.

Mini-Plan d'Angle

Le mini-plan d'angle est un outil stratégique vous donnant un aperçu du champ de bataille où l'action se déroule. En cliquant à gauche sur ce mini-plan, la vue de l'écran de stratégie, représenté par le rectangle blanc, passe à cet angle de vue du terrain. Les autres caractéristiques du mini-plan d'angle sont les suivantes:

- ♦ Les unités du joueur no. 1 sont représentées par des points bleus. Dans la séance de travaux pratiques ces points représentent les unités Impériales.
- ♦ Les unités du joueur no. 2 sont représentées par des points rouges. Ce sont les unités Orks.
- ♦ Les objectifs sont représentés par des points blancs.
- ♦ Les immeubles et les ruines sont représentés par des blocs rouges.
- ♦ Les zones de terrain difficile sont représentées par des points gris.

Tableau de détachement/Tableau des unités

Le tableau de détachement affiche la liste de vos détachements actifs – le détachement actif est inscrit en doré et les autres en argenté. Cliquez deux fois sur un détachement figurant dans le tableau pour passer au tableau des unités, ce qui concentre vos commandes sur une seule unité. Le tableau de détachement réapparaît lorsque vous cliquez deux fois sur l'une des unités du tableau.



Cadran de Direction

Le cadran de direction vous permet de diriger votre unité active ou votre détachement. Cliquez à gauche sur l'un des huit coins du cadran pour que l'unité active suive cette direction. Vous pouvez également changer de direction à partir de l'Ecran de Stratégie, en cliquant à droite sur un point du plan vers lequel l'unité active doit faire face. **NB:** Cliquer à droite sur une unité la sélectionne et ouvre le Manuscrit Impérial (l'encyclopédie) à la page concernant cette unité. C'est pourquoi, nous vous conseillons de veiller à ne pas placer le curseur sur une unité différente lors d'un réglage de direction.

Caractéristiques du tableau de déploiement

Boutons de Zoom



Les boutons Zoom In (Zoom Avant) et Zoom Out (Zoom Arrière) augmentent ou réduisent le champ de vision de l'écran de stratégie.

Boutons déploiement d'unités ou formations



Les unités et les détachements peuvent manœuvrer individuellement ou en formation. Cette commande vous permet de passer d'une tactique à l'autre.

Commande de disposition du détachement



Cette commande vous permet de planifier le déploiement d'un détachement. Les unités d'infanterie peuvent être organisées en trois rangs et plus (selon l'emplacement d'unités voisines), en deux rang et en une ligne unique. Les détachements de véhicules peuvent être disposés en colonnes de deux ou trois rangs ou en une seule ligne.

Bouton Load/Unload Unit (Chargement / Déchargement d'une unité)



Lorsque vous cliquez à gauche sur cette commande, vous sélectionnez la section d'infanterie active (et non le détachement complet) que vous souhaitez charger dans un véhicule. Le curseur passe alors à Load Unit; pour que ce chargement s'effectue, il suffit de cliquer à gauche sur le véhicule de votre choix. Pour faire sortir vos soldats, sélectionnez le véhicule en cliquant à gauche dessus, puis sur le bouton Load/Unload Unit. Les passagers apparaissent alors à l'arrière du véhicule. **NB:** Aucun des véhicules de séances de travaux pratiques ne peut transporter de passagers.

Bouton Codex Encyclopedia (Encyclopédie)



Le Manuscrit Impérial affiche les renseignements relatifs à l'unité active lorsque ce bouton est activé. Pour une description plus détaillée, reportez-vous à la section "Encyclopédie" qui débute à la page 14.



Bouton Centre Map on Unit (Cadrer le plan sur une unité)



Ce bouton vous permet de centrer l'écran de stratégie sur l'unité active. Il s'avère très utile lorsque l'angle de vision de l'écran de stratégie a été déplacé et que vous souhaitez revenir rapidement à l'unité active.

Bouton Entrenchment (Retranchement)



Cette commande a pour but d'embusquer vos troupes dans des tranchées avant d'entamer la bataille afin qu'elle soient mieux protégées. Les unités d'infanterie peuvent se retrancher en utilisant la moitié de leurs points de déplacement. NB: Certains terrains sont trop durs pour permettre d'y creuser des tranchées.

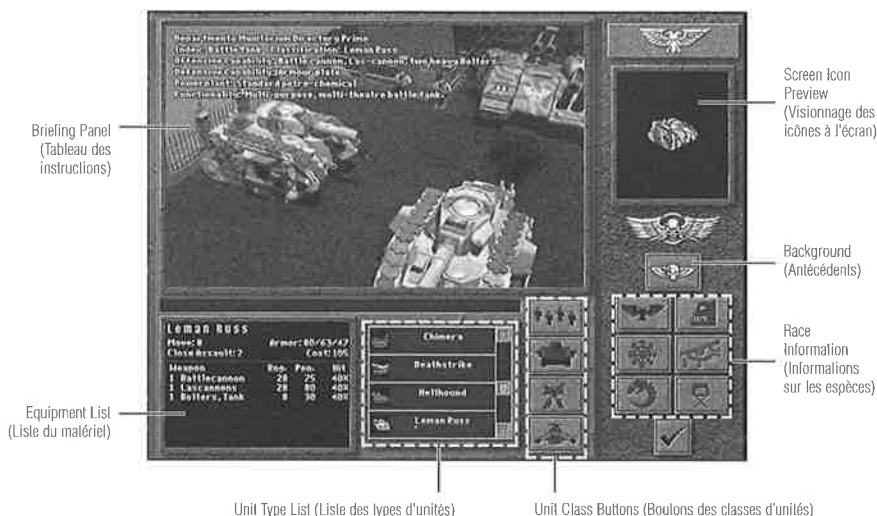
Bouton Done (Fait)



Cliquer à gauche sur le bouton Checkmark (Valider) met fin à la phase de déploiement et indique que vous êtes prêt à entamer le combat.

Inspection des troupes

Vos hommes sont alignés sur l'écran de stratégie dans le désordre. Vous possédez cinq unités d'infanterie de Space Marines, trois transporteurs de missiles et d'artillerie Whirlwind et trois tanks Predator. Ces unités peuvent être déployées n'importe où, dans la partie située à la gauche de la frontière en dents de scie entre les zones de lumière et d'ombre. Bien qu'il n'y ait pas d'ennemi en vue, la section d'Intelligence Impériale vous a signalé la possible présence d'une troupe Evil Sunz dans l'un des immeubles.



Imperial Codex Encyclopedia

Avant de déplacer une unité de combat, il est préférable d'inspecter vos troupes et de définir leur rôle, ainsi que celles de l'ennemi. Cliquez à gauche sur le bouton Encyclopedia pour visionner la section consacrée à l'unité active ou cliquez à droite sur l'unité de votre choix pour vérifier ses atouts.

Briefing Panel

Cet écran vous fournit des informations de base telles que type d'une unité, son rôle et toute autre option qui s'y rapporte.

Equipment list

Cette liste vous informe sur les points suivants:

Move (Déplacement) – Classement des déplacements de l'unité.

Close Assault (Corps à corps) – Nombre de corps à corps de l'unité.

Armor (Blindé) – Liste du nombre de blindés pour l'avant, les côtés et l'arrière des troupes.

Cost (Coût) – Coût de l'unité en points.

Weapons (Armes) – Liste de l'artillerie de l'unité comprenant des statistiques sur chaque arme. Rng. pour range (Portée), Pen. pour penetration (Puissance de feu) et Hit (Coup) pour le nombre de tirs autorisés avant d'être sanctionnés.

Pour plus d'informations, reportez-vous à l'annexe "Tableaux des véhicules" qui débute à la page 78 et "Tableaux d'infanterie" page 79.

Unit Type List

Vous pouvez faire défiler cette liste vers le haut ou vers le bas grâce à la barre de défilement située sur le côté droit. Pour consulter l'un de ses éléments, cliquez à gauche sur son panneau.

Unit Class Buttons

Il existe quatre classes d'unités: Infantry (Infanterie), Vehicles (Véhicules), Titans et Gargants et Aircraft (Avions). Lorsque vous passez d'une classe à l'autre, la liste est modifiée.

Screen Icon Preview

Pour visionner l'icône du tableau de stratégie pour toute unité sélectionnée à partir de la liste des types d'unités.



Other Controls (Autres commandes)

Ces boutons vous permettent de visionner les unités Impériales ou Orks, des informations sur l'univers de Warhammer 40 000 ainsi que sur les Eldars, Chaos et Tyranides. Le bouton Checkmark vous fait sortir de l'écran sur lequel vous vous trouvez Exit this screen (Sortir de l'écran présent).

Déploiement des forces

L'unité active est reconnaissable aux quatre icônes représentant des flèches rouges, pointées vers les quatre côtés de l'écran. Lors d'une partie à plusieurs joueurs, ces icônes représentent l'unité active de chaque camp. Les icônes des Orks sont vertes.



Lorsqu'il est déplacé sur une zone où le déploiement est interdit, le curseur passe de quatre flèches pointées vers l'intérieur à des épées entrecroisées et aux bouts rouges. Il redevient normal lorsque vous le replacez dans la zone de déploiement. Les trois points verts situés en bas à droite du curseur vous indiquent que le détachement des troupes se fait en formation de combat.

Pour l'instant, votre unité active est celle des Space Marines. Lorsque vous cliquez à gauche près du bord de la zone de déploiement, vous pouvez constater le mouvement groupé des détachements. Vous pouvez ainsi identifier aisément les unités que vous manœuvrez lorsque vous décidez de changer d'unité de déploiement. Déplacez votre curseur sur le tableau des Unités. Cliquez deux fois sur le panneau Detachment 1 Space Marines (Détachement 1 Space Marines) ou appuyez sur la touche **Entrée** avec le curseur placé sur le panneau pour accéder au tableau de détachement. Vous pouvez ainsi sélectionner une autre unité.



Vous remarquerez que lorsque le tableau de Détachement est ouvert, les trois points verts du curseur disparaissent.

Sélectionnez chacun des détachements des Space Marines et faites les avancer aussi près que possible du bord de la zone de déploiement. Augmentez l'écart qui les sépare d'un ou deux espaces pour amplifier leur champ de vision et de tir.

Revenez au tableau des unités en cliquant deux fois sur l'un des trois panneaux du tableau. Sélectionnez l'un des transporteurs Whirlwinds et cliquez à gauche sur le mini-plan d'angle ou remontez vers les collines situées dans l'angle gauche en haut du tableau de stratégie. Réglez l'angle de vue de façon à en voir le bord. Cliquez à gauche le long des collines pour y déployer vos Whirlwinds. Une fois de plus, vous pouvez constater que vos forces sont groupées. Pour régler leur déploiement, cliquez à gauche sur la section Detachment 3 Whirlwind (Détachement 3 Whirlwind) sur le tableau des unités. Une fois chaque unité déployée le long de la route, entre la route et les arbres, utilisez le cadran de direction, ou cliquez à droite dans le panneau, pour envoyer chaque Whirlwind vers le village avant de procéder au déploiement de la prochaine unité.



Enfin, sélectionnez un des tanks Predator. Vous remarquerez que cette fois le tableau de détachement affiche la liste des trois Predators à la place des trois Whirlwinds. Déployez les Predators à la suite des Space Marines – ils peuvent passer à travers les rangs de l'infanterie lorsqu'il n'y a aucun ennemi en vue, l'infanterie doit les précéder.

Nous vous conseillons d'utiliser le zoom arrière afin de mieux voir le Tableau de Stratégie.

Pour mettre fin au processus de déploiement, cliquez à gauche sur le bouton Checkmark en bas à droite.

Avant votre premier tour

Caractéristiques du Panneau de Bataille

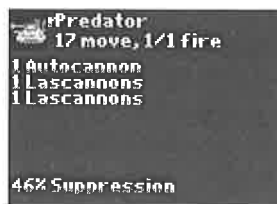
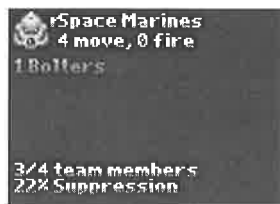
Réglage Vitesse

Les cinq barres situées entre le mini-plan d'angle et le tableau de scores vous permettent d'ajuster la vitesse de l'animation.

Tableau de Score

Le tableau de score est situé à côté des boutons Zoom in et Zoom out. Les chiffres affichés ici sont les scores actuels de chaque joueur: le score du joueur Impérial est affiché à gauche et celui du joueur Ork à droite. Ces scores sont aussi affichés sur le panneau entre chaque tour. Ils attestent de façon relativement juste de votre niveau de réussite dans une bataille. Un joueur atteignant le zéro est vaincu.

Tableaux



Vous pouvez à présent constater que le Unit Roster a changé et que plusieurs boutons sont apparus à côté du cadran de direction. Le Unit Roster n'affiche

plus que les données sur l'unité active mais ces données sont plus détaillées. Une icône vous indique le type de cette unité, à côté de son nom, par exemple, Space Marine, Garde Impériale, Predator etc. Au-dessous figurent le nombre de déplacements dont l'unité dispose, suivi du nombre de coups de feu qu'elle peut tirer grâce à ses points de déplacement. Au-dessous de ces chiffres, est affichée la liste des armes dont l'unité est munie. Certaines unités, telles que les Space Marines, ne sont équipées que d'une seule sorte d'armement, alors que les véhicules, tels que les Predators, possèdent plusieurs types d'armes. Au cas où plusieurs types d'armes sont utilisés, l'arme activée apparaît en doré et les autres en argenté. Le chiffre des troupes des détachements d'infanterie est aussi affiché au bas du panneau. Pour un détachement de Space Marines, par exemple, on peut lire la mention 4/4 membres d'équipage lors du premier tour.

Au cours de la bataille, un autre facteur apparaît au bas de cet écran: le nombre de pertes d'effectifs.

Bouton Fire (Tir)



Le bouton Fire permet à l'unité active de tirer sur sa cible actuelle, ce qui est parfois plus facile que de se rendre sur le lieu de la cible. Cette option est doublement utile lorsqu'elle est utilisée avec le bouton Next target (Cible Suivante).

Bouton Next Target



Ce bouton sélectionne comme cible les détachements ou véhicules ennemis dans l'ordre dans lequel ils apparaissent dans le tableau ennemi. Le tableau de stratégie se fixe sur l'unité ainsi sélectionnée et une icône de cible s'affiche sur l'unité ennemie.

Bouton Load/Unload Unit

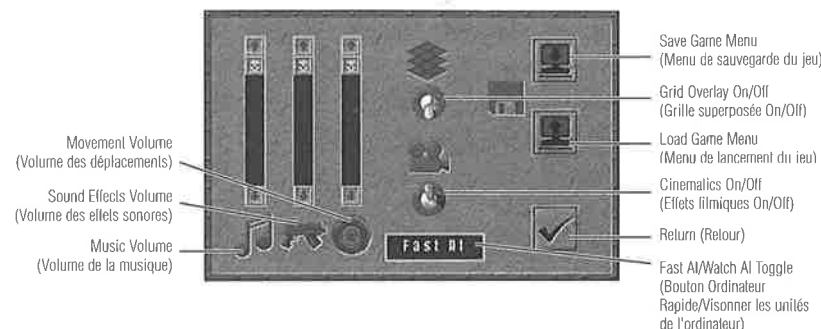


Cette commande fonctionne de la même façon qu'en mode de déploiement. La seule différence est que pendant un tour, le coût du chargement ou du déchargement correspond à un point de déplacement. L'infanterie doit se situer à côté du véhicule concerné. Une unité déchargée dispose de plus ou moins de points de déplacement selon la distance parcourue. Une unité ayant tiré au début du tour dispose d'au moins un point après avoir été déchargée.

Bouton Entrenchment



La commande Entrench (Retrancher) fonctionne presque de la même façon qu'en mode de déploiement. La seule différence est le coût. Pendant un tour, retrancher une unité d'infanterie coûte la moitié des points de déplacement d'un détachement. Quitter le retranchement ne coûte rien.



Bouton Games Options (Options de jeu)



Cette commande ouvre le menu des Options. Les trois réglettes de glissement situées sur la gauche servent à régler le volume de la musique et des effets sonores des armes et des véhicules. Les deux commutateurs à bascule activent ou désactivent les options filmiques et la superposition d'une grille sur le champ de bataille. Cliquer à gauche sur l'icône d'ordinateur du haut à droite de l'écran introduit le menu de sauvegarde et l'icône du bas le menu lancement. Cliquer à gauche sur le bouton Checkmark vous ramène au tableau de stratégie. Le bouton Fast AI/Watch AI saute ou montre les unités en mouvement de l'ordinateur.

Bouton Undo (Annuler)



Le bouton Undo annule le dernier déplacement de votre unité et la ramène en position de départ, sauf si elle a été la cible de coups de feu ou si, avant de revenir en position de départ, elle masquait une unité ennemie.

Bouton Airstrike (Assaut Aérien)



Ce bouton rallie vos forces aériennes pour une attaque sur des lieux choisis. A tout moment, lors d'un déplacement de détachement à terre, vous pouvez faire appel à vos unités aériennes situées hors champs. Elles apparaissent alors au bord du plan. **NB:** Les assauts aériens ne peuvent être effectués que par les avions Imperial Marauder et Ork Fighta-Bommerz que vous avez achetés. Il n'y a pas d'utilisation d'avions dans ces travaux pratiques.



Bouton Codex Encyclopedia



Cette commande fonctionne de la même manière qu'en mode de déploiement. Elle vous permet aussi de consulter les informations relatives aux unités sur lesquelles vous cliquez à droite.

Bouton Normal View (Vue Normale)



Ce bouton vous permet de choisir parmi plusieurs options de superposition sur le tableau stratégique, il apparaît lorsqu'une unité est sélectionnée. Au départ, aucune superposition n'est programmée.

Lorsque l'icône de ce bouton est visible, vous pouvez visionner tout le champ de bataille en vue normale.

Bouton Field of Movement (Champ de Déplacement)



La première option dont vous disposez est Show Field of Movement (Montrer le champ de déplacement). Lorsque son icône est visible, cette option permet l'affichage des possibilités de déplacements qui s'offrent à l'unité active

sous la forme d'une grille sombre superposée sur le terrain habituel.

