

**SCÉNARIOS**  
**VENEXIAN SECTOR**

# INTRODUCTION

## Que trouverez vous dans ces pages?

-Douze scénarios "clé en main" pour Warhammer 40 000

-Un système simple pour lier vos parties avec celles d'autres joueurs de votre Camp (même s'il s'agit de joueurs distants!)

-Un mode de déploiement et de jeu "Ombres et Murmures" pour représenter des affrontements en espace confiné (Zone mortalis, souterrains, abordages spatiaux, forêt dense etc...)

## Comment utiliser ces scénarios?

Tout d'abord souvenez vous que vous pouvez jouer n'importe quel scénario de votre choix dans le cadre de la campagne, qu'il s'agisse d'un scénario de votre invention ou d'un des scénarios de base du livre de règles. Les scénarios proposés ici offrent une solution prête à jouer et spécifiquement conçue pour représenter des situations courantes dans le contexte de la campagne mais surtout ne vous privez pas du plaisir d'inventer, ajouter ou modifier les scénarios de votre choix!

Les douze scénarios présentés ici sont répartis en quatre catégories: Invasion, Subversion, Propagation et les Scénarios spéciaux.

## Invasion

Les trois scénarios d'Invasion représentent un assaut planétaire direct et frontal. Un passage en force à travers les défenses du joueur défenseur s'achevant par une confrontation brutale mais loyale.

## Subversion

Les trois scénarios de Subversion représentent un assaut planétaire plus subtil. L'attaquant cherche à économiser ses forces et à en faire bon usage en désorientant le défenseur pour finalement briser sa chaîne de commandement.

*Par ailleurs, Subversion permet de jouer avec des armées asymétriques en terme de points. Ainsi, si l'attaquant à très peu d'unités peintes, il peut tout de même affronter un défenseur qui lui peut jouer avec tous ses jouets le temps que l'attaquant finisse de peindre son armée.*

## Propagation

Les trois scénarios de Propagation représentent une invasion planétaire par l'irruption de petits groupes qui émergent et se multiplient progressivement sur une planète jusqu'à submerger le défenseur.

*Par ailleurs, Propagation contient une petite, une moyenne, et enfin une grosse bataille, permettant aux deux joueurs de commencer avec de petites armées et de peindre des unités entre chaque scénario.*

## Scénarios spéciaux

Les trois scénarios spéciaux sont chacun destinés à être joués dans un but bien précis.

## Sauvetage

Si l'un de vos personnage est Capturé lors d'une bataille (voir règles de la campagne Venexian Sector pour W40K), ce scénario vous permet de le libérer et donc de pouvoir le jouer à nouveau en cas de victoire.

Ce scénario n'influe pas sur le score des Camps dans le cadre de la campagne. Il vous sert simplement à libérer un captif.

## Espionnage

Ce scénario vous permet d'obtenir le pourcentage de domination de chaque camp sur une planète. Un renseignement qui peut s'avérer très utile pour tout votre camp afin d'attaquer les bonnes planètes. Ce scénario n'influe pas sur le score des Camps dans le cadre de la campagne. Il vous sert simplement à obtenir des renseignements

## Abordage

Ce scénario ne peut être joué que lorsqu'un de vos adversaire décide d'aller attaquer ou défendre une autre planète. Il s'expose alors à une attaque durant le transit sous la forme du scénario abordage. Ce scénario compte comme un scénario ordinaire concernant le score de la campagne. Mais le défenseur ne peut pas gagner, le résultat ne peut être qu'une égalité ou bien une victoire de l'attaquant.

# Invasion Acte I INCURSION

*L'attaquant orchestre un assaut planétaire. Tandis que la bataille spatiale fait rage, il cherche à sécuriser rapidement des zones d'atterrissage au sol en vue d'un débarquement massif. Il envoie ses aéronefs les plus agiles effectuer des bombardements et larguer des troupes de choc qui devront neutraliser les défenses terrestres dans cette zone. Le défenseur se tient prêt à les accueillir. L'invasion commence...*

## Armées

La valeur en points de l'armée de l'attaquant et du défenseur doivent être égales. Nous suggérons une valeur égale ou supérieure à 1500 points (ou 75 PP). Idéalement, le défenseur devrait dépenser au moins un tiers de ses points en **Fortifications** mais ça n'est pas indispensable si vous n'en avez pas.

L'armée de l'attaquant ne peut inclure que des unités d'**Infanterie**, des unités pouvant **Voler**, des unités embarquées dans des transports pouvant **voler** ou des unités ayant une capacité leur permettant d'être gardées en réserve.

## Champ de bataille

Le défenseur crée le terrain. Il commence par disposer ses **Fortifications** s'il en a, puis il place le reste des décors à sa guise. *Il doit y avoir suffisamment de décors pour que le défenseur puisse bien se retrancher. Le but est de représenter une base de tir anti-aérien ou bien une poche de résistance empêchant l'attaquant d'atterrir ici.*

## Déploiement

Le défenseur déploie son armée comme bon lui semble sur tout le champ de bataille. L'attaquant ne déploie pas son armée. A la place il jette un dé pour chacune de ses unités une par une à la fin de chacune de ses phases de mouvement. Sur un jet de 3+ cette unité doit immédiatement être placée sur le champ de bataille à plus de 6ps de toute unité ennemie. Il ne fait qu'un seul jet pour les **Transports** et les unités embarquées à l'intérieur

**Bombardement Préliminaire:** Une fois le défenseur déployé. L'attaquant effectue un Bombardement Préliminaire tel que décrit page 194 du livre de règles

**A tout prix!:** Les unités du défenseur peuvent relancer tout test de moral.

## Premier Tour

L'attaquant à le premier tour

## Durée de la partie

La partie dure 5 rounds de bataille

## Conditions de victoire

A la fin de la bataille, le joueur qui a marqué le plus grand nombre de points de victoire remporte la victoire. Si les deux joueurs en ont marqué autant, la partie est une égalité.

**Faites taire leurs canons!:** Le défenseur marque des points de victoire pour chacune de ses unités non détruites à la fin de la bataille tandis que l'attaquant remporte des points pour chaque unité du défenseur qu'il a entièrement détruite comme ceci:

-5 points pour une **Fortification** ou un **Seigneur des Batailles** (les Fortifications n'ayant pas de profils telles qu'une ligne Aegis ne rapportent aucun point de victoire)

-4 points pour une unité de **Soutien**

-3 points pour toute autre unité pouvant **Voler**

-1 point pour toute autre unité

Zone de déploiement du défenseur

# Invasion

## Acte II

# EXPANSION

*Malgré la résistance acharnée du défenseur, l'attaquant est parvenu à arracher le contrôle de certaines zones de débarquement. Les forces d'invasion, alimentées par un flux continu de renforts, cherchent à présent à étendre leur emprise sur la planète. L'attaquant est conscient qu'il lui faut agir vite pour prendre de cour le défenseur et lance un raid sur un point stratégique vulnérable. Mais le défenseur se montre plus réactif que prévu et déploie rapidement une force mobile pour contrer cette attaque. Les deux armées cherchent à s'encercler mutuellement pour étouffer leur adversaire et prendre le contrôle de cette zone.*

## Armées

La valeur en points de l'armée de l'attaquant et du défenseur doivent être égales. Nous suggérons une valeur de 1500-2000 points (75-100PP)

## Champ de bataille

Le défenseur crée le terrain. Il commence par délimiter les deux zones de déploiement dans les angles opposés conformément à la carte puis il dispose ensuite le décor comme bon lui semble. *Ce champ de bataille devrait représenter n'importe quel territoire dont un envahisseur chercherait à s'emparer pour en faire son chef-lieu. Une ville, une zone industrielle, le périmètre d'une ruche dans le désert, une exploitation minière ou agricole, un temple, une forteresse naturelle montagneuse ou végétale.*

## Déploiement

L'attaquant choisit sa zone de déploiement. Le défenseur se déploiera dans la zone opposée. Les joueurs déploient une unité à tour de rôle, en commençant par le défenseur. Mais les joueurs doivent déployer en priorité toutes les unités d'un certain type avant de pouvoir déployer une unité d'un autre type conformément à l'ordre suivant: D'abord toutes les Fortifications, puis les Seigneur des Batailles, les Soutiens, les Troupes, les Elites, les Personnages, les Attaques Rapides, et enfin les Aéronefs. Les Transports Assignés comptent comme étant du type de l'unité qu'ils transportent et sont déployés en même temps qu'elle.

