

SCENARIO : SAUVETAGE

Briefing :

Une navette transportant de précieuses munitions expérimentales de toute nouvelle génération s'est écrasée avant d'arriver à sa destination suite à un tir de missile d'une force ennemie inconnue. Votre mission, que vous devez accepter, est d'aller retrouver et récupérer les restes de la cargaison au plus vite !

Arrivez sur place, vous apercevez une force ennemie qui semble là pour la même raison que vous. Vous ne devez pas la laisser s'emparer de cet arsenal sous aucun prétexte ! Vous avez autorisation d'utiliser les munitions si cela s'avèrerait nécessaire.

Déploiement :

- jeté un dé, le plus haut résultat jouera l'armée chargée du sauvetage des munitions, alors que le plus petit résultat jouera l'ennemie inconnu.
- jeté à nouveau un dé, le plus haut résultat choisit son bord de table.
- En commençant par celui qui a choisit son bord de table, les joueurs déploient une à une leurs unités en respectant l'ordre suivant : Soutien, Troupes, Elite, QG, Attaque Rapide. Les unités ne peuvent être déployés à plus de 12 ps de leurs bords de tables.
- Jeter un dé, le plus bas résultat choisit qui commence.

Conditions de Victoires :

Le but premier de la mission est de ramené les caisses de munitions dans sa zone de déploiement. Seulement, vous réussirez mieux la mission si elles sont pleines. Je m'explique :

-Une caisse pleine contient assez de munitions pour 2 tirs spéciales et/ou 1 tir Rédempteur. (voir règles spéciales)

Si vous ramenez une caisse pleine dans votre zone de déploiement et que vous la défendez jusqu'au terme de la partie vous obtiendrez des points de sauvetage définis comme ci-dessous en fonction de votre camp (défenseur ou ennemie inconnu).

Le défenseur :

Caisse Munitions Spéciales

- Caisse pleine : 5 Pts
- Caisse ½ Pleine : 3 Pts
- Caisse Vide: 2Pts

Caisse Rédempteur

- Caisse Pleine : 10 Pts
- Caisse Vide : 5 Pts

L'ennemie inconnu

Caisse Munitions Spéciales

- Caisse pleine : 10 Pts
- Caisse ½ Pleine : 5 Pts
- Caisse Vide: 2Pts pour le défenseur

Caisse Rédempteur

- Caisse Pleine : 15 Pts
- Caisse Vide : 5 Pts pour le défenseur

Pour emporter une caisse il faut 2 figurines non véhicule au contact en permanence. Celles-ci ne peuvent se déplacer que de 6ps maximum même s'il s'agit d'infanterie aéroportée, des bêtes/cavalleries ou qui ont la règle course. Ces figurines doivent rester en cohérence avec le reste de leur unité et ne peuvent plus tirer avec leurs armes conventionnelles (bien que le reste de l'unité puisse toujours le faire). Par contre, elles ont la possibilité

d'utiliser les munitions contenues dans la caisse. Pour ce faire, aucun mouvement de l'escouade n'aura du être réalisé durant la phase de mouvement. (Voir ci-dessous)

Celui qui obtient le plus grand nombre de points sauvetage gagne la partie.

Règles Spéciales :

Infiltrateurs, Frappe en profondeur, Aube (1 à 3) et Crépuscule (4 à 6), Super Munitions, Marécage, Points de Sauvetage

Aube et Crépuscule : Avant le début de la partie après le déploiement, jeter un dé :

- De 1 à 3, le combat se déroule à l'aube et le 1^{er} tour se joue avec les règles de *Combat Nocturne*.
- De 4 à 6, c'est le dernier tour qui se joue en *Combat Nocturne*.

Points de Sauvetage : Le vainqueur est désigné uniquement avec les points de sauvetage (voir plus haut)

Super Munitions : Les figurines transportant une caisse de munitions ont accès à un arsenal à la puissance incroyable. Elles peuvent les utiliser 2 fois par partie (même si cela réduit les chances de succès de la mission). Les figurines doivent utiliser leurs phases de mouvement pour préparer le tir donc même les figurines avec compensateur de mouvement ne peuvent pas bouger et tirer en utilisant ces armes.

Voici les profils :

1^{er} Tir : 18ps F3 PA5 Lourde 8

Caisse Munitions Standard.

Cette arme propulse de petites aiguilles composites à une vitesse incroyable, une cadence de folie et tout de même une portée raisonnable.

