

1. Assaut planétaire

L'Imperium se précipite pour aider RSL-363, l'attaque est générale, la confusion est totale. Chacun attaque à vue, xénos, traîtres ou loyalistes...

Les combats aériens retardent l'arrivée des renforts à la surface du Monde-Ruche tandis que les infrastructures clés sont joyeusement bombardées.

Il va falloir établir une approche stratégique claire, et s'y tenir, pour avoir une chance de triompher dans ce chaos (parfois littéralement).

Champ de bataille : Placez 5 pions objectifs comme sur le schéma suivant.



Règles spéciales :

- Retardataires :

- Ben, ils sont où les autres ?
- En retard, comme d'hab...

Après l'étape 10 - Déclarer les Réserves et les Transports, chaque équipe choisit secrètement une unité adverse puis chaque équipe révèle son choix en simultané.

Cette unité est automatiquement mise en réserve stratégique sans dépense de PC (avec les éventuelles unités qu'elle transportait) et ne pourra pas arriver avant le tour 3 adverse. Cela permet de dépasser la limite des 50% de l'armée en réserve.

De plus, si l'unité choisie possède une règle sur sa datasheet lui permettant d'arriver des réserves d'une manière spécifique ("arriver n'importe où à 9ps de l'adversaire" par exemple) l'adversaire peut choisir de la mettre en réserve selon cette règle.

Après qu'un Transport mis en réserve avec la règle *Retardataires* ait été déployé, les unités embarquées à l'intérieur de celui-ci peuvent immédiatement débarquer. Ces unités doivent être débarquées à plus de 9ps de toute figurine ennemie et agissent normalement à ce tour.

- Approche stratégique :

- *Colonel, on est prêts à envoyer la sauce !*
- *Pas maintenant soldat, retenez-vous !*
- *Je ne pourrai... plus tenir... très longtemps...*

Pour la durée de ce scénario, il n'est impossible de récupérer des Points de Commandement autrement que par la règle Approche Stratégique (y compris le PC réglementaire à chaque phase de Commandement). Chaque joueur commence toutefois bien avec un nombre de PC en fonction de sa liste.

Au début du premier round de bataille, chaque équipe, à commencer par celle jouant en premier, doit choisir une approche stratégique et ses effets :

- Attaque éclair : Pika ?

Au début des rounds 1, 2 et 3, gagnez 3 PC.

- Assaut prolongé : Assauuuuuuuut.

Au début des rounds 3, 4 et 5, gagnez 5 PC.

- Bombardement ciblé :

- *Euuuh, Roger, t'es sûr qu'il fallait bombarder cette zone aussi ?*
- *Ah ben moi je fais ce qui est marqué dans le protocole hein !*

Lors de votre phase de Commandement, après avoir scorer les Objectifs Primaires, chacune de vos unités à 3ps d'un pion objectif subit 1D3 Blessures Mortelles pour chaque pion objectif dont elle est à portée (1 seule Blessure Mortelle pour les unités PERSONNAGE de moins de 9 PV). Ces blessures ne peuvent être annulées d'aucune manière et les éventuelles pertes subies ainsi ne comptent pas en phase de Moral.

⇒ Objectif Primaire :

Marquez 5 Points de Victoire à la fin de votre phase de Commandement si :

- Vous contrôlez 2 pions objectif ou plus.
- Vous contrôlez 3 pions objectif ou plus.
- Vous contrôlez plus de pions objectifs que l'adversaire.

⇒ Objectifs Secondaires :

- Tempête de Plomb :

- *Et n'oubliez pas : Les bombes ne frappent jamais deux fois au même... ah ben si...*

À la fin de votre phase de Commandement (à partir du round 2) :

- Marquez **5 Points de Victoire** si vous ne contrôlez aucun pion objectif.
- Marquez **2 Points de Victoire** si vous contrôlez **exactement** 1 pion objectif.
- Marquez **2 Points de Victoire** pour chacune de vos unités qui est détruite par les Blessures Mortelles causées par la règle *Bombardement ciblé*.

À la fin de votre tour :

- Marquez **3 Points de Victoire** si vous contrôlez au moins 1 pion objectif avec au moins 3 unités.

