



LA F^{ORGE} DE XETER

AN EPIC SCALE CAMPAIGN



V1.00



SOMMAIRE

LA FORGE	3
XETER LA FIDÈLE	5
LES MONTS BRÛLANTS	6
L'INVASION DE XETER	8
À L'ASSAUT DE LA FORGE	11
LA CAMPAGNE	14
LES RÈGLES D'ENGAGEMENT	15
BOMBARDEMENT	16
FUREUR TITANIQUE	18
L'ASSAUT FINAL	20
FIN DE LA CAMPAGNE	22

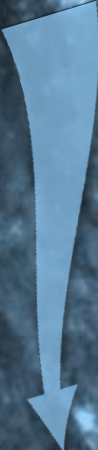


*Ce supplément n'est pas officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Games Workshop.
Les marques de Games Workshop Limited sont utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme
opposition à leur copyright.*

LA FORGE



Xeter était l'une des plus anciennes colonies de l'Humanité en dehors du système de Sol. Elle en était également l'une des plus loyales à l'Empereur. Elle en paierait le prix...

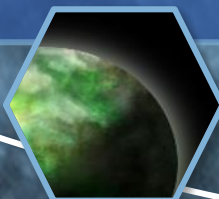


XETER

CAPITALE SECTORIELLE

STATUT : CONTESTÉ

NOTA : ASSAUT RENÉGAT EN COURS



XETERIS

COLONIE EXTÉRIEURE

STATUT : LOYALISTE

NOTA : REFUGE DU GOUVERNEMENT EN EXIL



SECTEUR XETERIEN



XETER LA FIDÈLE



Xeter était l'une des plus anciennes planètes colonisées par l'Humanité.

C'était un monde prospère dont la production agricole permettait d'abriter une population importante.

Bien que cela ne soit pas sa principale force, les productions minière et industrielle de Xeter étaient tout à fait honorables aussi bien par la présence de gisements sur la planète que par la richesse de ceux exploités sur Xeteris, une petite lune toute proche. Ces ressources permirent le développement d'un tissu industriel non négligeable et attirèrent l'attention du Mechanicum avec l'installation sur la planète d'une Forge renforçant considérablement ses capacités de production : les Monts Brûlants.

De fait, si le monde n'était pas un grand exportateur de biens et de ressources, Xeter était autosuffisante à tous les points de vue et sa principale contribution à l'Imperium était sa

capacité à fournir à la Solar Auxilia de multiples cohortes entièrement équipées et totalement opérationnelles.

Chaque Xeterien était élevé et conditionné en vue d'être une recrue de la Solar Auxilia. Dès leur plus jeune âge, les femmes et les hommes de Xeter étaient préparés afin de servir dans les forces armées d'élite de l'Imperium.

C'est ainsi que la planète avait gagné ses lettres de noblesse au sein de l'Imperium, ses citoyens participant activement à la Grande Croisade.

Lors de la trahison d'Horus, l'éducation Xeterienne, qui mettait en avant une fidélité absolue envers l'Empereur, fit que la plupart des cohortes de Xeter restèrent loyales à l'Imperium. La majorité des Xeteriens renégats furent ceux qui avaient été affectés à la flotte d'Horus et qui avaient été directement soumis à la corruption.



LES MONTS BRÛLANTS

L'adepte Varnal Rik-Phand était connu sur Mars pour être un spécialiste de la techno-archéologie. Il était en effet persuadé que les anciennes technologies perdues pouvaient être redécouvertes et qu'il était ainsi possible d'améliorer le sort de l'Humanité. Dans ce cadre, il avait de nombreux contacts avec Koriel Zeth, la maîtresse de Magma City, bien connue pour défendre des positions équivalentes, et il était promis à un brillant avenir au sein des institutions martiennes. Aussi ce fut à la surprise générale que le Fabricator General Kelbor Hal décida de l'envoyer sur Xeter, une petite planète sans importance du secteur Solar, pour y faire le recensement des ressources potentiellement utiles au Mechanicum. Il se murmurait que Kelbor Hal cherchait ainsi à affaiblir Koriel Zeth qui refusait obstinément de soutenir sa politique et de partager ses recherches avec lui.

La mission de prospection devait à l'origine ne durer qu'une année mais, au bout de six mois, Varnal Rik-Phand annonça que des études supplémentaires seraient certainement nécessaires et il demanda de prolonger sa présence sur Xeter deux années de plus. Finalement, après un peu plus d'un an passé sur la planète, l'adepte annonça officiellement sa volonté de s'y implanter définitivement et d'y fonder sa propre Forge. Sa décision fut immédiatement validée par le Fabricator General trop heureux de se débarrasser d'un allié de Zeth à si bon compte. Ce n'est que quelques temps plus tard que Kelbor Hal commença à regretter sa décision hâtive, lorsque Varnal Rik-Phand fit état de découvertes techno-archéologiques majeures dans les entrailles des Monts Brûlants où il avait établi sa Forge. Le communiqué transmis à Mars par l'adepte prétendait que des innovations capitales étaient possibles et qu'elles changeraient l'Imperium à tout

jamais. Sur la planète rouge, l'intérêt, souvent amusé face aux termes dithyrambiques utilisés, s'éteignit cependant rapidement car les communications suivantes de Rik-Phand se contentèrent en effet de dresser un inventaire complet et, pour beaucoup, sans grand intérêt des ressources minières relativement modestes de la planète sans plus jamais faire mention des trouvailles techno-archéologiques de l'adepte.



