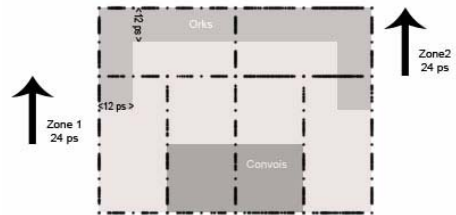


Le déploiement se fera suivant le schéma suivant :

Les impériaux cherchent à acheminer des renforts sur la table de Tours prima. Pour ce faire ils passent par les steppes de Peulhaine. Le décor est constitué d'arbres et de collines. Les Zorks se déploient entièrement en 1er et jouent en 1er. Leur objectif est de capturer les camions du convoi.



Les Camions



> La dépanneuse

Peut réparer un point de structure ou un dommage immobilisé si elle est en contact d'un véhicule.

Le petit transporteur <

Une unité, choisie par le joueur qui le contrôle, peut relancer ses jets pour blesser. Le choix se fait au moment de l'utilisation, il n'a donc pas besoin d'être prévu à l'avance.



> Le grand transporteur

Une unité, choisie par le joueur qui le contrôle, peut relancer ses jets pour toucher (même fonctionnement que ci dessus)

L'ambulance <

Une unité bénéficie de la règle insensible à la douleur.



> Le véhicule de commandement

Une unité peut relancer son test de moral ou de commandement.

Les camions sont indestructibles (le but est de s'en emparer), ils sont placés suivant le bon vouloir des impériaux et se déplace au maximum de 12 ps. Pour contrôler un camion il faut être à moins de 4 ps de lui avec une unité ou un véhicule, à la fin de la phase de mouvement. S'il y a deux unités du même camp, les joueurs se mettent d'accord, si c'est du camp opposé, c'est celui qui en avait le contrôle le tour d'avant qui le conserve, à la condition qu'elle soit encore opérationnelle. Il est donc important de préciser quelle est l'unité qui contrôle le camion. De même il faut aussi contrôler le camion, au moment où l'on décide de s'en servir. Une unité non opérationnelle garde le contrôle du camion, jusqu'à ce qu'une autre prenne le relais.

Objectif des impériaux

- Garder le contrôle du convoi :

Les 5 camions sont sous contrôle = Massacre
4 camions sont sous contrôle = victoire majeur
3 camions sont sous contrôle = victoire mineur

2 camions sont sous contrôle = défaite mineur
1 camions sont sous contrôle = défaite majeur
0 camions sont sous contrôle = Carnage

- Amener les camions en zone de transfert :

On ne peut utiliser l'effet des camions, UNIQUEMENT s'ils sont en zone 1! S'il sont en zone 2, en plus de pouvoir être utilisé sur cette table, le bonus est utilisable durant ce tour par le camp de l'ordre sur chacune des autres tables (l'information est donnée au début de chaque tour par les joueurs de cette table, et les joueurs de l'ordre se mettent d'accord pour choisir qui utilise le bonus sur la table. Ce choix peut être fait juste avant d'utiliser le bonus)

- Arrêter la Waaagh :

Si les impériaux détruisent, ou mettent en fuite, le Big Boss principal (choisi par les joueurs ork en début de partie), ils obtiennent la règle sans peur pour chacune de leur escouade, et ce jusqu'à la fin de la partie.

Objectif des Orks

- Kapturé le konvoi' :

Voir ci dessus = la réciprocité des impériaux.

- Kapturé le/les Zupér lour' :

Les boyz veulent capturer le/les chars super lourd. Pour le/les récupérer, il suffit qu'une escouade se trouve en contact avec le super lourd DETRUIT (s'il perd son dernier pts de structure, il est simplement laissé inactif, sans utiliser le tableau des dommages catastrophiques) au début de la phase de mouvement. L'unité qui en prend le contrôle est retirée du jeu, et le char redevient actif, avec 1 pts de structure. S'il est à nouveau détruit utilisez la procédure classique. Utilisez la CT des Zorks pour les tirs.

- Utilisé le Zarmes de Zimpério :

Pour chaque camion contrôlé par les Zork et présent dans la zone 2, le bonus peut être utilisé par une unité sur la table PLUS une unité du camp du désordre sur chacune des autres tables (même procédure que pour les impériaux).