Bouton Field of Fire (Champ de tir)



Lorsque son icône est visible, cette seconde option, Show Field of Fire (Montrer le Champ de Tir), assombrit toutes les cases de la grille à l'exception de celles qui représentent les possibles cibles de l'unité active. Ce qui

revient à dire que les cases sur lesquelles vous ne pouvez tirer sont assombries et que celles que vous pouvez prendre comme cibles sont éclaircies. Les seules à échapper à ce système sont les unités d'artillerie. Bien qu'elles ne semblent pas avoir de ligne de mire sur les unités ennemies, les unités d'artillerie peuvent attaquer par des coups indirects et atteindre tout ce qui se trouve à leur portée.

Bouton Make Buildings Transparent (Rendre les Immeubles Transparents)



Cette commande fait passer les murs des immeubles d'opaques à transparents et vice-versa afin de mettre en évidence les unités qui s'y cachent. Ces unités ne deviennent visible, même si les murs sont

transparents, que lorsqu'elles apparaissent dans la ligne de mire d'une unité alliée.

Move Units in Formation/Move Units by Detachment (Déplacement d'unités en formation / Déplacement d'unités en détachement)



Les unités peuvent être déplacées soit individuellement, soit en détachement. Les curseurs apparaissant dans chaque mode sont les suivants:



Ce curseur permet de déplacer des unités individuelles et des véhicules.



Ce curseur permet de déplacer des détachements entiers.

Bouton Center Map on Unit (Cadrer le plan sur l'unité)



Cette commande permet de cadrer le champ visuel sur le détachement ou véhicule actif.

Bouton Mark Unit Done (Fin du mouvement d'une unité)



Cette commande indique la fin du déplacement d'un véhicule ou détachement même s'il lui reste des points de déplacement, et l'élimine du cycle pour le restant de la partie en prévision de la commande Cycle to Next Unit (Passer à l'unité suivante). Cliquer à gauche directement sur cette icône, vous permet de faire bouger ou tirer votre véhicule ou détachement, s'il en a encore la possibilité. Par contre un clic sur Cycle to Next Unit n'active pas cette commande.

Bouton Cycle to Next Unit



Cette commande vous permet de passer en revue les véhicules ou détachements qui possèdent encore des points de déplacement ou des munitions et qui n'ont pas été marqués par la commande précédente.



Restore Interface Panel
(Revenir au tableau d'interface)

Bouton Full Screen/Interface Panel Mode (Bouton plein écran/Mode tableau d'interface)



Ce bouton fait varier la taille du tableau de stratégie entre l'écran affichant le tableau interface sur la droite et le plein écran.



End Current Phase (Achever la phase actuelle)



Le bouton Checkmark indique que votre tour est terminé et introduit le tour du joueur suivant ou de l'ordinateur.

Votre Tour nol

Si vous avez suivi les instructions de déploiement indiquées plus haut, vos Whirlwinds devraient dominer Hothgar's Stance, alors que vos Predators et votre infanterie devraient être rangés en ligne de bataille rapide le long de leur limite de déploiement.

Nous vous conseillons d'approcher le village avec prudence. Les troupes Evil Sunz peuvent vous attendre au tournant et votre liaison satellite a perdu la trace des véhicules Orks. Faites avancer vos Space Marines en première ligne, les utilisant comme boucliers des Predators. Les Whirlwinds étant des pièces d'artillerie pouvant atteindre tout objet en vue, il vaut mieux les parquer à l'entrée du village pour une meilleure protection. Les Predators devront faire face aux Charriots de guerre dès qu'ils apparaîtront.

Le village est traversé par une route longée de part et d'autre par quelques immeubles en ruines. Au centre et dans la partie nord du village se trouvent deux icônes représentant des Trophées de Victoire. Celui de la place principale n'a pas été réclamé. Il est marqué de l'emblème Impérial d'un côté et du totem Ork de l'autre. Les Trophées de Victoire non réclamés sont représentés par des points blancs sur le mini-plan d'angle.



Les Trophées de Victoire font office de points. Chaque trophée remporté par votre opposant soustrait 25 points par tour à votre total. De plus, il faut que vos forces aient survécu à la bataille. N'oubliez pas que les trophées peuvent être réclamés après la victoire, mais vous ne disposez que d'un tour.

Infanterie utilisée comme bouclier

Sélectionnez l'une des unités d'infanterie situées au milieu de votre ligne; l'icône bleue signifiant "prêt" apparaît à leurs pieds et le curseur se change en curseur de déplacement. Cliquez à gauche sur le bouton de superposition Show Field of Movement et des zones sombres indiquent les régions accessibles à l'unité d'infanterie. Faites la avancer pour l'équivalent de quatre points de déplacement. Vous pouvez utiliser le bouton Undo si vous allez trop loin.



N'oubliez pas que la commande Undo ne fonctionne que jusqu'à ce qu'une unité cachée soit mise en évidence. Une fois ce coup joué, vous ne pouvez pas revenir en arrière.

Votre unité d'infanterie va être assaillie par les coups de feu des guerriers Evil Sunz en embuscade dans l'immeuble. Vous pouvez répliquer avec vos Space Marines ou les éliminer grâce à l'artillerie lourde des Whirlwinds. La solution la plus habile est d'utiliser un savant mélange des deux. Bombardez les Evil Sunz avec votre artillerie lourde et achevez le travail avec des tirs de bolters.

Tirer



Pour tirer sur les unités Orks visibles, placez le curseur dessus; il se transforme alors en curseur de Tir à "réticule verte" sur les cibles possibles. Les unités hors de votre portée ou dont la ligne de mire est bloquée affichent le même curseur à réticule verte avec un X rouge par dessus. Cliquez à gauche lorsque le curseur de Tir est à l'écran afin de tirer. Les unités qui peuvent tirer plus d'une fois sont activées en cliquant à gauche jusqu'à ce que le curseur se transforme en grand X rouge.

Pertes

Si vous n'avez pas sélectionné d'unités de Space Marines, cliquez à gauche sur l'une d'elles, en particulier si elle a été gravement touchée par le combat. Vous constaterez que le tableau comprend à présent une rubrique x% Suppression (% de pertes). A chaque fois qu'une unité enregistre des pertes d'effectifs ou qu'une de ses sections de détachement est anéantie, ce taux augmente. A partir d'un certain niveau, l'instinct de survie prend le dessus et il arrive que même des unités d'élite telles que les Space Marines tentent d'abandonner le combat. Les unités dont le taux de perte est supérieur à 25% doivent évaluer le moral des troupes à la fin de leur tour et se retirer si leur test échoue. La présence de Commissaires Impériaux ou d'unités de Gargants et de Titans dans une région de moins de dix cases remonte le moral des troupes de 50%.

Étant donné que vous êtes à la tête d'un détachement d'éclaireurs, ne comprenant donc aucune force d'artillerie, les pertes d'effectifs ne peuvent s'atténuer qu'avec le temps et la distance. Essayez donc d'éviter ces pertes; si toutes vos compagnies sont détruites ou en retraite, vous risquez de perdre la bataille.



Poursuivre l'avancée des troupes

Poursuivez l'avancée de votre infanterie en utilisant les missiles d'artillerie des Whirlwinds ainsi que les coups de feu rapides des Space Marines face aux embûches des guerriers Evil Sunz. Ne gaspillez pas vos munitions d'artillerie en tirant sur les Charriots de guerres: vous n'avez aucune chance de les détruire en raison du faible taux de puissance de feu des missiles.

Garder vos Predators pour la fin du tour et faites les avancer avec prudence, sans aller trop loin, en vous servant des immeubles comme protection – les soldats d'infanterie peuvent se débarrasser des véhicules par des corps à corps s'ils sont assez approchés. Avant d'effectuer ces déplacements, cliquez à gauche sur le bouton Overlay (Superposition) afin d'activer l'option Show Field of Fire. Vous pouvez ainsi apprécier le champ de vision de vos tanks durant leur avancée. S'ils sont attaqués ou si un Charriot de guerre apparaît, n'hésitez pas à tirer! Sinon, procédez à une avancée bien planifiée, de façon à garder vos points de déplacement pour des tirs occasionnels. Placez un des Predators près de la route sortant du village, mais faites en sorte qu'il soit toujours masqué. Au prochain tour, vous pourrez l'envoyer sur la route et peut-être même toucher un Charriot de guerre sur un côté de son blindage.

Pour vérifier le nombre de points de mouvement ou le niveau de munitions de votre unité, consultez le tableau des unités. Ces informations sont inscrites à côté de l'icône de l'unité.

Faire face à l'ennemi

Avant d'achever votre tour, vous devez régler, à l'aide du cadran de direction ou du bouton droit de votre souris, l'orientation de chaque véhicule par rapport à l'ennemi, de façon à ce que les attaques ennemies ne portent que sur la partie la plus lourde du blindage de vos véhicules. Quant à vous, vous devez si possible viser les parties des blindés ennemis les moins protégées, à savoir les côtés et l'arrière.

Sauvegarder votre partie

Avant d'achever votre premier tour, vous devez sauvegarder votre partie. Pour cela, cliquez à gauche sur le bouton Game Options pour accéder au menu des options. Cliquez à gauche sur le bouton du haut, à côté de l'icône de disquette, afin de passer au menu Save Game (Sauvegarde). En haut du menu se situent une case de saisie de texte et une liste des parties sauvegardées, la partie active étant en surbrillance rouge. Placez le curseur dans la case de saisie de texte et tapez une description de la partie à sauvegarder. Une fois cette description inscrite, appuyez



sur la touche **Entrée** ou en cliquant à gauche sur le bouton Save Game situé en bas à gauche de l'écran. Pour revenir au menu des Options, il suffit de cliquer à gauche sur le bouton **X**.

Cliquez à gauche sur le bouton Checkmark afin de passer au premier tour de l'ordinateur.

Tour no1 Ork

Votre avancée va entraîner une riposte de la part des Orks: leurs Charriots de guerres et leur infanterie Evil Sunz devraient sortir en masse d'Hothgar's Stance. Si tout s'est bien passé pour vous dans votre premier tour, l'ennemi devrait déjà être affaibli par les coups portés sur ses unités par vos Space Marines et vos missiles Whirlwind. Attendez-vous à ce que votre infanterie soit la cible de violents assauts. Il se peut qu'un ou plusieurs de vos détachements soient sérieusement atteints à la suite de ces assauts. Si les Orks ont le vent en poupe et arrivent à vous priver d'un de vos Predators, les choses risquent de se corser radicalement...mais vous n'êtes pas sans ignorer que la guerre n'est pas une partie de plaisir!

Tir occasionnel

Si certaines de vos unités n'ont pas utilisé la totalité de leurs points de déplacement lors du tour précédent, elles ont la possibilité d'effectuer un tir occasionnel sur toute unité qui entrerait dans leur ligne de mire. Le tir occasionnel est la meilleure façon d'attaquer les Charriots de guerres qui sortent du village après vous.

Votre tour no 2

Lors de votre second tour, vos Whirlwinds ainsi que le reste de vos Space Marines doivent toujours concentrer leur offensive sur les groupes d'infanterie Evil Sunz. Continuez de faire avancer les Space Marines vers le village tout en protégeant les Predators autant que possible et en tirant des coups rapides pour faire face aux tirs des Evil Sunz. Si l'un de vos Whirlwinds n'a pas de cible en vue, faites feu sur un ou deux immeubles; les tirs d'artillerie peuvent supprimer, même sans ligne de mire, des unités cachées en détruisant les immeubles où elles sont embusquées.

Le Predator parké au sud du village peut à présent sortir sur la route et tenter d'atteindre un des Charriots de guerres. Si vous parvenez à en détruire un sans utiliser la totalité des points de déplacement du tank, il se peut qu'il réapparaisse masqué.



Ralliement

Si l'une de vos unités d'infanterie a été gravement atteinte lors du tour no1, sélectionnez-la. Vous remarquerez que le taux de perte a diminué. A la fin de chaque tour, les unités tentent de se rallier les unes aux autres de façon à réduire leur taux de perte.

Utilisation des boutons Cible Suivante et Tir sur la cible actuelle

Pour sélectionner une nouvelle unité, cliquez à gauche sur le bouton Cycle to Next Target (Passer à la cible suivante). Ce changement apparaît sur le tableau de stratégie, après qu'une unité disponible ait été choisie, et une icône rouge "ciblée" clignote pendant un moment sur l'unité concernée. Pour tirer dessus, cliquez à gauche sur le bouton Fire at Current Target (Tir sur la cible actuelle). Cette méthode vous apporte un gain de temps en vous évitant de parcourir l'écran à la recherche d'une cible. **NB:** Cette option ne permet pas de distinguer les cibles "accessibles" de celles hors de portée, ce qui signifie que vos Whirlwinds ou vos soldats d'infanterie pourront s'attaquer à un Charriots de guerre, bien qu'ils n'aient aucune chance de l'endommager.

Orientation sur le tableau de stratégie

Lorsque vous utilisez les options Cycle to Next Target et Fire at Current Target, le tableau de stratégie doit scanner le champ de bataille complet. Pour revenir à votre unité active, utilisez l'option Center Map on Current Unit.

Les boutons Zoom in et Zoom out et le bouton Full Screen Mode peuvent faciliter vos mouvements sur l'écran.

Fin du tour no 2

Vos Predators devraient à présent avoir attaqué un ou plusieurs Charriots de guerres, des sections de votre infanterie devraient s'être introduites dans les immeubles et vos Whirlwinds devraient avoir pilonné les positions Evil Sunz. Réorientez votre armée par rapport aux ennemis, si elle leur tourne le dos, et cliquez à gauche pour marquer la fin de votre tour.

Tour no 2 Ork

Les Orks devraient à présent compter quelques pertes. Pour avoir une petite idée de la situation globale, vérifiez le nombre total des points de victoire sur le tableau d'Interface pendant que l'ordinateur organise son tour.

Si l'infanterie Evil Sunz est toujours sur pieds et prête au combat, les affrontements avec votre infanterie peuvent se poursuivre. Les Charriots de guerres de leur côté s'attaquent à vos Predators, votre infanterie ou vos Whirlwinds, selon ce qui se présente.



Si vous êtes chanceux, l'armée ennemie peut partir en déroute. Dans ce cas, la bataille s'achèvera au prochain tour lorsque vous porterez à l'ennemi le coup final.

Votre Tour no 3

Si certains immeubles contenant des groupes d'infanterie Ork sont toujours sur pieds, c'est le moment de les détruire grâce à vos tirs d'artillerie. Vos Predators peuvent à présent se rendre sur la route traversant le village. Il devrait en principe leur rester assez de coups pour achever tout Charriot de guerre imprudent ou malchanceux qui se trouverait sur leur chemin. L'infanterie devrait fermer la marche.

Ce tour est celui des décisions, soit parce que vos troupes sont à la recherche des derniers survivants Orks, soit parce qu'elles sont en pleine débâcle, sur le point de prendre la fuite au quatrième tour.

Après la bataille



Une fois la dernière unité d'Orks détruite, une fenêtre de dialogue apparaît pour vous informer de votre victoire. Une fenêtre similaire apparaît si vous êtes vaincus. Après avoir cliqué sur le bouton Checkmark, vous avez la possibilité de visionner le champ de bataille. Puis, l'écran des pertes s'affiche, faisant état de vos pertes après la

bataille. Lorsque vous êtes en mode Campagne, la prochaine étape consiste à choisir une nouvelle région d'attaque. Cliquez à gauche sur le bouton Flèche Droite pour mettre fin aux travaux pratiques et revenir au menu de sélection.



TRANSMISSION IMPERIALE

TRANSMISSION: Plate-forme spatiale Africanus XII
 DESTINATION: Terre
 DATE: 6478986/M41
 CONDUITE TELEPATHIQUE: Astropathe-terminus Kovacs
 SUJET: Topographie et climat de Volistad
 REFERENCE: VolisLanClim/8277037qAMS
 AUTEUR: Adeptus Prefectus Primus Wilhelm
 Franz (Sous-Directeur suppléant)
 PLANETE VOLISTAD: IBID

Volistad est divisée en deux grandes parties – l'hémisphère Ouest, recouverte par l'océan Paulis et l'hémisphère Est, occupée par la masse des terres de Doscoya, Kopolov, Langtona et Welkonnena.

Le Kopolov, faille tectonique inactive et chaîne de montagnes, coupe Doscoya en diagonale, créant ainsi une zone Nord et une zone Sud. La zone Nord est principalement composée de déchets de charbon ardent mêlés à de rares plaines onduleuses, des vallées rocheuses et des champs couverts de broussailles. La zone Sud, en partie terraformée, est légèrement plus accueillante d'aspect. Elle comprend, en effet, des terres fertiles, des vallées, des rivières et des montagnes alpines mais elle a aussi sa part de régions minières, de villes industrielles et de plaines de cendres.

Borodni, la cité principale, se situe dans le bassin de la partie la plus importante de la chaîne Kopolov, le long de sa face Nord et au bord des plaines de cendre de Borod. La fonction première de Borodni est son activité de port spatial. Dotée d'un équipement performant, Borodni assure la protection et le maintien d'un grand nombre de vaisseaux spatiaux et constitue une étape primordiale pour les points Pragathus Warp. C'est aussi le seul port capable d'accueillir la quantité de vaisseaux requise pour apporter un renfort efficace au conflit de Volistad.

La ville la plus importante de Volistad est Polvanya La Cime Maudite, située dans les steppes de la planète. Le pic qui fut jadis le plus haut de Polvanya fut détruit après la chute d'un météore géant sur une montagne voisine, entraînant le détachement d'un bloc énorme de cette montagne qui heurta de plein fouet le fâmeux pic. Cette masse impressionnante s'effondra à la manière d'un arbre mégalithique, du haut de ses 8000 mètres d'altitude, sur la cité de Polvanya et provoqua des milliers de morts, sans épargner aucune des maisons dominantes. Toute la région de la ruche devint inhabitable en raison des dégâts matériels et



de la destruction de produits chimiques et radioactifs issus des nombreuses industries locales. Une nouvelle cité a depuis été fondée et un nouveau régime politique mis en place. De cette catastrophe est aussi née une sorte de culte religieux, l'ordre Volikistad. Ses membres vivent dans la partie la plus accessible de la zone sinistrée et exploitent tous les filons commerciaux possibles dérivés du désastre. On dit que cet ordre compte aussi parmi les siens des créatures monstrueuses. Il paraîtrait que ces mutants sont installés au plus profond des ruines de la ruche, sur lesquelles ils veillent comme sur un lieu sacré.