ADEPTE VARNAL RIK-PHAND

Sur Mars où les manœuvres politiques du Fabricator General et de ses adversaires se multipliaient, on finit par oublier l'existence même de Varnal Rik-Phand. L'adepte n'était cependant pas resté inactif. Au fil des années, il avait développé sa Forge et établi des liens solides avec les autorités locales pour qui il produisait une partie du matériel nécessaire à l'armement des Cohortes destinées à la Solar Auxilia. Il entretenait le mystère le plus complet autour de l'activité de sa Forge dont la taille permettait d'extrapoler qu'elle n'était pas exclusivement dédiée à la production des

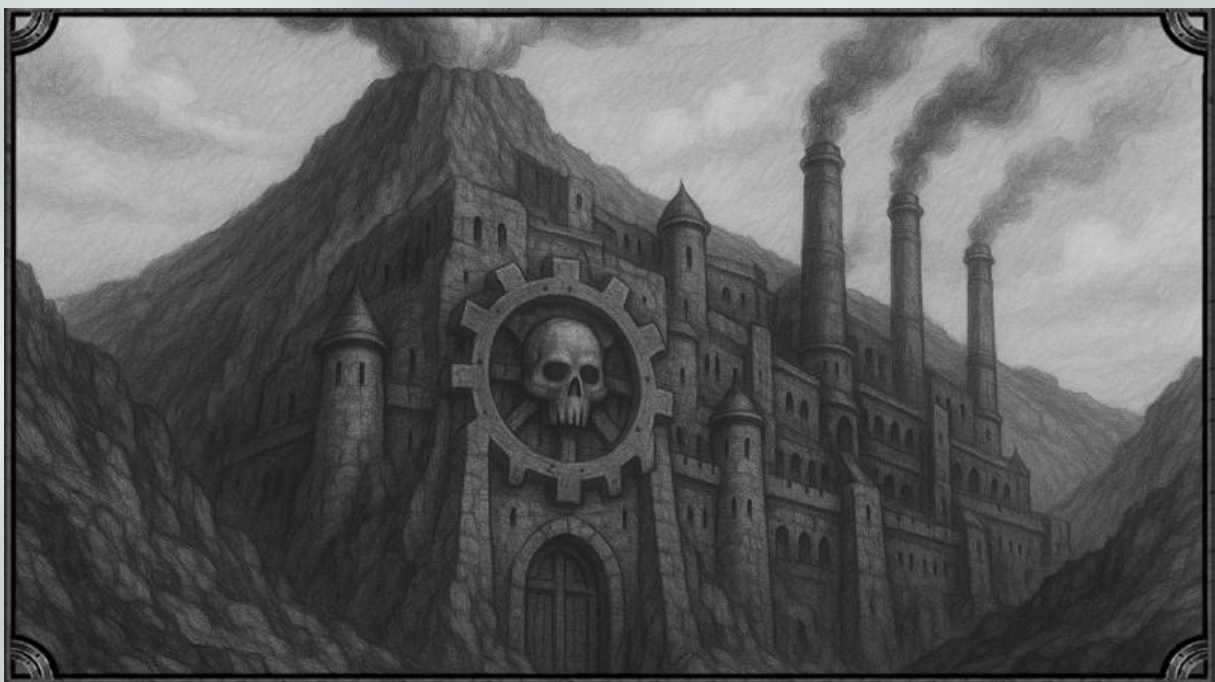
armes et chars à destination des armées Xeteriennes.

Rapidement après la fondation de sa Forge, Varnal Rik-Phand avait travaillé à la mise en place de son propre Taghmata. Une partie de ses forces armées avait été envoyée dans les Flottes de Croisade impériales autant pour aider l'Empereur dans sa reconquête de l'univers que pour mener des recherches techno-archéologiques ciblées. Bien que l'Etat-Major de Xeter ait estimé qu'une bonne moitié du Taghmata restait stationnée à la Forge de l'adepte Rik-Phand, ce dernier négocia la mise en place de garnisons de la Solar Auxilia tout autour des Monts Brûlants pour assurer la sécurité de ses installations. Il parvint même à convaincre la Première Voix, le Grand Maître de la Vox Imperatoris, de détacher plusieurs manipules de sa Legio pour renforcer les troupes xeteriennes.

Même s'il n'y faisait plus référence, il semblait bien que Varnal Rik-Phand exploitait ses découvertes en Techno-Archéologie pour équiper son Taghmata. La plupart des unités déployées au sein des Flottes de Croisade arboraient en effet du matériel qui avait été subtilement modifié par rapport aux technologies habituellement utilisée au sein

du Mechanicum. Après avoir pu examiner de près ces équipements, des ingénieurs de premier rang du Mechanicum s'étaient déclarés incapables de comprendre et encore plus de reproduire les modifications apportées. Ils arrivèrent cependant à la conclusion qu'elles n'amélioraient pas de manière significative la qualité des armes et machines produites par les Monts Brûlants mais ils durent admettre qu'elles devaient largement simplifier les processus de fabrication car le volume de production de la Forge était nettement supérieur à celui des Forges de taille équivalente du reste de l'Imperium.

Une question restait cependant en suspens au sein de l'état-major des forces armées Xeteriennes. Si la moitié du Taghmata de Varnal Rik-Phand arpentait la galaxie au sein des Flottes de Croisade, quel était le rôle assigné au reste des troupes de l'adepte ? Il avait été confirmé qu'elles étaient bien en garnison dans la Forge des Monts Brûlants : que pouvaient elles donc protéger ? Certains officiers allaient plus loin dans le raisonnement et se demandaient plutôt de quoi elles pouvaient bien protéger la Forge ?





L'INVASION DE XETER



Lorsque le verrou de Beta Garmon sauta sous les coups de butoir des forces renégates, le système solaire et le Monde Trône se trouvèrent directement sous la menace du Maître de Guerre.

Mais même aux portes de la victoire, Horus ne baissait pas sa garde. Il était conscient que plusieurs mondes impériaux situés aux confins du secteur pouvaient servir de point de départ à une contre-offensive loyaliste sur ses arrières. Il détacha donc des flottes de sa force principale pour réduire ces planètes en cendre.

Cette action d'Horus avait été anticipée par Rogar Dorn. Le plan du Primarque des Imperial Fists était cependant différent de ce que soupçonnait le Maître de Guerre : il comptait plus sur ses frères et leurs Légions pour prendre les renégats à revers et il avait donc bien réquisitionné le plus de moyens possibles pour défendre le système solaire. Mais, en parallèle, il avait quand même fortifié les différentes planètes identifiées comme potentiellement dangereuses pour Horus afin qu'elles deviennent une nasse inextricable pour les armées envoyées par le Maître de Guerre pour les soumettre. Ainsi Dorn espérait affaiblir à moindre frais l'offensive principale contre Terra...

Xeter faisait partie de la liste des mondes concernés par ces opérations. Une grande partie des forces spatiales et terrestres de la planète avaient été redirigées vers le Monde Trône pour assurer la défense de l'Empereur mais les maîtres tacticiens de la VIIème Légion avaient considérablement renforcé ses défenses pour permettre à sa garnison de combattre un attaquant supérieur en nombre.

