

BATTLEFLEET  
**GOTHIC**  
COMMANDER

✧ LA RECONQUÊTE DE STRILIA 80F2 ✧  
**LE DERNIER ROK**



V1.00

## LA RECONQUÊTE DE STRILIA 80F2

Strilia 80F2 était un monde industriel de première importance qui basait une grande partie de sa sécurité sur sa discrétion. En effet le monde était éloigné des principales routes commerciales et il faisait tout pour ne pas attirer l'attention. C'est pourquoi l'attaque de la Waaagh! Gri'rok prit les autorités par surprise...

Les Orks arrivèrent dans le système Strilia à bord de plusieurs Roks escortés par une armada de vaisseaux de guerre. Les peaux-vertes submergèrent rapidement la modeste flotte impériale et les défenses orbitales avant de déployer au sol d'immenses hordes de guerriers. La défaite impériale fut rapidement consommée et bien qu'une partie de son complexe industriel ait été gravement endommagé ou détruit, les Orks réduisirent la population de la planète en esclavage pour faire fonctionner ce qu'il en restait. Bientôt la production reprit sur Strilia 80F2 mais des Gargants et des blindés Orks sortaient désormais de ses usines.

Cette situation ne pouvait pas perdurer. La Waaagh! Gri'rok se renforçait de jour en jour et risquait de devenir une menace majeure pour les secteurs voisins. De plus, malgré les dégâts infligés par les Orks, le potentiel industriel de Strilia 80F2 restait significatif. Il n'en fallait pas plus pour pousser les autorités de Terra à ordonner au Chapitre des Sea Dragons de rassembler un corps expéditionnaire afin de reconquérir la planète.

Le corps expéditionnaire fut précédé par une petite flotte de la Force de Défense Planétaire Scarisienne chargée de forcer le blocus Ork pour permettre que des régiments du 8ème Scarisien appuyés par des manipules de la Legio Vox Imperatoris établissent une première tête de pont. Après quelques jours d'intenses combats, le reste de la flotte impériale atteignit Strilia 80F2 et repoussa les vaisseaux Orks. Le gros du corps expéditionnaire put être déployé et la reconquête de la planète commença.

Alors que les opérations terrestres permettaient de repousser petit à petit les Orks, dans l'espace les combats faisaient également rage. Après plusieurs revers, la flotte Ork s'était regroupée autour du dernier Rok encore en état de combattre. Le commandement de la flotte impériale avait reçu l'ordre de détruire ce Rok et d'éradiquer définitivement la menace spatiale des peaux-verte, cette campagne reçut comme nom de code "Le Dernier Rok"...

[++ Pour en savoir plus sur la Zone de Guerre de Strilia 80F2 ++](#)



## LE DERNIER ROK

Le commandant en chef du corps expéditionnaire impérial, le capitaine Usiel Octasius de la IVème Compagnie des Sea Dragons, avait ordonné à l'amiral Calitian Senes de mener une offensive contre le dernier rok Ork se trouvant à proximité de Strilia 80F2 afin de casser le moral des xénos et de les chasser définitivement du secteur.

Car même si la campagne d'extermination était sur le point d'aboutir au sol puisque le Big Boss Gri'rok était désormais acculé, dans l'espace le boss Krugtag avait pris la tête de la flotte Ork. Ses attaques contre les convois d'approvisionnement impériaux faisant route vers Strilia 80F2 étaient devenues une véritable épine dans le pied du corps expéditionnaire et ralentissaient considérablement la campagne terrestre.

« Le Dernier Rok » est une campagne arborescente mettant en scène les combats spatiaux entre la Marine Impériale et les Orks autour de Strilia 80F2.

L'objectif de la Marine Impériale est de détruire le dernier rok et de disperser les derniers vaisseaux Orks afin qu'ils ne présentent plus de menace.

L'objectif des Orks est de préserver le dernier rok le plus longtemps possible pour organiser leur reconversion en pirates.



### COMMENT FONCTIONNE UNE CAMPAGNE ARBORESCENTE

La campagne « Le Dernier Rok » se joue en trois actes.

La première bataille jouée est obligatoirement « Bataille 1 – Strilia 80F2 ».