## Premier Tour

Le joueur qui a le plus grand nombre d'unités d'Aéronefs ou d'Attaque rapide choisit qui à le premier tour. S'il y a égalité c'est le joueur qui à le plus d'unités d'Elites qui choisit. S'il y a égalité c'est le joueur qui à le plus d'unité de Troupes. S'il y a encore égalité chaque joueur jette un dé et celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit qui à le premier tour.

## Durée de la partie

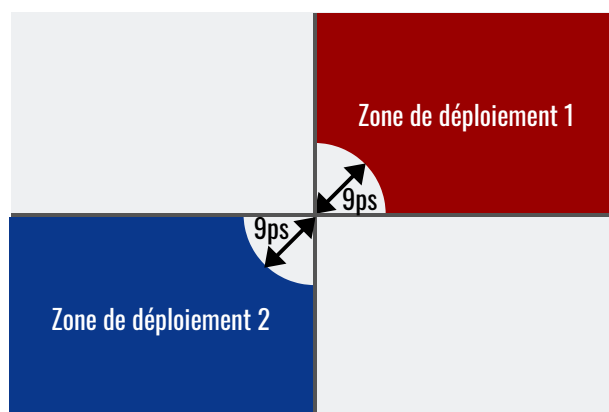
La partie dure 5 rounds de bataille

## Conditions de victoire

**Repoussez-les!:** La bataille se joue pour le contrôle territorial. A la fin de la partie, le joueur qui contrôle le plus de quarts de table remporte la victoire.

Chaque quart de table est contrôlé par le joueurs qui à le plus d'unités entièrement comprises dans ce quart de table. Les unités réduites à moins de la moitié de leurs effectifs de départ ou les unités réduites à moins de la moitié de leurs points de vie de départ ne comptent pas. Si les deux joueurs contrôlent le même nombre de quarts de table le défenseur remporte la victoire.

**À tout prix!:** À la fin du 5ème round de bataille, l'attaquant peut décider de prolonger la partie d'un 6ème round.



# CONFRONTATION

*Pour le défenseur, la simple présence de l'attaquant sur cette planète représente non seulement un danger mais aussi un affront intolérable. Le commandant des défenseurs décide de prendre les choses en main et de passer à l'offensive. A la tête d'une vaste armée, il marche sur la principale position des attaquants, résolu à récolter les lauriers de la victoire. L'attaquant est conscient que cette force risque de l'écraser. Mais l'orgueil du défenseur pourrait bien le conduire à sa perte. L'attaquant décide de tenter le tout pour le tout et envoie toutes les forces dont il disposait encore en orbite pour porter un coup fatal à l'adversaire.*

## Armées

La valeur en points de l'armée de l'attaquant et du défenseur doivent être égales. Nous suggérons que cette valeur soit la plus élevée possible!

## Champ de bataille

L'attaquant crée le terrain. Il dispose le décor comme bon lui semble.

*Quartier libre pour le thème du décor! Suivez votre inspiration. Toutefois par souci de cohérence, il serait logique que les décors soient dans le même ton que les décors employés dans le scénario précédent.*

## Déploiement

Le défenseur choisit sa zone de déploiement. L'attaquant se déploiera dans la zone opposée. Les joueurs déploient une unité à tour de rôle, en commençant par l'attaquant. Les joueurs doivent placer leurs figurines dans leur zone de déploiement. Continuez jusqu'à ce que les deux joueurs aient placé leur armée.

## Premier Tour

Les joueurs jettent chacun un dé et celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit qui à le premier tour. Le joueur qui a terminé son déploiement le premier ajoute +1 au résultat de son dé.

## Durée de la partie

La partie dure 5 rounds de bataille.

**Maintenant ou jamais:** L'attaquant et le défenseur peuvent tous les deux utiliser la règle **Assaut Soutenu** (p195 du livre de règles).

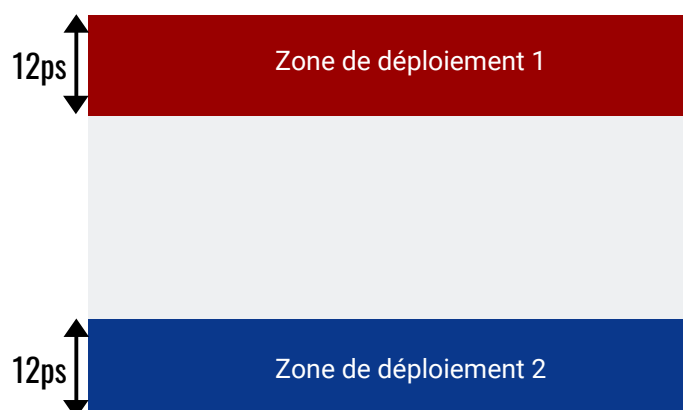
A l'issue du 5ème round, les deux joueurs doivent décider de jouer un round supplémentaire ou de mettre une terme à la bataille. Si un seul des deux joueurs souhaite arrêter la partie, la partie prend fin mais ce joueur devra diviser par deux ses points de victoire. Les joueurs doivent prendre à nouveau la même décision à l'issue de chaque round suivant.

## Conditions de victoire

A la fin de la bataille, le joueur qui a marqué le plus de points de victoire remporte la victoire. Si les deux joueurs en ont marqué autant, la partie est une égalité.

**Tuez-les jusqu'au dernier:** Chaque joueur marque un nombre de points de victoire égal à la valeur en points de puissance de toutes les unités qu'il a détruites durant la partie.

**Une affaire personnelle:** Lorsque vous calculez le total du nombre de points de victoire, Triplez la valeur d'un Seigneur de Guerre s'il a été détruit par le Seigneur de Guerre adverse. Quadruplez la valeur s'il a été détruit par le Seigneur de Guerre adverse et que celui-ci était à moins d'1ps de lui à ce moment là. Quintupler la valeur si en plus de ça il a été Tué ou Capturé avec succès tel que décrit dans les règles de la campagne.



# Subversion

## Acte I

# DIVERSION

*L'attaquant, qui dispose de trop peu de forces pour envisager d'affronter le défenseur frontalement, sait qu'il lui faudra opérer plus subtilement. Au lieu de lancer un assaut orbital sur la planète qu'il convoite, il tire parti de la confusion à l'échelle du secteur pour y infiltrer de petits contingents armés qui devront harceler les forces du défenseur jusqu'à ce que celui-ci finisse par s'exposer à une attaque précise et mortelle.*

## Armées

La valeur en points de l'armée du défenseur doit être au moins deux fois supérieure à celle de l'armée de l'attaquant. *Par exemple attaquant 500pts contre défenseur 1000pts ou attaquant 1000 pts contre défenseur 2000pts.*

## Champ de bataille

L'attaquant crée le terrain.

*Sa zone de déploiement devrait inclure beaucoup de décors offrant un couvert dont 2-3 petits décors bloquant les lignes de vues. Le reste du champ de bataille ne devrait offrir que peu de couvert au défenseur. Après tout, l'attaquant à choisit soigneusement le terrain sur lequel il attire le défenseur!*

## Déploiement

Le défenseur déploie toute son armée en premier.  
L'attaquant déploie ensuite toute son armée.

## Premier Tour

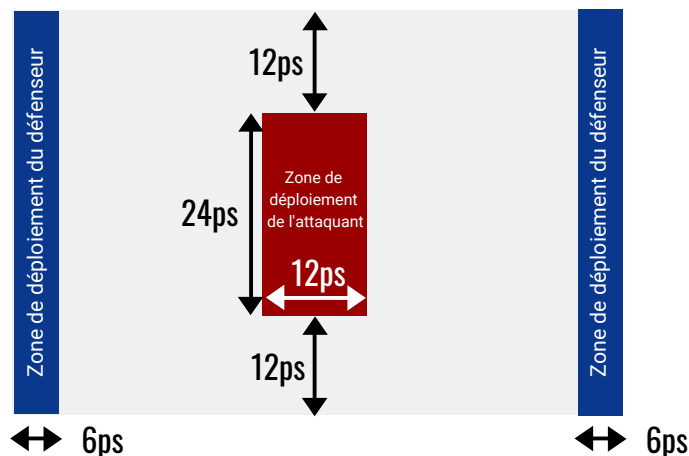
L'attaquant choisit qui à le premier tour.