Le passé de l'écosystème de Volistad a pour conséquence un climat peu ordinaire. Des courants en constant remous sur le globe, conséquences de la fonte des pôles, sont à l'origine de changements de pression considérables, voire violents, qui réduisent presque à néant les chances de réussir la traversée des plus grands océans de la planète. La navigation entre les masses terrestres est limitée aux parties peu profondes des océans où les turbulences ioniques sont moins sensibles. Les anomalies de températures n'entraînent ni déséquilibre du climat de Volistad ni augmentation dramatique de l'amplitude thermique d'un endroit à un autre.

METHODE DE JEU

La séance de travaux pratiques vous a enseigné les techniques de combat de base de EPIC WARHAMMER 40 000: FINAL LIBERATION. Le chapitre qui suit explique le reste des commandes du tableau de Stratégie ainsi que d'autres possibilités de jeu qui en découlent.

Commandes tactiques

Ces boutons fonctionnent durant la partie. Les éléments passés en revue dans la séance de travaux pratiques sont décrits brièvement et les nouveautés sont plus détaillées.

Mini-plan d'angle

Le plan miniature situé dans l'angle supérieur droit de l'écran vous offre une vue d'ensemble sur le champ de bataille. Pour visionner une partie du champ de bataille, il suffit de cliquer à cet endroit sur le mini-plan.

Bouton Zoom In

L'icône représentant une tête de mort avec un signe plus vous permet de visionner une vue rapprochée du champ de bataille.



Bouton Zoom Out

L'icône représentant une tête de mort avec un signe moins vous permet visionner une vue plus large du champ de bataille.

Réglage de la vitesse

Les cinq barres vous permettent de modifier la vitesse des animations. Lors d'une partie à plusieurs joueurs, tout changement se répercute sur l'ordinateur de chaque joueur.

Tableau des scores

Sous la fenêtre de réglage de la vitesse, sont inscrits deux à quatre chiffres représentant les scores actuels de chacun des camps.

Tableau des unités

Le tableau des unités vous informe sur l'unité mise en surbrillance. Il vous donne son nombre de déplacements et le nombre de tirs qu'il lui reste. Ce tableau vous permet aussi de savoir de quelle(s) arme(s) dispose le groupe actuel. S'il en possède plusieurs, mettez en surbrillance celle(s) que vous souhaitez que vos troupes utilisent. Une liste des forces actuelles de l'unité est aussi affichée et comprend le nombre de soldats d'infanterie, le nombre de coups tirés par les engins de guerre, etc. ainsi que la partie endommagée, le nombre de boucliers restant, si elle transporte une autre unité et la hauteur de vos forces aériennes.

Cadran de direction

Pour modifier l'orientation de votre unité par rapport à l'ennemi, cliquez sur l'un des huit points de la boussole. Cette opération est particulièrement importante pour les véhicules car leur blindage est généralement plus épais à l'avant qu'à l'arrière.

Tir

Votre unité utilise toutes les armes en surbrillance contre sa cible actuelle.

Cible suivante

Ce bouton vous expose le choix d'unités sur lesquelles vous pouvez tirer à partir de votre position actuelle.

Chargement/Déchargement

Lorsque vous utilisez la commande Chargement, la section d'infanterie sélectionnée monte à bord du véhicule que vous lui désignez. Pour cela, elle doit être placée à côté de ce véhicule. La commande Déchargement fait sortir les troupes du blindé à l'endroit où il se trouve. Vous pouvez utiliser ces deux commandes lors d'un même tour.



Retranchement

Une fois en retranchement, les troupes d'infanterie sont plus difficiles à atteindre. Seule l'infanterie a le droit d'utiliser cette méthode et elle doit posséder au moins la moitié de ses points de mouvement.

Menu des options

A partir de ce menu, il vous est possible de régler le volume sonore et les superpositions quadrillées et de sauvegarder ou de lancer une partie.

Annuler un Déplacement

Vous pouvez annuler un déplacement à condition que vous n'ayiez pas tiré ou reçu de coup de feu et que vous n'ayiez eu aucun contact avec l'unité ennemie.

Assaut aérien

Ce bouton rallie vos forces aériennes pour une attaque sur des lieux choisis. A tout moment, lors d'un déplacement de détachement à terre, vous pouvez faire appel à vos unités aériennes situées hors champ. Elles apparaissent alors au bord du plan. **NB:** Les assauts aériens ne peuvent être effectués que par les avions Imperial Marauder et Ork Fighta-Bommerz.

Codex

Vous fournit des informations sur les unités, les armes et l'univers Epic 40 000.

Options de superposition

Vous permet de choisir un type de superposition une fois qu'une unité est sélectionnée. Les options Field of Fire et Field of Movement peuvent être activées en alternance en choisissant On ou Off selon la situation.

Immeubles

Cette option vous permet de rendre les murs de tous les immeubles de la carte transparents ou opaques. Autrement, les seuls immeubles transparents sont ceux qui bouchent la vue de vos soldats ou des unités ennemies que votre section peut apercevoir. Notez que cette option n'affecte pas votre vision des choses.

Formation

Cette option peut vous faire passer d'un déplacement de section ou de blindés à un déplacement de détachement complet.

Unité

Cadre l'écran sur l'unité active.



Fin du mouvement d'une unité

Cette option sert à informer l'ordinateur que le déplacement d'une unité est achevé dans cette phase du jeu et vous permet de passer au groupe suivant du détachement.

Unité suivante

Passer au groupe suivant sans marquer la fin du déplacement de la section actuelle dans cette phase.

Plein écran

Cette option supprime le mini-plan d'angle et les boutons situés sur la droite de l'écran afin que le champ de bataille occupe l'écran complet. Il suffit de la désactiver pour faire réapparaître les commandes tactiques.

Fin de phase

Signale à l'ordinateur que le détachement actuel a terminé son tour et introduit la phase de l'ennemi. Si celui-ci a avancé tous ses détachements, c'est à l'un des vôtres d'avancer. Si les deux camps ont déplacé tous leurs détachements, cette option introduit le prochain tour.

Barre de messages

Le long du bas de l'écran, une barre de messages informe le joueur sur le terrain et les unités sur lesquels le curseur est placé.

Sélection des détachements

A chaque fois que vous entamez une nouvelle phase, l'ordinateur met en surbrillance le premier groupe ou blindé de votre premier détachement qui n'a pas encore agi dans le tour actuel. Vous n'êtes cependant pas obligé d'avancer cette unité ou de la faire tirer; vous n'avez qu'à cliquer sur l'unité que vous préférez voir combattre. Pour passer les unités en revue afin d'effectuer votre choix, vous n'avez qu'à appuyer sur le bouton Find Next Unit (Trouver unité suivante).

L'option de déplacement Move only a detachment per phase (Déplacement d'un seul détachement par phase) active un détachement entier lorsque vous ne déplacez qu'un groupe. Vous pouvez soit déplacer les autres groupes tout de suite après ou perdre leur tour. Une fois que les détachements des deux joueurs ont été placés, un nouveau tour commence et les détachements peuvent à nouveau manœuvrer et tirer. Ce système ne s'applique pas lorsque l'option Move the whole regiment per phase (Déplacement du régiment entier par phase) est activée.



Déplacement des sections

Lorsque cette option de superposition est activée, vous pouvez juger, d'après les zones d'ombre entourant la section active, de la distance jusqu'où vous pouvez avancer durant cette phase. Il suffit de cliquer sur un point dans les limites de cette zone d'ombre pour que la section s'y rende. Si vous cliquez en dehors de ces limites et que la destination choisie est valide, l'unité s'en rapproche alors le plus possible, toujours en respectant ses limites (ou jusqu'à ce qu'elle rencontre des tirs ennemis).

Déplacement d'unités aériennes



En plus des déplacements habituels effectués à partir du tableau de stratégie, les unités aériennes, comme les Thunderhawks Impériaux peuvent changer de hauteur. Placez le curseur sur une unité aérienne de façon à transformer le curseur en flèche pointant vers le haut pour signaler un mouvement ascendant. Lorsque le curseur est placé sous une unité, il se transforme en flèche pointant vers le bas pour signaler un mouvement descendant.



Ligne de mire

La plupart des sections ne peut tirer que sur des cibles se trouvant dans leur champ de vision. Leur ligne de mire peut être bloquée par des immeubles, des décombres et autres éléments. Vos artilleurs, quant à eux, peuvent prendre pour cible la majorité de ces obstacles.



Tir

Il existe plusieurs façons de savoir sur quelles unités ennemies vous pouvez tirer. Tout d'abord, vous pouvez placer le curseur sur l'unité ennemie pour que la barre de menu affiche un pourcentage représentant vos chances de toucher la cible; vous pouvez passer les différentes cibles en revue en appuyant sur le bouton Next Target. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche "T" pour que l'ordinateur mette en surbrillance le champ de tir de la section, signifiant que vous pouvez tirer sur tout ce qui est compris dans cette zone.

Une fois que vous avez choisi votre cible, vous pouvez tirer dessus soit en cliquant à gauche sur l'unité en question, soit en appuyant sur le bouton Fire. Les armes de la section peuvent tirer deux coups par phase. Le plus vous effectuez de déplacements, le moins vous pourrez tirer et vice-versa. Une unité peut en général se déplacer une fois avant de perdre sa chance de tirer.

Corps à corps

L'Histoire de l'univers Epic est ponctuée de nombreux exemples de charges héroïques qui changèrent le cours des batailles. Dans EPIC WARHAMMER 40 000: FINAL LIBERATION, c'est à vous d'accomplir des exploits héroïques pour remporter la victoire. Pour engager une bataille de corps à corps, ils suffit de vous placer à côté d'une section ennemie et de cliquer à gauche dessus. Que l'unité attaquante soit de force égale à celle attaquée ou qu'elle soit détruite, toute unité suivante qui attaquera la même unité ennemie lors du même tour sera récompensée par un bonus de corps à corps. Les unités aériennes ne peuvent attaquer ou se faire attaquer en corps à corps avant d'avoir atterri.



TRANSMISSION IMPERIALE

TRANSMISSION:	Plate-forme spatiale Africanus XII
DESTINATION:	Terre
DATE:	6478986/M41
CONDUITE TELEPATHIQUE:	Astropathe-terminus Kovacs
SUJET:	Statut d'Incursion Ork
REFERENCE:	VolisLanClim/8277037qAMS
AUTEUR:	Adeptus Prefectus Primus Wilhelm Franz (Sous-Directeur suppléant)
PLANETE VOLISTAD:	IBID

L'incursion des Orks démarra lorsque Boss Skroll fit s'écraser la carcasse de son vaisseau sur la péninsule de Ribashka au nord est de Doscoya.

L'épave du vaisseau repose à présent au fond d'un profond cratère avec quelques unes des ses aiguilles gothiques encore en place. Les Orks ont entamé des constructions sur d'autres terrains dans le cadre de leur effort de guerre et selon leur goûts esthétiques. Des convoyeurs grimpent le long des pentes du cratère jusqu'à son bord où est installée une communauté en pleine expansion: des usines, des ateliers, des portiques et des grues tels une araignée géante basculée sur le dos.

Les Orks possèdent des avant-postes de différentes forces disséminés sur les vastes étendues de Doscoya. Plus ils s'éloignent de leur base, moins leurs forces sont efficaces. Pourtant, leurs renforts arrivent avec une régularité inquiétante et la notoriété du Waaaghhhh s'accroît de la même manière.

Il s'est passé, malgré tout, un incident heureux pour l'Empereur. Deux groupes d'Orks appartenant à différents clans décidèrent de s'emparer de la région située au Sud-Ouest du continent, avec son petit port spatial et toutes ses richesses. Boss Urkthrall Kraka à la tête des Badmoonz Mini-Gargants et Groznok Kull et sa division de blindés Bloodaxe se lancèrent donc chacun de leur côté à la conquête de la région, jusqu'à ce qu'ils tombent nez à nez. Animés par leur haine personnelle et la rivalité de leur clans, ils firent feu et l'issue du combat fut tragique de part et d'autre. Les deux détachements furent complètement détruits. Ainsi, la partie sud ouest de la péninsule peu protégée par les forces Orks constitua-t-elle la brèche idéale à partir de laquelle l'armée Impériale pourrait reprendre possession de Volistad.



CAMPAGNE DE VOLISTAD

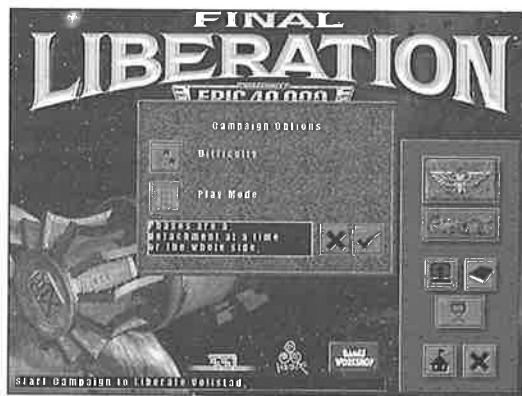
Lorsque Boss Skroll lança l'offensive Waa-Ork sur Volistad, les membres de trois clans se joignirent à lui — les riches Bad Moonz de son propre clan, les cruels Evil Sunz et le plus Ork de tous les clans, le clan des Goffs. Des Mekanos de toutes parts vinrent s'ajouter aux troupes, amenant avec eux toute une gamme de gargants et autres véhicules compliqués. La conquête de Volistad fut incroyablement rapide. En un peu plus d'un mois, les forces Impériales furent écrasées. Les Orks aussi perdirent des milliers de soldats. C'est pourquoi, le seul moyen pour les humains de jamais récupérer leur planète est de contre-attaquer sur le champ, avant que les Orks ne recouvrent leur forces.

C'est à vous Lord Commander Militant, qu'incombe la mission de rassembler les forces nécessaires à la reprise de pouvoir de l'Empereur sur Volistad. Le nombre de vos troupes augmentera au fur et à mesure que vous avancerez dans la conquête des territoires jusqu'à l'éviction de Skroll.

L'Imperium vous a donné l'ordre de conquérir Voltistad. Pour cela, il vous a attribué des éléments de la 2ème Compagnie des Ultramarines. Leur mission est d'établir une zone d'atterrissage sur la planète tout en éliminant les opposants Orks. Vous devez les diriger à partir de votre quartier général en orbite autour de Volistad.

Les Ultramarines sont rappelés aux ordres de l'Empereur qui les réclame pour une autre opération, mais cela ne signifie pas que vous devez gaspiller leurs forces. Une fois qu'ils ont établi la zone d'atterrissage, vos troupes commencent à arriver et vous devez être prêt à maintenir leurs forces.

Démarrage d'une Campagne



L'ordinateur. La seconde vous présente deux options: vous pouvez soit choisir de

Lorsque vous choisissez d'entamer une campagne EPIC WARHAMMER 40 000: FINAL LIBERATION une fenêtre de dialogue vous offrant deux possibilités s'affiche: Difficulty (Difficulté) et Play Mode (Mode de jeu). La première ajuste le nombre de points attribués à l'ordinateur pour acheter des unités. Le niveau de difficulté dépend du handicap choisi pour



jouer en phases alternatives avec l'ordinateur pour vos déplacements de détachements, soit déplacer tous vos détachements pendant votre tour et l'ordinateur de même.



Tour de Campagne

La carte planétaire vous indique les principales zones d'habitations des humains sur Volistad. Vous devez démarrer votre campagne en vous emparant du territoire au Sud Ouest de la carte, puis vous devez reconquérir son port spatial; une fois cette étape achevée, vous pouvez faire venir le reste de vos forces en masse. En tant que Lord Commander, vous avez la possibilité de décider de l'emplacement de vos coups — l'organisation de cette reconquête dépend entièrement de vous.

Pendant le tour de Campagne, vous devez mener vos armées à travers le monde. Vous pouvez reformer vos régiments et en créer de nouveaux. Ce que vous pouvez accomplir dépend du nombre de points que vous aurez amassés grâce à vos victoires dans certaines régions. Ce chiffre est inscrit en bas à gauche de l'écran de Campagne.

Chaque armée signalée sur la carte a droit à une manœuvre par tour. Vos forces sont déplacées avant celles des Orks. Sélectionnez l'icône Checkmark située en bas à droite de l'écran de Campagne pour mettre fin au tour actuel et passer au prochain.

Options de contrôle

L'écran de Campagne est divisé en plusieurs parties décrites ci-dessous:

Region Briefing (Instructions sur la Région)

Lorsqu'elle est activée, cette option vous fournit des renseignements sur la région sélectionnée.

Zoom In/Out

La carte du jeu peut être visionnée à trois niveaux de zoom. Vous pouvez sélectionner une région quelque soit le niveau de zoom.

Load / Save / Game Options

Ces boutons sont situés en haut à droite de l'écran. Vous pouvez accéder à leur menu grâce au bouton situé à leur droite.



Map

Le plan de Volistad occupe la majeure partie de l'écran de Campagne. Pour le faire défiler, déplacez le curseur sur le bord du plan.

Resource Points

Cette option indique le nombre de points à votre actif grâce aux batailles remportées. Les changements à votre régiment dépendent du nombre de points que vous avez acquis. (Cf. plus bas).

Regiment Information

Les informations sur vos régiments et leur composition de base sont affichées au centre du bas de l'écran. Vous pouvez vérifier le nom du commandant, la composition des forces et, si vous cliquez à gauche, l'écran de régiment apparaît. Sur la droite de la fenêtre d'informations sur le régiment sont affichées les icônes du régiment précédent et de celui à venir. Pour plus d'informations sur la façon de commander un régiment, reportez-vous ci-dessous.

Codex

Ce bouton vous ouvre l'Imperial Codex Encyclopedia.

End Turn (Achever un tour)

Appuyez sur le bouton Checkmark si vous souhaitez passer au prochain tour de la campagne.