La seconde bataille est déterminée en fonction du camp victorieux de la première bataille. Par exemple, si les Orks sont victorieux, il faut jouer « Bataille 3 - Traquenard ».

Et ainsi de suite jusqu'à déterminer le résultat de la campagne.

LA RECONQUÊTE DE STRILIA 80F2

# LE DERNIER ROK

VICTOIRE IMPÉRIALE

VICTOIRE ORK

BATAILLE 1  
STRILIA 80F2

BATAILLE 2  
SOURICIÈRE

BATAILLE 3  
TRAQUENARD

BATAILLE 4  
ÉRADICATION

BATAILLE 5  
SUR LE FIL

BATAILLE 6  
RAPINE



# BATAILLE 1 – STRILIA 80F2

Si les combats tournaient clairement à l'avantage de l'Imperium à la surface de Strilia 80F2, la situation dans l'espace proche de la planète était beaucoup plus chaotique.

La Marine Impériale avait réussi à forcer le blocus imposé par la flotte Ork mais les xénos s'étaient éparpillés en une multitude de petits escadrons qui harcelaient constamment les forces impériales.

Le premier objectif de l'amiral Calitian Senes était donc de sécuriser les abords de Strilia 80F2 avant de mener l'assaut sur le rok lui-même. Il souhaitait piéger les xénos entre la planète et sa flotte pour faciliter leur extermination.

De son côté, le boss Krugtag savait qu'il aurait besoin d'un maximum de véssos pour protéger le rok. Il avait donc rassemblé les forces éparpillées autour de la planète en une flotte capable de percer les lignes impériales.

Pour remplir leur mission, les deux flottes cherchaient à détruire l'ennemi sans autre forme de procès.

**Scénario :** Bataille Rangée

**Belligérants :**

- Marine Impériale : 15 classes
- Pirates Orks : 15 classes

**Champ de Bataille :**



**CHAMP D'ASTÉROÏDES**



**NUAGE DE GAZ**



**ORBITE DE STRILIA 80F2**

Aucun effet sur le champ de bataille.



**STATION ORBITALE DE COMBAT IMPÉRIALE STRI-α**

Équipée d'un Rayon Prométhée, STRI-α a été endommagée pendant l'invasion Ork et son armement menace de tomber en panne à chaque instant.

Avant chaque utilisation du Rayon Prométhée, le joueur doit lancer un dé d'énergie, sur un résultat  (Spécial), l'arme est désactivée pour le reste de la partie.

## PROCHAINE ÉTAPE



**MARINE IMPÉRIALE**

**BATAILLE 2 – SOURICIÈRE**



**PIRATES ORKS**

**BATAILLE 3 – TRAQUENARD**

## BATAILLE 2 – SOURICIÈRE

Les Orks avaient été pris entre le marteau de la flotte Impériale et l'enclume de Strilia 80 F2. De nombreux vaisseaux avaient ainsi été détruits mais quelques escadrons étaient quand même parvenus à percer les lignes impériales et à fuir.

Le boss Krugtag était à la tête des fuyards et, pour permettre à ses vésos de se ravitailler, il les avait menés vers un secteur abritant d'anciennes colonies minières que les zumains avaient abandonnées au cours de l'invasion Ork.

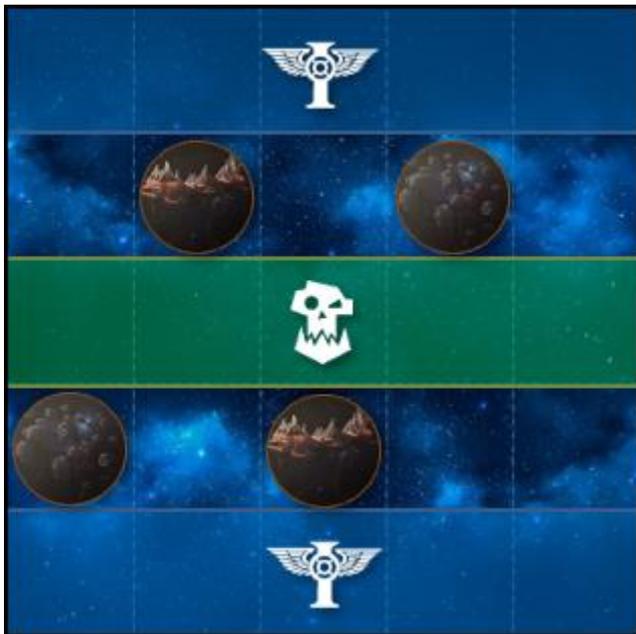
Ce mouvement avait cependant été anticipé par l'amiral Calitian Senes et un nouveau piège attendait les Orks qui tenteraient de rallier ces colonies...