## Durée de la partie

La partie dure 6 rounds de bataille.

## Conditions de victoire

A la fin du 6ème round de bataille, si l'attaquant à encore au moins une figurine sur la table, il remporte la victoire.



# Subversion

## Acte II

# CONFUSION

*Parallèlement à sa diversion, l'attaquant à infiltré l'un de ses contingents armés derrière les lignes ennemies. Un petit commando de l'attaquant a déjà été aperçu rôdant autour d'objectifs capitaux pour le défenseur. Ce dernier à immédiatement dépêché une force pour aller sécuriser ces objectifs. D'après les rapports, le défenseur sait qu'il aura l'avantage du nombre. Mais seule son intuition lui permettra de déjouer les intentions d'un adversaire si retors.*

## Armées

La valeur en points de l'armée de l'attaquant doit être égale à 75% de la valeur en points de l'armée de l'attaquant. *Par exemple attaquant 750pts contre défenseur 1000pts ou bien attaquant 1500pts contre défenseur 2000pts.*

## Champ de bataille

Le défenseur crée le terrain. Il doit placer 3 objectifs sur la table conformément à la carte. *Nous recommandons de mettre un petit élément de décor adapté pour représenter les 3 objectifs plutôt que 3 marqueur si possible ( des générateurs de champ de force d'une cité seraient parfaits, mais des antennes relais, des terminaux informatiques, ou encore des statues symboliques seraient bien aussi par exemple...)*

## Déploiement

L'attaquant choisit sa zone de déploiement. Les joueurs déploient une unité à tour de rôle, en commençant par l'attaquant. Les joueurs doivent placer leurs figurines dans leur zone de déploiement. Continuez jusqu'à ce que les deux joueurs aient placé leur armée.

## Premier Tour

L'attaquant joue en premier.

## Durée de la partie

La partie dure 5 rounds de bataille.

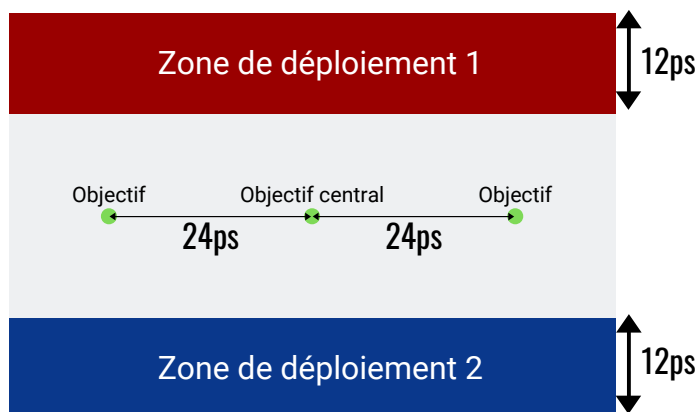
## Conditions de victoire

Avant le début de la bataille, l'attaquant doit choisir **secrètement** s'il cherche à contrôler les objectifs ou bien si le commando qu'il a envoyé à en fait piégé ces objectifs avant la bataille! Il doit noter son choix avant la bataille et ne pourra pas le changer: **Contrôler** ou **Faire sauter**. *(Nous recommandons de noter ce choix dans une enveloppe scellée à remettre au défenseur qui ne devra l'ouvrir qu'a un moment précis)*

Dans les deux cas chaque joueur marque 1 point de contrôle pour **chacune** de ses unités qui est à 6ps ou moins d'un objectif à la fin de **chacune** de ses phases de mouvement.

Si l'attaquant à choisi **Contrôler**, il ne doit révéler son choix qu'a l'issue du 5ème round. Le joueur qui a marqué le plus de points de contrôle remporte la victoire. En cas d'égalité, la partie est une égalité

Si l'attaquant à choisi **Faire sauter**; il doit révéler son choix à la fin de n'importe laquelle de ses phases de mouvement. Les objectifs piégés déclenchent une explosion cataclysmique. Chaque unité à 6ps ou moins d'un objectif subit 2D6 blessures mortelles. Les objectifs sont ensuite retirés du champ de bataille et les points de contrôle accumulés ne servent plus à rien. A l'issue du 5ème round, chaque unité ennemie entièrement détruite rapporte 1 point de victoire, le joueur qui a marqué le plus de points de victoire remporte la victoire. En cas d'égalité, la partie est une égalité.



# Subversion

## Acte III

# DÉCAPITATION

*Les assauts erratiques de l'attaquant peuvent sembler désordonnés. Mais tous ne visaient en fait qu'a disperser les forces du défenseur et à les mener sur de fausses pistes. Alors que le défenseur établit des garnisons et des patrouilles lointaines pour contrer les petits commandos éparpillés, l'attaquant envoie une force sans précédent tendre une embuscade au commandement ennemi. Par cette attaque soudaine et inattendue, l'attaquant veut décapiter l'armée du défenseur. Mais il ne s'agit pas d'une proie facile...*

## Armées

La valeur en points des armées de l'attaquant et du défenseur devraient être égales. L'armée du défenseur doit contenir au minimum un personnage et une unité d'Elite mais la bataille sera plus intéressante s'il y en a plusieurs de chaque.

## Champ de bataille

L'attaquant crée le terrain. Sa zone de déploiement peut être relativement riche en décors s'il le souhaite, tandis que la zone de déploiement du défenseur ne devrait contenir que 2-3 modestes zones de couvert. Il s'agit d'une embuscade après tout!

## Déploiement

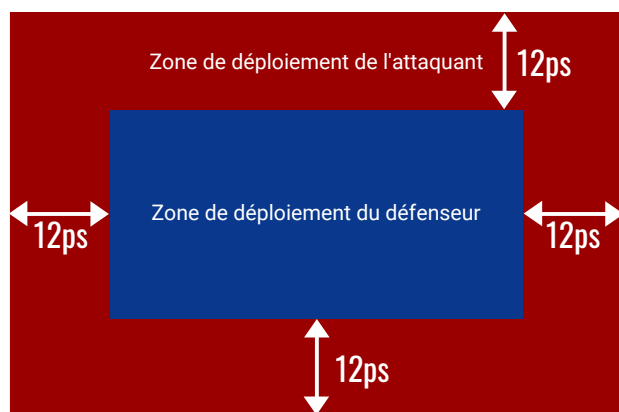
Les joueurs déploient une unité à tour de rôle, en commençant par l'attaquant. Les joueurs doivent placer leurs figurines dans leur zone de déploiement. à plus de 6ps de toute unité ennemie. Continuez jusqu'à ce que les deux joueurs aient placé leur armée.

## Premier Tour

L'attaquant joue en premier.

## Durée de la partie

La partie dure 6 rounds de bataille.



**Règne de confusion:** L'attaque soudaine désarçonne le défenseur. Mais la coordination de l'embuscade et l'identification des cibles prioritaires est difficile à mener pour l'attaquant. Lors du premier round, les joueurs doivent lancer 2D6 chaque fois qu'ils souhaitent déplacer, lancer des pouvoirs psy, tirer ou charger avec une de leurs unités. Si le résultat est supérieur au Commandement de l'unité, elle ne peut pas accomplir cette action lors de cette phase.

**Aucune échappatoire:** Les unités du défenseur réussissent automatiquement leurs tests de moral.

**Tueurs de rois:** Avant la partie, l'attaquant note secrètement un de ses personnages ou une de ses unité d'Elite qui aura la règle "Tueurs de rois". Une telle unité peut attaquer un personnage même s'il n'est pas l'unité la plus proche. De plus, elle peut tirer ou charger sur un personnage ou une unité d'élite ennemi(e) lors d'un tour où elle s'est désengagée d'unité(s) ennemie(s) non-personnage et non-élite. La première fois que l'attaquant utilise cette règle, il doit révéler l'unité "Tueurs de rois" qu'il avait secrètement notée.