À la fin de la partie, marquez autant de Points de Fun/Fluff (PF) que le nombre de Points de Victoire marqués avec cet Objectif Secondaire.

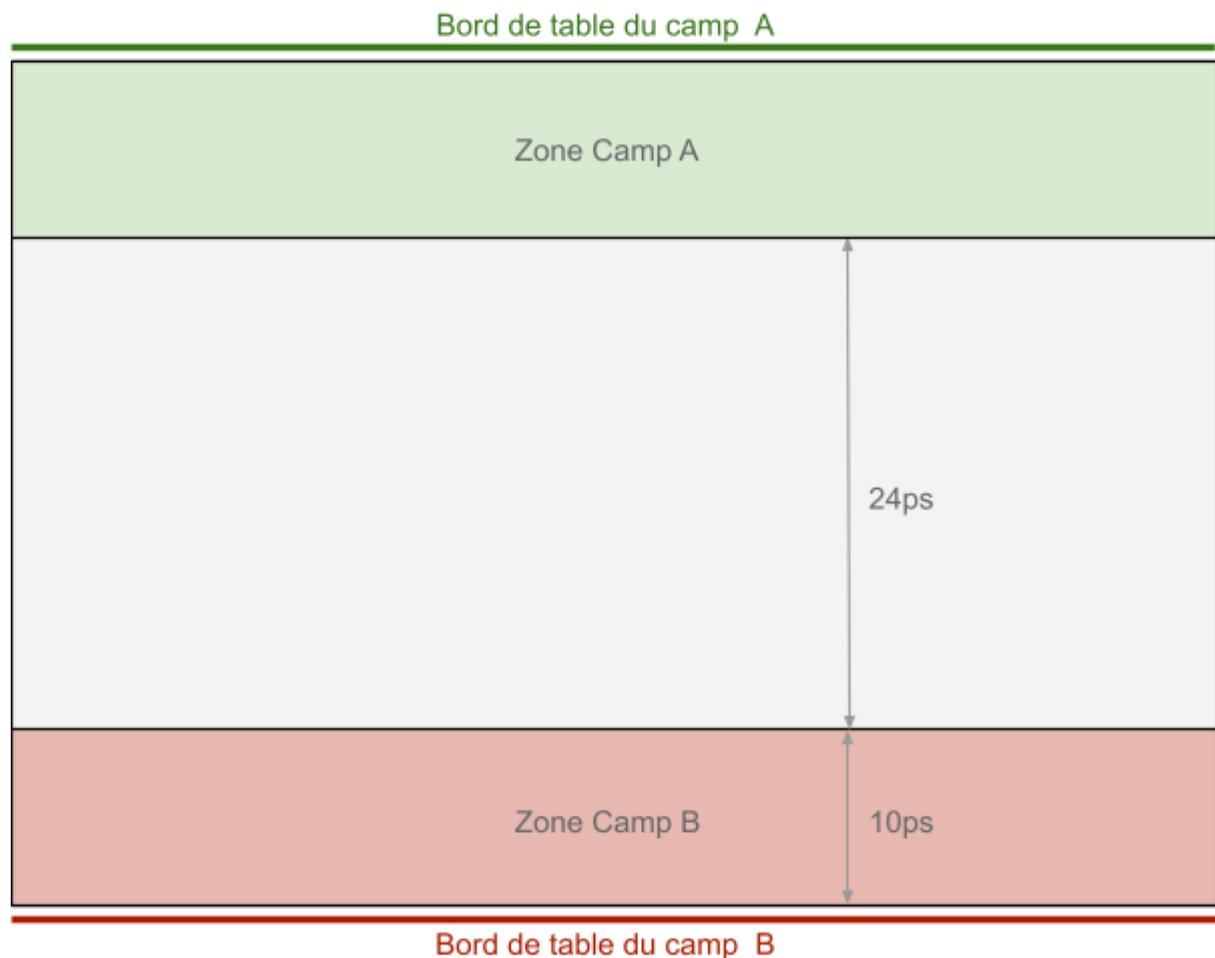
2. Cessez-le-feu !

Le Protocole Légitime de Sauvetage (PLS) impose l'arrêt des combats afin de prioriser une approche pacifique. Cela ne plaît pas à tous les généraux impériaux mais ils n'ont d'autre choix que d'obéir aux règles de leur propre administration.

