

TERRAIN DE BATAILLE

Vous trouverez dans cette section des règles de terrain étendues pour les ruines modèle SCS Ryza incluses dans la Base Lunaire Klaisus. Ces règles ne sont pas nécessaires pour profiter d'une bataille avec figurines, mais elles animent votre champ de bataille et lui donnent une nouvelle dimension.

RUINES MODÈLE SCS RYZA

Les ruines sur les mondes impériaux furent souvent des édifices bâtis selon un Schéma de Construction Standard.

Quand une figurine effectue une attaque de tir contre une unité d'**INFANTERIE** dont toutes les figurines se trouvent à 1" ou moins d'une Ruine modèle SCS Ryza, l'unité ciblée bénéficie du couvert si la figurine attaquante est plus proche de la Ruine modèle SCS Ryza que de l'unité ciblée.



MISSIONS LUNAIRES KLAISUS

Vous trouverez dans les pages suivantes trois missions Crucible of War passionnantes, à jouer grâce au contenu de la Base Lunaire Klaisus et de deux armées de votre choix.

Chacune des missions Crucible of War suivantes est conçue pour se jouer avec deux armées, sur un champ de bataille créé à l'aide du contenu de la boîte de Base Lunaire Klaisus. Les missions en question se jouent soit seules, soit l'une à la suite de l'autre pour former une campagne où le résultat d'une partie affecte le déroulement de la suivante.

Pour jouer ces missions, il vous faut les règles de Durée de Partie Aléatoire, de Réserves et de Sentinelles décrites dans les Règles de Missions Narratives du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Nous reproduisons ces règles ici au cas où vous n'avez pas le livre de règles sous la main.

DURÉE DE PARTIE ALÉATOIRE

La guerre est imprévisible, et le temps dont vous disposez est toujours incertain.

Si la mission utilise la règle Durée de Partie Aléatoire, alors à la fin du round 5, le joueur ayant eu le premier tour lance un dé. Sur 3+, la partie se poursuit, sinon elle se termine. À la fin du round 6, le joueur ayant eu le deuxième tour lance un dé. Sur 4+, la partie se

poursuit, sinon elle se termine. La partie se termine automatiquement à la fin du round 7.

RÉSERVES

Les réserves sont des forces qui seront disponibles en tant que renforts en cours de partie.

Si la mission utilise la règle Réserves, elle indiquera quelles unités de votre armée restent en Réserve au début de la partie. Ces unités ne sont pas déployées avec le reste de votre armée.

La mission indiquera normalement quand les unités en Réserve arrivent sur le champ de bataille (généralement à la fin d'une phase de Mouvement spécifique). Si ce n'est pas le cas, lancez un dé pour chaque unité en Réserve à la fin de votre deuxième phase de Mouvement (et à la fin de chacune de vos phases de Mouvement suivantes) : il s'agit du jet de Réserve. Sur 3+, l'unité arrive des Réserves. Si une unité en Réserve est embarquée dans un Transport, elle arrive en même temps que celui-ci, pas séparément (n'effectuez qu'un seul jet de Réserve pour l'unité et son transport).

La mission indiquera comment et où placer les unités quand elles arriveront des Réserves, généralement à une courte distance d'un bord de table spécifique.

SENTINELLES

Beaucoup de commandants postent des sentinelles pour garder les points stratégiques et sonner l'alarme.

Si la mission utilise la règle Sentinelles, le Défenseur aura besoin d'une unité de plus pour les représenter. Sauf si le contraire est indiqué, l'unité doit avoir le Rôle Tactique Troupes, jusqu'à 10 figurines et un Niveau de Puissance de 10 ou moins. Ce Niveau de Puissance n'est pas compté dans le Niveau de Puissance de l'armée.

