

Scénario

La mine impériale de Macheon IV est une des plus importantes sources du minerai utilisé comme base pour la fabrication de l'adamantium de cette région de la galaxie. Les meilleurs vaisseaux et les meilleurs troupes de l'imperium sont tous basés sur cet alliage aux propriétés si recherchées, en arrêter la production bloquerai à coup sûr la production des mondes forges de tout le cadran pour plusieurs mois.

La mission se joue en bord de table classique (12 ps de déploiement, jusqu'à 15 ps si aucuns adversaires à 24 ps, etc.), avec objectifs à capturer.

Il y a un attaquant et un défenseur.

Si un joueur impérial (garde, sœur, marine, inquisiteur ...) se bat contre un joueur non impérial, le joueur impérial sera toujours le défenseur.

S'il s'agit de deux impériaux, tirer au sort qui défend et de même s'il s'agit de deux non impérial.

But de l'attaquant :

Quel que soit votre maître, un big boss sanguinaire, un sadique seigneur du chaos, le bien suprême ou encore un féroce voïvode eldar noir, affaiblir les pitoyables impériaux de ce secteur ne ferai que vous faire monter dans son estime. Bloquer la production de la station semble un bon moyen.

Pour ce faire, il existe deux moyens :

1 : détruire les installations vitales à la production.

Vous devez à la fin des 6 tours posséder la mine et l'usine, vos troupes pourront ainsi faire sauter ces installations et bloquer physiquement l'accès au minerai.

2 : Tuer la population de mineurs.

Vous devez posséder à la fin des 6 tours les barraquements-astroport-centrale et le dôme agricole. Sans nourriture, logis et protection des dômes la population humaine ne tardera pas à déperir.

But du défenseur :

Empêcher l'attaquant de stopper la production de minerai

NB : le défenseur commence toujours dans le bord de table proche de la mine et du dôme agricole.

Modification aux règles standard :

On peut entrer normalement dans les dômes sans malus de mouvement, il faut cependant utiliser les portes prévues à cet effet. **Utilisez les règles classiques dans les dômes**, et appliquez les modifications suivantes lors des combats en dehors de ceux-ci. Les **tirs ne peuvent entrer, sortir ou traverser les dômes**, le champ de force est trop puissant pour laisser passer les projectiles.

-Couverts :

Une unité est à couvert lorsque ses membres se trouvent dans **un cratère ou une tranchée**, sauf si l'adversaire s'y trouve aussi dans le cas des tranchées. N'oubliez pas que dans le cadre de la V4, il suffit d'avoir 50% de l'unité à couvert pour que toute l'escouade bénéficie de la protection.

-Mouvement :

Du fait de la gravité légère, les fantassins avancent plus par petit bonds que par réelle marche à pied : si **une unité est en terrains difficile**, elle **n'as pas à faire de test** et avance de son mouvement normal

Cependant les troupes ayant une trop grande vitesse risque de quitter le sol et partir en orbite, il est donc très risqué d'utiliser des réacteurs ou équivalents qui donne un bonus de mouvement : **Toute unité de fantassins autoportés devra faire un test de terrains dangereux** si elle décide d'utiliser son mouvement de réacteur. Elle peut par contre décider d'utiliser son mouvement à pied normal pour ne pas faire ce test. De même pour les unités qui veulent tenter une charge de 12 ps. Pour les mêmes raisons, les motos et véhicules rapides ne peuvent pas effectuer de turbo boost ou de mouvement de plus de 12 ps.

-Tir :

Les artilleurs ont du mal à estimer la trajectoire de leurs obus avec cette gravité si légère, ainsi **les armes d'artillerie dévient toujours de 2D6** de la façon habituelle, **et même en cas de hit**. Dans ce cas, on prend la petite flèche du hit, et le D6 ayant non pas le plus haut, mais le plus bas résultat.