



LE KONKASSOR



Arkany's III, Agri-Monde Impérial du Secteur Lupus.

Ektor le Grofor hurlait sur les gretchins de l'équipe de maintenance du Konkassor, son Grand Gargant personnel. Le boss Ork estimait en effet que les réparations n'allaient pas assez vite.

L'échec de l'assaut Ork contre la capitale humaine Arkanya avait dispersé la Waaaagh! Grobil sur l'ensemble de la planète et Ektor se retrouvait isolé dans un territoire quadrillé par les zoms en armure, les griz et les vertz! C'étaient les griz, ceux avec un loup en métal comme boss, qui avaient stoppé net la marée verte. Mais c'était les vertz, avec l'emblème du lézard des eaux, qui surveillaient la zone dans laquelle le Konkassor s'était enfoncé lors de la retraite stratégique engagée par l'big boss Grobil.

Un voyant vert clignota soudain sur le tableau de commandes graisseux du Grand Gargant! La puissance était revenue et Ektor adressa un concert de louanges à Gork et à Mork.

Il jeta un dernier coup d'oeil à la carte en lambeaux qu'il avait sur les genoux. Le plan était simple se répétait-il. Entre le Konkassor et le gros de la Waaaagh Grobil, y'avait un fleuve. Et sur l'fleuve y'avait un pont. Y'avait qu'à foncer droit devant, traverser par le pont et rejoindre les boyz pour repartir ensuite au combat avec eux. Ektor poussa une manette et dans un hurlement de métal le Grand Gargant se remit en marche...



LE SCENARIO

« Konkassor » est une reprise du scénario de la « Revanche de Gogard » décrit dans le livre des règles d'Epic Armageddon à la page 46.

Son originalité est que le Grand Gargant Konkassor ne sera pas piloté par un joueur mais ses actions seront dictées par une table de réaction aléatoire !

« Konkassor » est en effet un scénario destiné être joué en solitaire !

LES PRINCIPES

« Konkassor » se joue comme n'importe quelle partie classique d'Epic Armageddon. Lorsque c'est au tour du Grand Gargant de s'activer, on vérifie quelle est la distance de l'engin de guerre par rapport aux deux objectifs et on lance 1d6 sur la Table de Réaction correspondante (disponible sur la page suivante). Le résultat du d6 indique deux réactions possibles sous la forme d'un algorithme simple : **si** une situation est vraie alors le Grand Gargant agit de cette façon **sinon** il agit de cette autre façon.

Exemple : Le « Konkassor » est moins de 45cm d'un objectif et le joueur obtient un 2 à son jet.

Si l'objectif le plus proche est à 15cm ou moins Konkassor, il charge l'objectif au corps à corps.

Sinon il se déplace de 15cm vers l'objectif le plus proche et ouvre le feu de toutes ses armes contre la formation ennemie la plus proche.

Le Konkassor se trouve à 20cm de l'objectif le plus proche, le joueur applique donc la réaction « sinon » et déplace l'engin de guerre de 15cm vers l'objectif le plus proche et ouvre le feu sur la formation ennemie la plus proche...

REGLES SPECIALES

Le Konkassor suit quelques règles spéciales :

Le Konkassor est toujours activé en premier (sautez la phase Stratégique).

Il réussit toujours son jet d'initiative.

Lorsqu'il est démoralisé, il ne bat jamais en retraite et il se rallie toujours sur un 3+.

Le Konkassor se déplace toujours en ligne droite vers sa destination. Si le mouvement lui fait traverser une formation ennemie, il la piétine et chaque unité subit une touche sur 5+ (sauvegardable).

S'il se déplace vers une formation cible, il s'arrête toujours à 5cm de l'unité la plus proche de cette formation même s'il lui reste encore du mouvement.

Lorsque le Konkassor tire sur une formation, il le fait avec toutes les armes possibles (ie celles qui ont la cible dans leur angle de tir).



GRAND GARGANT KONKASSOR

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Engin de Guerre	15cm	4+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Regard de Mork	30cm	MA4+	TT (1)	
2 x Gros Kanons	45cm	AP5+/AT5+	-	
Super Kanons	60cm	5PB	Macro-Arme, Arc Frontal Fixe	
Leva Lacha	60cm	MA3+	TT(1d3), Arc Frontal Fixe	
Et	(contact)	Arme d'Assaut	Attaque suppl. (+1), TT(1d3)	

Capacité de Dommage : 12. 12 Champs Energétiques.