Le texte d'aide de l'écran de Campagne se trouve en haut de l'écran, sous la fenêtre Informations sur la Région.

Plan de Volistad

Pour vous faciliter la tâche, Volistad est divisée en régions sur ce plan. Les caractéristiques naturelles ou industrielles de chaque région y sont indiquées et doivent par conséquent être exploitées pleinement.

Pour visionner les informations relatives à une région, cliquez à droite pour les faire apparaître en haut de l'écran.

Vos troupes sont représentées sur la carte par les icônes Impériales; les forces Orks par les symboles Orks. Au fur et à mesure que la campagne avance, ces marques changent en fonction de vos victoires et de vos défaites. Faites bien attention de ne pas perdre de vue les troupes Orks, pour éviter d'être pris au dépourvu par une contre-attaque.

Une région avoisinant l'emplacement de vos troupes peut être sélectionnée pour un assaut. Les régions qu'il vous reste à conquérir et qui sont des cibles potentielles sont plus sombres que le reste des régions du plan.

Déplacement des Régiments

Cet écran permet de faire passer un régiment d'une région alliée à une autre. Il suffit de cliquer à gauche sur la région où se trouve l'unité à déplacer, puis de cliquer sur la région alliée voisine. Chaque armée a droit à une manœuvre de ce type par tour.

Points

Chaque région équivaut à un certain nombre de points. Ce nombre est plus ou moins élevé en fonction des ressources que la région possède, telles que ses richesses minérales, alimentaires, ses produits finis.

Vous devez dépenser ces points si vous souhaitez renforcer vos effectifs ou remédier aux problèmes de vos troupes. Soyez vigilants dans vos dépenses et n'oubliez pas que la moindre erreur de calcul peut avoir des conséquences sur votre campagne à long terme.



Plus le nombre de région sous votre contrôle est important, plus vous possédez d'atouts sur la planète; plus vous possédez d'atouts, plus il vous est facile de renforcer vos effectifs.

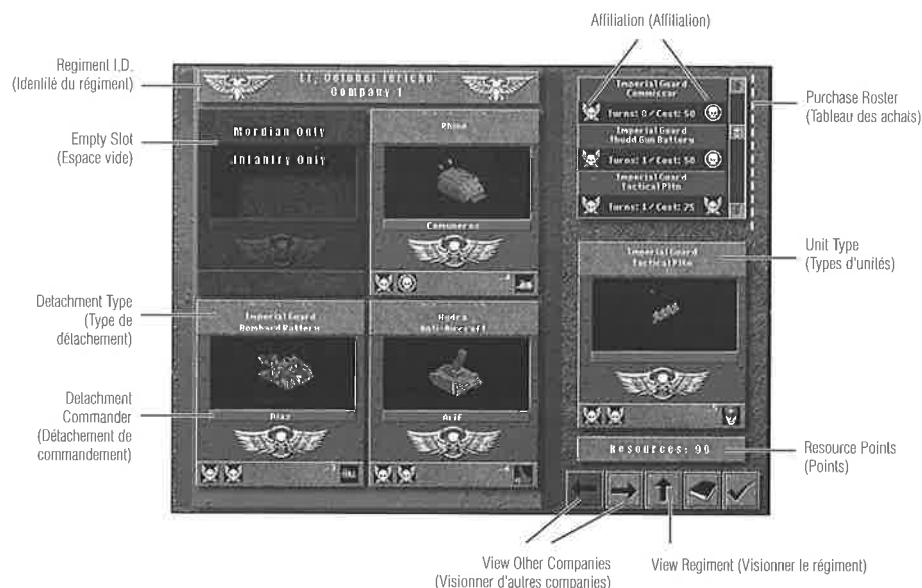
Contre-attaque des Orks

Les Orks n'ont pas la réputation d'accepter aisément la défaite. La question n'est pas de savoir si les Orks vont répliquer mais *quand* ils comptent le faire. Il faut vous tenir en alerte et prévoir des régiments secondaires aux côtés de votre armée principale. Ne lésinez pas sur une concentration des effectifs, ou vous risquez de tout perdre!

Bien que votre but premier est d'écraser Skroll, n'oubliez pas de veiller sur le port du Sud Ouest du monde. Si les Orks arrivent à le récupérer, votre carrière de Lord Commander sera belle et bien terminée – même si vous étiez à deux doigts de la victoire.

Aux commandes des Forces Impériales

L'unité principale de bataille, le régiment, est constituée de quatre compagnies. Vous ne pouvez pas diriger plus d'un régiment par bataille. Si les Orks venaient à attaquer une région où sont postés plusieurs régiments, le plus important se charge de la défense. Chaque régiment ne peut changer de région qu'une fois par tour et un seul régiment à la fois peut entrer sur des territoires occupés par les Orks.



Former une Compagnie

Chaque compagnie est dirigée par un commandant et comporte jusqu'à quatre détachements. Certains commandants ont une spécialité et sont attachés à des unités particulières en fonction de cette spécialité. Par exemple, un commandant Tallarn ne peut prendre la tête d'unités de la Garde Mordian Iron, tout comme un spécialiste de l'infanterie ne peut diriger un régiment de tanks. Après avoir sélectionné le commandant d'une compagnie, vous avez la possibilité de lui attribuer jusqu'à quatre détachements. Vous n'êtes pas obligés d'en choisir quatre.

Remplacements et Renforts

A chaque tour, toutes les régions placées sous votre égide génèrent des points que vous pouvez investir en remplaçant les troupes perdues ou en achetant de nouvelles. Vous devez pour cela ouvrir l'écran de revue des compagnies et sélectionner vos nouvelles recrues.

Certaines régions possèdent des richesses et des personnes de grande valeur cachées. Si vous les délivrez des mains de l'ennemi, ces richesses s'ajoutent à vos forces. Bien évidemment, attendez-vous à une violente opposition de la part des Orks.

Expérience

Bien que vous comptiez dans vos rangs des soldats de grande envergure, très peu d'entre eux ont atteint leurs pleine capacité. Les batailles de Volistad sont l'occasion pour eux d'y parvenir. A l'issue de chaque bataille, l'ordinateur passe en revue les unités survivantes et augmente leur niveau d'expérience si elles le méritent. Plus elles possèdent un niveau d'expérience élevé, plus ces unités sont difficiles à détruire, plus leurs tirs sont précis et dévastateurs. De plus, elles sont moins susceptibles de céder sous la pression.

Les nouvelles unités appartiennent à la catégorie Green (verte). Une unité ayant survécu une bataille passe au rang de Normal (normale) et à celui de Veteran (Vétéran) au bout de trois batailles. Une marque de couleur apparaît dans le tableau Roster sur l'icône de chaque unité pour en définir le niveau d'expérience. La marque est verte pour les unités Green, inexistante pour les Normal et rouge pour les Veteran.

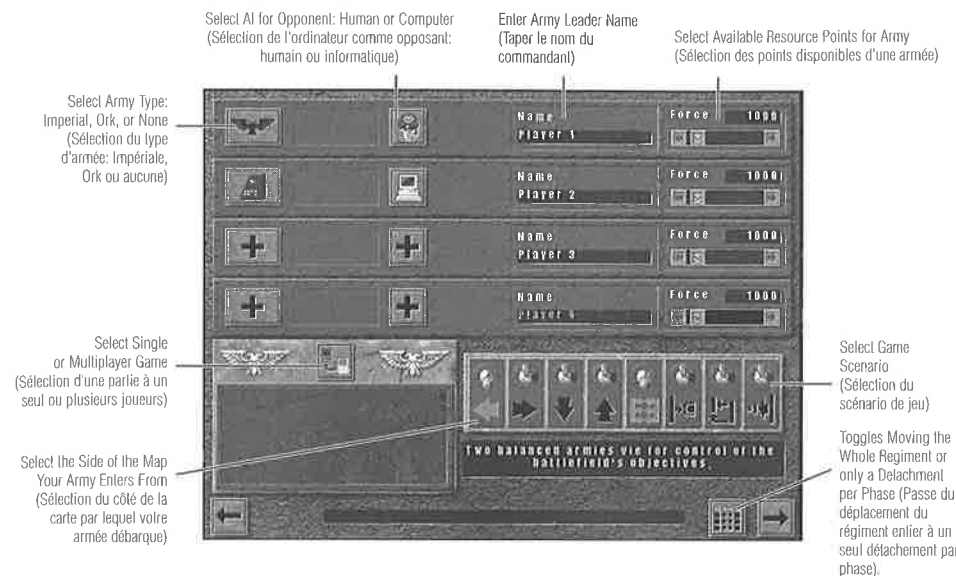
TRANSMISSION IMPERIALE

TRANSMISSION: Plate-forme spatiale Africanus XII ✓
 DESTINATION: Terre
 DATE: 6799986/M41
 CONDUITE TELEPATHIQUE: Astropathe-terminus Kovacs
 SUJET: Statut de la maison Petchenka
 REFERENCE: VolisOrkIncr/8675309spUBi
 AUTEUR: Adeptus Prefectus Primus Whilhelm
 Franz (Sous-directeur suppléant)
 PLANETE VOLISTAD IBID

La totalité de la famille régnante, la maison Petchenka, a été tragiquement exterminée lors de la destruction de leur retraite de l'île de Mosvanyus, sur la péninsule Ribashka, à la suite de la première offensive des Orks. La chute du vaisseau spatial Ork activa une saillie de la faille du Kopolov Fold, ce qui déclencha d'incroyables séismes et éruptions volcaniques. Un énorme flot de lave s'abattit sur la famille Impériale et emporta l'île et tous ces habitants. Le seul survivant membre de la branche de la famille régnante fut Uri Olikov Petchenka, 5ème Overlord et neveu de feu Overlord Primus.

L'ironie du sort voulut que Uri, le plus faible des Petchenka, survécût du fait de son état de santé qui le tenait alité depuis plusieurs années. Il refusa d'assister aux funérailles royales invoquant des raisons "personnelles" liées à son serviteur, Michael Kolostoy.

BATAILLES RAPIDES



EPIC WARHAMMER 40 000: FINAL LIBERATION vous permet de choisir votre propre matériel et de créer en un clin d'œil des batailles de votre choix grâce à un Générateur de Batailles Rapides. Vous avez la possibilité de jouer contre l'ordinateur et jusqu'à trois autres joueurs, de choisir votre camp (Ork ou Imperium) et votre type de bataille.

Nombre de Joueurs

Une bataille rapide peut se jouer entre un et quatre joueurs avec un ou plusieurs ordinateurs. Vous pouvez jouer "chacun pour soi" et essayer de détruire tous vos opposants ou former des équipes. Pour une partie à plusieurs joueurs, il faut que tous les participants partagent le même ordinateur ou qu'ils aient accès à un réseau. Cf. la section "Partie à plusieurs joueurs" à la page 47 et la fiche d'informations.

Nombre de Points

Avant de commencer la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de points qu'ils comptent dépenser pour leurs unités. Les parties à "petits budgets" mettent l'accent sur l'infanterie et celles à "gros budgets" font intervenir une pléthore de titans et de gargants. La gamme de points est fixée entre 500 et 8000 points, bien que rien ne vous oblige à tout dépenser.

Types de bataille

Les joueurs peuvent opter pour quatre types de batailles différents. Les différences affectent les zones de déploiement de la façon suivante:

Engagement

Les zones de déploiement sont égales en surface, larges de quinze cases sur deux parties opposées de l'écran. Les Trophées de Victoire peuvent être placés comme vous le désirez.

Assaut

L'attaquant peut se déployer sur une surface de quinze cases et l'attaqué sur une surface de quarante-cinq cases dans la partie opposée.

Attaque aux flancs

L'attaquant dispose de trois zones de déploiement: la zone standard de quinze cases d'un côté et deux zones de vingt cases sur dix de part et d'autre de la zone de défense. L'attaquant peut placer jusqu'à 25% de ses effectifs sur l'un des flancs de déploiement.

Relief

Les deux camps font chacun face à une surface de quinze cases. Le camp en position de défense possède cependant une zone de vingt cases sur vingt au centre du plan, sur laquelle doivent être placés entre 15% et 25% de ses effectifs. Les 85% restants sont déployés le long de la bordure, comme d'habitude.

Mode de Bataille

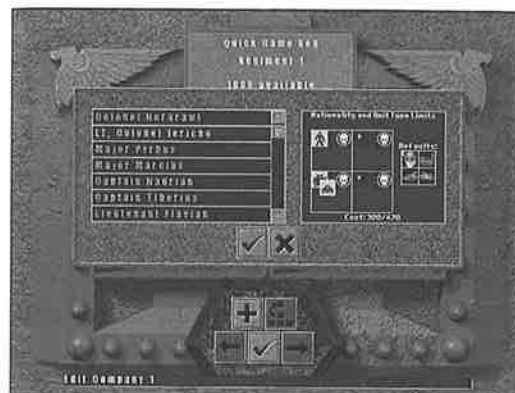
Choisissez entre la possibilité de déplacer toutes vos troupes en une phase et celle de ne déplacer qu'un détachement par phase.

Choix de plans

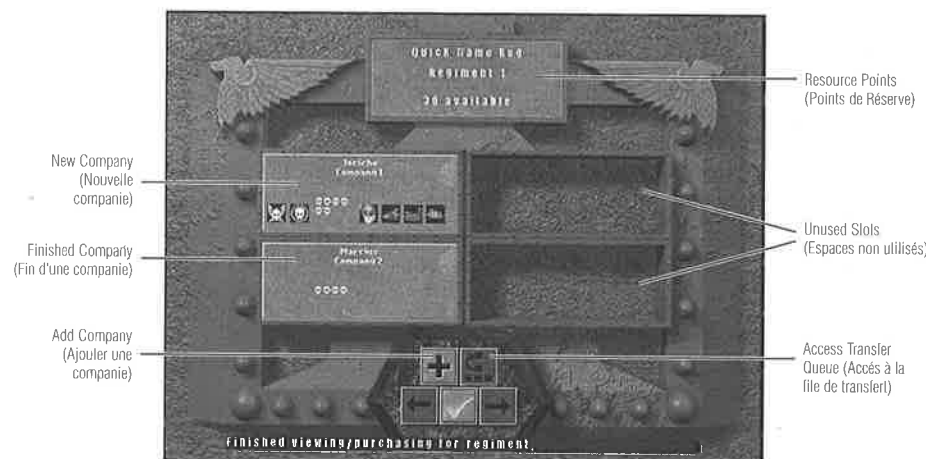


Après avoir choisi leur type de bataille, les joueurs doivent décider du plan sur lequel elle va se dérouler. Le joueur qui effectue ce choix peut voir défiler les choix de plans et visionner les champs de bataille.

Sélection d'une unité



Lors d'une partie à un seul joueur, le joueur peut régler le niveau de ses forces et de celles de l'ordinateur. L'achat d'un régiment pour une bataille rapide est similaire à celui d'un régiment de campagne. Cliquer sur une fenêtre vide sur l'écran de régiment vous permet d'acquérir un commandant. Certains commandants sont spécialisés et peuvent ainsi se voir attribuer des unités spéciales.



Après avoir sélectionné le commandant de la compagnie, vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre détachements, bien que de nombreux commandants ont déjà leur propres détachements. Vous n'êtes pas obligés de remplir les quatre fenêtres de régiment. Cliquez à gauche sur une fenêtre de régiment pour faire apparaître l'écran du tableau de compagnie.



Si l'une des quatre positions n'est pas occupée, vous pouvez la remplir en achetant de nouvelles unités. Cliquez à droite sur l'une des positions du tableau pour accéder à son écran et choisir une unité parmi la liste affichée dans l'angle droit en haut de l'écran. Vous pouvez aussi remplacer des unités existantes en cliquant à droite sur l'unité à remplacer

et en sélectionnant l'option Remove (Retirer). Les points de l'unité retirée vous sont remis et vous pouvez ainsi acheter toute unité désirée dans la limite de vos moyens.

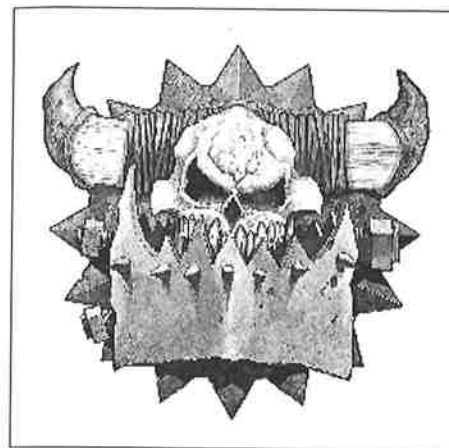


Une autre option s'offre à vous après avoir cliqué à droite sur une compagnie ou un régiment: l'option Transfert Queue. Vous pouvez transférer une compagnie d'un régiment à un autre et un détachement d'une compagnie à une autre. Cliquez à droite sur l'objet: de votre choix: une compagnie sur l'écran de régiment ou un détachement sur l'écran de compagnie. Lorsque vous appuyez sur le bouton central dans boîte de dialogue affichée, l'unité sélectionnée passe au Transfert Queue. Cliquez à droite sur un espace vide pour amener l'écran Transfert Queue. Sélectionnez l'unité de votre choix sur la liste située sur la gauche, puis cliquez sur le bouton Checkmark pour valider ce choix.



Une fois que votre compagnie est au complet, cliquez sur le bouton de vérification vous fait passer à l'écran de déploiement. Toutes les unités sont déjà déployées, mais vous avez la possibilité de modifier tout ce qui vous fait plaisir jusqu'à ce que vous soyez complètement satisfait. Cliquez à nouveau sur le bouton Checkmark pour accéder au tableau de Stratégie.

Lors d'une partie en première ligne où plusieurs joueurs partagent le même ordinateur, les joueurs sélectionnent et déploient tour à tour leurs forces.



Méthode de jeu

Une fois tous les éléments de bataille sélectionnés, la méthode de jeu reste identique à celle décrite jusqu'à présent dans ce manuel. Amusez-vous bien!

