

Le Secret de l'Espadon

Scénario W40k pour 2 joueurs, disposant d'au moins 1 véhicule volant

Synopsis :

Un aéronef tente de s'échapper de la zone chaude des combats, par exemple pour exfiltrer un passager blessé. Ou bien, au contraire, il tente d'infiltrer une équipe de commandos au coeur des lignes ennemies

Condition de victoire :

- L'aéronef doit traverser 2 fois la table dans le sens de la longueur, autrement dit parcourir au minimum 144ps. S'il y parvient, le joueur A, contrôlant l'aéronef remporte la victoire.
- Le joueur B doit lui abattre l'aéronef pour l'emporter.
- Dans tous autres cas, comptez les points de victoires en additionnant à la fin de la bataille les PV des Kill-points + Premier Sang, Warlord, Briseur de Ligne + Objectif Mystérieux (voir la règle à la fin du document).

Listes d'armées : *Pour cette bataille, les 2 joueurs doivent décider s'ils respectent le schéma d'armée classique, ou bien s'ils s'en affranchissent complètement ou partiellement (3 Elites obligatoires pour représenter un terrible assaut dont l'aéronef doit s'extraire) ou même s'ils le renforcent (4 Troupes obligatoires pour représenter un survol surprise des lignes arrières).*

Les seuls limites impératives sont :

- Le joueur A peut consacrer jusqu'à 50% de ses points d'armée pour recruter son aéronef (ainsi que les éventuels appareils d'escortes dans le cas où il sélectionne un escadron d'aéronefs).
Les autres points pourront servir à recruter des unités d'intervention rapide (Drop Pod et autres choix d'Attaques rapides pouvant frapper en profondeur) pour accompagner la progression de son aéronef et lui ouvrir la voie.

- Le joueur B peut consacrer jusqu'à 50% de ses points d'armée pour recruter des fortifications, ignorant la limite d'une seule fortification par Détachement. Veillez cependant à ne pas dépasser le seuil de 3 fortifications max. par tranche de 1000pts de liste d'armée, pour rester tout de même dans des limites acceptables.

Les autres points de sa liste pourront servir à recruter des troupes pour occuper le terrain et des unités d'artilleurs pour quadriller le ciel.

Déploiement : on joue dans le sens de la longueur, les zones de déploiements sont à 24ps des bords de tables, les petits côtés donc.

Les joueurs peuvent choisir de conserver des fortifications "en Réserves" pour le second déploiement, voir la règle spéciale *Champ de bataille étendu*.

L'aéronef (ou son escadron) commence toujours la partie en Réserves. Lors du déploiement, le joueur A décide et note secrètement si son aéronef arrivera automatiquement en jeu au Tour 1 ou au Tour 2.

Règles spéciales : *Réserves, Durée Aléatoire, Combat de nuit*

Champ de bataille étendu : Dès que l'aéronef sort une première fois de la table par le bord de table opposé à sa zone de déploiement, le Tour de joueur prend fin et vous pouvez mettre le jeu "en pause".

Vous allez en effet devoir procéder à un nouveau déploiement pour la suite de la bataille :

1. Comptez les killpoints pour les unités (et fortifications) détruites jusque là.
2. Gardez les mêmes zones de déploiements.
3. Re-dispatcher rapidement les décors pour former un nouveau champ de bataille.
Méthode pour gagner du temps, jetez 1D6 :
 - 1-2 : inverser les décors sur l'axe est-ouest
 - 3-4 : inverser les décors sur l'axe nord-sud
 - 5-6 : inverser les décors en diagonale, sur les 2 axes.
4. les Joueurs placent leurs fortifications restantes. Celles qui ont été placées pour la première partie de la bataille sont retirées et inutiles pour la suite. Au besoin, Jetez 1D6 pour déterminer qui place la première, puis alternez.
5. Jetez un D6 pour savoir qui choisit de se déployer en premier ou en second.
6. La partie enchainera dans tous les cas sur le tour de joueur suivant du Joueur B.
7. Les pertes et PV perdus sont remis à zéro à l'exception des fortifications, de l'aéronef et de son escadron. Toutes les autres unités peuvent être déployées ou conservées en *Réserves*, auquel cas elles arriveront automatiquement et immédiatement (au début de votre prochain Tour suivant ce second déploiement).
8. L'aéronef arrive automatiquement et immédiatement (...) par son bord de table.
9. Si à la fin d'un Tour, l'aéronef est ainsi en *Réserves imminentes*, le joueur A ne perd pas la partie même s'il n'a pas d'autres figurines présentes sur le champ de bataille.
10. Si l'aéronef sort une seconde fois de la table par le bord de table opposé à sa zone de déploiement, la partie est remporté par le joueur A.

Règle additionnelle facultative : Avant le début de la bataille, vous devez décider d'un commun accord avec votre adversaire (ou avec la convention du 4+) si vous appliquerez la règle suivante :

Objectif Mystérieux : Lorsqu'il perd son deuxième point de coque, l'aéronef abandonne sur le champ de bataille un objectif mystérieux (une partie de sa précieuse cargaison). Placez le marqueur sur la position qu'occupe l'aéronef. Cet objectif pourra contribuer à déterminer le vainqueur si vous devez compter les points de victoire à la fin de la bataille.



D'autres missions du Lion sont disponibles sur le WARFO :

<http://www.warhammer-forum.com/index.php?/topic/181201-sc%C3%A9nario-recueil-des-missions-du-lion>