Les Ordo Avocatus et Notairius sont envoyés pour négocier, avec succès, des termes où chacun y trouve son compte.

Toutefois, en se retirant du théâtre d'opération, les armées, désormais inutiles, des différentes factions se croisent de manière tout à fait fortuite. Que doivent-elles faire ? Laisser passer ces ennemis d'hier ou prendre les devants quitte à se mettre l'administration de l'Impérium à dos ?

Champ de bataille : Notez qu'il n'y a pas de pions objectifs dans ce scénario.



Règles spéciales :

- **N'oubliez pas le traité de paix ! :**
- *Attends, qui est-ce qu'il a traité de paix, là ?*
- *Tais-toi, j'essaye d'écouter !*

Les différentes phases du jeu sont modifiées de la manière suivante :

- Toutes :

Activations : Sauf indication contraire (comme en phase de Mouvement), le joueur dont c'est le tour active toujours ses unités dans l'ordre de son choix.

Action : Lorsqu'une Action est accomplie, l'unité l'ayant accompli est considérée comme se trouvant à l'endroit où elle a commencé son Action, à son effectif de début de tour.

Une action n'est PAS interrompue si l'unité qui l'accomplit tire ou charge.
De plus, un **PERSONNAGE** accomplissant une Action doit continuer à utiliser ses "Auras".

Ex : Vous avez choisi l'Objectif Secondaire Retrouver les données de Nephilim.

Votre unité de 10 gretchins effectue un Mouvement Normal de manière à se trouver entièrement dans le quart de table A à la fin de sa phase de Mouvement. Puis, elle tire et charge une unité adverse, se retrouvant dans le quart de table B avec 4 figurines restantes à la fin de votre tour. Elle termine alors son Action et est toujours considérée comme étant dans le quart de table A avec 10 figurines.

- **Commandement** : Chaque règle spéciale sur une datasheet donnant un bonus à une ou plusieurs unités DOIT être utilisée si c'est possible (y compris les prières de Chapelains, hymnes de Dogmata, invocations d'Éthéré et équivalents) !

- **Mouvement** :

Activation :

Vous devez toujours activer votre unité la plus proche d'une unité adverse et qui n'a pas déjà été activée à cette phase lorsque vous choisissez quelle unité vous allez activer.

À votre phase de Mouvement, chaque unité DOIT effectuer un Mouvement Normal. La moitié (arrondie au supérieur) de ce mouvement doit obligatoirement être utilisée pour se déplacer vers l'unité ennemie la plus proche (vous choisissez en cas d'équidistance) **par le plus court chemin possible lui permettant d'atteindre cette unité ennemie.**

Ensuite, la part restante du mouvement peut être utilisée librement mais l'unité ne peut en aucun cas s'éloigner de l'unité ennemie la plus proche d'elle. Cela ne permet pas d'entrer à portée d'engagement de l'unité ennemie, une charge reste nécessaire.

Il est possible d'effectuer une Avance à la place d'un Mouvement Normal mais ce n'est jamais obligatoire. Si une unité est à portée d'engagement d'une unité ennemie, il est possible de Battre en Retraite ou de Rester Stationnaire à la place d'un Mouvement Normal. Si une unité Bat en Retraite, l'unité doit être placée à exactement 1ps d'au moins une unité désengagée (vous choisissez laquelle et où).

Cas particuliers :

- La valeur de mouvement d'une unité reste affectée par la règle Terrain Difficile, mais ce n'est toutefois jamais le cas de la moitié (arrondie au supérieur) de la valeur de mouvement.

Ex : Si vous avez 7ps en Mvt, vous DEVEZ bouger de 4ps minimum, même si vous passez par une forêt. Mais, vous ne pourrez pas bouger de plus de 5ps sans Avancer.

- Si le mouvement minimum d'une unité la force à s'arrêter sur un décor qu'elle a le droit de franchir ou sur une autre figurine qu'elle a le droit d'ignorer en phase de mouvement (grâce au mot-clé **VOL** par exemple), alors cette unité DOIT continuer son mouvement jusqu'à traverser cet obstacle. Si elle n'a pas assez de mouvement pour le faire, alors elle doit le contourner en respectant la règle du "plus court chemin possible".

