

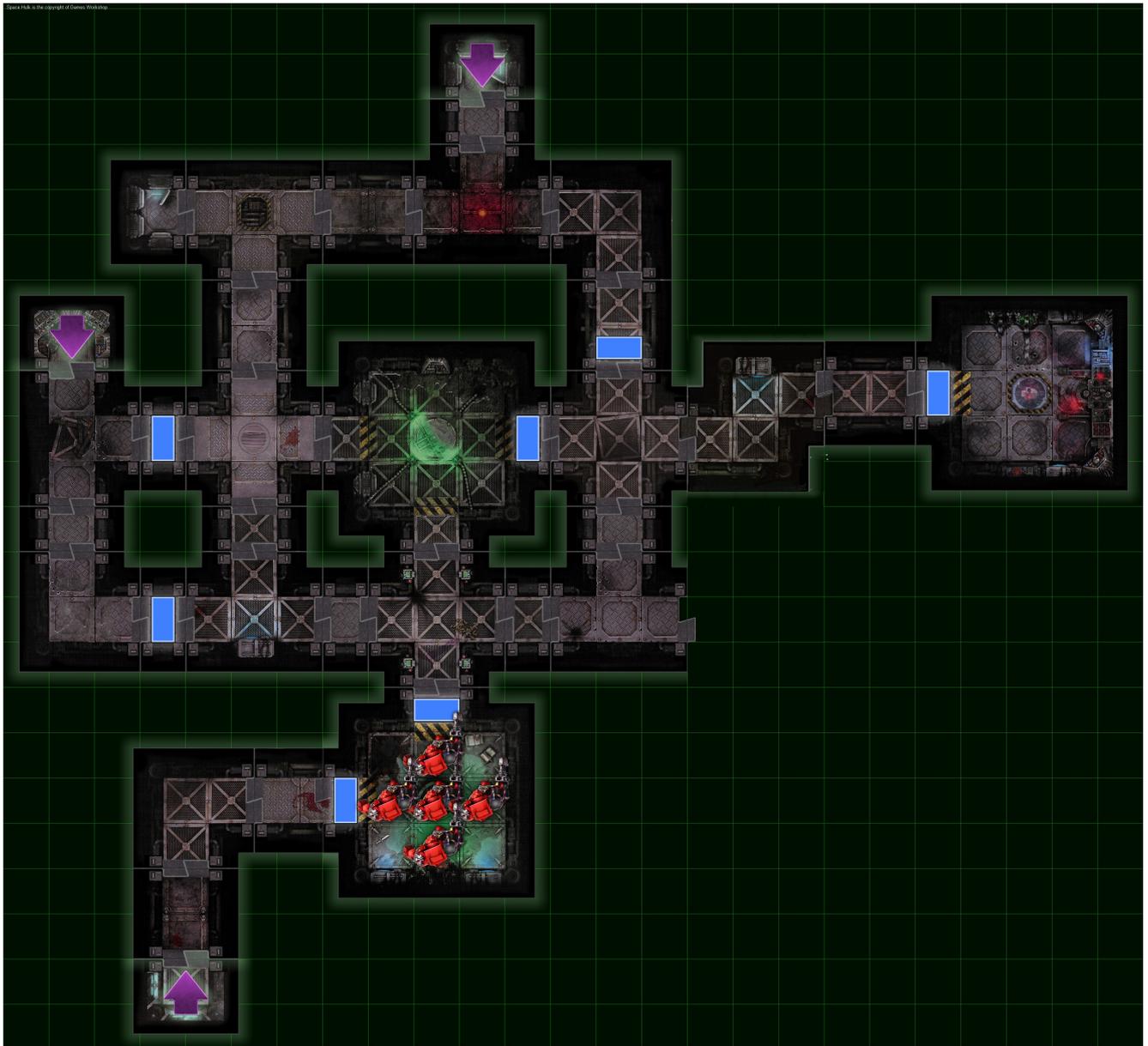
# Carte officielle Ukganak

## La carte Ukganak

Ukganak est la des première carte que j'ai réussi avec les Space Marines (Yes!...Vous verrez aussi quelle satisfaction ça procure quand on débute :p).

Cet article explique comment j'ai réussi à m'en sortir (de justesse) après de nombreuses tentatives. La carte a été jouée contre l'IA qui a tendance (dans la version bêta du jeu) à éviter d'entrer systématiquement dans la ligne de mire des terminators quand ces derniers sont en « surveillance / overwatch ». Grâce à ça, j'ai pu bloquer la progression des Stealers et sauver les 3 terminators nécessaires à la réussite de la mission.