XETER, MONDE FORTIFIÉ

Le siège du gouvernement de Xeter ainsi que celui de l'état-major de la garnison la Solar Auxilia furent secrètement démenagées sur la colonie minière toute proche de Xeteris. A la surface, la petite planète restait un désert de cendre parsemé ici et là d'installations

minières mais les kilomètres carrés de souterrains et de grottes du monde avaient été militarisés. Xeteris était devenue le centre de commandement de la défense de Xeter, impossible à détecter et donc à décapiter. Sur Xeter même, les fortifications de toutes les garnisons et des cités ruches avaient été renforcées. Les forces de la Solar Auxilia avait reçu le soutien de plusieurs manipules de la Legio Vox Imperatoris et de Lances de la Maison d'Abzac.

Dans ce cadre, les défenses de la Forge des Monts Brûlants avaient été au centre de l'attention. On avait installé des batteries antiaériennes supplémentaires sur les flancs du volcan ainsi que des pièces d'artillerie terre-espace capables de frapper des navires en orbite basse et d'intercepter de possibles vagues de modules d'atterrissage. La Forge fut ceinturée de bastions défendus par des cohortes de la Solar Auxilia et des Titans de la Vox Imperatoris.

Dans l'espace, seule une modeste flotte assurait la défense de Xeter mais les trois forteresses spatiales de la planète, Minoris Alpha, Minoris Bêta et Majoris Prime, avaient été considérablement modernisées et partiellement automatisées.

Toutes les défenses terrestres et spatiales avaient été placées sous le commandement du Seigneur Général Militant Albius Calleb qui avait servi plus de cinq décennies aux côtés des Imperial Fists lors de la Grande Croisade. C'était un officier respecté aussi bien par ses hommes que par les autorités civiles de Xeter : tous obéiraient à ses ordres jusqu'à leur dernier souffle de vie...



LE CORPS EXPÉDITIONNAIRE DES RENÉGATS

La Death Guard avait été désignée pour mener l'assaut contre Xeter. C'était le Praetor Zoculath Kalgai, l'Exterminateur Pâle, qui dirigeait le corps expéditionnaire. Kalgai s'était juré de remporter une victoire écrasante pour impressionner son Primarque et faire oublier son absence, infamante à ses yeux, lors de l'assaut final sur Terra.

En soutien des cinq mille Astartes de la XIVème Légion, le Praetor avait obtenu plusieurs manipules de la Legio Mortiferum. Les renseignements qu'il avait obtenu sur la garnison de Xeter indiquait en effet la présence des Titans de la Legio Vox Imperatoris et il espérait que la vieille inimitié entre les deux légions titaniques pousserait les loyalistes à la faute.

Le corps expéditionnaire disposait d'une flotte spatiale puissante mais aux effectifs modestes. Le Maître de Guerre n'avait pas voulu affaiblir sa flotte principale aux portes du Système Solaire dont les défenses spatiales étaient impressionnantes.

Malgré tout, la puissance des vaisseaux renégats était conséquente et largement suffisante pour mettre au pas un monde isolé telle que Xeter.

PREMIERS COMBATS SPATIAUX

Suite à des perturbations dans le Warp, la flotte renégate émergea dans l'espace réel à distance respectable de Xeter. Cela laissa le temps aux défenses spatiales loyalistes de repérer la menace rapidement et de se préparer à l'attaque.

La défense de Terra avait considérablement amoindri les effectifs de la flotte xeterienne. L'amiral Darius Fen, commandant des forces impériales, ordonna à l'ensemble des vaisseaux loyalistes de se replier à l'abri des trois forteresses spatiales.

Ayant perdu l'effet de surprise, les renégats lancèrent leur attaque de front avec toute la puissance de leurs armes. Le Praetor Zoculath Kalgai avait décidé de concentrer toute sa puissance de feu sur les stations de combat qui avaient été identifiées comme les plus dangereuses. Rapidement Minoris Alpha et Minoris Bêta virent leurs écrans énergétiques disparaître sous une tempête de tirs avant

d'être détruites par plusieurs vagues de torpilles.

La perte des deux forteresses spatiales provoqua la fuite de la flotte loyaliste qui ne pouvait rester à l'abri de la seule station Majoris Prime. Les fuyards furent ignorés avec mépris par les renégats qui concentrèrent leur attention sur la Majoris Prime, Kalgai ayant l'ambition de s'en emparer pour la retourner contre Xeter.

Mais la forteresse avait été modernisée avec l'aide de la Forge des Monts Brûlants et l'adepte Varnal Rik-Phand y avait laissé une garnison de ses plus puissants automates de combat. Ainsi, lorsque la Death Guard débarqua ses troupes à bord, elles durent immédiatement faire face à une résistance féroce. Rapidement les renégats comprirent que Majoris Prime ne tomberait pas facilement sous leur contrôle. Le Praetor décida donc de lancer l'assaut terrestre sans attendre et le gros de sa flotte se déploya autour de Xeter...



L'INVASION COMMENCE...

Les premiers modules d'atterrissage ne tardèrent pas à tomber sur la planète. La Death Guard avait identifié les différents points faibles des défenses xeteriennes et elle les avait exploités à la perfection.

En quelques jours, plusieurs solides têtes de pont avaient été établies et la flotte renégate put commencer les opérations de débarquement à grande échelle. C'est ainsi que le matériel lourd de la XIVème Légion ainsi que plusieurs manipules de la Legio Mortiferum rejoignirent la surface à leur tour et que la guerre commença à ravager la planète.

Malgré ces premières victoires, le Praetor Kalgai savait que la conquête de Xeter ne faisait que commencer et qu'elle serait encore très difficile.

La domination du ciel et de l'espace n'était en effet pas acquise. La petite flotte impériale avait seulement fait mine de fuir. Lorsque les vaisseaux renégats s'étaient déployés autour

de la planète, l'amiral Darius Fen avait fait faire demi-tour à sa flotte. Il l'avait divisée en plusieurs unités opérationnelles qui avaient pour mission de mener une véritable guérilla contre le dispositif distendu des renégats.

Pire encore, les combats sur la forteresse spatiale Majoris Prime traînaient en longueur, les automates du Mechanicum tenaient tête aux forces d'assaut de la Death Guard et empêchaient que l'armement de la station puisse être retourné contre Xeter.