- Si une unité n'a aucun chemin possible vers l'unité ennemie la plus proche, alors cette unité est considérée comme ignorant les autres figurines amies lors de son mouvement.

Aéronefs : Une unité **AÉRONEF** ignore le paragraphe Activation mais DOIT à la place terminer son mouvement à moins de 6ps de n'importe quelle unité ennemie et faire en sorte d'avoir une ligne de vue sur au moins une unité ennemie. Si c'est impossible, elle doit terminer son mouvement à portée de tir d'au moins une unité ennemie. Si c'est impossible, elle peut terminer son mouvement n'importe où.

Une unité **AÉRONEF** ne peut pas revenir sur table de la partie si elle en sort. À la fin de la partie, une unité **AÉRONEF** hors de table est considérée comme n'ayant PAS été détruite.

Les unités adverses DOIVENT ignorer les **AÉRONEFS** au moment de déterminer l'unité ennemie la plus proche en phase de Mouvement.

Transports : Au début de votre phase de Mouvement, le camp adverse choisit, pour chacune de vos unités embarquées dans un Transport, si elle débarque ou non. Vous choisissez où débarquent vos unités. Cela se fait avant toute activation à cette phase. Il est impossible d'embarquer dans un Transport lors d'un tour où l'on a débarqué d'un Transport.

Réserves : Lors de la sous-phase de Renforts, le camp adverse choisit si et où chacune de vos unités en réserve arrive à ce tour. Il doit évidemment respecter les règles de pose habituelles (ex : à 9ps de toute unité ennemie, etc.).

Toute unité DOIT arriver avant le round 4.

- **Psy** : Chaque Psyker est obligé de tenter de lancer des Pouvoirs tant qu'il y a au moins une cible éligible à au moins un de ses Pouvoirs Psy. Chaque Psyker à portée d'au moins une unité ennemie (généralement 18ps) DOIT commencer par lancer le sort Châtiment.

- **Tir** : Chaque unité à portée d'au moins 1 unité adverse DOIT cibler une cible à portée. L'adversaire choisit quelle cible parmi celles qui sont éligibles.

Une unité DOIT être activée en phase de Tir même si elle a Battu en Retraite, Avancé, effectué une Action ou toute autre règle qui interdit normalement à une unité de tirer. Les armes de tous types (Assaut, Tir Rapide, Lourde, etc.) ne subissent aucun malus pour avoir Avancé et tirer. Le tireur choisit l'ordre de résolution des tirs, comme d'ordinaire.

À portée d'engagement :

Une unité à portée d'engagement d'au moins une unité ennemie PEUT et DOIT tirer sur au moins une de ces unités, sans malus dû au fait de tirer en étant engagé (cela remplace d'autres règles similaires comme *Paradis des Gros Calibres*). Les armes à "Déflagration" peuvent également tirer à portée d'engagement, sans malus. Toutefois, seules vos unités engagées avec une unité ennemie peuvent cibler cette unité !

Cas particuliers :

- Une unité ne PEUT PAS utiliser ses armes de type Pistolet X ou Grenade X si elle possède au moins un autre type d'armes de tir à portée.

- Si une arme de tir possède plusieurs profils, le joueur activant l'unité doit choisir un profil ayant au moins une cible à portée, si c'est possible.

- Les armes à usage unique doivent être utilisées si elles ne l'ont pas déjà été.

- Les C'tan doivent utiliser tous leurs pouvoirs C'tan à la fin de la phase de Mouvement.

- Charge :

Déclarer une charge : Chaque unité à 12ps d'au moins une unité adverse DOIT déclarer une charge même si elle a Battu en Retraite, Avancé, effectué une Action ou toute autre règle qui interdit normalement à une unité de charger.

L'adversaire choisit la ou les cibles parmi celles qui sont éligibles (même si ce n'est pas l'unité la plus proche ou celle que vous souhaitiez charger).

Le tir de contre-charge est possible mais jamais obligatoire.

Effectuer le Mouvement de Charge :

Lors de son Mouvement de Charge l'unité doit se positionner de manière à pouvoir faire combattre un maximum de figurines de son unité, sans avoir besoin de "Pile In", lors de la prochaine phase de Combat (se mettre à portée d'engagement, 1/2ps derrière, etc.).