## Conditions de victoire

A la fin de la bataille, le joueur qui a marqué le plus grand nombre de points de victoire remporte la victoire. Si les deux joueurs en ont marqué autant, la partie est une égalité.

**Décapitation:** Le défenseur marque des points de victoire pour chacune de ses unités non détruites à la fin de la bataille tandis que l'attaquant remporte des points pour chaque unité du défenseur qu'il a entièrement détruite comme ceci:

- 4 points pour le Seigneur de Guerre
- 3 points pour un autre Personnage
- 2 points pour une unité d'Elite non-Personnage
- 1 point pour toute autre unité



# Propagation Acte I

# IRRUPTION

*Lors d'une simple patrouille, un petit contingent du défenseur est attaqué par un ennemi qui lui était encore inconnu. A ce stade, il ignore que de nombreux petits groupes d'ennemis similaires émergent sur sa planète mais il convient d'abord de faire les présentations...*

## Ombres et murmures

Compte tenu du thème du scénario, nous vous recommandons d'utiliser les règles Ombres et murmures disponibles à la page 19. Le thème de la bataille sera renforcé, mais au prix de plus de temps de préparation. Si vous voulez juste jouer ce scénario rapidement et simplement, alors ignorez les règles Ombres et murmures.

## Armées

La valeur en points de l'armée de l'attaquant et de celle du défenseur doivent être égales. Nous recommandons une valeur de 400-1000pts (ou 20-50 Points de Puissance)

## Champ de bataille

La table doit faire 122x122 cm. L'attaquant choisit l'une des 6 cartes de déploiement disponibles page 19. Le défenseur place le décor comme bon lui semble.

## Déploiement

L'attaquant choisit sa zone de déploiement. Les joueurs déploient une unité à tour de rôle, en commençant par le défenseur. Les joueurs doivent placer leurs figurines dans leur zone de déploiement. Continuez jusqu'à ce que les deux joueurs aient placé leur armée.

## Premier Tour

Les joueurs jettent chacun un dé et celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit qui à le premier tour. Le joueur qui a terminé son déploiement le premier ajoute +1 au résultat de son dé.

## Durée de la partie

La partie dure 6 rounds de bataille.

## Conditions de victoire

A la fin de la bataille, le joueur qui a marqué le plus grand nombre de points de victoire remporte la victoire. Si les deux joueurs en ont marqué autant, la partie est une égalité.

**Frappez vite! Frappez fort!:** Les joueurs marquent des points de victoire à chaque fois qu'ils détruisent entièrement une unité ennemie. le nombre de points de victoire marqués dépend du round en cours lorsque l'unité est détruite:

**Rounds 1-2:** 3 points de victoire

**Rounds 3-4:** 2 points de victoire

**Rounds 5-6:** 1 points de victoire

**Objectifs secondaires:** Tuez le Seigneur de Guerre, Premier Sang

# Propagation Acte II PROVOCATION

*Chaque jour, de nouvelles forces de l'attaquant émergent. Mais ces groupes sont disséminés et isolés sur la surface de la planète. Pour l'attaquant, la guérilla à assez duré. Il est temps de rassembler ses forces éparpillées pour en faire une véritable armée. Le groupe le plus entreprenant décide de faire un coup d'éclat dans un lieu symbolique afin de faire converger ses semblables et faire comprendre au défenseur que son heure à sonné.*

## Armées

La valeur en points de l'armée de l'attaquant et de celle du défenseur doivent être égales. *Nous recommandons une valeur de 750-1500pts. (ou 37-75 Points de Puissance)*

## Champ de bataille

Le défenseur crée le terrain en disposant les décors comme il le souhaite mais en respectant la carte de déploiement ci-dessous. Le Point culminant doit être représenté par un décor plus haut que tous les autres décors et il doit être placé au centre du champ de bataille. Les Points élevés doivent chacun être représenté par un décor moins haut que le Point culminant mais plus haut que le reste des décors. Il faut que ces décors permettent de placer des figurines à leur sommet (idéalement il doit être possible d'y placer au moins un socle de 60mm.)

## Déploiement

L'attaquant choisit sa zone de déploiement. Les joueurs déploient une unité à tour de rôle, en commençant par l'attaquant. Les joueurs doivent placer leurs figurines dans leur zone de déploiement. Continuez jusqu'à ce que les deux joueurs aient placé leur armée.

## Premier Tour

Les joueurs jettent chacun un dé et celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit qui à le premier tour. Le joueur qui a terminé son déploiement le premier ajoute +1 au résultat de son dé.

## Durée de la partie

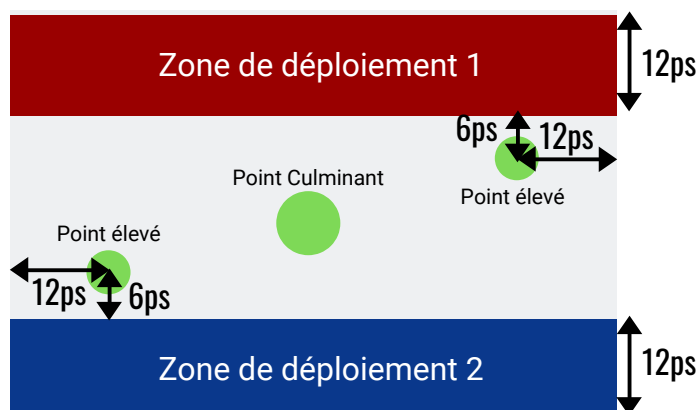
La partie dure 5 rounds de bataille.

## Conditions de victoire

A la fin de la bataille, le joueur qui a marqué le plus grand nombre de points de victoire remporte la victoire. Si les deux joueurs en ont marqué autant, la partie est une égalité.

### Faites-leur savoir que cette terre nous appartient!

A la fin de chaque round, un joueur remporte 3 points de victoire s'il a au moins une figurine non-Aéronef sur la plateforme la plus haute du Point culminant et que l'adversaire n'a aucune figurine non-Aéronef sur cette même plateforme. Chaque joueur remporte aussi 1 point de victoire s'il a au moins une figurine non-Aéronef sur la plateforme la plus haute d'un Point élevé et qu'il n'y a aucune figurine non-Aéronef ennemie sur cette même plateforme.



# Propagation Acte III PROLIFÉRATION

**Malgré les efforts du défenseur, les forces de l'attaquant continuent à se multiplier. Attaquant comme défenseur entendent faire perdre le goût de la guerre à leur adversaire dans une dernière bataille acharnée.**

## Armées

La valeur en points de l'armée de l'attaquant et de celle du défenseur doivent être égales. *Nous recommandons une valeur de 1500-2000pts. (ou 75-100 Points de Puissance)*

## Champ de bataille

Le défenseur crée le terrain en disposant les décors comme bon lui semble. Quartier libre pour le thème, il peut s'agir d'un no man's land avec assez peu de décors ou bien de la périphérie d'une cité fortifiée, auquel cas il peut être intéressant de placer des remparts, ruines ou fortifications le long de la ligne qui sépare les deux zones de déploiement.

## Déploiement

L'attaquant choisit sa zone de déploiement. Les joueurs déploient une unité à tour de rôle, en commençant par l'attaquant. Les joueurs doivent placer leurs figurines dans leur zone de déploiement à plus de 12ps de la zone de déploiement ennemie. Continuez jusqu'à ce que les deux joueurs aient placé leur armée.

## Premier Tour

Les joueurs jettent chacun un dé et celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit qui à le premier tour. Le joueur qui a terminé son déploiement le premier ajoute +1 au résultat de son dé.