Cet échec sur Majoris Prime mettait Kalgai en rage et c'est pourquoi il ordonna qu'une attaque soit organisée contre la Forge des Monts Brûlants avec l'espoir que la chute de leur centre de commandement éteigne les automates. Détruire la Forge porterait également un coup important au moral des loyalistes, l'opération ferait donc coup double...



À L'ASSAUT DE LA FORGE

Si la Forge des Monts Brûlants avait été identifiée comme un objectif majeur par les renégats, elle l'avait également été par les loyalistes. Ainsi les Imperial Fists avaient-ils particulièrement renforcé ses défenses pour en faire un bastion inexpugnable.

Les flancs du volcan étaient hérissés de batteries d'artillerie et de lance-missiles anti-aériens tandis que de massifs Titans de la Legio Vox Imperatoris patrouillaient devant les murailles de la Forge et entre les garnisons fortifiées de la Solar Auxilia.

Pour s'emparer d'un tel bastion, le Praetor Kalgal et ses conseillers avaient imaginé un plan en trois étapes.

LES RAIDS AÉRIENS

L'assaut contre la Forge des Monts Brûlants commença par de nombreux raids aériens menés par des dizaines de Fire Raptors escortés d'Intercepteurs Xiphon. La cible des missiles des appareils de la Death Guard étaient les batteries installées tout autour du volcan. La menace fut rapidement identifiée par l'état-major Xeterien qui envoya immédiatement des vagues de Thunderbolts pour intercepter les Fire Raptors. Pendant un temps, les impériaux crurent qu'ils pourraient contrer l'attaque mais l'endurance des aéronefs de la XIVème Légion était quasi-surnaturelle. Même lourdement endommagés, les Fire Raptors parvenaient à lâcher leurs missiles sur leurs cibles avant de s'écraser contre d'autres installations. Petit à petit, l'artillerie et les batteries anti-aérienne de la Forge furent réduites au silence, ouvrant la voie à la seconde phase de l'opération imaginée par Kalgal...

LE PIEGE DE MORTIFERUM

Avec la destruction des batteries présentes sur le flanc du volcan, les renégats s'étaient assurés que leurs armées pourraient s'approcher de la Forge sans subir une tempête de tirs et que leur soutien aérien ne serait pas abattu en vol. Mais il restait encore

un obstacle de taille au lancement d'un assaut frontal contre les Monts Brûlants : la Legio Vox Imperatoris dont les puissants Titans veillaient au pied des murailles de la Forge.

C'était un point que le Praetor de la Death Guard avait anticipé et qui expliquait la présence de la Legio Mortiferum à ses côtés. Il connaissait bien la haine que nourrissait la Vox Imperatoris envers Mortiferum depuis l'attaque surprise de cette dernière contre Nulion, son monde forge. C'est sur ce sentiment chauffé à blanc que Kalgal comptait.



Quelques heures après les bombardements, le hurlement d'une trompe fendit l'air dans les vallées qui menaient à la Forge des Monts Brûlants. Et les Titans de la Legio Mortiferum à la livrée rouge sang avancèrent en nombre vers les positions tenues par les machines divines de la Legio Vox Imperatoris. Les circuits radios de la Legio furent saturés par les imprécations des Princes loyalistes qui

demandaient tous à Grisell Merial, leur Princeps Seniores, l'autorisation de charger les lignes honnies. L'autorisation ne leur fut pas accordée car Merial soupçonnait une ruse. Les minutes passèrent et la Legio Mortiferum continuait sa marche vers la Forge, les Titans renégats faisant hurler leurs trompes pour défier leurs adversaires. La Princeps Seniores réitérait régulièrement l'ordre de tenir la ligne mais les protestations de ses Princeps se multipliaient.

Et soudain le Titan Warhound Bellum Clama rompit les rangs pour se précipiter au-devant de la Legio Mortiferum. Il fut suivi d'un deuxième Titan léger, puis d'un troisième. Le Titan Reaver Gloria Imperatoris finit par céder à son tour et sa charge acheva de faire craquer l'ensemble des Princeps de la Legio. Leurs haut-parleurs crachant des chants à la gloire de l'Empereur, les Titans de Vox Imperatoris s'élancèrent au combat.

C'est à ce moment précis que la marche des engins de guerre de la Legio Mortiferum cessa. Les Titans renégats firent demi-tour comme si la charge vengeresse de leurs ennemis les avait transis de peur.

Alors les machines divines de la Legio Vox Imperatoris se lancèrent à leur poursuite, laissant une poignée de Titans à la résolution inébranlable pour protéger la Forge des Monts Brûlants.

Le plan du Praetor Kalgai avait parfaitement fonctionné. Il avait réussi à briser la résolution des Princeps de la Legio loyaliste et il les avait attirés loin de la Forge dans une nasse tendue par la Legio Mortiferum.

L'assaut final pouvait désormais être lancé !



L'ASSAUT FINAL

Le lendemain du départ des Titans de la Legio Vox Imperatoris, à l'aube, les sirènes d'alerte retentirent dans les différents bastions de la Solar Auxilia autour des Monts Brûlants. La Death Guard émergea de la brume matinale : des centaines de Légionnaires, soutenus par des blindés lourds et des Dreadnoughts, avançaient d'un pas lent, ils annonçaient la fin de la Forge. La progression de la Death Guard était d'autant plus confiante que la menace de la plupart des Titans de la Legio Vox Imperatoris avait été éloignée et que les batteries d'artillerie de la Forge avaient été neutralisées.

Face aux renégats, seules se tenaient les cohortes de la Solar Auxilia. Sans plus d'explication, l'adepte Varnal Rik-Phand avait en effet catégoriquement refusé d'engager la garnison de la Forge, ses automates de combats restaient stationnés dans les profondeurs du volcan.

L'état-major Xeterien avait rassemblé les troupes disponibles au pied de la Forge : il comptait défier l'ennemi à découvert afin de pouvoir déployer de puissantes formations blindées de Leman Russ, de Malcadors et de chars super-lourds.