- **Combat** : Chaque unité combat normalement. Pour chaque attaque, l'attaquant choisit quelle arme une figurine utilise si elle en possède plusieurs. Puis l'adversaire choisit sur quelle cible chaque attaque va être résolue. Les "Pile In" et "Consolidations" ne sont jamais obligatoires.

- **Moral** : Aucun changement.

De plus, un stratagème spécifique est disponible pour ce scénario :

Vous allez obéir, oui ? - 1 PC

À votre phase de Tir ou de Charge, choisissez l'une de vos unités qui n'a pas encore été activée à cette phase. Cette unité s'active immédiatement et peut tirer sur (ou charger) une ou plusieurs autres unités alliées de votre choix à cette phase.

Les unités ciblées au tir sont traitées en tout point comme des unités ennemies, sans pour autant faire partie de l'armée adverse, jusqu'à la fin de cette activation (les unités chargées sont considérées ainsi jusqu'à la fin de la prochaine phase de Combat à la place).

Il reste possible d'utiliser des auras, stratagèmes ou autres règles spéciales sur ces unités ciblées (ou chargées).

Si ce stratagème a été utilisé en phase de Charge, les unités chargées ne peuvent pas combattre avant que toutes les autres unités n'aient combattu à cette phase. Vous choisissez quelle arme les unités chargées utilisent si elles en possèdent plusieurs mais votre adversaire choisit sur quelle cible est attribuée chaque attaque venant d'elles.

⇒ **Objectif Primaire :**

Marquez **5 Points de Victoire** à chaque fois que l'une de vos unités est détruite alors qu'il ne vous reste que 9 unités ou moins (pour un maximum de 45 Points de Victoire).

Exemple : Si votre équipe possède un total de 12 unités, vous marquez 5pts pour chacune de vos unités détruites à partir de la quatrième.

À la fin de la partie, marquez 1 Point de Fun/Fluff (PF) pour chaque tranche complète de 3 Points de Victoire marqués avec cet Objectif Primaire (jusqu'à un maximum de 15).

⇒ **Objectifs Secondaires :**

Choisir 3 Objectifs Secondaires de catégories différentes avec les changements suivants :

⇒ Les Objectifs Secondaires demandant de détruire des figurines/unités adverses sont modifiés de la manière suivante. Seules les figurines/unités de votre équipe comptent pour cet Objectif, qu'elles aient été détruites par l'équipe adverse ou la vôtre. De plus, chaque mention des "figurines/unités/armées adverses" (ou équivalents) devient "figurines/unités/armées alliées", et inversement.

Ex 1 : Si vous prenez *Assassinat*, vous marquez 3 Points de Victoire pour chacun de VOS **PERSONNAGES** détruits à la fin de la partie.

Ex 2 : Si vous prenez *Pas de Prisonniers*, vous marquez 1 Points de Victoire pour chaque tranche de 10 points de vie perdus par VOS unités.

Ex 3 : Si vous prenez *Broyez-les*, vous marquez 3 Points de Victoire si vous avez perdu plus d'unités que votre adversaire lors de ce round.

Ex 4 : Des Objectifs comme *Sur tous les Fronts* ou *Récupérer les données de Nephilim* restent inchangés.

Ex 5 : Vous ne pouvez prendre *Abhorez le Sorcier* que si l'armée adverse n'inclut aucun PSYKER et vous marquez des Points de Victoire pour chaque unité **PSYKER** alliée détruite.

Note 1 : Attention, ce scénario ne possède aucun pion objectif ce qui empêche d'accomplir entièrement ou partiellement un certain nombre d'Objectifs Secondaires !

⇒ Toutefois, la mention "par une figurine/unité **MOT-CLÉ** de votre armée" reste inchangée.

Ex 6 : Marquez 3 Points de Victoire si au moins 3 unités ennemies ont été détruites par une unité **EMPIRE T'AU** de votre armée à ce tour.

Note 2 : Ce type d'Objectifs devient très difficile à réaliser puisque vous aurez du mal à vous détruire plus de 1 ou 2 unités par tour avec vos propres unités **MOT-CLÉS**.