Boss Skroll

Skroll, du clan des Evil Sunz est un Ork intellectuel et perspicace – enfin, pour un Ork. Un jour, ses camarades de raids et lui, firent prisonnier un vaisseau Impérial solitaire, heureusement pour eux, à

la sortie du warp. La chance n'abandonna pas Skroll ce jour là: le navire avait à son bord cinq Astropathes fraîchement formés se rendant sur les lieux lointains de leur affectation. Après avoir pillé l'embarcation et y avoir apporté des changements personnels, il dévora les cinq Astropathes. Il n'était pas sûr d'avoir agi raisonnablement car, en général, il avait du mal à digérer les humains. Et ceux-là en particulier, des "Weird Boyz", lui avaient donné des rêves étranges. Des images de conquête et de puissance lui apparurent. Des régions entières de l'espace Impérial étaient à ses pieds. Une idée fit son chemin dans son petit esprit: ses visions lui étaient transmises par Gork et Mork, pour le charger de s'engager dans une croisade.

Il saisit ses "gars les plus mieux" et les emmena sur le pont du navire capturé. Les autres Orks protestèrent, voulant savoir ce qui se passait, que faire à présent et à qui obéir.

Skroll, qui avait assisté à cette scène de protestation assis silencieux dans un coin, le regard fixe et glacé, se leva soudainement, et dans un hurlement dégaina son bolter et tira sur la grande carte de navigation du mur.



Le silence s'empara de la pièce, interrompu seulement par l'écho du coup de feu et les éclats de métal tombant sur le sol.

"On va là!", déclara-t-il en désignant de son doigt écaillé le trou dans la carte. "Gork et Mork le veulent." Il se tourna vers les autres qui l'observaient toujours bouche bée: "Ils ont dit que... C'EST UN WAAAGHHH!!!"

Des hurlements d'excitation assourdissants, auxquels tous se joignirent (même ceux qui ne savaient pas pourquoi) envahirent la pièce. Cette décision créa une telle surprise et inspira un tel respect parmi les Orks, qu'ils se rangèrent à l'unanimité dans le camp de Skroll. Le sort en était jeté, Volistad lui appartiendrait.

PARTIE A PLUSIEURS JOUEURS

Avec EPIC WARHAMMER 40 000: FINAL LIBERATION, le système de jeu à plusieurs joueurs est conçu de la même manière que le jeu en première ligne comme indiqué dans ce manuel. Les joueurs sélectionnent une bataille rapide normalement, puis l'une des options de partie à plusieurs joueurs (décrites ci-dessous) avant de choisir leur plan de bataille.

Choix des forces

Lors d'une partie en réseau, les joueurs doivent tous sélectionner leurs forces en même temps. Une fois que les détachements sont choisis, ils doivent aussi effectuer leur déploiement en même temps.

Points

Cet aspect du jeu est propre à la partie en réseau. Comme d'habitude, les joueurs décident du nombre de points attribués, selon le niveau de handicap qu'ils désirent, mais l'hôte du jeu (le joueur qui a entamé la partie) peut s'opposer à ces choix et fixer le nombre de points qui le satisfait.

Options de connexion

EPIC WARHAMMER 40 000: FINAL LIBERATION fonctionne sur réseau local, Internet ou sur des connexions en série avec modem ou liaison modem nulle. Le bouton de connexion se situe en bas à gauche du menu Quick Battle.



Réseau local

Un maximum de quatre joueurs peut s'affronter grâce au réseau local en utilisant le protocole IPX. Vous devez disposer d'un protocole de réseau compatible avec IPX pour votre carte réseau.

Internet

Pour utiliser EPIC WARHAMMER 40 000: FINAL LIBERATION sur Internet, vous devez obligatoirement posséder le matériel suivant: un modem d'une vitesse de 14 400 bits par seconde, un Winsock 1.1 accommodant une pile TCP/IP, un abonnement à l'un des services Internet et une adresse d'E-mail Internet valide.

Modem

Cette option vous ouvre l'écran de connexion modem Windows 95.

Connexion en série

Cette option vous permet d'installer une connexion en série comme avec Windows 95.

TRANSMISSION IMPERIALE	
TRANSMISSION:	Poste d'écoute Gallia-B
DESTINATION:	Terre
DATE:	8824986/M41
CONDUITE TELEPATHIQUE:	Astropathe-terminus Kovacs
SUJET:	Etudes sur la reproduction des Orks
REFERENCE:	VolisOrkPod/3729978DeSJ
AUTEUR:	Lexmechanic Vortix
PLANETE VOLISTAD:	IBID

Nous sommes sur le point de faire des découvertes fascinantes sur l'espèce Orkoïde. Je travaille sur ce projet en collaboration avec Generator-Major Anzion. Il semblerait que la composition génétique de l'espèce Orkoïde ait plus de points communs avec l'espèce humaine qu'on ne le pensait jusqu'à présent. Mais ce sont plutôt les divergeances qui nous préoccupent.

D'après nos recherches, les Orkoïdes seraient le produit d'une symbiose de deux composants biologiques. A leur base humanoïde vient s'ajouter un élément de type algue/champignon.



Ces découvertes s'accordent avec les rapports sur le sujet de Genetor-Major Xabriel (Réf;AdMech8986252/CM, 5647376.M39). C'est grâce à ses recherches révolutionnaires que nos études ont abouti à ce point. *Ultimus Laudare.*

Pour bien comprendre l'espèce Orkoïde, il faut garder à l'esprit le caractère extraordinaire de leur bio-structure et de leurs gènes xénologiques. Lorsque nous parlons d'espèce Orkoïde, nous faisons référence à toutes les branches de ces créatures à la peau verte, des "Orks" dominateurs aux plus petits "Gretchin," "Snotlings," et à la famille sub-animale des "Squigs." Bien que leur physique et anatomie varient, ces différentes espèces possèdent une base génétique commune.

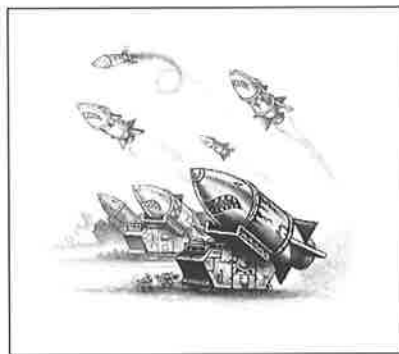
La structure génétique d'un Orkoïde normal est pratiquement identique à celle de l'homme, dans la mesure où elle génère la majeure partie de la créature formelle (voir les modèles de croissance plus bas) et de ses processus biologiques.

Actuellement, nous pensons que la seconde base génétique des Orkoïdes, de structure végétale, leur apporte force physique et immunité contre toute blessure. Cette seconde base est aussi à la clé du mystère de leur cycle procréatif. Si ces hypothèses sont correctes, elles pourraient démontrer que la menace Ork est bien plus sérieuse qu'on ne l'estime. Le cycle de reproduction Orkoïde pourrait en fait être aéroporté de nature.

NOTES TACTIQUES

Tour de reconnaissance

La connaissance de l'ennemi est l'un des éléments clés de la victoire. Comme vous ne savez jamais où il peut être embusqué, il est préférable d'avancer avec prudence. Pour vous faire un meilleure idée de l'endroit où l'adversaire se cache, faites avancer les troupes les moins importantes en première ligne. Une attaque sous couvert n'étant pas exclue, soyez vigilant ! Ne faites intervenir vos unités de valeur que lorsque vous savez à qui vous avez affaire.



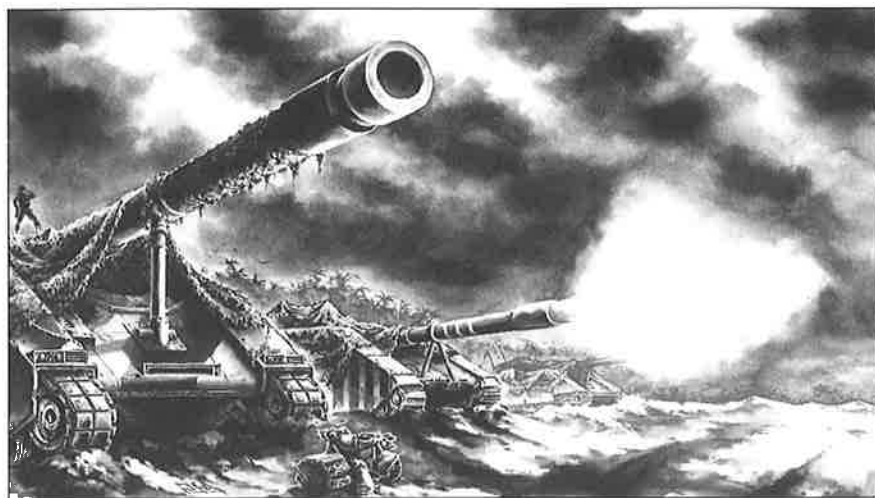
Troupes au sol

Quelle que soit l'efficacité de votre force aérienne, la bataille se joue essentiellement au sol. Le meilleur des cocktails reste la combinaison d'infanterie, de blindés, d'artillerie et de Titans. Ne misez jamais tout sur un seul de ces éléments. Si vous décidez de placer tous vos atouts sur les Titans, vous ne disposerez pas d'assez d'unités pour gagner. Si vous optez pour une formation exclusivement composée de tanks, vous n'aurez aucune chance si l'adversaire vous tend une embuscade avec ses unités anti-tanks. Sans un bouclier d'infanterie, vous perdrez les quantités d'unités en cas de tir occasionnel. Enfin, une armée d'infanterie seule a très peu de chances de faire le poids face aux plus lourdes des unités adverses.

Dans la plupart des batailles, il est indispensable de faire avancer vos forces et ces sales marqueurs d'objectif peuvent vraiment faire baisser votre score sans que vous ne les remarquiez. Prenez soin de toujours avancer sous la couverture de l'artillerie. Bombardez toute unité ennemie qui ose se montrer et visez le regroupement de troupes le plus important, pour ne pas rater votre coup si votre tir n'est pas très précis. Envoyez vos unités les moins importantes pour détecter les embuscades, faire bouclier pour les autres et pour attirer et épuiser les tirs occasionnels de vos adversaires. Puis, passez à l'artillerie lourde pour écraser leurs meilleures unités.

Avions Fliers

Bien que dévastateurs, les Flyers forment l'unité la plus vulnérable du jeu. Nous vous conseillons de les utiliser aussi tôt que possible dans votre tour. Il n'y a rien de tel pour liquider les unités en embuscade et pour venir à bout en un rien de temps des unités ennemies les plus importantes. Les flyers vous permettent d'écraser l'artillerie ennemie avant qu'elle n'ait la chance de vous pulvériser dès le premier déplacement. Le seul inconvénient est leur faible blindage. Tenez-les à l'abri des tirs adverses (particulièrement des fusils anti-aériens) si vous ne voulez pas les voir tomber comme des mouches.



Unités Impériales

La Garde Impériale est dotée d'un large éventail d'unités, sachez en tirer parti. Pourtant, ses effectifs de blindés sont quasi-inexistants et ils ont bien souvent été vaincus par une grêle d'obus Basilisk et Bombard. La meilleure stratégie à adopter est de combiner infanterie et blindés. La lenteur de ses déplacements est aussi un point faible. Les manœuvres rapides hors d'une zone de danger posent souvent problème.

Waaagh! Les Orks

Les Orks raffolent des armes les plus bizarres qu'ils peuvent se mettre sous la patte (verte). Alors si vous êtes face à eux, attendez-vous à tout! Le Culte de la Vitesse est omniprésent sur Volistad. Profitez-en! Foncez sur les unités impériales les plus vulnérables. Organisez des assauts aux flancs aussi souvent que possible. Restez masqués et surgissez soudainement des collines. Sachez que votre infanterie est supérieure à celle de la Garde Impériale. N'hésitez donc pas à foncer dans le tas! Envoyez section sur section à l'assaut des grosses unités ennemies et optez pour le corps à corps. N'oubliez pas que plus vous avez recours au corps à corps, plus vous multipliez vos chances d'avoir raison de l'adversaire.

Les Orks ont deux points sensibles. Premièrement, ils ne possèdent presque pas d'armes indirectes. Ils apprécient une bonne artillerie et préfèrent les combats d'homme à homme. Deuxièmement, leur armes ne sont pas sûres. Bien qu'elles soient incroyablement performantes, elles peuvent aussi faire exploser celui qui les actionne. Ne comptez donc pas trop sur ces armes dangereuses. Tirez parti de leur puissance, mais ne misez pas votre victoire dessus.

LES DIFFERENTES ESPECES DE L'UNIVERS EPIC WARHAMMER 40 000

Humanité

L'Empire des Humains a connu une forte expansion à travers la galaxie depuis l'invention de la voie Warp. La possibilité de voyager à des centaines, voire des millions d'années lumières de leur Terre natale a certes contribué à l'étendue de leurs conquêtes mais les a aussi mis en contact avec des races et des cultures complètement inconnues. Le choc des cultures ne s'est pas toujours fait de façon pacifique. L'univers du 41ème Millénaire est un monde hostile et il reste encore beaucoup à explorer. Qui sait combien de civilisations avancées, de colonies humaines perdues et de vestiges de cultures éteintes reste-t-il à découvrir?

Space Marines

Les Space Marines sont de loin les guerriers les plus précieux au service de l'Imperium. Triés sur le volet, chacun d'entre eux voit ses forces naturelles décuplées génétiquement. Leur puissance, leur résistance et leur rapidité surpassent celles de la plupart des hommes. Dotés d'armes et de blindés de pointe, les meilleurs de l'Impérium, les Space Marines forment la dernière ligne de défense de l'humanité.

Il existe un millier de Chapitres de Space Marines. Chacun a sa propre histoire, ses propres techniques et son propre insigne. Les quatre Chapitres les plus connus sont: les Ultramarines, les Space Wolves, les Blood Angels et les Dark Angels.

Ultramarines

Les Ultramarines sont les meilleurs. Dès les débuts de l'Imperium, ils ont servi l'Empereur avec une loyauté sans pareille. Ce sont eux qui appliquent le mieux les enseignements des Codex Astartes – les consignes Impériales de division, de tactique et de procédure des troupes.



Space Wolves

Les Space Wolves se comportent à l'opposé des Ultramarines du fait de leur indépendance et de leur refus virulent de suivre le code à la lettre. Ils ont hérité leur fougue sauvage et leur obstination de leur ancêtre Primarch Leman Russ. Leur férocité n'a pas d'égale chez les Space Marines.

Blood Angels

Sans aucun doute les plus redoutés, les Blood Angels inspirent aussi la méfiance. Bien qu'ils aient prouvé leur loyauté lors de bons nombres de batailles, on parle toujours à voix basse du sort maléfique jeté sur leurs gènes.

Dark Angels

La première de toutes les Légions de Space Marine, les Dark Angels sont considérés comme l'exemple même des guerriers dévoués à leur cause – sérieux, patients mais tenaces, rien ne les arrête une fois lancés dans leur combat. Pourtant, derrière cette façade de perfection se cache une réalité beaucoup plus sombre: à la suite d'une terrible trahison, les Dark Angels entreprirent une croisade secrète qui débuta il y a 10 000 ans.

Garde Impériale

La Garde Impériale a été formée pour protéger l'humanité et les droits de l'homme. Etant donné que l'Empire compte plus d'un million de planètes, la Garde Impériale a accès à d'énormes ressources en hommes et en matériel. Munie d'artillerie lourde, de tanks et de blindés, elle surpasse toutes les armées du 41ème Millénaire sur le plan de l'armement.

Orks

Waaagh! Les Orks et leurs parents pauvres, les Gretchins, sont des sauvages follement excités à l'idée d'anéantir tout ce qui se trouve sur leur passage. Vivant dans le but de faire la guerre, ils sont avides de combat que ce soit contre les humains, les Eldars, les Tyranides, le Chaos ou même d'autres Orks! L'habitude qu'ils ont de se battre entre clans est probablement ce qui les a empêché de gouverner l'univers jusqu'ici. Leur mélange de hordes guerrières, de machines à la fois bizarres et efficaces et de blindés à la fois dégingués et mortels fait d'eux une armée imprévisible mais toujours coriace.

Chaos

Surgies tout droit de l'autre dimension, connues sous le nom de Warp, les forces du Chaos ne laissent dans leur sillage que mort et destruction. A la tête de ce mouvement, le Chaos Space Marine, restes repoussants d'une époque de rébellion, Horus Heresy, reviennent 10 000 ans plus tard hanter l'Imperium.



Lorsqu'ils réclament du renfort à leurs maîtres sinistres, ces dieux du Chaos leur envoient des créatures répugnantes et démoniaques du Warp. Leurs capacités et leur matériel de Space Marines auxquels vient s'ajouter leur hargne de mutants du Warp font d'eux l'armée la plus détestable des champs de bataille du 41ème Millénaire!

Eldars

Les ancêtres de cette espèce plutôt énigmatique gouvernaient jadis la galaxie. Malheureusement les valeurs de leur civilisation, culture et intellect, engendrèrent une décadence qui les mena à la chute. A présent en voie de disparition, la vie des Eldars est un combat permanent de survie dans un monde dominé par des barbares usurpateurs. Comme ils ne peuvent pas compter sur leur nombre pour gagner, ils doivent faire preuve de leur talents de guerriers et leur armement inégalables.

Tyranides

Une vaste intelligence extra-terrestre s'est élevée du vide galactique: l'espèce des monstres Tyranides a trouvé un riche garde-manger... la galaxie humaine. Animés par leur obsession de l'esprit de la ruche, les Tyranides dévorent toute matière vivante qui se présente à eux. Grâce à leur armée d'ingénieurs biologiques, conçue spécialement pour le champs de bataille, ils ont accumulé les conquêtes de planètes. La mutation des Tyranides progresse de façon régulière et chaque



génération s'adapte de mieux en mieux à l'environnement. Si le péril Tyranide n'est pas neutralisé à temps, la galaxie pourrait être condamnée à devenir un espace vide et sans vie!

EPIC WARHAMMER 40 000: FINAL LIBERATION GLOSSAIRE

Battle Map — Le plan sur lequel les combats se déroulent et vous déplacez vos unités.

Compagnie — Jusqu'à quatre détachements sous les ordres du même commandant.

Corner Map — Le plan miniature situé dans l'angle droit en haut de l'écran. Il vous offre une vue d'ensemble sur le champ de bataille.