Les deux lignes progressèrent l'une vers l'autre sur le champ de bataille, crachant une pluie d'obus, de tirs de fusil laser ou de bolter. Pour chaque Death Guard abattu, des dizaines d'Auxiliaires Xeteriens étaient fauchés. Grâce à la disparition des batteries anti-aériennes des Monts Brûlants, les renégats dominaient le ciel. Les Intercepteurs Xiphon bloquaient les appareils de la Marine Impériale pendant que les Fire Raptors mitraillaient les cohortes au sol.

Lorsque la Death Gard parvint au contact alors le massacre commença. Malgré les mutations et les dégénérescences, les guerriers de la XIVème Légion restaient des Astartes et aucun homme, même issue de l'élite de la Solar Auxilia, ne pouvait prétendre les égaler. Les Légionnaires enfoncèrent les lignes loyalistes, obligeant les Auxiliaires à reculer vers la Forge.

C'est alors qu'un martellement se fit entendre. C'était le bruit sourd de Titans se lançant dans la bataille. Et les cris de victoire de la Death Guard s'éteignirent rapidement lorsque tout le monde put voir que les silhouettes qui se découpaient à l'horizon arboraient le bleu et or de la Legio Vox Imperatoris !

Le piège tendu par la Legio Mortiferum avait échoué par là même où les responsables renégats pensaient pouvoir détruire les Titans loyalistes. Quittant leurs positions défensives, les machines divines de la Legio Vox Imperatoris s'étaient élancées à la poursuite de leurs ennemis. Les renégats avaient cependant sous-estimé la fureur qui animaient les princes et les esprits de la machine de la Legio. Portés par la colère, les Titans bleus et or avaient rattrapé les engins de guerre de Mortiferum dans les ruines de la petite cité ruche d'Ayrith, là où le piège devait se refermer. Mais les renégats avaient été pris de vitesse et n'avaient pas eu le temps de se positionner correctement. Les Titans de la Legio Vox Imperatoris leur tombèrent dessus plus tôt que prévu et balayèrent leurs lignes, ratissant ensuite les ruines d'Ayrith à la recherche des Titans et Chevaliers renégats qui s'y terraient... Une fois la cité nettoyée et leur fureur apaisée, les loyalistes reprirent le chemin de la Forge des Monts Brûlants et atteignirent la bataille au moment où les Cohortes Xeteriennes menaçaient de céder.

L'arrivée des manipules de la Legio Vox Imperatoris inversa le cours de la bataille. Les puissants engins de guerre se débarrassèrent d'abord des quelques Titans de Mortiferum qui accompagnaient la Death Guard avant de se retourner contre les Astartes eux-mêmes, écrasant des dizaines de Légionnaires à chaque pas et balayant leurs blindés comme si ce n'était que des jouets.

Face à une telle puissance, même la XIVème Légion savait se reconnaître vaincue. Les renégats battirent en retraite et abandonnèrent leur attaque contre la Forge des Monts Brûlants.

UNE BATAILLE MAIS PAS LA GUERRE

La victoire à la bataille de la Forge des Monts Brûlants ne marquait cependant pas la fin de la guerre.

Les combats faisaient rage un peu partout sur Xeter : sur terre comme dans les airs et même dans l'espace, les loyalistes résistaient farouchement à l'invasion des renégats.

Tous se préparaient à de longues semaines d'affrontement...



LA CAMPAGNE



La première bataille des Monts Brûlants avait mobilisé toutes les forces disponibles des Loyalistes et des Renégats : infanterie, blindés, titans et aéronefs. Les combats faisaient rage sur tous les fronts !

LES RÈGLES D'ENGAGEMENT

La Forge de Xeter est une campagne croisée **Aeronautica Imperialis**, **Adeptus Titanicus** et **Legions Imperialis** qui retrace la première tentative des renégats pour s'emparer des Monts Brûlants lors de l'invasion de Xeter.

Son objectif est de mettre en lumière la grande complémentarité de la gamme *Epic Scale* de Games Workshop et toutes les opportunités qu'elle apporte aux joueurs.

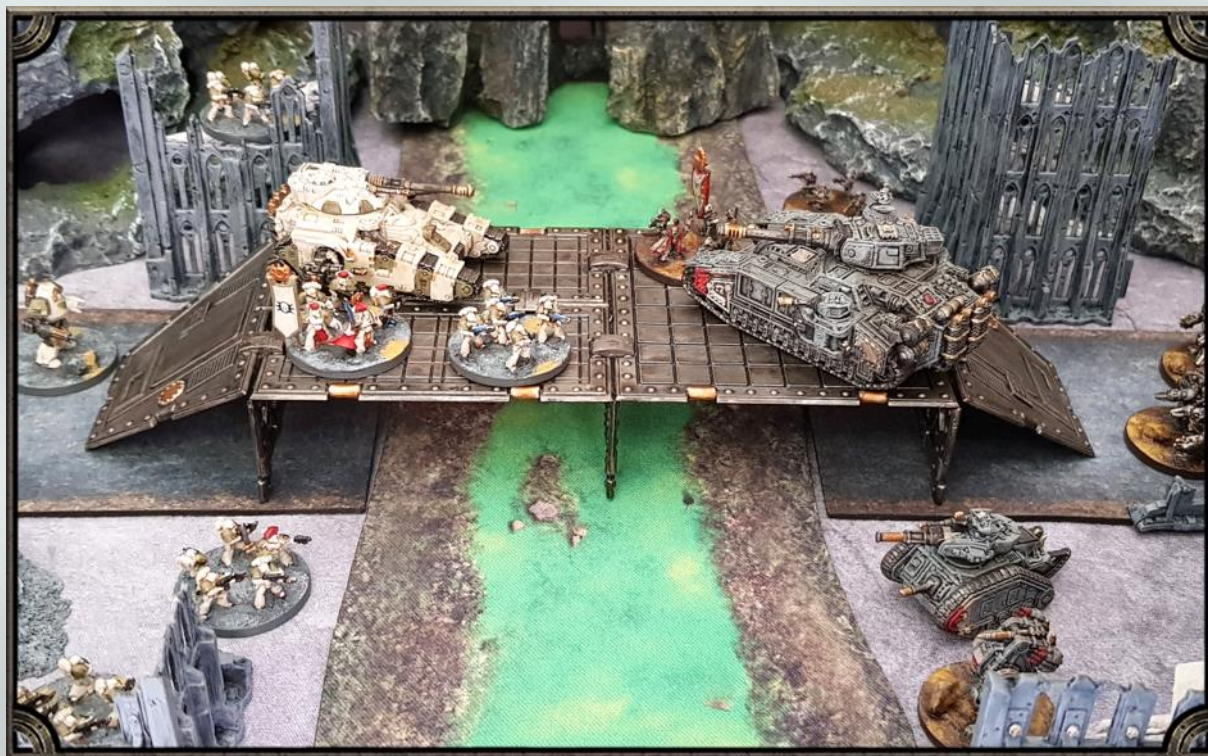
Le fonctionnement de la campagne est très simple : elle se décompose en trois batailles, chacune jouée avec un système de jeu différent, dont les deux premières auront un impact sur le déroulement de la dernière.