**Cette technique n'est peut-être pas la meilleure, n'hésitez donc pas à la commenter et l'enrichir !**



Cliquez pour agrandir

## 1/ Briefing

Votre mission, Frère, est de poser une bombe à l'endroit indiqué et de permettre à un minimum de 3 terminators de sortir de cet enfer en un seul morceau. Naturellement, au fur et à mesure de la progression, les vagues de stealers vont déferler sans discontinuer ! Le tout est à réaliser en 20 tours.

## 2/ Mon choix d'équipe

J'ai joué le chapitre des Ultramarines en gardant une team équilibrée et armée, autant que possible, de Bolter d'assaut (Fulgurant).

L'équipe était donc composée comme suit :

- 1 [sergent](#) avec épée + fulgurant
- 1 [apothicaire](#) (que j'aurais pu remplacer, je pense, par un assaut)
- 1 [archiviste](#)
- 1 [assaut](#) avec fulgurant et gantelet énergétique
- 1 [porteur de l'arme lourde](#) avec lance-flammes et gantelet énergétique

Mes 2 plus précieuses unités étant l'archiviste et le lance-flamme lourd en raison des dégât de zones et blocages dont ils peuvent nous faire profiter. J'ai donc tout fait pour les garder en vie.



## 4/ Déroulé de la mission & stratégie

En partant du principe que le nord est en haut de la carte, on remarque qu'une grande partie des points de spawn des stealers se trouvent à l'ouest (à gauche). De plus, la bombe est à déposer à l'est (droite), il semble donc que le chemin le plus indiqué soit de faire passer les terminators par là et retenir les vagues de stealers au plus près de leur point d'arrivée. Ainsi, on remarque sur la carte 3 points d'arrivée à l'ouest et un au nord (tout en haut de la map). Ce dernier n'est pas le plus inquiétant au début, mais devient assez retor dans la seconde partie de la mission.

De plus, il est clair que les Stealers joués par l'IA ne sont que rarement suicidaires : en effet, rares sont ceux qui vont se mettre dans la ligne de mire d'un terminator en mode vigilance (Overwatch). Ce mode est capital pour la réussite de cette mission telle que je l'ai vécue.

La stratégie est donc celle-là : placer 3 terminators armés de fulgurants dans les couloirs d'arrivée des Stealers pour bloquer les vagues arrivant de l'Ouest. J'ai donc positionner un assaut tout de suite à la porte d'arrivée de la salle d'entrée en pensant bien à le mettre en surveillance à chaque nouveau tour. Il n'a pas bougé pendant toute la première partie de la mission.

J'ai envoyé 2 autres Terminator dans les couloirs juste au dessus (cf screen) : l'apothicaire et le sergent plus au nord. J'ai envoyé mes 2 pièces maîtresses (Archiviste et lance-flamme) à l'est pour activer la bombe.



Placement de mes unités pendant la première partie de la mission. Bien penser à mettre en surveillance !

Cette première partie ne pose pas de problème particulier. Les terminators ne bougeant pas, il leur reste des PA en fin de tour (normalement 2) permettant d'éviter au fulgurant de s'enrayer (la mort assurée). C'est le problème avec cette technique.

Il faut également surveiller le spawn tout au nord de la map. Là encore, le mieux est de placer un terminator dans le couloir nord-est en mode vigilance.

Une fois que le SM lance-flammes a activé la bombe (1 PA pour l'action d'interaction sur la case cible) il est temps de commencer à rejoindre le point d'extraction. Les choses sont alors un peu plus complexes. J'ai fait une erreur : mettre l'archiviste trop haut dans le couloir. En effet il bloque le passage et prive le lance-flammes d'une bonne occasion de faire le ménage dans le couloir nord-est !

Le mieux que j'ai pu faire, a été un coup de nettoyage avec

l'archiviste tout en bloquant si nécessaire le point de spawn nord (à cet instant je n'avais dépensé aucune munition pour le lance-flammes ni de points de Psy !)

Dès cette phase il faut penser à faire reculer doucement les terminators : 1 case à la fois (2PA) + vigilance (2PA). C'est le moment de claquer des cartes contre l'enrayement. Ma priorité était de sauver le sergent puisqu'il faut extraire 3 terminators pour réussir la mission. L'apothicaire et le SM d'assaut étaient les pièces « sacrificiables » permettant de couvrir les arrières (j'ai perdu les deux !)



Les terminators en surveillance

**Les difficultés ont été :** Le nettoyage du couloir nord (j'ai eu de la chance) et l'angle nord ouest qu'il faut absolument bloquer avec la barrière psy (ou éventuellement le lance-flammes).

Sinon, il faut absolument abuser de la surveillance (overwatch) et utiliser et convertir les cartes pour gagner de

précieux PC qui, pour moi, ont fait une sacrée différence.



N'hésitez pas à commenter.

Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi publier vos retours de missions : [contactez-moi](#) !