Touche Critique : Le Gargant subit un incendie : jetez 1d6 pour chaque incendie lors de la phase finale. Sur un résultat de 1, un nouvel incendie se déclare. Sur un résultat de 5 ou 6, l'incendie est éteint. Tout incendie non éteint cause 1 point de dommage supplémentaire.

Notes : Blindage Renforcé, Sans Peur, Marcheur.

TABLE DE REACTION

SI LE KONKASSOR EST A PLUS DE 45CM DE L'UN DES OBJECTIFS

1D6	REACTION
1	Si une formation ennemie se trouve à 45cm ou moins, le Konkassor se déplace de 15cm vers la formation la plus proche et lui tire dessus de toutes ses armes. Sinon il se déplace de 2x15cm vers l'objectif le plus proche et retire 1d6 Pions d'impact.
2	Si une formation ennemie se trouve dans l'arc de tir frontal du Konkassor, il ne se déplace pas et ouvre le feu de toutes les armes possibles avec un bonus de +1 au tir. Sinon il pivote sur lui-même pour mettre la formation la plus proche dans son arc de tir frontal et ouvre le feu avec toutes les armes disponibles
3	Si une formation ennemie se trouve à 30cm ou moins du Konkassor, il lance un assaut sur la formation ennemie la plus proche en tentant de maximiser le contact. Sinon il se déplace de 3x15cm vers l'objectif le plus proche
4	Si aucune formation ennemie ne se trouve à moins de 15cm du Konkassor, il reste sur place, retire 1d6 pions d'impact et répare 1d3+1 champs énergétiques Sinon il lance un assaut sur la formation ennemie la plus proche en tentant de maximiser le corps à corps.
5	Si une formation ennemie se trouve à 30cm ou moins, le Konkassor se déplace de 15cm vers la formation la plus proche et lui tire dessus de toutes ses armes Sinon il se déplace de 15cm vers l'objectif le plus proche et ouvre le feu sur la formation la plus proche.
6	Si une formation ennemie se trouve à 45cm ou moins, le Konkassor se déplace de 2x15cm vers la formation la plus proche et lui tire dessus de toutes ses armes avec un malus de -1 Sinon il se déplace de 15cm vers l'objectif le plus, retire 1d6 pions d'impact et répare 1d3 champs énergétiques

SI LE KONKASSOR EST 45CM OU MOINS DE L'UN DES OBJECTIFS

1D6	REACTION
1	Si l'objectif le plus proche est plus proche que la formation ennemie la plus proche, le Konkassor pivote (si nécessaire) vers l'objectif le plus proche et fait feu contre lui avec un bonus de +1 pour toucher. Sinon il pivote (si nécessaire) vers la formation ennemie la plus proche et fait feu contre elle de toutes ses armes avec un bonus de +1 pour toucher.
2	Si l'objectif le plus proche est à 15cm ou moins du Konkassor, il charge l'objectif au corps à corps. Sinon il se déplace de 15cm vers l'objectif le plus proche et ouvre le feu de toutes ses armes contre la formation ennemie la plus proche.
3	Si l'objectif le plus proche se trouve à plus de 30cm du Konkassor, il se déplace de 2 x 15cm vers l'objectif le plus proche et fait feu de toutes ses armes contre lui avec un malus de -1 pour toucher. Sinon il reste sur place, il retire 1d6 pions d'impact et répare 1d3+1 champs énergétiques
4	Si une formation ennemie se trouve à 30cm ou moins, le Konkassor se déplace de 15cm vers la formation la plus proche et lui tire dessus de toutes ses armes Sinon il pivote (si nécessaire) vers l'objectif le plus proche et fait feu contre lui de toutes ses armes avec un bonus de +1 pour toucher.
5	Si l'objectif le plus proche est à plus de 15cm du Konkassor, il se déplace de 15cm vers l'objectif le plus proche et ouvre le feu sur la formation ennemie la plus proche. Sinon il charge l'objectif le plus proche au corps à corps.
6	Si l'objectif le plus proche est à 15cm ou moins du Konkassor, il pivote (si nécessaire) vers l'objectif le plus proche et fait feu contre lui de toutes ses armes avec un bonus de +1 pour toucher. Sinon il se déplace de 15cm vers l'objectif le plus proche et fait feu contre lui de toutes ses armes