Les parties **Aeronautica Imperialis** et **Adeptus Titanicus** représentent les deux premières phases de l'assaut de la Death Guard contre la Forge de Xeter et la partie **Legions Imperialis** en est le grand final.

A la fin de chacune des deux premières batailles, le vainqueur obtient un bonus pour l'affrontement final tandis que le vaincu subit un malus.

La campagne peut être jouée de manière classique par deux joueurs, l'un endossant le rôle de commandant suprême des forces d'invasion renégates et l'autre celui de la garnison loyaliste de Xeter. Les parties peuvent être jouées au cours de trois sessions successives.

Mais il est tout aussi envisageable de jouer à quatre joueurs, répartis entre renégats et loyalistes, et d'organiser une première session pendant laquelle sont jouées en parallèle les deux premières batailles lors d'une unique session pour ensuite vivre la conclusion de la campagne au cours d'une grande bataille opposant les quatre joueurs répartis dans les deux camps.





BOMBARDEMENT

CONTEXTE

La première phase de l'assaut de la Death Guard contre la Forge des Monts Brûlants consistait en l'envoi de vagues de Fire Raptors et de Xiphons pour neutraliser les batteries d'artillerie et anti-aériennes déployées sur les flancs du volcan.

Ces nombreuses pièces neutralisaient en effet la supériorité aérienne des renégats dans le

ciel de Xeter et compromettaient de fait les chances de réussite de l'assaut terrestre.

La menace de cette attaque contre la Forge avait été identifiée par l'état-major de la Solar Auxilia. Dès que les premiers appareils de la XIVème Légion furent détectés, la Marine Impériale envoya ses Thunderbolts pour les intercepter...



LES FORCES

Les joueurs doivent s'accorder mutuellement sur une valeur comprise entre 100 et 200 points et choisir leurs forces en conséquence. L'attaquant doit déployer une escadrille de la Death Guard incluant un ou plusieurs aéronefs dotés d'armes air-sol et ne peut prendre aucun éclaireur.

Le défenseur peut utiliser la force de la Divisio Aeronautica et doit inclure au moins un chasseur et une défense au sol.

INSTALLATION

Trois cibles au sol avec 4 points de structure sont placées à neuf hexagones d'un bord de la

zone d'engagement et à trois hexagones l'un de l'autre. Ce bord sera le bord du défenseur. L'attaquant se déploie en premier, plaçant tous ses avions dans des hexagones touchant le bord de la zone d'engagement face au bord du défenseur.

Les avions du défenseur sont déployés derrière les cibles au sol dans des hexagones qui touchent son bord de la zone d'engagement. Des défenses au sol peuvent être mise en place à une distance de six hexagones de son bord de table.

Les deux joueurs peuvent choisir la vitesse et l'altitude de chaque avion avant de le déployer.

RÈGLES SPÉCIALES

Réserves

Le défenseur peut garder un maximum de trois avions en réserve. Le coût total de ces réserves ne doit pas dépasser 50% de la valeur totale en points de la force.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'attaquant marque 5 points de victoire pour chaque point de structure retiré de la cible au sol. Le défenseur gagne 5 points de victoire supplémentaires pour chaque point de structure restant sur des cibles terrestres endommagées mais non détruites à la fin de la partie. Si, toutefois, l'attaquant ne parvient pas à détruire toutes les structures, le mieux qu'ils puissent obtenir est un match nul.

La partie dure soit 12 tours, soit jusqu'à ce qu'un côté soit contraint de se désengager, ou jusqu'à ce qu'un seul joueur ait encore un aéronef dans la zone d'engagement (les défenses au sol ne comptent pas).

Lorsque la partie se termine, calculez les points de victoire pour déterminer le gagnant.

CONSÉQUENCES POUR LA CAMPAGNE

Le vaincu de cet affrontement perd l'ascendant dans les cieux. Pour la bataille finale Legions Imperialis, le coût de toutes ses unités avec la règle spéciale « Flyer » (Aéronef) est inclus dans celui du Contingent Allié, c'est-à-dire que le coût du Contingent Allié additionné à celui des unités « Flyer » ne doit pas dépasser 30% de la limite de points de l'Armée.



FUREUR TITANIQUE

CONTEXTE

La deuxième phase de l'attaque contre les Monts Brûlants consistait à éloigner les Titans de la Legio Vox Imperatoris qui patrouillaient autour de la Forge.

C'était la présence de cette Legio loyaliste sur Xeter qui avait poussé le Praetor Zoculath Kalgai à demander à la Legio Mortiferum de rejoindre son expédition. Il n'ignorait pas la profonde haine qui existait entre les deux légions titaniques depuis la trahison de Nuslion au cours de laquelle Mortiferum avait attaqué Vox Imperatoris par surprise. Depuis lors les affrontements entre les Titans des deux légions avaient été particulièrement violents.

C'est grâce à cette haine que le Praetor poussa les engins de guerre de la Legio Vox Imperatoris à rompre leur ligne de bataille pour partir à la poursuite de leurs rivaux. Il comptait ainsi les attirer dans les ruines de la cité ruche d'Ayrith où il leur avait tendu un

piège. Mais le Death Guard avait peut-être sous-estimé la fureur de la Legio Vox Imperatoris...

GROUPE DE BATAILLE

Le joueur Renégat prend le contrôle des manipules de la Legio Mortiferum tandis que le joueur Loyaliste est à la tête des forces de la Legio Vox Imperatoris. Chacune des deux Légions peut être accompagnée de Chevaliers de leur Maisonnée affiliée.