**Scénario :** Le Piège

**Belligérants :**

- Marine Impériale : 15 classes
- Pirates Orks : 15 classes

**Champ de Bataille :**



**CHAMP D'ASTÉROÏDES**



**COLONIES MINIÈRES**

D'anciennes exploitations abandonnées lors de l'invasion Ork.

A jouer comme des Colonies.



### PROCHAINE ÉTAPE



**MARINE IMPÉRIALE**

**BATAILLE 4 – ÉRADICATION**



**PIRATES ORKS**

**BATAILLE 5 – SUR LE FIL**

## BATAILLE 3 – TRAQUENARD

La flotte Ork avaient réussi à percer les lignes impériales autour de Strilia 80F2. Le Big Boss Krugtag savait cependant qu'il ne devait pas perdre de temps car les zumains ne tarderaient pas à se regrouper pour partir à l'assaut du Rok. S'il voulait espérer en faire sa future base d'opération, il devait rassembler assez de matériel, d'armes et de ravitaillement pour en faire une vraie forteresse.

Pendant qu'une partie des véssos étaient envoyés renforcer les défenses du Rok, Krugtag chargea le reste de la flotte de partir en chasse. L'Imperium entretenait un véritable pont spatial pour ravitailler son corps expéditionnaire sur la planète, il n'y avait qu'à se servir. Et le meilleur endroit pour prendre les zumains au piège était la Passe Fumante, une zone envahie par d'innombrables Nuages de Gaz qui était un point de passage obligé pour tous les convois impériaux et le lieu idéal pour des embuscades.

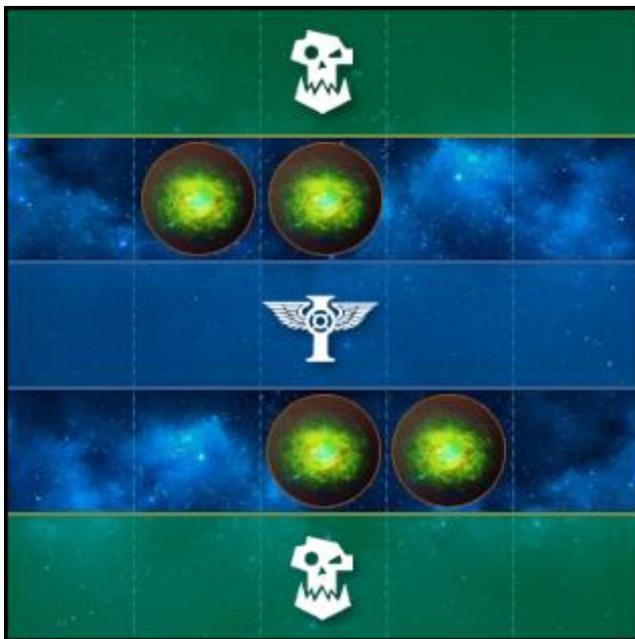
Le plan imaginé par Krugtag avait cependant été anticipé par Calitian Senes et ses conseillers. L'amiral était bien conscient que la principale source de ravitaillement des Orks était l'Imperium lui-même. Aussi avait-il ordonné que tous les convois impériaux en route pour Strilia 80F2 soient escortés par des flottes de combat...

**Scénario :** Le Piège

**Belligérants :**

- Marine Impériale (Défenseur) : 15 classes
- Pirates Orks (Attaquant) : 15 classes

**Champ de Bataille :**



PROCHAINE ÉTAPE



MARINE IMPÉRIALE

BATAILLE 5 – SUR LE FIL



PIRATES ORKS

BATAILLE 6 – RAPINE

## BATAILLE 4 – ÉRADICATION

La campagne spatiale d’extermination des Orks dans le système de Strilia s’était déroulée à la perfection pour l’amiral Calitian Senes. Les victoires de la Marine Impériale avaient repoussé les xénos jusqu’à leur précieux rok. Il ne restait plus qu’à en abattre les défenses rapprochées pour le détruire et éliminer complètement la menace Ork dans le secteur.