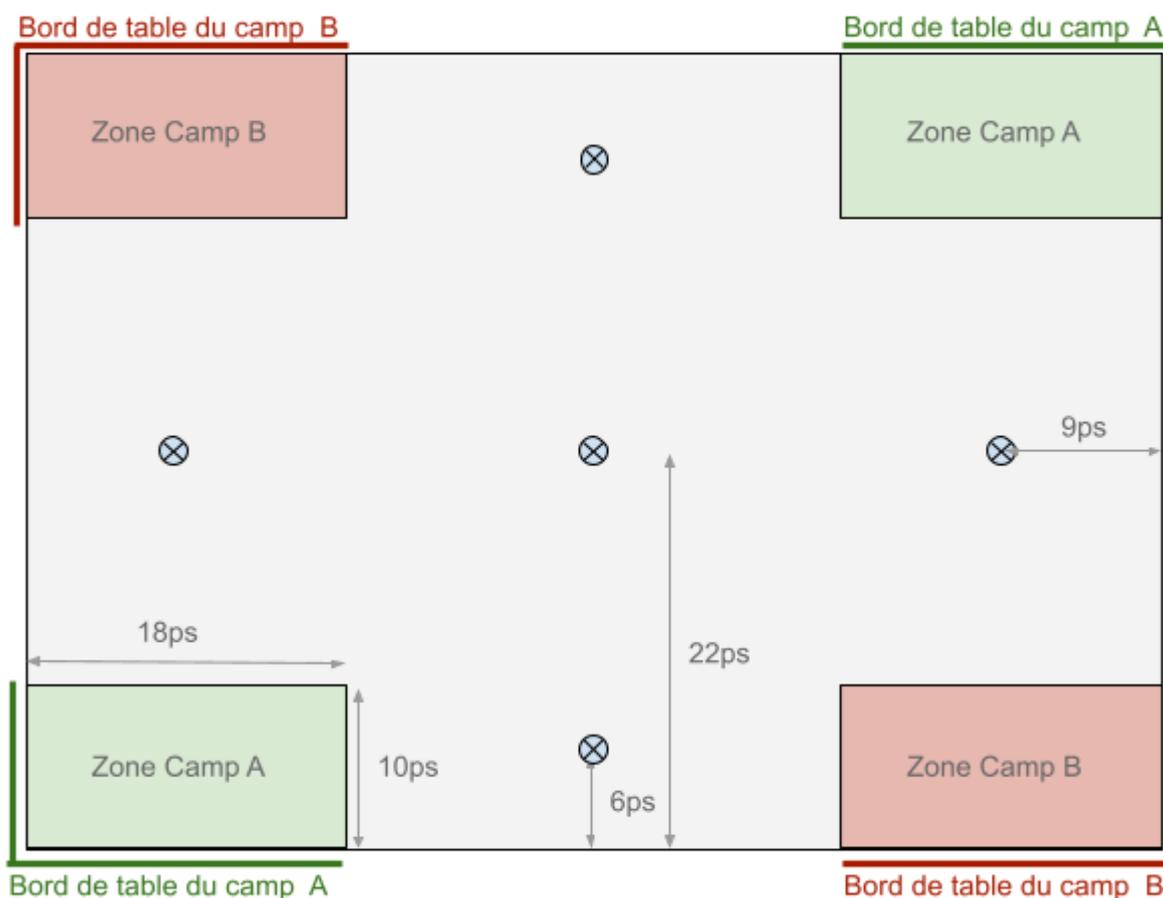
Note 3 : En cas de doute au moment de sélectionner vos Objectifs Secondaires, contactez un arbitre ou mettez-vous d'accord avec votre adversaire.

3. Phobie administrative !

Après les nombreux incidents durant le "cessez-le-feu", de nombreux généraux sont convoqués par l'administration impériale afin de renégocier les termes d'un accord. Certains arrivent en avance et font la queue depuis 5h du matin. D'autres arrivent en retard, paralysés par leur phobie administrative ou ignorants des sanctions en cas d'absence.

L'attente est infiniment longue et même les retardataires finissent par s'ennuyer. La peur d'affronter la machine administrative de l'Impérium s'insinue dans tous les esprits. Pour s'occuper et se changer les idées, de petits combats s'organisent à l'improviste, les gagnants pourront grappiller quelques avantages sociaux auprès des perdants.