Chaque joueur sélectionne une force avec un Indice de Bataille de 2 000 à 2 500 points constituée d'au moins un manipule.

LE CHAMP DE BATAILLE

La bataille est jouée sur un plateau de 4'x4' représentant les ruines de la cité ruche d'Ayrith. Il est constitué d'une majorité de bâtiments en ruines et de décombres mais on peut y trouver quelques structures ayant miraculeusement échappé aux combats.



STRATAGÈMES

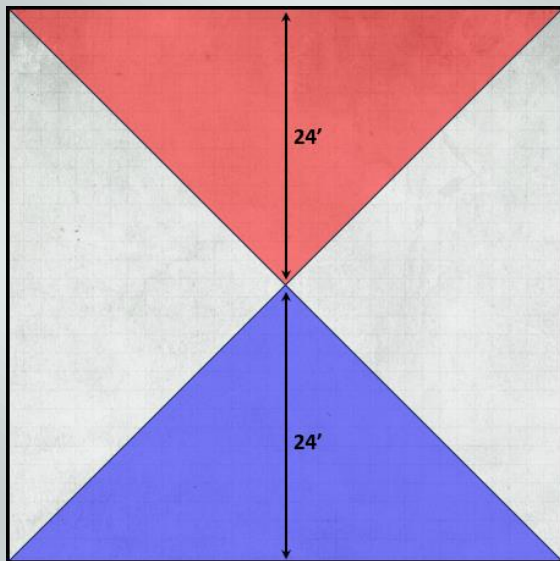
Pour représenter le fait que la Legio Mortiferum a attiré son adversaire dans un piège, le joueur Renégat dispose des Stratagèmes « Thermal Mines » et « Outflank (3) » du supplément « Traitor Legios ».

De son côté, pour représenter la fureur de la Legio Vox Imperatoris, le joueur Loyaliste dispose des Stratagèmes « Wages of Betrayal » et « Vox Black Out » du supplément « Loyalist Legios ».

DÉPLOIEMENT

La Legio Vox Imperatoris est portée par sa haine de l'ennemi, au point de prendre de vitesse la Legio Mortiferum qui tente de l'attirer dans les ruines d'Ayrith pour refermer son piège sur elle.

Pour représenter cette situation, les deux armées se déploient en mode « Spear Head ».



LE PREMIER TOUR

Le Premier Joueur est déterminé normalement.

NOMBRE DE TOUR

La bataille se termine à la fin du 5^{ème} tour.

VICTOIRE – MORT ET DESTRUCTION

C'est un combat à mort qui s'engage entre la Legio Mortiferum et la Legio Vox Imperatoris.

A la fin de la bataille, les joueurs calculent leurs Points de Victoire en fonction des unités ennemies qu'ils ont détruites.

Déterminez le total de la valeur des unités détruites. Les unités qui n'ont pas été détruites mais dont la Structure est Compromise, ou dans le cas des Bannières de Chevaliers, les unités qui ont perdu la moitié de leurs figurines, comptent comme la moitié de leur valeur (arrondie au supérieur).

Les Points de Victoire sont calculés ainsi :

- 10 Points de Victoire si le joueur a détruit de 25% à 49% de la valeur totale de l'armée ennemie,
- 20 Points de Victoire si le joueur a détruit de 50% à 74% de la valeur totale de l'armée ennemie,
- 30 Points de Victoire si le joueur a détruit au moins 75% de la valeur totale de l'armée ennemie.

CONSÉQUENCES POUR LA CAMPAGNE

Le vaincu de cet affrontement perd une partie de son soutien titanique : dans la bataille finale Legions Imperialis, le vaincu ne peut pas dépenser plus de 20% du coût total de son Armée en Titans et Chevaliers.





L'ASSAUT FINAL

CONTEXTE

Après avoir soigneusement préparé son offensive en s'attaquant aux défenses aériennes et titaniques des Monts Brûlants, le Praetor Kalgai déclencha son offensive principale en envoyant les légionnaires de la XIVème Légion !

C'est au pied du volcan que les cohortes Xeteriennes de la Solar Auxilia avaient décidé de mener le combat...

ARMÉES

Le joueur Loyaliste prend la tête des défenseurs de la Forge des Monts Brûlants. Sa Force Principale doit appartenir à la Solar Auxilia. Il peut recevoir des Atouts Stratégiques comme alliés (Titans de la Legio Vox Imperatoris et Chevaliers de la Maison d'Abzac).

Le joueur Renégat commande la force d'assaut contre la Forge des Monts Brûlants. Sa Force Principale doit appartenir à la Death Guard. Il peut recevoir des Atouts Stratégiques comme alliés (Titans et Chevaliers de la Legio Mortiferum).

RÈGLES SPÉCIALES

Dans cette Mission, le joueur Loyaliste (le Défenseur) a le contrôle du champ de bataille et doit déployer tous ses Détachements dans les deux zones de déploiement du Défenseur. Chaque fois qu'il installe une Formation, il doit sélectionner dans quelle zone de déploiement, de fait tous les Détachement d'une même Formation doivent être mis en place dans la même zone de déploiement (à l'exception des Réserves), et chaque zone de déploiement doit recevoir au moins une Formation quand cela est possible.

Le joueur Renégat (l'Attaquant) doit déployer tous ses Détachements dans la zone de déploiement de l'Attaquant (à l'exception des Réserves).

Au lieu de déterminer aléatoirement les Objectifs Secondaires :

- L'Attaquant reçoit automatiquement l'Objectif Secondaire « Vital Intel » (« Données Vitales »)
- Le Défenseur reçoit automatiquement l'Objectif Secondaire « Control the Battlefield » (« Contrôler le Champ de Bataille »)