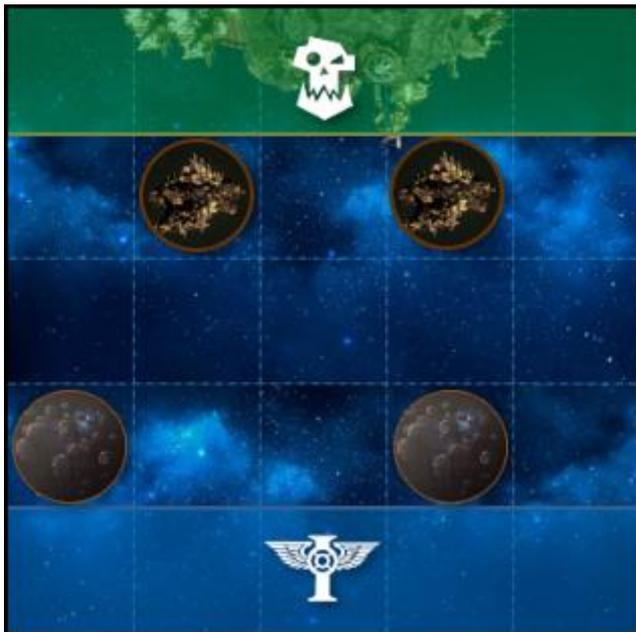
Le Big Boss Krugtag était quant à lui bien conscient qu’il était désormais dans la même situation que celle du Big Boss Gri’rok sur la planète. Et, comme lui, il se préparait à vendre chèrement sa peau. Les défenses du rok avaient été renforcées par l’ajout d’avant-roks, de petites stations de bataille hébergeant des escadrilles de Dakkajets. Tout assaut contre le rok lui-même serait impossible tant que ces stations seraient opérationnelles...

**Scénario :** Assaut Planétaire

**Belligérants :**

- Marine Impériale (Attaquant) : 15 classes
- Pirates Orks (Défenseur) : 15 classes

**Champ de Bataille :**



### CHAMP D'ASTÉROÏDES

#### AVANT-ROK

Les Avant-Roks sont des stations de combat Orks chargées de la protection rapprochée du Rok. Lors du déploiement, le joueur Ork peut amarrer dans chaque station jusqu'à un vaisseau de classe 1. Elles n'ont pas d'Arme Spéciale mais contiennent chacune 3 Escadrons de Dakkajets (Intercepteurs) et la Capacité Baies d'Intercepteurs.

La Marine Impériale peut les désactiver en plaçant un vaisseau sur leur quai d'amarrage, l'Avant-Rok perd alors définitivement sa Capacité Baies d'Intercepteurs.



#### ROK ORK

Aucun effet sur le champ de bataille.

### PROCHAINE ÉTAPE



MARINE IMPÉRIALE

VICTOIRE MAJEURE IMPÉRIALE



PIRATES ORKS

VICTOIRE MINEURE IMPÉRIALE

## BATAILLE 5 – SUR LE FIL

La Marine Impériale et les Orks avaient alterné les victoires et les défaites et les combats s'étaient petit à petit déplacés jusque dans les Nuées Errantes, le champ d'astéroïdes situés aux confins du système de Strilia.

Pour l'amiral Calitian Senes, c'était la dernière occasion de remporter la victoire et d'affaiblir les Orks de manière irréversible. Le rok Ork était d'ores et déjà condamné et une nouvelle défaite obligerait les quelques xénos survivants à se replier dans le champ d'astéroïdes pour y mourir à petit feu.

