

## (1) La Lumière de l'aube

*Avant l'apparition de Slaneesh, les dieux elders étaient encore présents dans ce plan d'existence. Parmi eux, Khaine le dieu de la guerre et Vaul, le dieu forgeron, se livraient une guerre apocalyptique appelée : La Guerre Céleste. Dans les derniers moments de celle-ci, Vaul forgea la plus puissante lame qu'il fut en mesure de créer et la baptisa Anaris « La Lumière de l'Aube ». Malgré ce formidable atout, Vaul fut vaincu et Khaine s'empara d'Anaris. Plus tard, lors de la défaite de Khaine contre Slaneesh, Anaris fut perdue et nul ne su jamais ce qu'il advint d'elle...*

- Contexte -

Vous êtes en guerre depuis plus de 37 mois contre votre adversaire, mais la victoire, dame indécise, ne s'est toujours pas prononcée en faveur d'un de ses prétendants. Le monde sur lequel vous êtes est connu pour être au cœur de certaines fables relatant l'existence d'un artefact antique et depuis longtemps égaré. Celui-ci ayant le pouvoir de rendre son porteur divinement puissant. Comme à votre habitude vous ne prêtez guerre d'attention à ce genre de fable. Cependant, la récente destruction nucléo-tactique de la chaîne de montagne en secteur 17, a révélé une source de radiation encore non identifiées. Les premières informations laisseraient supposées que la signature énergétique est de type Exodite ou Eldars. Vous envoyez donc une formation pour en apprendre plus.

- Déploiement -

Placer au centre de la table un marqueur objectif. Chaque joueur jette un dé et y additionne la valeur stratégique de son armée. Le plus grand choisit son bord de table (qui est une longueur de table, avec 12 ps de profondeur). Le perdant déploie alors une unité, puis c'est au tour de son adversaire et ainsi de suite. Respecter la séquence suivante : Soutien ; Troupe ; Elite ; QG ; Attaque rapide. Chaque joueur lance ensuite 1D6, le plus grand choisit qui commence.

- Règles spéciales -

Combat nocturne au tour 1. Frappe en profondeur. Infiltration sur un 3+ et à plus de 18 ps du centre.

- Condition de Victoire -

Points de victoire calculés de façon standard (voir p 85 du livre de règles) + points d'objectifs. Le pion objectif représente la cible de votre raid. Dès qu'une escouade entre en contact avec lui, jeter 2D6 et appliquer le résultat suivant :

**De 5 à 9** : L'artefact se trouve être de conception Eldars, mais n'a d'autre vocation que d'être une très belle œuvre d'art. Sa possession finale rapporte 250 pts de victoire.

**Sur 3, 4, 10 et 11** : L'artefact est en fait un appareil de brouillage qui permet à l'unité qui le contrôle d'être considérée à couvert et lui confère une sauvegarde inv de 5+ au tir et au càc. Sa possession finale rapporte 400 pts de victoire.

**Sur 2 ou 12** : L'artefact semble être un fragment d'épée très ancienne, l'unité qui la possède obtient la règle « Perforante » pour ses attaques au CàC, Si l'unité qui est en contact est de type chaotique, elle doit faire un jet de moral à -2 au début de chaque tours, en cas d'échec elle perd une figurine pour chaque point d'écart. Si l'unité est de type Eldars, elle devient « sans peur ». Sa possession finale rapporte 500 pts de victoires.

Une unité démoralisée laisse l'objectif sur place. Tans qu'une unité n'est pas démoralisée, elle reste en possession de l'objectif, même si elle est non opérationnelle.