## Durée de la partie

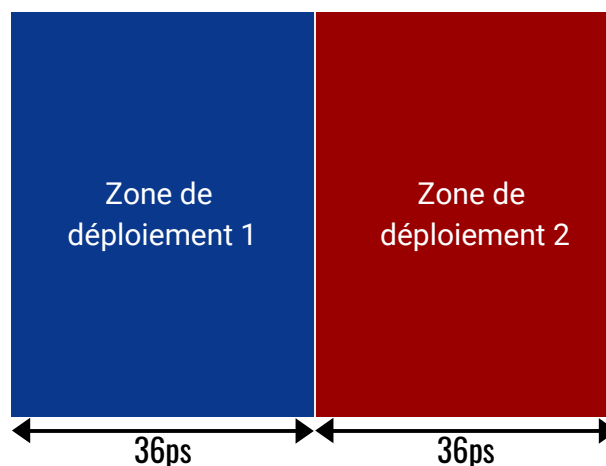
La partie dure 6 rounds de bataille.

**Vagues d'assaut successives:** A la fin de chacune de ses phases de mouvement, un joueur peut replacer sur le champ de bataille une de ses unités non Personnage qui a été entièrement détruite. Cette unité doit être placée entièrement à 6ps ou moins de son bord de table et à plus de 3ps de toute unité ennemie.

## Conditions de victoire

A la fin de la bataille, le joueur qui a marqué le plus grand nombre de points de victoire remporte la victoire. Si les deux joueurs en ont marqué autant, la partie est une égalité.

**Faites-leur perdre le goût de la guerre:** A la fin du 6ème round de bataille, chaque joueur additionne les valeurs en Points de Puissance de toutes ses unités se trouvant entièrement dans la zone de déploiement ennemie. Ce total correspond aux points de victoire obtenus. De plus, si un joueur a réduit à détruit le Seigneur de guerre adverse, il ajoute la valeur en Points de Puissance de ce Seigneur de Guerre à son total de points de victoire.



# SAUVETAGE

*Ce scénario n'a pas d'influence sur le score de campagne, mais si l'un de vos personnage à été capturé (tel que décrit dans les règles de la Campagne), ce scénario vous permet de le libérer en cas de victoire. Alternativement, vous pouvez aussi jouer (ou faire jouer par un autre joueur) le scénario de sauvetage à travers Kill Team (voir p51 du Manuel de Kill Team).*

## Armées

La valeur en points de l'armée de l'attaquant doit être égale à la valeur en point de l'armée du défenseur.

## Champ de bataille

Le défenseur crée le terrain. La figurine du **Personnage Captif** doit être placée au centre du champ de bataille

## Déploiement

L'attaquant choisit sa zone de déploiement. Ensuite le défenseur peut déployer l'une de ses unités de **Troupes** de moins de 10 **Points de Puissance** à moins de 6ps du **Captif** pour représenter les geôliers gardant le **Captif**. Le défenseur place ensuite toute son armée dans sa zone de déploiement. Puis l'attaquant place ensuite toute son armée dans sa zone de déploiement

## Premier Tour

L'attaquant choisit qui a le premier tour

## Durée de la partie

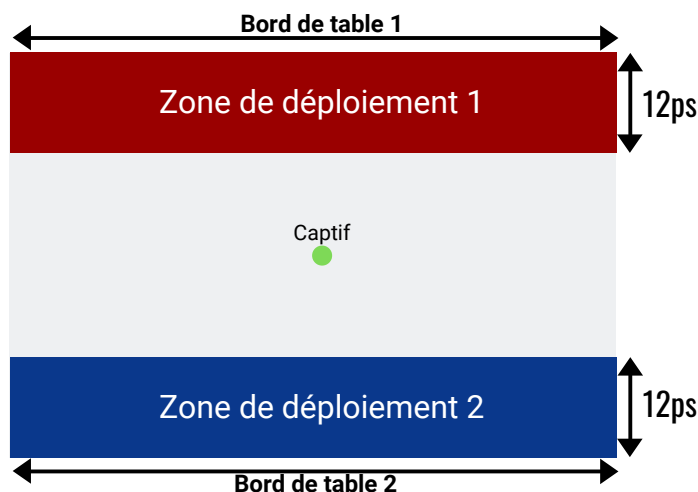
La partie dure 6 rounds de bataille.

## Conditions de victoire

Si l'attaquant parvient à faire sortir le **Captif** par son bord de table, il remporte immédiatement la **victoire**.  
Si l'attaquant à plus de figurines que le défenseur à 3ps ou moins du **Captif** à la fin du 6ème round de bataille il remporte la **victoire**. Tout autre résultat est une **égalité**.

**Le Captif:** La figurine de **Personnage** qui représente le **Captif** ne fait office que de marqueur. On considère qu'il est neutralisé, inconscient ou ligoté. Il ne peut ni se déplacer ni tirer ni charger ni agir d'aucune façon. Il ne peut pas non plus être pris pour cible par d'autres unités.

En revanche, le **Captif** peut être déplacé par d'autres figurines d'**Infanterie** de n'importe quelle armée. Pour cela il faut que ces figurines se déplacent en contact avec le **Captif** et que le total de leurs **Points de Vie** soit au moins égal à la moitié de la caractéristique de **Points de Vie** du **Captif** (arrondie à l'inférieure). Dès cet instant, le **Captif** peut être déplacé pour rester en contact socle à socle avec la ou les figurines qui le portent si celles-ci se déplacent. Le **Captif** n'est lâché que si les figurines qui le portaient ne sont plus en contact socle à socle avec lui à la fin d'une phase. Le **Captif** peut être embarqué dans un **Véhicule** avec les figurines qui le portent tant que sa fiche technique remplit les conditions de **Mots-Clés** de de **Mots-clés de Faction** pour être embarqué dans ce **Transport**. Le **Captif** compte alors parmi les passagers embarqués dans le compte de la capacité maximale de transport du **Véhicule**. Les figurines qui portent le **Captif** peuvent quitter le champ de bataille volontairement avec le **Captif** si leur mouvement leur permet de franchir le bord de table correspondant à leur zone de déploiement.



# ESPIONNAGE

*Ce scénario n'a pas d'influence sur le score de campagne, mais il vous permet d'obtenir le pourcentage chiffré de domination de chaque Camp sur une planète afin d'établir une stratégie au sein de votre Camp.*

## Armées

La valeur en points de l'armée de l'attaquant doit être égale à la valeur en point de l'armée du défenseur.

## Champ de bataille

Le défenseur crée le terrain. Il doit d'abord placer l'objectif au centre du champ de bataille. et il dispose ensuite les décors comme il le souhaite mais il ne peut pas placer de décors infranchissables. *L'objectif doit être représenté par un élément de décor adéquat. Il peut s'agir d'un terminal informatique, d'une antenne relais, d'un bunker, d'un poste de communication, d'une scène de rituel ou encore d'un espion de l'attaquant capturé.*

## Déploiement

L'attaquant choisit le bord de table par lequel il arrivera. Puis le défenseur déploie ensuite son armée à 12ps ou moins de l'objectif.

L'attaquant peut ensuite placer un décor de point d'accès à plus de 24ps de l'objectif. Il peut s'agir d'une trappe d'accès, de l'entrée d'une galerie souterraine ou d'un petit bâtiment. Si vous ne disposez pas de décor adapté, placez un marqueur rond d'environ 3ps de rayon.

## Premier Tour

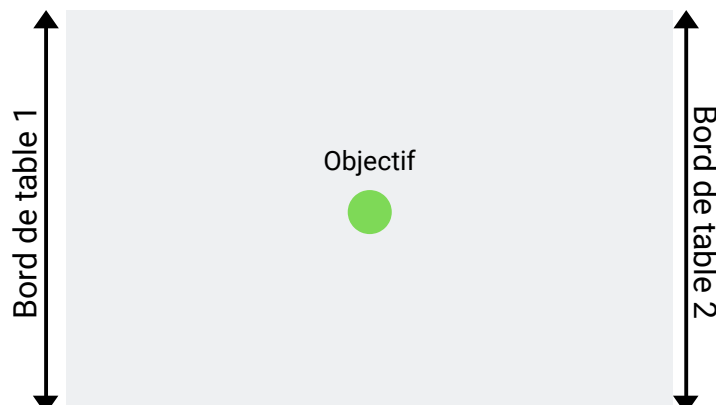
L'attaquant à le premier tour. Ses unités peuvent entrer par le bord de table qu'il a précédemment choisi comme si elles étaient situées au bord du champ de bataille avant d'effectuer leur mouvement. Ses figurines d'Infanterie peuvent aussi entrer de la même façon par le point d'accès qu'il a placé. L'attaquant peut choisir de ne pas déployer toutes ses unités. Les unités restantes pourront entrer sur le champ de bataille lors d'un tour ultérieur. Si l'attaquant a des unités ayant une capacité leur permettant d'être placées après le premier tour (téléportation, réserves etc) il peut les placer de cette façon là.