La mission indiquera où placer les Sentinelles, mais notez que chaque Sentinelle se déplace et agit comme une unité individuelle pendant la bataille. Au début de chaque phase de Mouvement du Défenseur, les joueurs tirent au dé pour chaque Sentinelle, selon un ordre choisi par le Défenseur. Le vainqueur peut déplacer la Sentinelle d'une distance en pas égale à son jet de dé (une Sentinelle ne peut pas Avancer dans le cadre de son mouvement). En cas d'égalité, la Sentinelle ne bouge pas.

Au début de la partie, tout est calme et l'alarme n'est pas encore donnée, mais cela se produit si un des événements suivants survient :

- Une figurine de l'Attaquant utilise une arme de tir ou manifeste un pouvoir psychique.
- Une figurine de l'Attaquant attaque une Sentinelle en phase de Combat mais ne la tue pas. Notez qu'une Sentinelle ne peut tirer En Alerte qu'après que l'alarme a été donnée.

- Une Sentinelle détecte une figurine de l'Attaquant. Cela se produit si la figurine se trouve à une certaine portée d'une Sentinelle à la fin de n'importe quelle phase de Mouvement (même si elle n'est pas visible par la Sentinelle). La distance de détection dépend du Rang de Puissance de l'unité de l'Attaquant à laquelle appartient la figurine, comme indiqué ci-dessous :

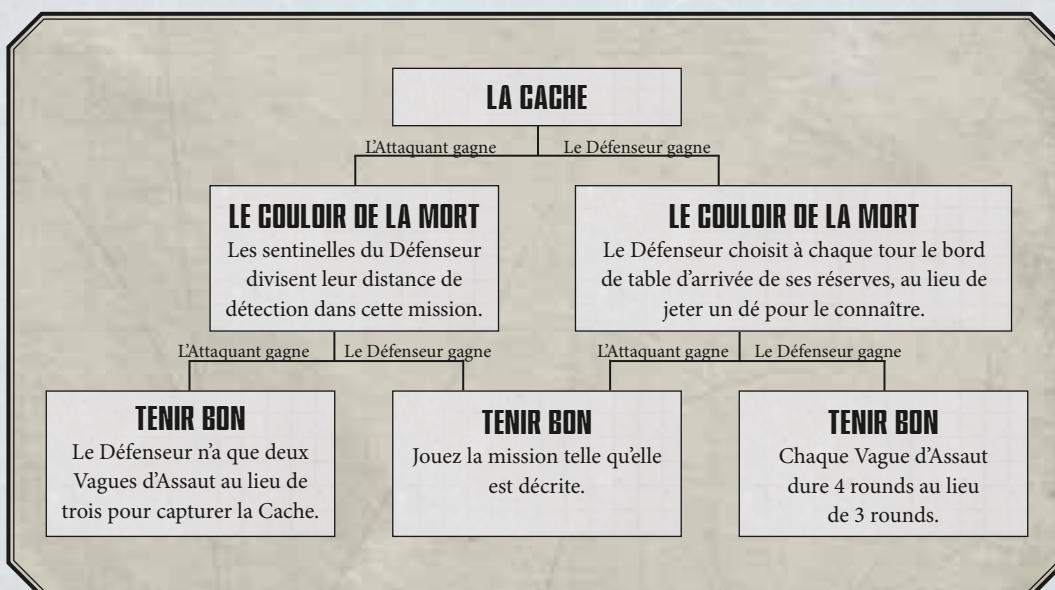
PUISSANCE	DÉTECTION
5 ou moins	3"
6-10	6"
11-19	9"
20 ou plus	12"

Si l'alarme est sonnée pendant le tour de l'Attaquant, celui-ci se termine une fois que l'action ayant donné l'alarme est terminée. Si l'alarme est sonnée pendant le tour du Défenseur, ce dernier peut immédiatement commencer un nouveau tour, généralement pour faire arriver des renforts et réagir à la menace. Cela sera détaillé dans la mission. Dès lors, les Sentinelles sont contrôlées par le Défenseur.