Détachement — Le groupement de troupe le plus important que vous puissiez déplacer lors d'un combat. Chaque compagnie peut posséder jusqu'à quatre détachements.

Chance de Tir — La chance de toucher une cible spécifique avec une certaine arme.

Ligne de Mire — Une unité est jugée dans votre ligne de mire s'il n'existe aucun obstacle entre la cible et le tireur qui soit assez volumineux pour lui en bloquer la vue.

Puissance de feu — La plupart des véhicules sont dotés de blindages qui doivent être fissurés avant qu'un coup de feu ne puisse les endommager. Chaque arme possède un taux de puissance de feu qui modifie les chances d'endommager une cible blindée.

Régiment — L'unité de troupes la plus importante en nombre. Le régiment peut comprendre jusqu'à quatre compagnies. Les batailles de EPIC WARHAMMER 40 000: FINAL LIBERATION 40 000 se déroulent entre régiments.

Repérer — Les artilleurs ont plus de chance de toucher leur cible si elle leur est visible. Une unité est repérée lorsqu'elle tombe dans le champ de mire d'une de vos sections.

Section — L'unité de troupes la plus petite du jeu. Chaque détachement en comprend entre une et cinq. Chaque section peut se déplacer et agir de façon indépendante ou en formation.



Strategic Map — Ce plan vous indique toutes les provinces de Volistad occupées par les Orks. Vous pouvez déplacer vos régiments sur ce plan avant d'entamer le combat contre les Orks.

Titans — Engins de guerre géants contenant de grandes quantités d'armes ultra-puissantes. Les Titans et les Gargants font la fierté de la majorité des armées.

Engins de Guerre — Ces tanks géants comprennent toute une gamme d'armes, un blindage inattaquable et de nombreux systèmes de protection. Ils supportent normalement plusieurs impacts.

EPIC WARHAMMER 40 000 UNIVERS

ABADDON. Combat entre Blood Angels et Orks.

ACHERNAR. Monde de glace, envahi par les Orks et reconquis par les Blood Angels.

ADANTRIS V. Segmentum Pacificus, monde des technologies de pointe détruit pendant la campagne de Macharian. Une comète dont la trajectoire fut détournée est la cause de la catastrophe.

ARAD. Planète Ork.

ATILLA. Ultima Segmentum, monde des steppes, qui recrute des régiments de dompteurs de chevaux.

AVAR III. Monde Impérial.

BAKKA. Segmentum Tempestus, base navale Impériale.

BALLE ALPHA. Planète Impériale attaquée par Waa-Gogard.

BALUR. Ultima Segmentum, monde Ork.

BARAC. Segmentum Solar, monde Impérial de recrutement.

BASSUS PRIME. Planète désertique.

BIRMINGHAM. Monde sauvage et attardé surnommé la "Planète Noire" parce qu'il ne reçoit presque jamais de lumière.

BOROS. Monde dans lequel une invasion Ork a été contre-carrée par une coalition entre les forces Ultramarines et la Légion des Damnés.

CALACO. Monde Impérial.



CALTH. Ultramar, planète sans air où la population vit sous terre.

CANAK. Sorte de jungle mortelle.

CASTRA PAVONIS. Planète Impériale.

CATACHAN. Segmentum Solar, sorte de jungle mortelle.

CERES XIV. Avant-poste Impérial.

CHARADAN. Planète Ork.

CTHELLE. Planète de glace.

CYPR MUNDI. Segmentum Obscuras, base navale Impériale.

DULMA'LIN. Segmentum Solar, monde de recrutement Impérial.

EPSILON OCTARIUS. Segmentum Tempestus, monde Ork.

FENRIS. Segmentum Obscuras. Monde d'origine de la section des Space Wolves.

FLOTIS III. Monde sauvage occupé par les Orks.

GALEN V. Planète désertique.

GANYMEDE. Segmentum Solar, satellite de Jupiter.

GEHENNA. Planète couverte de jungle, lieu de grand conflit entre les Gardes Impériaux et les Orks.

GODRATZ WURLD. Planète Ork.

GOLGOTHA. Monde d'origine des Squats, envahi par Ghazghkull Thraka.

GORRO. Planète témoin des combats de l'Empereur et Horus contre les Orks lors de la Croisade.

GRAGNAR. Monde Ork attaqué par les Eldars du monde Lugannath Craftworld.

GRYPHONNE IV. Monde des forges, foyer de la Légion des Titans War Griffons.

GUILUS II. Planète Ork, monde d'origine de Big Boss Gogard.

GUNDASTOL. Monde Ork.

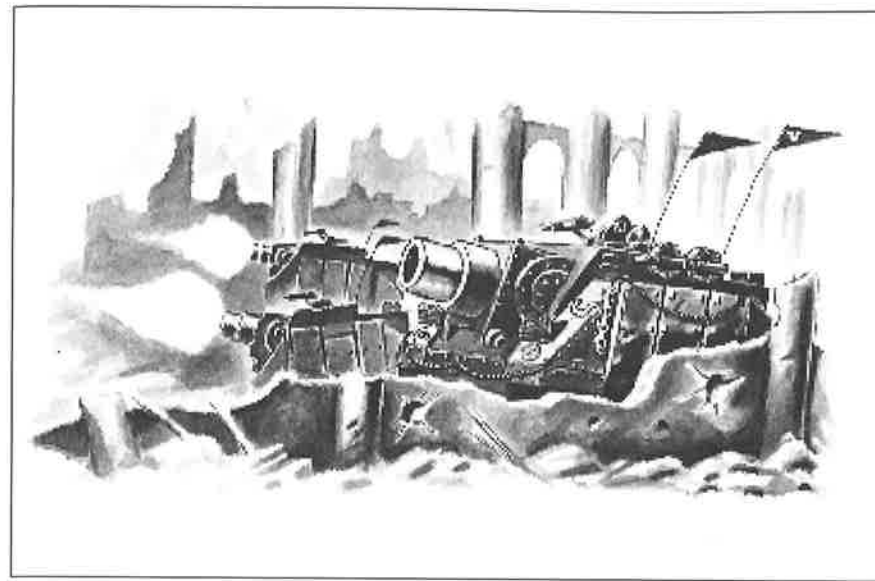
HELLION V. Lieu de bataille entre Orks et Gardes Impériaux.

HOPTOR IV. Monde Impérial.

HYDRAPHUR. Segmentum Pacificus, base navale Impériale.

IAX. Ultramar, planète-jardin.

ICOLBAR. Monde Impérial.



JAKART. Segmentum Pacificus, planète où Lord Solar Macharius reçut des blessures fatales lors d'un combat contre les Orks.

JUCHA. Segmentum Pacificus, planète couverte de jungle que conquiert Lord Solar Macharius.

JURN. Segmentum Tempestus, Monde Ork.

KAR DUNIASH. Ultima Segmentum, base navale Impériale.

LEVILNOR IV. Planète Impériale attaquée par les Orks alors que les Marines Salamander exterminaient le culte hérétique Star Cult.

LUCAN – Avant-poste des Space Wolves.

LUNA. Segmentum Solar, Lune de la Terre.

MACRAGGE. Ultramar, monde d'origine de la section des Ultramarines.

MARS. Segmentum Solar, monde de la forge Primaire des Adeptus Mechanicus et foyer de la Légion des Titans Legio Ignatum.

MORDRAK. Lieu des combats entre Space Wolves et Orks, abritant autrefois une civilisation très avancée.

NUZZGRONDS WORLD. Planète Ork attaquée par les Space Marines et des Légions de Titans.



OKKU. Planète Impériale dont le gouverneur accepta de vendre la totalité de la population comme esclaves aux Orks.

PISCINA IV. Segmentum Obscuras, monde océanique envahi par les Orks sous la direction de Ghazghkull Thraka et de Nazdreg.

PROCON SECUNDUS. Scène de combats cruels entre Space Marines de la section des Howling Griffons et Orks.

QUARAN. Planète désertique attaquée par les Orks du Waa-Makrima.

RAELS WORLD. Planète Impériale attaquée par les Orks.

ROTHERN I. Planète où fut conçu le char d'assaut Vindicator.

RYNNS WORLD. Lieu des combats entre Orks et White Scars Marines.

RYZA. Segmentum Solar, monde de la forge envahi par les Orks.

SAN LEOR. Foyer de la secte religieuse et guerrière des Filles de l'Empereur, célèbre pour n'avoir que des femmes dans ses rangs.

SILVANOS II. Monde Agri attaqué par Waa-Ugulbitz.

SKEMDAK I. Monde Ork.

STROMHELM II. Planète désertique attaquée par les Orks.

TALASSAR. Ultramar, planète océanique, lieu des combats entre Orks et Ultramarines.

TALLARN. Segmentum Tempestus, planète désertique attaquée par les Marines Iron Warriors Chaos pendant le Horus Heresy. Lieu du Cursus d'Alganar Site, vestiges du Sombre Eldar.

TASSARIUS. Monde des steppes, lieu de bataille entre Orks et Gardes Impériaux.

TERRA. Terre, Segmentum Solar, trône de l'Empereur de l'humanité et foyer de la plupart des Officiers Impériaux.

TITAN. Segmentum Solar, lune de Saturne et base de la section Gray Knight des Space Marines.

URK. Monde d'origine de Ghazghkull Thraka.

VALHALLA. Planète de recrutement des Gardes Impériaux.

VOLISTAD. Planète Impériale.

V'RUN. Segmentum Tempestus, monde Ork.

WAKKALUB III. Planète Impériale.

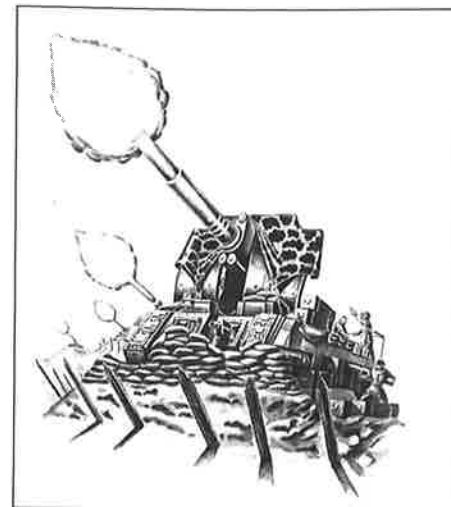


XENOPHON. Planète Impériale.

XIT. Ultima Segmentum, monde Ork.

YAMNAN. Planète de forêts, foyer de la race des imitateurs.

ZHOROS. Monde d'origine de la section des Fire Hawks, détruit par des bombes thermiques pendant l'Age de l'Apostasie.



ADEPTUS ADMINISTRATUS BASE DE DONNEES DES UNITES

Imperium

Whirlwind (variante du Rhino)

Catégorie: Véhicule blindé spécial

Capacité d'offensive: Système de fusées à têtes multiples

Capacité de défense: Plaque de blindage

GRUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Plate-forme de lancement de missiles ultra-rapides.

Storm Hammer

Catégorie: Tank de combat poids lourd

Capacité d'offensive: Quatre canons et quatorze Bolters lourds

Capacité de défense: Plaque de blindage lourde

GRUPE MOTEUR: Fuel pétro-chimique modifié

FONCTION: Protection de l'infanterie lourde et char d'assaut blindé. Rayon de tir de 360°.

Shadow Sword

Catégorie: Tank de combat super lourd

Capacité d'offensive: Six Bolters lourds, deux Canons laser et un Canon Volcano

Capacité de défense: Plaque de blindage lourde

GROUPE MOTEUR: Fuel pétro-chimique modifié

FONCTION: Protection de l'infanterie et char d'assaut.

Durandal (Variante de l'Excalibur)

Catégorie: Tank de combat super lourd

Capacité d'offensive: Deux canons, deux Canons laser, dix Bolters lourds

Capacité de défense: Plaque de blindage lourde

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique modifié

FONCTION: Protection de l'infanterie et char d'assaut.



Bien qu'individuellement moins redoutables que les fameux Space Marines, les soldats de la Garde Impériale constituent le pivot des armées de l'humanité. Sans leur loyauté et leur esprit de sacrifice, l'Imperium s'effondrerait.

Basilisk (Variante de la Chimère)

Catégorie: Arme de protection

Capacité d'offensive: Canon Earthshaker

Capacité de défense: Plaque de blindage

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique standard

FONCTION: Protection du champ.

Bombarde

Catégorie: Arme de protection

Capacité d'offensive: Gros mortier de portée moyenne

Capacité de défense: Plaque de blindage

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique standard

FONCTION: Artillerie de siège mobile.

Chimère

Catégorie: Blindé de combat

Capacité d'offensive: Multi-lasers, Bolters (Storm et Heavy), Fusils lasers

OPTIONS: Souvent adapté en véhicule de commandement privé

Capacité de défense: Plaque de blindage

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Protection de l'infanterie et transport des troupes.

Deathstrike

Catégorie: Arme d'assaut spécialisée

ORIGINE: Classée secrète

Capacité d'offensive: Missile Deathstrike et système de lancement tactique

OPTIONS: Options de poids utile en charge pouvant comprendre: Missiles de tir de barrage et systèmes de Missiles Warps. Les missiles de barrage ont un rayon d'explosion important. Les missiles Warps ont un taux de puissance de feu élevé sur les boucliers warps produisant un poids utile en charge très puissant dans le périmètre de défense de leurs cibles.

Capacité de défense: Plaque de blindage

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique modifié

FONCTION: Arme Anti-Titan.

Hellhound Firethrower

Catégorie: Blindé de combat

Capacité d'offensive: 'Dragon' lance-flammes, Bolter lourd

Capacité de défense: Plaque de blindage

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Bombe anti personnel et assaut de fortification.



Leman Russ

Catégorie: Tank de combat

Capacité d'offensive: Canon, Lascannon, deux Bolters lourds

Capacité de défense: Plaque de blindage

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique standard

FONCTION: Tank tout usage et multi-théâtre.

Demolisher (Variante du Leman Russ)

Catégorie: Tank de combat

Capacité d'offensive: Canon de tourelle

Capacité de défense: Plaque de blindage

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique standard

FONCTION: Mortier de siège mobile et transport des troupes.

Manticore

Catégorie: Arme de protection

Capacité d'offensive: Fusées Storm Eagle

Capacité de défense: Plaque de blindage légère

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Plate-forme de lance-roquettes mobile servant à protéger les troupes et les blindés.

Predator

Catégorie: Tank de combat

Capacité d'offensive: Canon automatique, deux Canons laser montés sur sponsons

Capacité de défense: Plaque de blindage lourde

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Attaque éclair fournissant la puissance des bombes anti personnels et des bombardements de blindés.



Rhino

Catégorie: Blindé spécialisé

Capacité d'offensive: Deux Bolters lourds

Capacité de défense: Plaque de blindage et déplacement rapide

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Transport ultra-rapide des troupes.

Vindicator (Variante du Rhino)

Catégorie: Blindé spécialisé

Capacité d'offensive: Canon Thunderer

Capacité de défense: Plaque de blindage lourde

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Anti-fortification, anti-blindés et fonctions d'attaque.

Rough Riders

Catégorie: Garde Impériale

FONCTION: Guerriers à cheval remplissant au sein de leur régiment les fonctions d'éclairage, de patrouille et d'attaques rapides et en corps à corps.

Les engins de guerre de la Garde Impériale représentent, après les Titans, les blindés les plus redoutables jamais vus sur un champ de bataille.





Commissaire

Catégorie: Garde Impériale

FONCTION: Membres haut placés du Departmento Munitorium, têtes pensantes du Commandement Stratégique de la Garde Impériale. De la salle des discussions tactiques au combat en première ligne, les devoirs du Commissaire sont variés. Parmi les membres de la Garde Impériale, les Commissaires sont les plus respectés et s'imposent comme références pour tout ce qui touche aux problèmes impériaux. Les décisions d'un Commissaire sont incontestables et immédiates et peuvent comprendre la peine capitale pour toute offense jugée appropriée. Les Commissaires sont souvent des vétérans.

Garde Mordian Iron

Catégorie: Garde Impériale

FONCTION: La Garde Mordian Iron doit son nom à la bataille qui l'a opposée aux Chaos. Sa résistance farouche et courageuse pour défendre le palais Mordian des forces Chaos est devenue légendaire. Les soldats de la Garde Mordian Iron ont la réputation de se distinguer par leur détermination et leur efficacité en matière de questions Impériales et militaires.

Catachan Jungle Fighters

Catégorie: Garde Impériale

FONCTION: Partie de la Garde Impériale venant du monde de jungle mortelle de Catachan. Bien connus pour leur adresse dans les combats en corps à corps et leur férocité inébranlable.

Tallarn Desert Raiders

Catégorie: Garde Impériale

FONCTION: Les Tallarn sont les soldats de l'Imperium qui s'accommodent le mieux des conditions atmosphériques rudes telles qu'on les trouve dans leur propre monde. Les Tallarn Desert Raiders ont joué un rôle prépondérant dans l'incursion de Brachius Sollent sur Malthus IV, dans les guerres de Palentus Hive et lors des purges de Jolus Prime.

Catachan Jungle Fighters (Capitaine)

Catégorie: Garde Impériale

FONCTION: Garde Impériale du monde de jungle mortelle de Catachan. Bien connus pour leur adresse dans les combats en Corps à corps et leur férocité inébranlable.



Tallarn Desert Raiders (Capitaine)

Catégorie: Garde Impériale

FONCTION: Les Tallarn sont les soldats de l'Imperium qui s'accommodent le mieux des conditions atmosphériques rudes telles qu'on les trouve dans leur propre monde. Les Tallarn Desert Raiders ont joué un rôle prépondérant dans l'incursion de Brachius Sollent sur Malthus IV, dans les guerres de Palentus Hive et lors des purges de Jolus Prime.

Thudd Gun

Catégorie: Arme de protection d'infanterie

Capacité d'offensive: Arme d'artillerie légère à plusieurs canons

FONCTION: Courte portée, tir rapide, protection de l'infanterie.