Champ de bataille : Placez 5 pions objectifs comme sur le schéma suivant.



Déploiement : L'équivalent d'au moins 25 Points de Puissance (soit environ un quart des forces de chaque camp) doit être déployé dans chaque zone de déploiement. Cela est toujours valable en cas de redéploiement.

Règles spéciales :

- Convocation à 11h15 :

- *Non monsieur, vous ne pouvez pas venir l'après-midi...*
- **bruits d'énerverment au téléphone**
- *Je comprends monsieur, mais le vendredi on ferme à 11h30.*
- **question incompréhensible**
- *Non, la semaine prochaine nous sommes fermés, monsieur, on fait le pont.*
- **probablement une autre question**
- *Non, on sera toujours en pont, pendant 3 mois si on inclut aussi les vacances.*
- **Insultes diverses**
- *Inutile de s'énerver monsieur, veuillez contacter l'Ordo Administratum pour toute demande concernant les horaires...*

Au début du premier round de bataille, chaque équipe, à commencer par celle jouant en premier, doit choisir d'être "en avance" ou "en retard" :

- Un camp "en avance" ajoute 1 au numéro du round en cours pour toutes les règles du jeu à l'exception de l'arrivée des réserves et des Objectifs Secondaires (qui suivent l'ordre normal des rounds).

Le round 1 normal devient ainsi le round 2 si vous êtes "en avance", alors que le round 5 devient le round 6. Le round 6 est considéré comme un second round 5 pour l'effet de toutes les règles du jeu (hormis les réserves et les Objectifs Secondaires).

- Un camp "en retard" retire 1 au numéro du round en cours pour toutes les règles du jeu à l'exception de l'arrivée des réserves et des Objectifs Secondaires (qui suivent l'ordre normal des rounds).

Le round 1 normal devient ainsi le round 0 si vous êtes "en retard", alors que le round 5 devient le round 4. Le round 0 est considéré comme un second round 1 pour l'effet de toutes les règles du jeu (hormis les réserves et les Objectifs Secondaires).

La partie se termine bien à la fin du round 5 normal, comme d'ordinaire.

- Et je devrais me sentir concerné ? :

- *Comme si j'avais besoin de vos artifices...*

Si votre armée ne possède aucune règle liée au numéro du round en cours, vous commencez la partie avec 1 PC supplémentaire.

Si votre allié ne possède pas de règles similaires non plus alors, gagnez 2 PC à la place.

- Graphocratiaphobie ! :

- *Je lance "Châtiment", souffre !!!!*

- *Aaaarggh...euh... franchement ça va, je m'attendais à pire.*

- *Ah oui, alors tiens, je lance "déclaration d'impôt sur le revenu" !*

- *Noooooooooooooon !*

Pour la durée de ce scénario, le nombre de Pouvoirs Psy que peut lancer chaque unité **PSYKER** est réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 1).

⇒ **Objectif Primaire :**

Marquez 5 Points de Victoire à la fin de votre phase de Commandement si :

- Vous contrôlez 1 pion objectif ou plus.

- Vous contrôlez 2 pions objectif ou plus.

- Vous contrôlez plus de pions objectifs que l'adversaire.

⇒ **Objectifs Secondaires :**

- Casse-tête administratif :

- *J'abandonne ! J'ai tout essayé, je n'y comprends rien !*

- *Évidemment ! Tu aurais dû commencer par le formulaire B-57, là il manque des pièces à ton dossier. Alors que si tu avais réuni les justificatifs des onze exercices comptables précédents dans un B-57, ou même un H-48, ça aurait été plus facile !*

Marquez 4 Points de Victoire à chaque fois que vous contrôlez exactement autant de pions objectifs que le numéro du round en cours à la fin de votre tour. Pour cet Objectif Secondaire, le numéro du round est modifié selon la règle *Convocation* à 11h15.

(Exemple : Au round 1, vous devez contrôler exactement 0 pion objectif si vous êtes "en retard" et 2 pions objectif si vous êtes "en avance".

De plus, marquez 3 Points de Victoire à chaque fois que vous ne contrôlez aucun pion objectif à la fin de votre tour.

À la fin de la partie, marquez autant de Points de Fun/Fluff (PF) que le nombre de Points de Victoire marqués avec cet Objectif Secondaire.