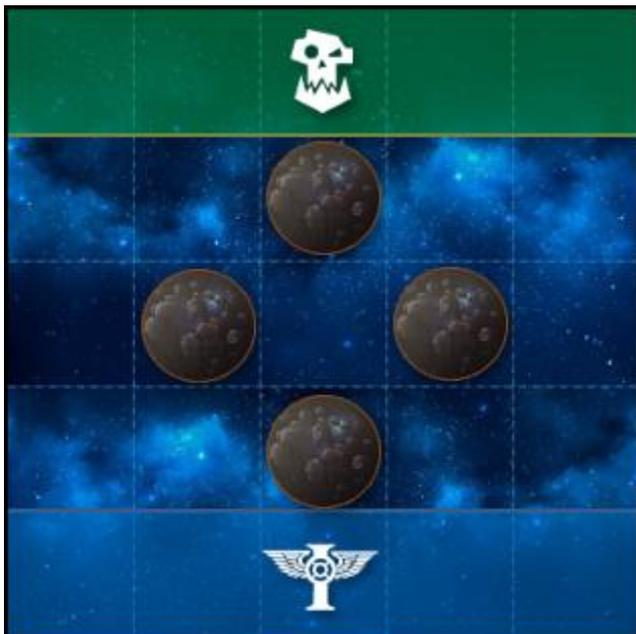
Les plans du Big Boss Krugtag étaient d'une toute autre nature. Même si le rok était condamné à court terme, repousser une nouvelle fois les zumains lui donnerait assez de temps pour replier sa flotte en bon ordre dans le champ d'astéroïdes et de s'en servir comme camp de base pour une honnête activité pirate.

**Scénario :** Dans la ceinture d'astéroïdes

**Belligérants :**

- Marine Impériale : 15 classes
- Pirates Orks : 15 classes

**Champ de Bataille :**



### PROCHAINE ÉTAPE



MARINE IMPÉRIALE

VICTOIRE MINEURE IMPÉRIALE



PIRATES ORKS

VICTOIRE MINEURE ORK

## BATAILLE 6 – RAPINE

Les Orks avaient remporté victoire sur victoire. Leurs vésos s'étaient regroupés et avaient échappé au piège que l'Imperium leur avait tendu à proximité de Strilia 80 F2. Face aux attaques des xénos, plusieurs convois impériaux avaient été obligés d'abandonner de nombreux containers qui dérivèrent désormais dans l'espace et ne demandaient plus qu'à être raflés.

Même si tout semblait se passer selon ses plans, Krugtag savait parfaitement que la récupération de tout ce matériel abandonné était vitale pour la survie du rok à court terme. L'ordre avait été donné aux équipages de tout faire pour mettre la main sur ces containers.

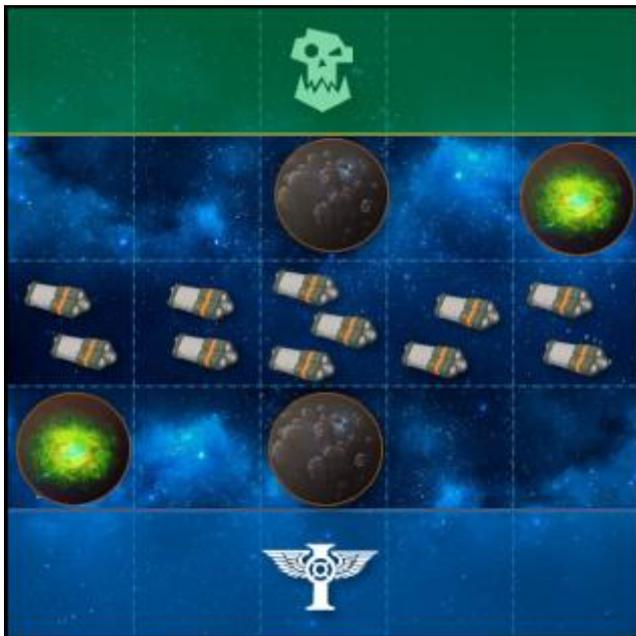
De son côté, l'amiral Calitian Senes savait qu'il était à un doigt de la cour martiale. Il était absolument indispensable d'empêcher les Orks de s'approprier les armes et munitions qui étaient destinées au Corps Expéditionnaire sur Strilia 80 F2. Ainsi avait-il envoyé ses meilleurs vaisseaux pour récupérer les containers perdus...

**Scénario :** Le Sauvetage

**Belligérants :**

- Marine Impériale : 15 classes
- Pirates Orks : 15 classes

**Champ de Bataille :**



### CHAMP D'ASTÉROÏDES

Les champs d'astéroïdes du secteur sont si denses que toute navigation y est impossible. Pour cette bataille, aucun vaisseau ne peut se déplacer dans les Champs d'Astéroïdes.



