

# OPEX

## Description du Module

**No Futur !** est un mini-module pour OPEX permettant d'utiliser et adapter l'univers de Warhammer 40k au système de règle d'OPEX. Il s'utilise conjointement au module **Modern Warfare**.

Dans **No Futur !** un petit groupe de Space-Marines, généralement en sous-nombre, affronte diverses menaces extraterrestres ou magiques.

## Scénarios

Tous les scénarios du livre de base sont utilisables en utilisant le contexte W40k défini ci-dessous. Néanmoins, les forces d'opposition peuvent choisir d'appliquer un seul **trait** au choix en échange d'une variation en % de leur effectif. Bien sûr, il faudra un peu d'imagination pour adapter les briefings à l'univers W40k.

### Mission 1

**Force Space-Marine** : Une Escouade Tactique véhiculée (formation au choix) et une Escouade d'infiltration véhiculée (mais sans sniper). Le convoi à protéger est composé d'un unique véhicule blindé de type Land-Raider ou équivalent.

**5 - w40k** : L'effectif des forces d'opposition est de 21 combattants divisés en 3 groupes ayant chacun une arme lourde.

**DQ** : d10 **DC** : d10

### Mission 2

**Force Space-Marine** : Une Escouade Tactique à pied (formation au choix) et un VIP.

**5 - w40k** : L'effectif des forces d'opposition est de 20 combattants.

**DQ** : d6 **DC** : d6

### Mission 3

**Force Space-Marine** : Une Escouade Tactique à pied (formation au choix) accompagnée d'une escouade d'assaut ou d'infiltration, au choix.

**5 - w40k** : L'effectif des forces d'opposition est de 30 combattants dont 3 Armes lourdes et un Sniper.

**DQ** : d8 **DC** : d8

### Mission 4

**Force Space-Marine** : Une Escouade Tactique véhiculée (Soutien) chargée du sauvetage d'une escouade d'assaut ou d'infiltration (au choix) retranchée.

**5 - w40k** : L'effectif des forces d'opposition est de 30 combattants dont 2 Snipers.

**DQ** : d10 **DC** : d8

### Mission 5

**Force Space-Marine** : Deux Escouades Tactique et une escouade d'assaut ou d'infiltration (au choix).

**5 - w40k** : L'effectif des forces d'opposition est de 35 combattants dont 2 Armes lourdes.

**DQ** : d8 **DC** : d8

## Missions Commando

Les missions commando ne nécessitent aucune adaptation particulière si ce n'est qu'elles sont toujours menées à bien par une Escouade Terminator. Bien sûr il faudra faire preuve d'un peu d'imagination pour adapter le contexte à l'univers de 40k !

## Traits des opposants

Traits	Effectifs	Effet
Violent	-10%	Les combattant sont formés et entraînés au Cac (2DC).
Arrogant	-5%	Les unités ne font jamais de test de Choc.
Nombreux	+15%	Le DC de tous les combattants est diminué d'un cran. (ex : d8 devient d6)
Elites	-25%	Le DC de tous les combattants est augmenté d'un cran. (ex : d6 devient d8)
Mécanique	-20%	Les combattants portent tous un Pare-Balle.
Tireurs	-25%	Les combattants gagnent un bonus de +1DC à toutes les armes de tir.

## Structure d'une force Space-Marine

### Escouade tactique :

Toujours composée de 10 Space-Marines (répartis sur un ou deux transports de type Rhino), elle est commandée par un Sergent. D'un point de vue équipements, chaque Space-Marine est équipé d'une armure énergétique, d'un Bolter, de grenades offensives et parfois de quelques équipements spécifiques à la mission. Deux Space-Marines peuvent échanger leur dotation standard contre des armes lourdes (lance-missiles, fulgurant, etc.). L'escouade tactique n'admet que deux formations distinctes : un seul groupe de dix Space-Marines ou deux groupes indépendants de 5 Space-Marines.

L'escouade tactique forme la base des forces d'intervention Space-Marines. Pour la plupart des missions, elle agira seule, mais peut se voir adjoindre une escouade d'assaut ou d'infiltration pour des missions très particulières.

### Escouade Terminator :

Composée de 5 ou 6 Space-Marines dont un Capitaine, ce type de force n'est que rarement déployé, hormis dans les missions commandos en espace confiné ou lorsque le déploiement de forces plus important est matériellement impossible. Ces combattants sont tous équipés d'Armures lourdes de type Terminator embarquant une grande quantité d'équipements (Viseur holographique, vision nocturne, grenades, fumigène, etc.). Notez que les armures type Terminator sont trop encombrantes pour être transportées en Rhino, par conséquent ces combattants sont déployés à l'aide de balises de téléportations ou de Land-Raiders.

### Escouade d'Assaut :

Variante de l'escouade tactique, les combattants d'une escouade d'assaut sont spécialisés dans le corps à corps et l'attaque éclair. Comme l'escouade tactique, l'escouade d'assaut est théoriquement composée de 5 Space-Marines équipés d'armures énergétiques, de réacteurs dorsaux, de pistolet Bolter, d'épée tronçonneuse et de grenades incapacitantes.

### Escouade d'infiltration :

Composée de 5 Scout, l'escouade d'infiltration est commandée par un Sergent et transportée en Rhino. Elle peut inclure une Arme lourde et deux snipers. La dotation standard d'un scout est le Bolter et il ne porte pas d'armure énergétique.

## Equivalences

La plupart des équipements et armements d'OPEX trouvent une équivalence dans l'univers de W40k (seul le nom change), et inversement. Quelques nouveaux éléments viendront toutefois enrichir la liste.

**C.A.T. et Cervocrâne** : Equivalent au Drone de surveillance.

**Armure énergétique ou assimilée** : Equivalent au gilet Pare-balle.

**Réacteur de saut ou assimilée** : Cet équipement permet de sauter au-dessus d'obstacles d'une hauteur supérieure à 5cm lors d'un **déplacement rapide**.

**Armes** : Les joueurs peuvent très facilement utiliser les profils des armes existantes en changeant juste le nom de celles-ci. Par exemple, le Fusil d'assaut deviendra un Bolter, la mitrailleuse légère un Fulgurant et le fusil de précision un Fusil à plasma. De même pour les Orks, l'Automatik est assimilée à une arme de poing et le Fling' à un pistolet mitrailleur.

**Véhicules** : Sur un principe équivalent aux armes, le Rhino sera assimilée à un VBL, un land-raider à un AMX10, un truk à un 4x4, etc.