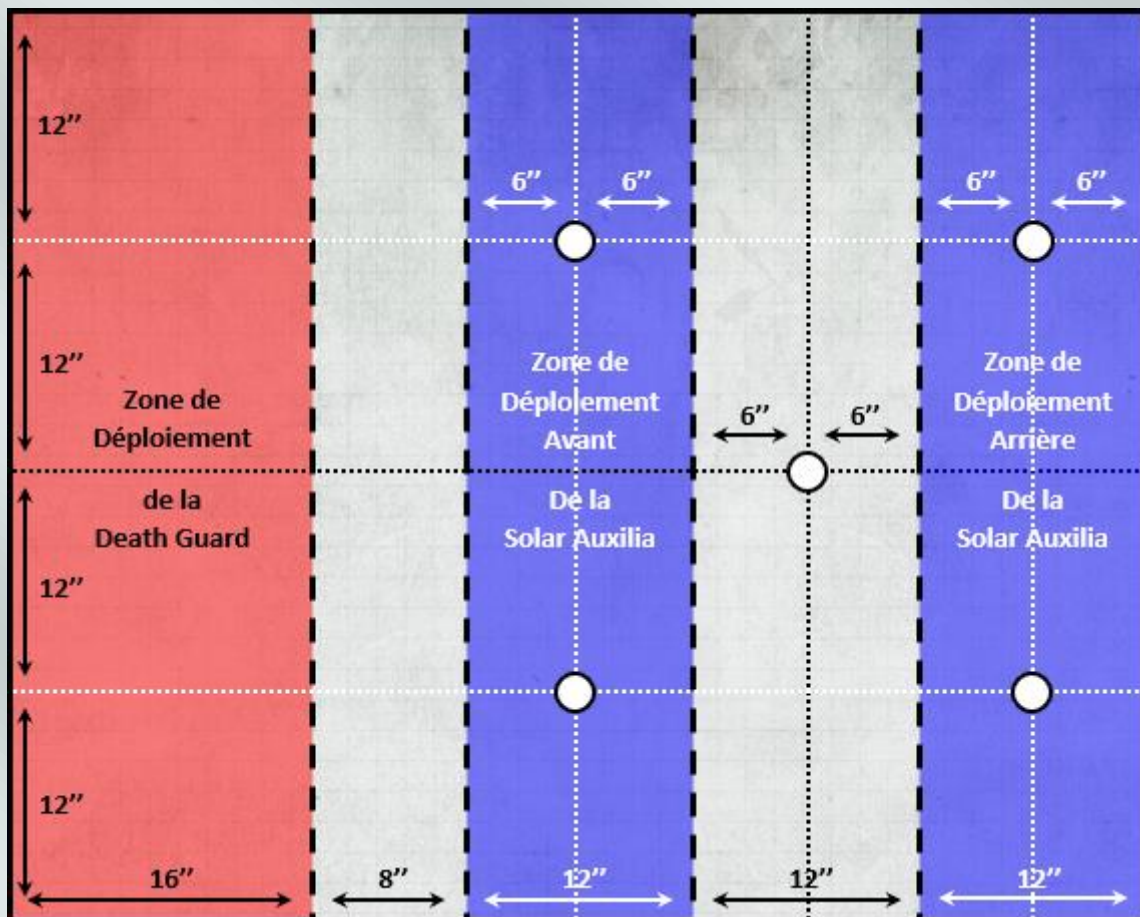
POINTS DE VICTOIRE

A la fin de chaque tour :

- L'Attaquant remporte 3 PV pour chaque pion d'Objectif non Contesté qu'il contrôle. Si l'Attaquant contrôle les deux pions d'Objectif de la zone de déploiement Avant du Défenseur, à la place il obtient 5 PV pour chaque pion d'Objectif non Contesté qu'il contrôle.
- Le Défenseur remporte 2 PV pour chaque pion d'Objectif non Contesté qu'il contrôle. Si le Défenseur contrôle les deux pions d'Objectif de la zone de déploiement Avant du Défenseur, à la place il obtient 3 PV pour chaque pion d'Objectif non Contesté qu'il contrôle.

A la fin de la bataille :

- L'Attaquant remporte 1 PV pour chaque pion d'Objectif non Contesté de la zone de déploiement Avant du Défenseur qu'il contrôle, 2 PV s'il contrôle le pion d'Objectif en dehors de toute zone de déploiement et 4 PV pour chaque pion d'Objectif non Contesté de la zone de déploiement Arrière du Défenseur qu'il contrôle.
- Le Défenseur remporte 3 PV pour chaque pion d'Objectif non Contesté qu'il contrôle. Si le Défenseur contrôle les quatre pions d'Objectif de ses zones de déploiement, alors il remporte 4 PV pour chacun d'entre eux à la place.



FIN DE LA CAMPAGNE



VICTOIRE DES LOYALISTES

L'assaut de la Death Guard a été repoussé grâce à la vaillance des cohortes Xeteriennes de la Solar Auxilia. La ligne de front se stabilise loin de la Forge des Monts Brûlants dont les capacités de production sont indispensables aux Loyalistes s'ils veulent garder l'espoir de repousser l'invasion.

Malgré cette victoire, la guerre ne fait que commencer et elle sera sans pitié.



VICTOIRE DES RENEGATS

La Death Guard est parvenu à percer les défenses des cohortes Xeteriennes au pied des Monts Brûlants. Les Renégats ont pu attaquer directement les Monts Brûlants et l'adepte Varnal Rik-Phand a été obligé d'engager ses propres troupes pour finalement repousser la menace. Mais les installations de la Forge ont subi de lourds dégâts et ses capacités de production ont été grandement diminuées entraînant par la même un risque important sur la capacité des Loyalistes à défendre Xeter. La guerre ne fait cependant que commencer et tout peut encore arriver.



LA FORGE DE XETER

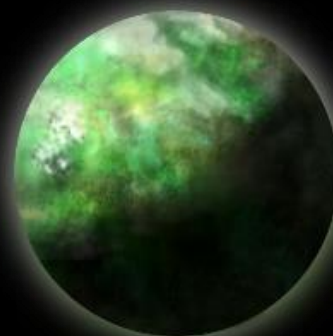


AN EPIC SCALE CAMPAIGN

Xeter, situé aux confins du Secteur de Sol, est l'une des plus anciennes planètes colonisées par l'Homme.

Alors qu'Horus se prépare à lancer son ultime assaut contre Terra, il a envoyé la Death Guard neutraliser la menace que pourrait représenter ce monde ruche pour ses arrières.

Et rapidement l'unique Forge xetérienne du Mechanicum est apparue comme un objectif stratégique à conquérir...



La Forge de Xeter est une campagne croisée **Aeronautica Imperialis**, **Adeptus Titanicus** et **Legions Imperialis** écrite par la Tribune Ludique.

*Ce supplément n'est pas officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par **Games Workshop**.*

*Sur ce site, les marques de **Games Workshop** sont utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.*