## Durée de la partie

La partie dure 6 rounds de bataille.

## Conditions de victoire

**Acquisition des données:** Si au moins une figurine de l'attaquant passe un round complet au contact de l'objectif, c'est à dire qu'elle commence son tour au contact de l'objectif et qu'elle y reste jusqu'à la fin du tour suivant) l'attaquant parvient à acquérir et transmettre les données. Il remporte immédiatement la **victoire**. Si l'attaquant n'est pas parvenu à acquérir les données à l'issue du 6ème round de bataille. la partie est une **égalité**.



# ABORDAGE

**Chaque fois qu'un de vos adversaires déclare vouloir se rendre sur une autre planète que celle où il a disputé sa dernière bataille (ou s'il était dans l'espace et qu'il attaque pour la première fois une planète) vous avez l'opportunité de l'attaquer pendant le transit en jouant ce scénario. Ce scénario est comptabilisé normalement par rapport au score de campagne, sauf que le joueur défenseur qui subit l'abordage ne peut espérer qu'une égalité.**

## Ombres et murmures

Compte tenu du thème du scénario, nous vous recommandons d'utiliser les règles Ombres et murmures disponibles à la page 19. Le thème de la bataille sera renforcé, mais au prix de plus de temps de préparation. Si vous voulez juste jouer ce scénario rapidement et simplement, alors ignorez les règles Ombres et murmures.

## Armées

La valeur en points de l'armée de l'attaquant et de celle du défenseur doivent être égales. *Nous recommandons vivement que ces valeurs en points restent modestes (400-1000 points d'armée ou 20-50 Points de Puissance)*

## Champ de bataille

Les joueurs commencent par déterminer la carte de déploiement utilisée (voir page 19) puis le défenseur dispose les décors comme bon lui semble. Il place ensuite un objectif au centre de chaque quart de table.

## Déploiement

L'attaquant choisit sa zone de déploiement. Les joueurs déploient une unité à tour de rôle, en commençant par l'attaquant. Les joueurs doivent placer leurs figurines dans leur zone de déploiement. Continuez jusqu'à ce que les deux joueurs aient placé leur armée.

## Premier Tour

Les joueurs jettent chacun un dé et celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit qui à le premier tour. Le joueur qui a terminé son déploiement le premier ajoute +1 au résultat de son dé.

## Durée de la partie

A la fin du 5ème round de bataille, le joueur qui a eu le premier tour doit jeter un D6. Sur 3+, la partie continue, sinon elle est terminée. A la fin du 6ème round de bataille, le joueur qui a eu le second tour doit jeter un D6. Cette fois, la partie continue sur 4+, sinon elle est terminée. La bataille s'achève automatiquement à la fin du 7ème round.

## Conditions de victoire

Avant le premier round, l'attaquant choisit dans la liste suivante quelles seront les conditions de victoire de ce scénario et en fait part au défenseur.

**A l'abordage!** A la fin de la bataille, si l'attaquant a détruit plus d'unités ennemies que le défenseur, il remporte la victoire. Sinon la partie est une égalité.

**Sabotage:** A la fin de la bataille, si l'attaquant contrôle plus d'objectifs que le défenseur, il remporte la victoire. Sinon la partie est une égalité. Un joueur contrôle un objectif s'il a des figurines à 3ps ou moins de l'objectif et qu'il n'y a aucune unité ennemie à 3ps de cet objectif.

**Duel sur le pont:** A la fin de la bataille, si l'attaquant a détruit plus d'unités ennemies que le défenseur, il remporte la victoire. Sinon la partie est une égalité. Si un Seigneur de Guerre réduit le Seigneur de Guerre adverse à 0PV, le Seigneur de Guerre détruit compte comme 3 unités ennemies.

**Infiltration:** Si vous utilisez les règles d'Ombres et Murmures, l'attaquant remporte la victoire si à la fin de la bataille au moins la moitié de ses marqueurs d'unité n'ont pas été révélés. Si plus de la moitié de ses marqueurs ont été révélés, la partie est une égalité.

# SOUTIEN ALLIÉ

## Avant-propos

La campagne Venexian Sector rassemblera de nombreux joueurs qui ne se connaissent pas avant et qui n'habitent pas à proximité les uns des autres. Mais ça n'est pas une raison pour se priver de la coordination entre alliés qui apporte du piment à une campagne! Au contraire même, car il y aura de nombreux alliés parmi lesquels choisir pour une opération planifiée et ce à travers différents jeux (W40K, BFG, Kill Team etc...)

Besoin de soutien aérien, d'appui d'artillerie ou d'espionnage pour vous aider dans votre future partie? Faites appel à un allié!

Le groupe FaceBook de votre Camp ainsi que les règles simples proposées ici vous permettront de planifier rapidement un assaut coordonné.

## Comment ça marche?

Il est très simple de planifier un assaut coordonné:

-Deux joueurs ennemis (ou plus) s'accordent pour que leur future partie soit un assaut coordonné. Ils choisissent un type de soutien qui se traduira par une règle bonus à utiliser dans cette future partie.

-Chacun de ces joueurs ennemi fait appel à un allié de son Camp qui le soutient dans cette bataille. Les joueurs alliés sélectionnés ainsi doivent disputer une partie entre eux.

-Le vainqueur de cette partie donnera au joueur qui l'avait choisi pour le soutenir le droit d'utiliser le bonus de Soutien qui avait été convenu à l'avance.

Il est parfaitement autorisé (et même vivement encouragé!) de choisir des joueurs d'un autre jeu pour vous soutenir. Ainsi, des joueurs de Kill Team ou BFG peuvent jouer une partie qui confèrera un bonus de Soutien à un joueur de W40K lors de sa prochaine partie. Ainsi un repérage peut être effectué par une Kill Team pour le compte de joueurs d'Epic. Deux armées de W40K peuvent se disputer le contrôle de missiles sol-espace qui seront utilisés contre une Flotte à BFG, une session de JDR peut octroyer des renseignements cruciaux à une Kill Team etc etc...

La bataille se déroule donc en deux temps. D'abord les joueurs qui soutiennent s'affrontent entre eux. Ensuite les joueurs qui sont soutenus s'affrontent dans une partie où l'un de ces joueurs bénéficiera d'un bonus de Soutien en fonction du vainqueur de la première partie. (Ces deux parties n'ont pas à être jouées le même jour ni la même semaine!)

*Note: Lorsque vous jouez une partie pour soutenir un allié, cette partie est bien prise en compte dans le score de campagne au même titre qu'une partie ordinaire. Cela ne retire rien à votre victoire, mais cette partie accorde en plus un avantage à un allié lors de sa future partie (si vous gagnez!)*

## Soutien

Lorsque des joueurs décident de recourir à un soutien allié pour une future partie, ils doivent d'abord convenir ensemble d'un seul bonus qui sera octroyé dans cette partie uniquement au joueur dont l'allié aura remporté la première partie.

Exemples de Soutien pour Warhammer 40 000:

Soutien aérien: Le joueur soutenu peut utiliser la règle de bombardement préliminaire (p194 du livre de règles)

Artillerie: Le joueur soutenu peut effectuer 1D3 attaques de Tempête de Feu (p256 du livre de règles)

Repérage: Le joueur soutenu bénéficie de +3 points de commandement

Pièges: A chaque fois qu'une unité ennemie se déplace à la phase de mouvement, le joueur soutenu lance un D6. Sur un résultat de 6, l'unité subit 1 blessure mortelle.