Garde Impériale

Catégorie: Garde Impériale

FONCTION: La Garde Impériale est le terme collectif qui désigne les principales unités d'offensive et de défense de l'Imperium. La plupart des colonies de l'Imperium possèdent leurs propres forces. Bien que certaines de ces unités soient spécialisées dans certaines disciplines, toutes sont capables d'assumer une grande variété de responsabilités militaires.

Leviathan

Catégorie: Titan

ORIGINE: Inconnue

Capacité d'offensive: Ensemble impressionnant d'armes diverses

OPTIONS: Obusiers, Canons laser, Bolters, canons Doomsday

Capacité de défense: Quatre champs vides

GROUPE MOTEUR: Classé secret

FONCTION: Multi-fonction. Plate-forme d'armement lourd, transport des troupes et commande mobile armée.



Warhound

Catégorie: Titan éclairer

ORIGINE: Après l'Age des Conflits

Capacité d'offensive: Deux supports d'armes principaux: Armes légères Titan uniquement.

OPTIONS: Plus d'une trentaine de variations possibles parmi lesquelles: Lance-missiles de barrage, Chain Fist, canon Deathstrike, Inferno Gun, Melta Cannon, Plasma Cannon et Missiles Warps. (Pour plus de précisions sur les armes, reportez-vous au répertoire d'Adeptus Mechanicus, 'Ordinatus': via les stations repositorium approuvées d'Adeptus Mechanicus stations qui ne sont pas disponibles sur ce terminal)

Capacité de défense: Deux boucliers Void, plaque de blindage Carapace Armour Max 4'

GROUPE MOTEUR: Réacteur au Plasma

FONCTION: Fonctionnent habituellement par paires – Tour de reconnaissance, Raids, Assauts aux flancs.

Space Marines

Catégorie: Adeptus Astartes

ORIGINE: Classée secrète

Capacité d'offensive: Capable de servir de force d'attaque individuelle ou d'attaque planétaire (Déblaiement: niveau Alpha)

Capacité de défense: Classée secrète

FONCTION: Toutes les opérations militaires.

Errant

Catégorie: Titan de combat poids moyen

ORIGINE: Après l'Age des Conflits (Age Of Strife)

Capacité d'offensive: Trois supports d'armes principaux

OPTIONS: Plus de 25 variations possibles, parmi lesquelles: Battle Claw, Harpoon Missile, Gantelet énergétique, Vulcan Mega-Bolter et Turbo Laser Destructor.

Capacité de défense: Quatre boucliers Void, plaque de blindage Carapace Armour Max 5'

GROUPE MOTEUR: Réacteur au Plasma monté à l'arrière

FONCTION: Protection des chocs et des corps à corps.



Big Boss

Catégorie: Titan de plasma poids lourd

ORIGINE: Pré-Histoire (Classée secrète)

Capacité d'offensive: Quatre supports d'armes principaux

OPTIONS: Plus d'une trentaine de variations, parmi lesquelles: Lance-missiles de barrage, Chain Fist, canon Deathstrike, Inferno Gun, Melta Cannon, Plasma Cannon et Missiles Warps. (Pour plus de précisions sur les armes, reportez-vous au répertoire d'Adeptus Mechanicus, 'Ordinatus': via les stations repositorium approuvées d'Adeptus Mechanicus qui ne sont pas disponibles sur ce terminal)

Capacité de défense: Six boucliers Voids, Plaque de blindage Carapace Armour Max 8'

GROUPE MOTEUR: Réacteur au plasma*

FONCTION: Plate-forme, protection des combats à distance.

**Support abdominal vulnérable*

Land Speeder

Catégorie: Véhicule d'attaque aérien

Capacité d'offensive: Systèmes de plate-formes d'armes multiples

OPTIONS: Systèmes d'armes comprenant: Bolters, multi-meltas, canons laser, armes au plasma

Capacité de défense: Plaque de blindage légère et grande maniabilité

GROUPE MOTEUR: Système de propulsion à réaction à l'apesanteur

FONCTION: Grand choix de possibilités comprenant: éclairage, fouille et destruction, déploiement des troupes spéciales, corps à corps, patrouille de défense et transport personnel.

Thunderhawk

Catégorie: Hélicoptère de combat

Capacité d'offensive: Plate-forme d'armes multiples

OPTIONS: Variations possibles: roquettes de barrage, obusiers et bolters

Capacité de défense: Plaque de blindage

GROUPE MOTEUR: Fuels d'aviation modifiés

FONCTION: Appareil blindé ultra-rapide, destiné à l'attaque dans ou hors de l'atmosphère.



Horde des Space Orks

Gibletgrinda

Catégorie: Blindé de combat Ork

Capacité d'offensive: Cinq autocanons de tourelles et "Deathroller" monté à l'avant

Capacité de défense: Plaque de blindage lourde

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Forteresse blindée

Charriot de guerre

Catégorie: Blindé de combat Ork

Capacité d'offensive: Autocannon

Capacité de défense: Plaque de blindage légère

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Transport rapide des troupes.

Konkassor

Catégorie: Blindé de combat Ork

Capacité d'offensive: Canon, "Deathroller" monté à l'avant

Capacité de défense: Plaque de blindage

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Char d'assaut lourd.

Ekrabouillator (Variante du Konkassor)

Catégorie: Blindé de combat Ork

Capacité d'offensive: Autocannon double remplaçant le canon de combat simple

Capacité de défense: Plaque de blindage

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Char d'assaut lourd.



Bubble Chucka Speedsta

Catégorie: Blindé special Ork

Capacité d'offensive: Puissance de propulsion "Bubble Chucka"

Capacité de défense: La puissance de propulsion "Bubble Chucka" peut aussi être utilisée comme méthode de défense.

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique / Système de réacteur au Plasma

FONCTION: Arme offensive ultra-rapide qui emprisonne l'ennemi dans une force de champ réduite le forçant à l'autodestruction.

Bowelburna

Catégorie: Blindé de combat Ork

Capacité d'offensive: Lance-flammes "Karbonisator" monté à l'avant

Capacité de défense: Plaque de blindage légère

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Véhicule d'assaut ultra-rapide.

Percutor

Catégorie: Blindé de combat Evil Sunz Ork

Capacité d'offensive: Autocannon amélioré

Capacité de défense: Plaque de blindage poids moyen

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Véhicule d'assaut ultra-rapide

Spleen Rippa

Catégorie: Blindé de combat Evil Sunz

Capacité d'offensive: Canon de combat

Capacité de défense: Plaque de blindage

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Buggy de combat ultra-rapide.

Les Thunderhawks permettent aux Space Marines de répliquer rapidement à l'aide de feux super puissants selon les cas. Ils représentent le sceau de l'élite des défenseurs de l'Imperium.



Eventror

Catégorie: Blindé de combat Goff (Ork)

Capacité d'offensive: Canon de combat et griffes mécaniques

Capacité de défense: Plaque de blindage lourde

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Véhicule anti-blindé, couverture rapprochée et protection de l'artillerie.

Mekboy Leva-lache fissa

Catégorie: Blindé Ork

Capacité d'offensive: Grâce à son balancier, il soulève le véhicule ennemi et s'en sert de missile pour écraser un autre adversaire.

Capacité de défense: Plaque de blindage

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique / Electro-magnétique

FONCTION: Véhicule spécial d'attaque, ultra-rapide.

Lungbursta

Catégorie: Blindé de combat Goff (Ork)

Capacité d'offensive: Canon

Capacité de défense: Plaque de blindage lourde

GROUPE MOTEUR: Petro-chimique

FONCTION: Tank.

Mek Boy Dragster

Catégorie: Véhicule de combat Ork

Capacité d'offensive: Aucune

Capacité de défense: Utilise un système de bouclier déflecteur qui renvoie balles et boulets à leurs sources.

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique/ Electro-magnétique

FONCTION: Véhicule ultra-rapide d'attaque et de transport

Pulsa Rokkit

Catégorie: Armement Ork

Capacité d'offensive: Explosion de type classique doublée d'émissions d'ondes cinétiques.

GROUPE MOTEUR: Réacteur (Liquide Chimique)

FONCTION: Arme conventionnelle de longue portée utilisée contre les troupes et les blindés.

Canon Meka fissa

Catégorie: Véhicule de combat Ork

Capacité d'offensive: Canon Kustom

Capacité de défense: Légère et variable

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Transport ultra-rapide

Meka Fissa

Catégorie: Véhicule de combat Ork

Capacité d'offensive: Légère et variable

Capacité de défense: Légère et variable

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Transport ultra-rapide.



Buggy

Catégorie: Véhicule de combat Ork

Capacité d'offensive: Variable, le plus souvent Autocannon

Capacité de défense: Quasi nulle

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Véhicules d'attaque ultra-rapides. Les War Buggies sont les plus courants et les plus adaptables des véhicules de combat Orks.

Weirdboy Tower

Catégorie: Véhicule spécial Ork

Capacité d'offensive: Médium résident 'Weirdboy'

Capacité de défense: Quasi nulle

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Armement/installation spéciales. Il est bien connu que les Orks ont un don de voyance latent. Les Bizarboyz se distinguent du reste des Orks car ils savent maîtriser cette énergie de manière à s'en défendre. En concentrant leurs énergies, un groupe de Bizarboyz peut provoquer un véritable raz de marée. Ils entrent sur le champ de bataille perchés en haut de tours géantes, en raison de leur état mental instable. Mal canalisé leur pouvoir peut se retourner contre eux et les faire exploser ainsi que tout ce qui les entoure.

Nobz Warbike

Catégorie: Véhicule de combat Ork

Capacité d'offensive: Bolters doubles

Capacité de défense: Quasi nulle

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Transport personnel ultra-rapide, apanage des Orks les plus riches.

Bike Boyz

Catégorie: Véhicule de combat Ork

Capacité d'offensive: Quasi nulle

Capacité de défense: Quasi nulle

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Transport individuel des troupes.



Storm Boyz

Catégorie: Orks/Général

FONCTION: Les Stormboyz forment la jeune génération d'Orks. A l'inverse de leurs parents, ces adolescents ont soif de discipline et d'ordre. C'est dans cette période de leur vie qu'on les appelle Stormboyz. Malgré leur jeune âge, ils constituent un danger non négligeable.

Gretchin

Catégorie: Orks/ Général

FONCTION: Les Gretchins sont plus petits que les Orks. Il paraîtrait qu'ils furent conçus comme servants du temps de l'Empire Ork. Les Gretchins occupent les rangs inférieurs de la société Ork. Ils sont en général chargés de l'entretien et du ravitaillement en carburant des machines de guerre et de la réparation d'armes dangereuses. Ils travaillent aussi comme éboueurs pour les classes supérieures. Certains Gretchins sont utilisés pour seconder les troupes lors des combats et sont équipé d'un nombre d'armes qui varie selon les ressources disponibles.

Dingboyz

Catégorie: Orks/Général

FONCTION: Les Dingboyz ont la réputation d'être les membres les plus dérangés de l'espèce Ork. Leur état mental varie entre génial et psychotique, et ce pour le même individu. Leurs sautes d'humeurs en font des personnages dangereux. Il semblerait que, pour la majorité d'entre eux, leur condition est due à une transmission de gènes défectueux.

Clan Ork Evil Sunz

Catégorie: Clan Ork

FONCTION: Le clan Ork Evil Sunz sont tout particulièrement fascinés par la vitesse et le bruit. Ils le prouvent lors de leur assaut grâce à leurs Warbikes et Warbuggies ultra-rapides. Des haut-parleurs sont bien souvent fixés à ces appareils pour amplifier le grondement de leur moteurs et les cris de guerre des clans. Les Evil Sunz se reconnaissent facilement à leur abus de la couleur rouge qui, selon la croyance Ork, rend les véhicules plus rapides.



Clan Ork Bad Moons

Catégorie: Clan Ork

FONCTION: Le clan des Bad Moons est le plus riche des clans Orks. Ses membres arborent des armures très décorées et peignent leurs véhicules de couleurs vives. En raison de leur richesse, ils possèdent l'équipement le plus perfectionné et le mieux entretenu.

Clan Ork Goff

Catégorie: Clan Ork

FONCTION: Le clan Goff surpasse tous les autres en agressivité. Ils affectionnent les corps à corps et n'ont pas la patience d'élaborer des tactiques trop complexes. Vous pouvez aisément les reconnaître à la prédominance du noir dans leur équipement.

Nobz

Catégorie: Orks/Général

FONCTION: Les Nobz forment la noblesse Ork. Traditionnellement riches et puissants. Ils sont bien souvent à la tête de groupes d'Orks et de Gretchins à la guerre comme à la ville. Le plus puissant du clan se voit attribuer le titre de Boss ou Big Boss.

Big Boss/Boss

Catégorie: Orks/Général

FONCTION: Les Orks Boss sont normalement issus de la noblesse (les Nobz). Bien que leur relations soient chaotiques, les Boss ont en général raison des autres Généraux alliés quels que soient les moyens requis pour y parvenir. Leur génie militaire, souvent inné, les pousse à combattre et à vaincre coûte que coûte.

Mek Boy Gargant

Catégorie: Titan Ork

Capacité d'offensive: 'Super bras leva-lacha', 'Buzz Saw Arm', 'Krusher Arm', 'De Luxe Canon Kustom'. *Très variable

Capacité de défense: Générateur(s) de force 'Kustom'

GROUPE MOTEUR: Systèmes de réacteurs au Plasma

FONCTION: Attaques générales et rapprochées.



Great Gargant

Catégorie: Ork Titan

Capacité d'offensive: Equipé de canons Magnum Mega, de deux Karbonisateurs de tourelle et d'un canon Gutbuster

Capacité de défense: Déploiement de boucliers accompagné d'une plaque de blindage épaisse

GROUPE MOTEUR: Systèmes de réacteurs au Plasma

FONCTION: Plate-forme d'artillerie lourde et véhicule d'attaque/commande.



Le blindage super lourd du Percutor est d'autant plus utile que son pilote type est le jeune Ork mordu de vitesse.

Slasher Gargant

Catégorie: Titan Ork moyen

Capacité d'offensive: Quatre supports d'armes comprenant: Cluster Buster, Deth Kannon, Gork Head, Mork Head, canon Gutbuster Mega, Ripper fist, pistolet Slasha Attack et Snapper

Capacité de défense: Générateurs de force

GROUPE MOTEUR: Pétro-chimique

FONCTION: Rôle habituel des Titans



Mek Boy Gargant

Catégorie: Titan Ork

Capacité d'offensive: `Super Leva-lacha Arm`, `Buzz Saw Arm`, `Krusher Arm`, `De Luxe Canon Kustom`. *Très variable

Capacité de défense: Générateurs de force `Kustom`

GROUPE MOTEUR: Systèmes de réacteurs au Plasma

FONCTION: Attaques générales et rapprochées.

Stomper

Catégorie: Titan Ork

Capacité d'offensive

Capacité de défense: Champ de force modérée et plaque de blindage.

GROUPE MOTEUR: Petro-chimique

FONCTION: Titan de combat Ork petit et tactique

TABLEAUX DES VEHICULES

Imperium

	DEPLACEMENT	QUALITE DES BLINDES	CAF	ARMES	COUPS	SPECIAL
Durandal	5	89/70/50	8	2 Obusiers, 2 Canons laser Tank Bolters	4	War Engine
Basilisk	7	60/49/40	0	Earth Shaker	1	Artillerie
Bombarde	5	60/49/40	0	Siege Mortar	1	Artillerie
Chimère	10	60/48/37	1	Multi-Laser	1	Transporte 2 Sections
Deathstrike Missile Battery	7	55/46/38	0	Missile	1	Sélection d'une arme
Demolisher	10	80/63/47	2	Lascannon Demolisher Tank Bolters	1	
Hellhound Firethrower	7	66/54/41	0	Fire Thrower	1	
Hydra	12	60/49/40	1	Quad Flak Gun	1	AA
Leman Russ	10	80/63/47	2	Obusier Lascannon Tank Bolters	1	
Leviathan	5	83/68/53	12	Lascannon Obusier Doomsday Cannon. Tank Bolters	4	War Engine Transporte 5 Sections
Manticore	7	58/49/40	0	Manticore Rockets	1	Artillerie
Predator	12	74/59/43	0	Autocannon 2 Canons laser	1	
Rhino	12	74/59/43	0	Tank Bolters	1	Transporte 2 Sections
Excalibur	5	82/70/59	6	Volcano Cannon Lascannon	4	War Engine
Mjoinir	5	87/68/49	10	4 Obusiers 2 Tank Bolters	4	War Engine
Thudd Gun	3	30/15/10	3	Thudd Gun	1	Artillerie
Vindicator	10	76/58/40	2	Thunderer Cannon	1	
Whirlwind	10	76/58/40	0	Multi-Launcher	1	Artillerie

Horde des Orks

	DEPLACEMENT	QUALITE DES BLINDES	CAF	ARMES	COUPS	SPECIAL
Charriot de guerre	7	75/57/40	1	Autocannon	1	Transporte 3 Sections
Moloboyz	15	30/26/23	3	Bike Bolters	1	
Konkassor	10	81/63/45	4	Obusier	1	Death Roller
Ekrabouillator	10	78/60/43	4	2 Autocannons	1	Death Roller
Kalcinator	15	75/56/40	1	Karbonisator	1	
Meka Bulla	12	58/48/37	2	Bubble Chukka	1	
Flak Wagon	15	67/49/32	1	Quad Flak Guns	1	AA
Ekrazor	7	88/69/52	8	5 Autocannons	4	War Engine Deathroller
Percutor	12	70/60/50	0	Autocannon	1	
Eventror	10	80/64/50	4	Obusier	1	
Cannon Fissa	10	58/48/37	2	Canon Kustom	1	
Leva-lacha	12	58/48/37	2	Leva-lacha	1	
Explosor	10	80/64/50	1	Obusier	1	
Mekano Dragsla	17	58/43/37	2	Aucun	1	Deflector Shield
Motonobz	15	33/30/26	5	Bike Bolters	1	
Pulsa Rokkit	3	59/48/38	0	Rokettes Pulsor	1	Random Fuel
Rokettes Fissa	10	58/48/37	2	Rokettes Destruktor	1	
Déchirator	15	72/62/52	0	Spleenrippa Obusier	1	
Mini-gargant	5	78/63/48	8	Obusier Tank Bolters	4	War Engine
Buggy	15	56/50/43	2	Autocannon	1	
Tour de Bizarboy	12	64/54/44	1	Tour de Bizarboy	1	