### NUAGE DE GAZ



### CONTAINER



### PROCHAINE ÉTAPE



MARINE IMPÉRIALE

VICTOIRE MINEURE ORK



PIRATES ORKS

VICTOIRE MAJEURE ORK

# LE RÉSULTAT DE LA CAMPAGNE

Découvrez la conclusion de la campagne en fonction du degré de réussite du joueur victorieux.



MARINE IMPÉRIALE

**VICTOIRE MAJEURE**

L'amiral Calitian Senes triomphait. Son plan d'éradication des Orks dans le système de Strilia avait été une immense réussite.

Non seulement le rok avait-il été détruit mais en plus seule une poignée de peaux-vertes était parvenue à échapper à la Marine Impériale et se terrait désormais dans les Nuées Errantes.

La libération de Strilia 80F2 n'était désormais plus qu'une question de temps.

Globalement l'amiral Calitian Senes pouvait s'enorgueillir d'avoir réussi à mettre son plan en action.

Affaiblis, les Orks avaient été obligés d'abandonner leur rok comme base d'opération ce qui avait permis à la flotte impériale de le détruire.

Malheureusement un petit contingent de véssos Orks sous les ordres du boss Krugtag avait échappé à l'anéantissement. Il s'était réfugié dans les Nuées Errantes d'où il lançait des raids contre les forces impériales.

Pour faire taire cette menace, les autorités de Strilia 80F2 seraient obligés de mener une campagne de purge dans le champ d'astéroïdes.



MARINE IMPÉRIALE

**VICTOIRE MINEURE**



PIRATES ORKS

**VICTOIRE MINEURE**

Même si la Marine Impériale avait fait preuve d'une certaine résistance, le boss Krugtag était satisfait de la manière dont il avait réussi à manœuvrer pour sauver le gros de la flotte Ork.

Il savait que le rok était condamné à court terme mais il disposait encore d'assez de véssos pour espérer pouvoir s'implanter durablement dans les Nuées Errantes et y mener des activités pirates. Du moins le temps que l'Imperium réunisse des forces suffisantes pour l'en déloger.



PIRATES ORKS

**VICTOIRE MAJEURE**

Les plans du boss Krugtag avaient été couronnés de succès !

Non seulement les véssos Orks avaient réussi à échapper au piège impérial autour de Strilia 80F2 mais les peaux-vertes étaient également parvenues à piller assez de matériel et de munitions aux zumains pour renforcer les défenses du rok.

Krugtag savait pertinemment que ces succès ne sauveraient pas ce dernière mais cela lui laissait le temps d'organiser une retraite en bon ordre dans les Nuées Errantes où il espérait bien mener une honnête et fructueuse activité de pirate.



# BASE DE CONNAISSANCES : MARINE IMPÉRIALE

Le corps expéditionnaire impérial s'appuie principalement sur une flotte de la Marine Impériale composée d'unités de la Force de Défense Scarisienne (cf. Secteurs Coalisés). Après avoir forcé le blocus des Orks autour de Strilia 80F2 et contribué à l'établissement d'une tête de pont sur la planète, la flotte impériale a été chargée d'éradiquer les forces spatiales des peaux-vertes dans la zone.