Diversion :Le joueur soutenu peut utiliser la règle de déploiement caché (p194 du livre de règles)

Ces bonus de soutien ne sont que des suggestions! Le mieux sera de les personnaliser en fonction des armées et des jeux impliquées. Un tir de Missile Deathstrike ou une phase de tir de Stromraven seront plus parlant que ces bonus génériques! Le fait de convenir d'un unique bonus qui revient à un joueur ou à son adversaire en fonction du résultat de la première partie permet de rendre ce bonus équitable. Vous restez libres de convenir entre vous de bonus asymétriques du moment que cela vous paraît tout de même équitable à vous et votre adversaire. .

# OMBRES ET MURMURES

*Ombres et murmures est un mode de déploiement et de jeu vous permettant d'ajouter du piquant à toutes vos batailles se déroulant dans un espace confiné. Qu'il s'agisse de l'intérieur d'un vaisseau, des bas fonds d'une cité-ruche, des corridors étroits d'un souterrain ou encore d'une jungle ou forêt très dense. En plus de n'avoir que peu de lignes de vues à cause des décors, vous ne saurez pas quelle unité ennemie peut se cacher derrière ces décors!*

## Avant-propos

-Ces règles sont là notamment pour vous aider à donner vie à vos affrontements dans les ruches d'Uriantina, les manufactorums de Rutilia, les fôrets et jungles de Kaelonia ainsi que les abordages spatiaux.

-Une partie jouée avec les règles d'Ombres et murmures requiert nettement plus de temps de préparation qu'une partie ordinaire, surtout la première fois. Donc nous vous recommandons vivement de la préparer en amont. Les parties suivantes seront bien plus rapides.

-Les règles d'Ombres et murmures ne valent la peine d'être appliquées que sur une table riche en décors bloquant les lignes de vues. Sinon elle représentera beaucoup de temps de préparation inutile.

-Compte tenu du thème et des règles ajoutées dans Ombres et murmures, nous recommandons de jouer sur une table de 122x122cm et des valeurs en points modestes pour les armées. (400-1000pts par armée ou bien 20-50 Points de Puissance). Vous trouverez 6 suggestions de cartes de déploiement à la page 19.

-Comme d'habitude, si vous ne disposez pas de suffisamment de décors pour représenter un environnement confiné, nous vous recommandons de faire avec les moyens du bord. Les tuiles cartonnées Zone Mortalis de Necromunda sont idéales pour représenter un tel environnement facilement et à moindre frais. Sinon, vous pouvez également découper des formes géométriques ou bien irrégulières dans du papier noir (ou mieux des intercalaires noires) pour représenter des "marqueurs" de murs ou les parois rocheuses d'un sous-terrain. Dans ce cas là, ces marqueurs seront considérés comme des murs (voir plus loin "Murs"). Certes l'immersion visuelle ne sera pas au rendez-vous et c'est bien dommage mais ce décor minimaliste peut tout de même offrir une parenthèse très amusante pour les joueurs malgré tout.

## Avant le déploiement

-Les joueurs ne sont pas tenus de présenter leurs listes d'armées ni leurs figurines à leurs adversaires. Ils doivent respecter la valeur en points qui leur est allouée pour leur armée et devront pouvoir en attester après la partie.

-Chaque joueur doit se munir d'une feuille personnelle sur laquelle il aura noté la liste de ses unités en ayant attribué à chacune de ces unités un nombre différent. Il peut consulter cette feuille personnelle à tout moment mais ne doit pas la montrer à ses adversaires. Si un joueur le souhaite, il peut assigner le même nombre à l'un de ses Personnages ayant moins de 10PV qu'à l'une de ses unités d'Infanterie. (Ceci représente un Personnage accompagnant une unité). Si des unités sont embarquées à l'intérieur d'un Transport, elles partagent le même numéro que le Transport.

-Chaque joueur doit préparer des morceaux de papier sur lesquels il aura noté d'un côté l'un des nombres de sa feuille personnelle et de l'autre côté une description précise de l'unité (ou des unités) qu'il a associé à ce nombre. (Par exemple d'un côté "6" et de l'autre côté "Tactical Squad: 10 Space Marines Lance-flammes/Lance-Missiles/Epée énergétique) Ces morceaux de papiers doivent être présentés à ses adversaires côté nombre visible. Le côté renseignant l'unité doit impérativement rester face cachée!

-Pour chacun des morceaux de papier qu'il a renseigné, un joueur doit se doter d'un marqueur sur lequel est noté un nombre correspondant à l'un des morceaux de papier qu'il a présenté à son adversaire. (Idéalement ces marqueurs doivent être des socles ronds de 25mm). Ainsi chaque marqueur correspond à l'un des morceaux de papier et chaque morceau de papier correspond à une unité (ou plusieurs unités dans le cas des Personnages et des Transports)



## Pendant le déploiement

Au lieu de placer une unité sur le champ de bataille, les joueurs doivent placer le marqueur dont le numéro correspond à cette unité. (En cas de doute les joueurs peuvent consulter leur feuille personnelle à tout moment.) Ainsi lorsque'un joueur place un marqueur sur la table il sait à quelle(s) unité(s) de son armée il correspond mais son adversaire l'ignore. Les unités ayant une capacité leur permettant d'être placées après le premier tour (téléportation, réserves etc...) peuvent arriver ultérieurement si le joueur qui les contrôle le souhaite et leur marqueur est donc gardé de côté pour être placé à ce moment là.

## Pendant la partie

Au cour de la partie, les marqueurs peuvent être déplacés et peuvent avancer comme s'il s'agissait de l'unité correspondant au marqueur. (*Attention, utiliser la distance maximale de mouvement d'une unité peut donc en trahir la nature!*)

Cependant un joueur doit **Dévoiler** (voir **Dévoiler**) le marqueur qu'il contrôle si:

-Le marqueur est dans la ligne de vue d'au moins une unité ou bien d'un marqueur ennemi au début ou à la fin d'une phase.

-Il souhaite le faire tirer ou charger, il doit alors le dévoiler avant d'effectuer cette action.

-Le marqueur est la cible d'une charge ennemie.

- Le marqueur à traversé la ligne de vue d'au moins une unité ou un marqueur adverse sans s'y arrêter lors de son mouvement. Le joueur adverse fait alors un jet de 2D6 pour chacune de ses unités ou marqueurs dont la ligne de vue à été traversée durant ce mouvement. Si le résultat est égal ou inférieur à la caractéristique de commandement de l'unité ou du marqueur dont la ligne de vue à été traversée, le marqueur doit être **Dévoilé** à la fin de son mouvement. (Ne faites aucun test si le marqueur ayant traversé une ligne de vue représente une unité ayant une caractéristique d'Endurance de 6 ou plus, dans ce cas, il est automatiquement **Dévoilé** s'il traverse une ligne de vue ennemie au cour de son mouvement)

**Dévoiler:** Commencez par révéler a tous les joueurs l'unité à laquelle correspondait le marqueur en retournant le morceau de papier qui porte le même nombre. Ensuite placez la première figurine de cette unité centrée sur le marqueur. Toute autre figurine de l'unité doit être placée en cohésion d'escouade à 6ps ou moins du marqueur et à plus de 1ps de toute unité ennemie. Un **Personnage** associé au même nombre qu'une autre unité doit aussi être déployé à 6ps ou moins du marqueur. Un **Transport** embarquant des passagers est déployé avec ses passagers à l'intérieur. L'unité qui vient d'être placée sur la table peut elle même avoir une ligne de vue sur des marqueurs ennemis. Ces marqueurs doivent donc être **Dévoilés** en suivant le même procédé. Si plusieurs marqueurs doivent être **Dévoilés** à la suite, les joueurs alternent en commençant par le joueur dont c'est le tour jusqu'à ce que tous les marqueurs qui étaient en ligne de vue d'une unité ou d'un marqueur ennemi aient été **Dévoilés**.

# Règles spéciales

## Zone Mortalis/Abordage spatial/Souterrains

### Espace confiné

*Seuls les véhicules légers et les fantassins peuvent être déployés dans de telles zones.*

Les unités de **Fortification, Aéronef et Seigneur des Batailles** ne peuvent pas être sélectionnées lors de cette partie. (Notez que les **Véhicules** et **Monstres** sont parfaitement autorisés, mais qu'ils peuvent se retrouver bloqués par l'étroitesse des couloirs ou des portes et vous ne pourrez en vouloir qu'à vous-même!)