2e Tir... Rédempteur

Caisse allongée pour rangement lance roquette.

Le rédempteur est un lance roquette avec une mini-charge nucléaire à la puissance monumentale pour une arme d'infanterie. Sa visée téléguidée lui permettant même une très bonne précision. Cet engin dévaste tout sur son passage !

Son fonctionnement est un peu spécial. Grâce à la visée téléguidée, désigné un point n'importe où sur le champ de bataille où vous voulez faire exploser la roquette.

Pour chaque élément de décors sur le chemin du missile (donc entre le tireur et sa cible) jeté un dé, sur 4+ tout se passe comme prévu... De 1 à 3, le missile heurte, une pierre, un arbre ou autre et explose avant d'avoir atteint son but (Oups !)

Lorsque le missile explose il produit un champignon nucléaire d'un **rayon de 18ps** !

Toutes les figurines même partiellement dans ce rayon (et même alliées !) subissent les effets de l'arme.

Ceux-ci sont de 3 types :

- **Impact** : Prenez le Grand Gabarit de 5ps, Toutes les figurines même partielles sont touchées. Elles subissent toutes une touche de F10 PA1 !
- **Souffle** : Toutes les figurines dans un rayon de 12ps (y compris les éventuels survivant d'impacts) doivent effectuer une sauvegarde d'armure d'un minimum de 4+ (les sauvegardes 3+ passent à 4+) pour survivre.
- **Lumière** : Toutes les unités dont au moins une figurine est dans un rayon de 18ps font un test de commandement. (Même les unités sans peur, synapse...) S'il le rate, il doivent faire un test de combat nocturne lors des 2 prochains tours (la distance est divisé par 2 s'il y a déjà le combat nocturne).

Rédempteur rayon 18ps F10 PA1 Lourde 1

C'est bien d'avoir accès à cet arsenal... Mais il est aussi très dangereux de le transporter. Lorsque l'unité qui transporte une caisse subit un tir, le joueur qui contrôle l'unité lance 2D6.

Sur double 1, l'unité explose purement et simplement sans sauvegarde d'armure (les sauvegardes invulnérables restent utilisables), retirez là du jeu.

Sur un 1, vous avez eu chaud mais il semble que la caisse soit endommagé et la prochaine fois vous devrez lancé un seul dé et explorez sur un 1...

Marécage : (règles WD 125)

Si tout ça ne suffisait pas, sachez que la navette de transport s'est crachée près d'une rivière comportant d'immonde Marécage.

Une unité qui traverse un marécage lance 2D6 pour déterminer la distance de son mouvement mais ne peut pas avancer plus vite que sa svg d'armure.

Les Marécages procurent une svg de couvert de 6+

En sacrifiant son mouvement lors de la phase de mouvement, toute unité autre qu'un véhicule peut s'immerger et faire ainsi passer sa sauvegarde de couvert à 5+. Placez un marqueur quelconque pour indiquer que l'unité est *immergée*. S'immerger ne compte pas comme un mouvement dans le cadre des tirs avec des armes lourdes, à tir rapide, etc.

Figurines n'étant pas des véhicules et Marcheurs :

Si deux 1 ou plus sont obtenues pour le test de terrain difficile de l'unité, les figurines sont embourbées et ne peuvent pas lancer d'assaut lors de ce tour. Les unités qui lancent des dés supplémentaires pour leurs tests de terrains difficiles peuvent choisir de lancer moins de dés que normalement pour représenter le fait qu'ils avancent précautionneusement. Les unités pouvant relancés leurs tests de terrains difficiles doivent accepter le résultat du second jet.

Véhicule :

A l'exception des Marcheurs (voir ci-dessus) et des Antigra, tous les autres véhicules se déplaçant dans les marécage ont de fortes chances de s'embourber. Un véhicule qui se retrouve immobilisé (pour quelques raisons que ce soit) dans un marécage doit effectuer un jet sur le tableau des dommages superficiels au début de chacun de ses tours (les passagers ont le droit de débarquer auparavant s'ils en ont la possibilité). Le résultat du jet de dégâts ne peut pas être supérieur au nombre de tours pendant lesquels le véhicule a été embourbé : tout résultat supérieur est réduit à ce nombre (les véhicules découvert ajoute +1 à leurs jets comme d'habitude, après cette réduction).

Règles Spéciales Codex : voir WD125