**DESTROYER**

**CLASSE 1**  
**PUISSANCE DE FEU : 1**  
**POINTS DE STRUCTURE : 6**  
**RÈGLES SPÉCIALES :** Propulsion Ionique



**FREGATE**

**CLASSE 2**  
**PUISSANCE DE FEU : 2**  
**POINTS DE STRUCTURE : 12**  
**RÈGLES SPÉCIALES :** Armes Multipoint



**CROISEUR LEGER**

**CLASSE 3**  
**PUISSANCE DE FEU : 3**  
**POINTS DE STRUCTURE : 18**  
**RÈGLES SPÉCIALES :** Propulsion Ionique



**CROISEUR**

**CLASSE 4**  
**PUISSANCE DE FEU : 4**  
**POINTS DE STRUCTURE : 24**  
**RÈGLES SPÉCIALES :** Arme Spéciale



**CUIRASSE**

**CLASSE 5**  
**PUISSANCE DE FEU : 0**  
**POINTS DE STRUCTURE : 30**  
**RÈGLES SPÉCIALES :** Baies d'Intercepteurs

## ARMES SPÉCIALES DE L'IMPERIUM



**INTERDICTOR**



**PORTE VORTEX**



**NANO REPARATEURS**



**DRONES**



**RAYON TRACTEUR**



**SANCTUAIRE**



**CHAMPS DE MINES**



**REMPART DE COEOS**



# BASE DE CONNAISSANCES : PIRATES ORKS

Avec l'intervention du Corps Expéditionnaire Impérial, tout espoir de conserver le contrôle de Strilia 80F2 est perdu pour les Orks. Mais même la notion de défaite n'a aucun sens pour ces xénos qui ont regroupé leur flotte autour de leur Rok pour former un dernier carré et, peut-être, trouver une solution pour continuer le combat.



**VÉSSO KIKASS'**

**CLASSE 1**  
**PUISSANCE DE FEU : 1**  
**POINTS DE STRUCTURE : 6**  
**RÈGLES SPÉCIALES :** Propulsion Ionique



**VÉSSO MASSAKREUR**

**CLASSE 2**  
**PUISSANCE DE FEU : 2**  
**POINTS DE STRUCTURE : 12**  
**RÈGLES SPÉCIALES :** Armes Multipoint



**KROIZEUR**

**CLASSE 3**  
**PUISSANCE DE FEU : 3**  
**POINTS DE STRUCTURE : 18**  
**RÈGLES SPÉCIALES :** Boucliers Dépolarisés



**KROIZEUR KITU**

**CLASSE 4**  
**PUISSANCE DE FEU : 4**  
**POINTS DE STRUCTURE : 24**  
**RÈGLES SPÉCIALES :** Arme Spéciale

## ARMES KUSTOMISÉES DES PIRATES ORKS



**RAYON PROTON**



**MISSILES VORTEX**



**NANO REPARATEURS**



**PORTE VORTEX**

## RÈGLES GÉNÉRALES DE LA FLOTTE ORK

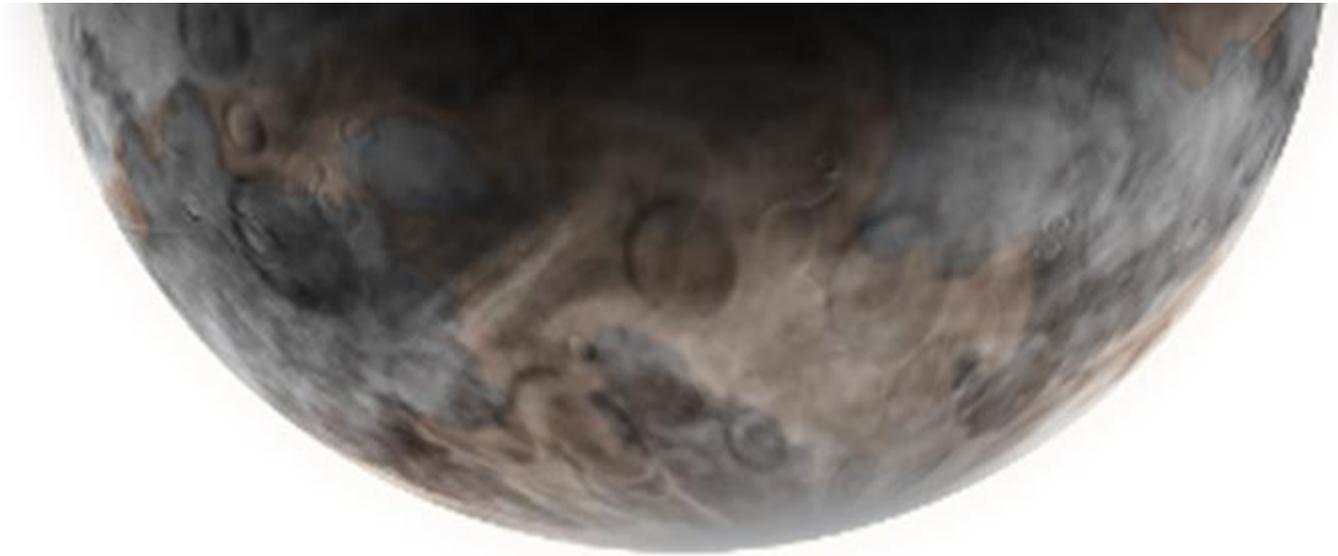
- **Composition de la flotte** – Une flotte pirate Ork doit obligatoirement déployer un Cuirassé (classe 4) représentant le Vaisseau Amiral du Big Boss. Tout le reste de la flotte doit être composé de vaisseaux de classe 3 au maximum.
- **Stockage** – Le Big Boss Ork peut stocker un résultat de dé rouge supplémentaire, quelle qu'il soit 🎲, 🎲, 🎲 ou 🎲. Coût : 2 classes.
- **Attaque Kamikaze** – En utilisant deux résultats spéciaux 🎲 🎲, un Vésso Kikass' peut percuter un vaisseau ennemi sur un secteur adjacent et lui infliger 12 points de dégâts. Aucune réaction (bouclier, esquive ou contre-attaque) n'est possible. Le Vésso Kikass' est détruit.
- **Leader Charismatique** – Les Pirates Orks ne perdent la partie que si le Vaisseau Amiral de leur Big Boss est détruit. Dans le cas d'une partie en équipes, si le Vaisseau Amiral est détruit, tous les autres vaisseaux Orks sont retirés et éliminés, menant potentiellement plus rapidement son camp vers la défaite.