TABLEAUX DE L'INFANTERIE

IMPERIUM

	DEPLACEMENT	QUALITE DES BLINDES	CAF	ARMES	COUPS	SPECIAL
Cavaliers de la Garde	10	10	3	Hunting Lance	4	
Commissaire	5	10	4	Pistol/Swords	4	Morale Boost Stubborn
Ultramarine Scouts	5	25	2	Bolters	4	
Volistad Imperial Guard	5	5	0	Fusils lasers	4	
Tactical Infantry	5	10	0	Fusils lasers	4	
Assault Infantry	5	15	1	Pistols	4	
Heavy Infantry	5	10	0	Armes Lourdes	4	
Captain	5	15	2	Pistols	4	Morale Boost

Horde des Orks

	DEPLACEMENT	QUALITE DES BLINDES	CAF	ARMES	COUPS	SPECIAL
Chokboyz	5	15	1	Bolters	4	
Capitaine des Chokboyz	5	20	4	Bolters	4	
Gretchin	5	5	4	Shotguns	4	
Evil Sunz Boyz	5	10	1	Bolters	4	
Bad Moons Boyz	5	10	1	Heavy Bolters	4	
Goff Boyz	5	10	3	Bolters/Pistols	4	
Nobz	5	20	4	Bolters	4	
Boss	5	30	7	Bolters	4	Morale Boost Stubborn

TABLEAUX DES FLYERS

Imperium

	DEPLACEMENT	QUALITE DES BLINDES	CAF	ARMES	COUPS	SPECIAL
Land Speeder	15	40/32/24	3	Multi-Melta	1	
Marauder	90	50/50/50	0	Obusier Rockets	1	Off Map
Croiseur Thunderhawk	30	50/50/50	0	Rockets Obusier Tank Bolters	1	Transporte 6 Sections

Horde des Orks

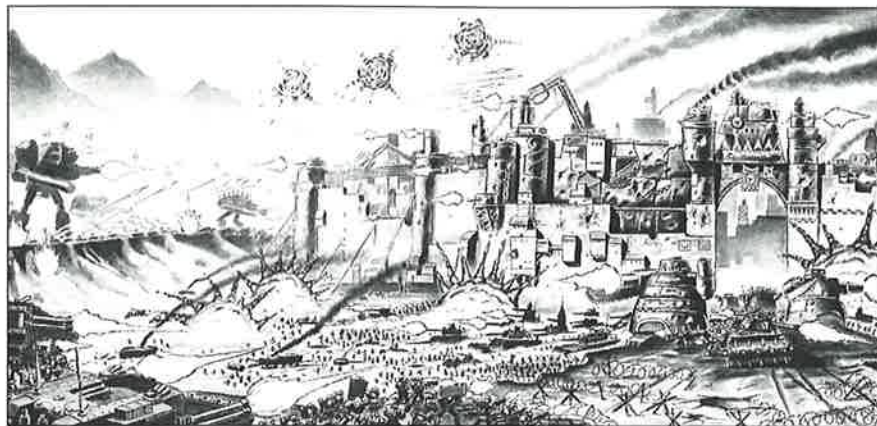
	DEPLACEMENT	QUALITE DES BLINDES	CAF	ARMES	COUPS	SPECIAL
Fighta-Bommerz	90	50/50/50	0	Obusier Rockets	1	Off Map

LISTE DES ARMES

	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	BASE COUP	CHANCE	SPECIAL
Obusier	25	75	50		
Tank Bolters	10	30	50		
Volcano Cannon	50	100	99		
Canon Laser	35	80	50		
Doomsday Cannon	100	90	50		Barrage
Earth Shaker	75	75	50		Barrage
Siege Morlar	75	80	50		Barrage
Multi-Laser	25	50	50		
Barrage Missile	@	@	@		Barrage
Warp Missile	@	@	@		Warp
Lance-Flammes Léger	6	50	50		Lance-flammes
Demolisher	12	90	50		
Manicore Rockets	100	50	50		Barrage, Reload
Canon Tonnerre	25	70	50		
Multi-Lanceur	75	40	50		Barrage
Thudd Gun	35	40	50		Barrage
Hunting Lance	12	35	50		
Pistolet/Epée	10	25	50		
Bolters	25	30	50		
Fusils lasers	25	35	50		
Armes Lourdes	35	50	50		
Rockets	25	40	50		Barrage
Multi-fuseur	12	90	50		
Fusils	7	25	50		
Haches	0	25	50		
Heavy Bolters	25	55	50		
Bolters/Pistolets	12	40	50		
Autocannon	25	60	50		
Obusier déchirateur	35	75	50		
Bike Bolters	12	55	50		
Meka Bulla	10	0	50		Force Bubbles
Leva-lacha	35	0	50		Leva-lacha
Karbonisator	6	50	50		Lance-flammes
Rokettes pulsor	Illimité	90	50		Pulses
Tour des Bizarboyz	20	Varié	75		Bizarboyz
Destruktor Rokkits	35	65	50		Barrage
Canon Kustom	35	65	50		Explosion Random Shots
Quad Flak Guns	15	45	50		AA
Deluxe Kust m Kannon	25	70	50		Explosion Random Shots
Buzz Saw Arm	0	120	50		
Ripper Fist	0	120	50		

LISTE DES TITANS ET DES GARGANTS

	DEPLACEMENT	QUALITE DES BLINDES	CAF	ARMES	BOUCLIERS	COUPS	SPECIAL
Big Boss Titan	7	95/78/61	14	4	6	12	
Titan Errant	10	86/70/53	12	3	4	8	
Warhound	12	81/67/52	8	2	2	4	
Great Gargant	5	93/80/68	15	6	6+d6	12	
Slasher Gargant	10	86/74/61	12	4	3+d6	8	
Mekano Gargant	10	81/66/51	10	Deluxe Canon Kustom Buzz Saw Arm Ripper Fist	—	4	Bouclier Mekano



Liste des Armes des Titans et des Gargants

Armes Impériales

	PORTÉE	PUISSANCE DE FEU	BASE COUP CHANCE	SPECIALITE
Barrage Missile	80	50	50	Barrage
Chain Fist	—	120	50	
Gatling Blaster	28	70	50	
Interno Gun	7	50	50	
Laser Blaster	20	50	50	
Laser Burner	—	95	50	
Mella Cannon	12	105	50	
Multiple Launcher	40	50	50	
Plasma Blastgun	20	80	50	Reload
Plasma Cannon	28	120	50	Reload
Plasma Destructor	40	125	50	Reload
Power Fist	—	120	50	
Quake Cannon	40	80	50	
Titan Warp Missile	120	—	50	Warp
Turbo Laser Destructor	28	80	50	
Volcano Cannon	40	110	50	
Vortex Missile	120	—	50	Vortex
Vulcan Mega Bolter	12	60	50	

Armes Orks

	PORTÉE	PUISSANCE DE FEU	BASE COUP CHANCE	SPECIALITE
Cluster Buster	28	70	50	
Deth Kanon	40	105	50	
Gatling Cannon	20	60	50	
Gork Head	—	—	50	
Gulbuster; Ball	40	125	50	
Gulbuster; Explosion	40	40		
Magnum Kannon	32	80	50	
Ripper Fist	28	70	50	
Karbonisator à tourelle	7	50	50	Lance-flammes
Slasha Attack Gun	20	60	50	
Super Leva-lacha	28	—	50	Leva-lacha

DEFINITIONS

AA: Peut tirer sur des avions flyers en plein ciel.

Artillerie: Peut tirer des coups indirects mais seulement une fois par tour.

Barrage: Attaques explosives qui peuvent atteindre les unités voisines de la cible.

Death Roller: Les unités dotées d'un Death Roller ne prennent pas toujours la peine de se lancer dans des corps à corps. Elles préfèrent parfois rouler sur l'adversaire.

Deflector Shield: Bouclier capable de détourner les balles visant tout point situé dans son périmètre.

Explosion: Arme pouvant exploser lorsqu'activée

Lance-flammes: Tirs pouvant atteindre tout ce qui est dans leur trajectoire

Force Bubbles: Créent une bulle invisible autour de leur cible de façon à ce que toute balle tirée par cette cible lui revienne par ricochet.

Leva-lacha: Soulève sa cible du sol et la relâche sur une autre cible faisant ainsi d'une pierre deux coups.

Bouclier Mekano: Bouclier quasi impénétrable mais risquant de brûler si vous oubliez de le désactiver en cliquant sur sa ligne de contour. Ses brûlures sont dangereuses.

Morale boost: Les unités proches recouvrent un moral d'acier plus rapidement.

Off Map: L'unité n'entre dans le champ que pour des attaques aériennes ou des interceptions. Vous pouvez en appeler une toutes les fois que vous déplacez un détachement jusqu'à ce qu'elles aient toutes manœuvré.

Pulses: Le Pulsa Rokkit crée une région dans laquelle les unités sont immobilisées et repoussées dans toutes les directions au hasard ce qui peut détruire les victimes.

Random Fuel: On se sait pas combien de carburant cette unité contient exactement. Elle se déplace jusqu'à la panne sèche. Il est possible qu'elle tire trop ou pas assez sur ses cibles.

Random Shots: Tire un nombre de coups varié.

Reload: Ne peut tirer qu'un coup sur deux.



Transporte X Sections: Peut charger, transporter et décharger jusqu'à ce nombre de sections d'infanterie.

War engine: Ces véhicules super lourds peuvent résister à plusieurs coups et occupent plus d'espace que les autres unités. Ils peuvent aussi supporter des coups critiques.

Warp: Cette arme crée un champ warp qui annule les forces et réduit les boucliers au néant.

Weirdboy: Une Tour Weirdboy se révèle plus efficace si elle est entourée d'Orks. Un surnombre d'Orks peut cependant la faire exploser au moment du tir.

Vortex: Les Warheads Vortex créent un vortex tourbillonnant d'énergie sombre qui réduit la cible touchée aux atomes de ses composants.



LIGNE DU TEMPS IMPERIALE

9 000 Avant JC: Construction du Sphinx et des Pyramides

750-314 Après JC: Empire Romain.

2 011 (011/m02): Début de la Seconde Ere.

100/m02: Mars Terraformée.

200/m02: Mars habitée.

m03: Warp découvert.

m16: L'humanité se répand au delà de la terre et les planètes du système solaire voisines sont colonisées grâce à des voies sublight archaïques. Les 10 000 ans qui suivent constituent ce qu'on appelle L'Age Sombre de la Technologie.

m21: Découverte de la voie Warp permettant une expansion plus rapide et les premières rencontres avec les espèces extra-terrestres.

m21: Le gène de la navigation est isolé améliorant la vitesse dans le warp. Les familles et les cartels navigants accèdent au pouvoir politique. L'expansion humaine couvre la majeure partie de la galaxie et le système STC est perfectionné pour aider les nouvelles colonies.

m26: Les médium humains font leur apparition au moment où s'amorce le déclin de la civilisation, dû aux insurrections et à la folie qui s'emparent de nombreuses colonies. De terribles combats mettent l'espace humain à feu et à sang laissant des créatures démoniaques prendre le dessus. Cette période correspond à l'Age des Conflits. Les orages Warps isolent de nombreuses parties de la galaxie, y compris la Terre.

m28: La Terre tombe entre les mains de Big Boss qui la divisent en fiefs misérables.

m28: Grunhag le Flayer, Big Boss Ork, s'abat sur les Squat Homeworlds accompagné d'une armée énorme, ce qui marque le début de l'hostilité des Squats envers les Orks et leur méfiance à l'égard des Eldars restés neutres dans ce conflit.

m29: La Terre est réunifiée sous la direction d'un nouveau Big Boss qui entame une poussée vers les étoiles.

m30: Les Primarchs, une nouvelle super espèce, est créée par l'Empereur. Les pouvoirs Chaos reconnaissent leur potentiel et les éparpillent dans la galaxie. Première formation des légions Space Marines.

m30: Astronomican est crée pour réduire les difficultés de transport dans l'espace.



m30: L'Age de l'Imperium commence avec la Grande Croisade. Pendant les 200 années suivantes, l'Empereur et les Légions de Space Marines reforment l'Imperium petit à petit. C'est aussi durant cette période que l'Empereur s'unit de nouveau avec les Primarchs dont le leader est Horus.

007/m31: Début de l'Horus Heresy. Après quelques mois, l'Empereur ordonne à sept légions de Marines d'attaquer Istvaan V; quatre passent à Horus et les trois autres sont détruites. Les Space Wolves attaquent le homeworld de Prospero Thousand Sons, qui se voit forcé de prendre parti en faveur d'Horus et de fuir vers Eye of Terror. Cette poursuite cause la destruction de la treizième compagnie des Space Wolves dans le warp.

014/m31: Horus attaque la Terre.

014/m31: L'Empereur, Rogal Dorn et Sanguinius se téléportent à bord de la barge de guerre d'Horus. Sanguinius se fait tuer par Horus, et lui-même meurt sous le coup de l'Empereur. Fin de l'Horus heresy, l'Empereur est incarcéré au Golden Throne.

015/m32: Les Grands Seigneurs de la Terre se réunissent pour décider de la voie à suivre en l'absence de l'Empereur.

021/m31: Roboute Guilliman rédige le Codex Astartes. Les Légions Space Marines sont divisées en sections autonomes (Chapters). Création des Grey Chevaliers, une seconde section sans antécédents.

350/m32 Le Temple du Saviour Emperor est reconnu comme la religion officielle de l'Imperium.

400 m32: Mort du dernier des Primarchs Space Marines.

550/m32: Ecclesiarch Veneris II reçoit le titre High Lord de la Terre. (Premier membre du Ministorum à recevoir un tel honneur).

200/m35: Holy Synod s'installe sur Ophelia VII. Le pouvoir du Ministorum s'accroît. Le Frateris Templar, ramification militaire du Ministorum, est formé.

500/m35: Greigor XI élu Ecclesiarch.

512/m35: Adeptus Ministorum fait son retour sur la Terre.

Début m36: Les orages warps se multiplient. L'Imperium vacille alors que les Orks ainsi que d'autres espèces saccagent la galaxie divisée. Début de l'Age de l'Apostasie.

288/m36: Décret passif des High Lords de la Terre interdisant à l'Ecclesiarchy de maintenir ses "forces armées". Le Frateris Templar est dissout mais les Filles de l'Empereur (Daughters of the Emperor) sont conservées.

738/m41: 26ème Fondation de Space Marines.



907/m41: Les invasions Orks se multiplient dans l'Ultima Segmentum.

941/m41: Bataille de l'Armageddon, Ghazghkull Thraka mène ses hordes d'Orks contre une armée de la Garde Impériale dirigée par Commissaire Yarrick.

981/m41: Le navigateur Durlan Ocellati découvre une voie accédant à la Wheel of Fire (Roue de Feu), une région de l'Ultima Segmentum jusqu'à présent inaccessible.

984/m41: 7ème régiment Mordian levé et envoyé en mission pacifique dans le monde sauvage de Flotis III, peuplé par les Orks et leurs esclaves, des autochtones humains.

986/m41: Une patrouille Impériale signale des zones mystérieusement dévastées dans le secteur Ork de Jakor-Tal.

987/m41: Un groupe d'Orks, sous les ordres de Gordan Luggub, attaque les Crimson Fist Marines sur Rynns World.

992/m41: La flotte Hive Kraken est la première détectée. Des violentes batailles font rage dans l'Ultima Segmentum.

997/m41: Le monde Impérial de Piscina IV est pris d'assaut par une armée d'Orks dirigée par le duo Ghazghkull Thraka et Nazdreg. Master Belial des Dark Angels les terrasse après une campagne éclair mais sanglante.

998/m41: Le système Volistol est isolé par un orage warp inexpliqué. Le monde Impérial de Volistad IV est ravagé par les forces Orks sous les ordres du Boss Khorga Skroll.



REMERCIEMENTS

Holistic Design, Inc.

Conception/Design.....Ken Lightner, Andrew Greenberg
Programmation Principale Ken Lightner
Programmation.....Scott Rich, Shane Garrett, Alan Belletti,
Garner Halloran
Direction Artistique Brian Mead
Graphisme-(3D/2D) David Sweet, Brian Mead, Chris Royster,
Cheryl Scribner
Montage Animation.....David Sweet, Chris Royster
Graphisme 2D Additionnel Bryce Nakagawa – Graphiste 2D Principal
Conception & Design des Cartes.....Chris Royster
Design des Cartes Additionnelles Chris Wiese
Documentation.....Andrew Greenberg
Testeurs Internes.....Bill Bridges, Josh Gorfain, Garth D. Wilson, Jeremy
Hannah, Eric Jensen, Bill Shelley, Stuart Wolf, Pete
Montgomery, Matt Moses

Games Workshop

Rogue Trader.....Jon Gillard

Strategic Simulations, Inc.

Production.....John Eberhardt
Producteur Associé Jeff Pena, Bill White
Programmation des Effets Sonores ...Ralph Thomas
Effets Sonores Steve Lam, Lance Page
Composition & Arrangement
de la Musique The Samsara Project
Montage et Enregistrement Video....Lee Crawford, Maurice Jackson
Séquences Video Bright Lights Studios, Holistic Design
Rédaction du Manuel Mark Whisler
Graphisme des plans quadrillés Saffire
Supervision des Tests Jason Ray
Assistant Testeur Principal Cyrus Harris
Testeurs SSI Dave Wallick, Jason Loney, Chris Cates,
Shilo Anacleto
Producteur Executif Bret Berry
Nous remercions également Mac Seneour, James Young
Testeurs Externes Anders Persson, Andy Meechan, Bart Koehler,
Charles Sutherland, Chris Miller, Chris Pinson, Chris
Storey, Christian Taylor, Chris White, Dan Taylor,
Erik Rutins, Felipe Cintron, John Owen, Mark Shieh,
Matt Starling, Michael King, Phil Mogavo, Richard
Bright, Steven Sheldon, William Rood, Glen Musson
Mise en page et PAO.....LOUIS SAEKOW DESIGN: Dave Boudreau et
Leedara Zola