### Attention au plafond!

*L'artillerie ne peut pas effectuer de tirs indirects dans un espace clos!*

Les armes ayant une règle leur permettant de viser des cibles hors de vue du tireur ne peuvent viser que des cibles visibles du tireur.

### Couloirs de la mort:

*Les explosions et les armes à souffle sont particulièrement mortelles dans les corridors étroits!*

Lorsqu'un joueur lance le ou les dés pour déterminer le nombre d'attaques d'une arme ayant un nombre d'attaques aléatoires lors de la phase de tir, il peut décider de relancer les dés de son choix.

### L'appel du vide:

*Lors des combats à bord de vaisseaux spatiaux, stations orbitales ou dans un sous terrain, un trou dans les parois peut aspirer tout ce qui se trouve à proximité ou entraîner un éboulement!*

Lorsqu'un jet pour toucher d'une arme de tir ayant une Force de 8 ou plus donne un résultat non modifié de 1 (après une éventuelle relance), jetez un dé. Sur un résultat de 1 à 3 l'unité qui tire subit 1D6 blessures mortelles. Sur un résultat de 4 à 6 l'unité visée subit 1D6 blessures mortelles.

### Dégats structurels:

*Un abordage sur un vaisseau qui est lui même engagé dans une bataille spatiale ou bien des combats au coeur d'une cité-ruche assiégée sont des opérations à hauts risques!*

Au début de chaque round après le premier, chaque joueur jette un D6. Additionnez les résultats des 2D6 et consultez le tableau suivant. (Notez que lorsqu'il est fait mention d'une unité, cela inclut les marqueurs d'unités non-Dévoilés.)

## 2D6

### 2 Effondrement: *Tout un pan de la structure menace de s'effondrer!*

Les joueurs déterminent aléatoirement l'un des quatre quarts de table. A la fin du round, ce quart de table sera retiré du champ de bataille ainsi que toutes les figurines qui s'y trouvent. *Si vous obtenez ce résultat 4 fois au cour d'une partie, la partie est une égalité!*

### 3 Tremblements: *Toute la structure subit de violentes secousses!*

La valeur de mouvement et les distances de charges de toutes les unités ne pouvant pas **Voler** est divisée par deux (arrondie au supérieur) durant ce Round.

### 4-5 Flashs stroboscopiques: *Les courts-circuits font crépiter toutes les installations. De grands arcs électriques jaillissent en grondant et toutes les sources de lumières clignotent frénétiquement; plongeant la zone dans la confusion.*

Les joueurs peuvent déplacer une de leurs unités à tour de rôle en commençant par le joueur qui aura le premier tour à ce round. Ce déplacement ne peut pas excéder la caractéristique de mouvement de l'unité et ne peut pas l'amener à moins de 3ps d'une unité ennemie. Les joueurs alternent jusqu'à ce que toutes les unités aient pu être déplacées. Les unités pourront se déplacer normalement lors des tours de ce round. Ces déplacements peuvent amener des unités à devoir se Dévoiler lorsque le tour commence.

### 6-8 R.A.S.: Aucun effet

### 9-10 Black-Out: *Toutes les sources de lumières s'éteignent simultanément, plongeant les lieux dans une obscurité totale!*

Les jets de touche sont effectués avec une pénalité de -1 lors des phases de tir de ce Round et aucun tir en état d'alerte ne peut être effectué.

### 11 Pluie de débris: *Des poutrelles métalliques ou bien des rochers et stalactites s'abattent sur la zone!*

Jetez un D6 pour chaque unité. Sur un résultat de 6, l'unité subit 1D3 blessures mortelles et doit immédiatement être Dévoilée.

### 12 Zéro G: *Le vaisseau effectue une piquée ou bien les générateurs de gravité artificielle de la ruche chancellent!*

Lors de ce round, toutes les unités comptent comme ayant le mot clé Vol et une caractéristique de mouvement de 2D6. Les bonus de sauvegarde de couvert sont ignorés.

## Murs:

Les murs (ou les marquages de murs au sol) bloquent les lignes de vues et ne peuvent pas être franchis, même par les unités ayant le mot-clé **Vol**. On considère que l'empreinte au sol d'un mur s'étend verticalement à l'infini, et il est donc impossible de tirer par dessus un mur ou passer par dessus.

S'il est tout à fait possible de cibler une unité ennemie hors de ligne de vue lors de la phase de charge, il est impossible que le mouvement de charge traverse un mur (il faut donc que la distance de charge soit suffisante pour contourner les murs)

La portée des aptitudes "d'aura" telles que les bonus octroyés par les personnages aux unités amies à une certaine distance, doit être mesurée en contournant les murs.

## Portes:

Les portes peuvent avoir trois modes de fonctionnement, à déterminer avant le déploiement. (Les joueurs s'accordent ou bien jettent un D3)

### Accès libre automatisé:

La porte bloque les lignes de vues mais ne bloque pas les déplacements. (Elle peut être franchie librement lors de déplacements et des charges)

### Hors service/Verrouillée:

La porte est traitée comme un mur mais toute unité peut tenter de détruire la porte.

*Détruire la porte:* Il est possible de tirer sur la porte comme s'il s'agissait d'une unité ennemie. De plus toute figurine se trouvant à 1ps ou moins d'une porte au cours de sa phase de mouvement peut l'attaquer avec ses armes de mêlée.

La porte à le profil suivant:

E PV Svg  
6 5 3+

Une porte réduite à 0PV est retirée du champ de bataille.

### Commande d'ouverture/fermeture:

La porte est traitée comme si elle était Hors service/verrouillée mais toute unité située à 1ps ou moins de l'*emplacement* de la porte au début ou à la fin de sa phase de mouvement peut décider d'ouvrir ou de fermer la porte.

*Ouvrir la porte:* Si une unité ouvre la porte, retirez-la du champ de bataille.

*Fermer la porte:* Si une unité ferme la porte, replacez la porte à son *emplacement*.

Toute figurine qui se trouve sur l'*emplacement* de la porte lorsqu'elle est remplacée subit 1D3 blessures mortelles. S'il reste des figurines après la résolution de ces blessures, la porte reste en dehors du champ de bataille et ne peut pas être fermée à nouveau par d'autres unités au cours de cette phase de mouvement.

## Règle spéciales

### Jungle/Forêt

#### Relevé de position:

*L'artillerie ne peut pas tirer à l'aveugle dans ces labyrinthes végétaux où se cachent aussi bien des ennemis que des alliés. Mais un relevé de position opéré par des éclaireurs peut permettre de déchaîner les enfers!*

Les armes ayant une règle leur permettant de viser des cibles hors de vue du tireur ne peuvent viser que des cibles visibles du tireur ou bien visibles d'une autre unité amie.

#### Jouer avec le feu:

*Les armes explosives ou incendiaires peuvent permettre de déloger les ennemis embusqués.* Au lieu de tirer à la phase de tir, une figurine dotée d'une arme de tir ayant un nombre d'attaques aléatoire peut décider d'enflammer un élément de décor visible et à portée de son arme. Placez un marqueur "Enflammé" sur l'élément de décor. (Le marqueur devrait avoir la taille d'un socle rond 25mm environ) Toute unité à 6ps ou moins du marqueur est immédiatement dévoilée si vous utilisez les règles de déploiement Ombres et murmures. De plus toute unité à 6ps ou moins du marqueur "Enflammé" à la fin de chaque phase de mouvement du joueur qui la contrôle subit un nombre de touche F4 PA- égal au nombre de figurines qui se trouvent à 6ps ou moins du marqueur "Enflammé". Les blessures causées par ces touches ne donnent pas droit au bonus de Sauvegarde dû au couvert. Les unités ayant le mot-clé de faction Salamanders ignorent ces blessures.

# CARTES DE DÉPLOIEMENT

à utiliser pour les scénarios Irruption, Abordage ou avec les règles Ombres et murmures.

Lorsque vous jouez les scénarios Incursion, Abordage ou toute partie de votre invention utilisant les règles Ombres et murmures, les joueurs peuvent se concerter pour choisir l'une des cartes de déploiement suggérées ici ou bien décider de jeter un D6.