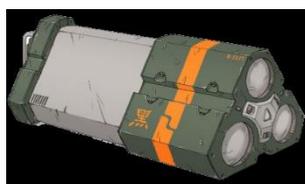
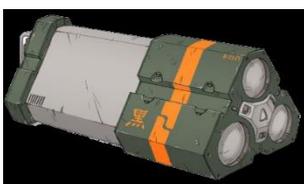
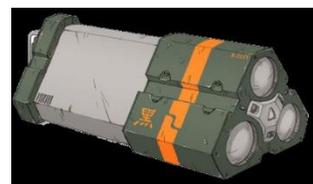
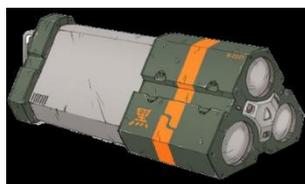
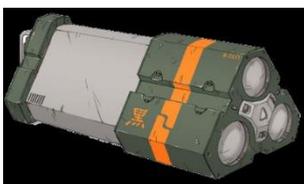
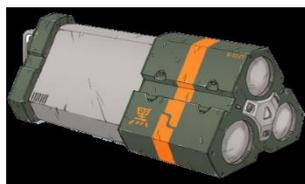
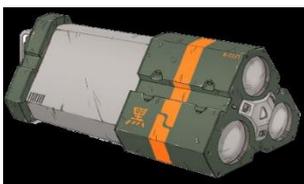
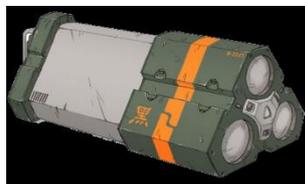
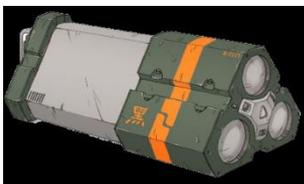
# ANNEXES

Retrouvez dans cette section des gabarits de décors et pions divers pour enrichir visuellement vos champs de bataille pour la campagne du **Dernier Rok**.

A imprimer et à coller sur du carton.



## STRILIA 80 F2



## CONTAINERS



**LE ROK**



**DAKKAJETS**



**AVANT-ROK**



**TUILE DE  
BOSS ORK**

 **LA RECONQUÊTE DE STRILIA 80F2** 

---

# **LE DERNIER ROK**

**Une campagne BATTLE FLEET GOTHIC COMMANDER  
écrite par la Tribune Ludique.**

Figurines imprimées par Geed

Peinture par la Tribune Ludique.

*Ce document n'est ni officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Capsicum Games, Don't Panic Games ou Games Workshop.*

*Dans ce document, les marques de Capsicum Games, Don't Panic Games et Games Workshop sont utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.*