CAMPAGNE LUNAIRE KLAISUS

Au-delà des batailles isolées, les campagnes donnent une dimension nouvelle à vos parties, et davantage de poids aux victoires et défaites.

Pour mener une campagne, vous devez jouer trois missions lunaires Klaisus l'une après l'autre. Le fait de remporter une bataille aura un effet sur la bataille suivante. Le joueur couronné vainqueur de la campagne est celui qui remporte la troisième et dernière bataille.



CRUCIBLE OF WAR

LA CACHE

Une force assillante exécute un raid surprise pour s'emparer d'une importante cache de fichiers secrets. Les attaquants ont contourné la ligne défensive ennemie en passant par un réseau d'égouts. Dès qu'ils surgissent du dédale de tunnels, il leur faut balayer les défenseurs présents, se saisir de la cache et s'échapper avec son contenu.

ARMÉES

Chaque joueur doit rassembler une armée avec les figurines de sa collection. Cette mission est conçue pour se jouer avec des armées d'un Niveau de Puissance de 50 à 100, et qui ne comprennent aucun **VÉHICULE** ou **MONSTRE**.

Une fois les armées choisies, les joueurs doivent décider qui sera l'Attaquant et qui sera le Défenseur. Si les Niveaux de Puissance des armées sont différents, le joueur dont l'armée a le Niveau de Puissance le plus élevé est l'Attaquant et son adversaire est le Défenseur. Sinon, les joueurs peuvent tirer au dé qui attaquera et qui défendra. Le Défenseur aura besoin d'une unité supplémentaire pour servir de Sentinelles (comme décrit plus haut).

CHAMP DE BATAILLE

Créez un champ de bataille et disposez le terrain selon la carte de déploiement ci-dessous.

DÉPLOIEMENT

Une fois le terrain disposé, le Défenseur place ses Sentinelles n'importe où dans sa zone de déploiement, tant que chaque Sentinelle est à au moins 6" de toute autre Sentinelle. Toutes les autres unités des deux camps sont placées en Réserve; elles arriveront en cours de bataille comme décrit ci-dessous.

PREMIER TOUR

L'Attaquant a le premier tour.

RÉSERVES DE L'ATTAQUANT

L'Attaquant a le droit de faire venir n'importe quelles unités en Réserve à la fin de chacune de ses phases de Mouvement. Quand une unité arrive de Réserve, toutes ses figurines doivent être placées à 12" ou moins du point d'entrée de l'Attaquant (voir la carte de déploiement).

RÉSERVES DU DÉFENSEUR

Le Défenseur a le droit de faire venir n'importe quelles unités en Réserve à la fin de chacune de ses phases de Mouvement après que l'alarme ait été donnée. Au premier tour après l'alarme, le Défenseur doit jeter un dé avant de faire venir une unité des Réserves; elle n'arrive que sur un jet de 3+. Aucun jet n'est requis aux tours ultérieurs. Toutes les figurines de l'unité doivent se déployer entièrement dans la zone de déploiement du Défenseur, à 9" ou moins d'un bord du champ de bataille, et à plus de 9" de toute figurine ennemie.

LA CACHE



Placez le pion Cache au point indiqué sur la carte de déploiement. Une figurine d'**INFANTERIE** de l'armée de l'Attaquant peut emporter le pion Cache en venant à son contact – cette figurine s'en saisit automatiquement. Dès lors, le pion Cache reste avec la figurine (déplacez le pion Cache avec la figurine) jusqu'à ce qu'il soit lâché, ce qui n'arrive que si la figurine est tuée ou s'enfuit. Si le pion Cache est lâché, une autre figurine d'**INFANTERIE** peut le prendre en venant à son contact. Une figurine portant le pion Cache ne peut ni embarquer dans un Transport, ni quitter le champ de bataille, ni se déplacer de plus de 9" en une phase quelle qu'en soit la raison.

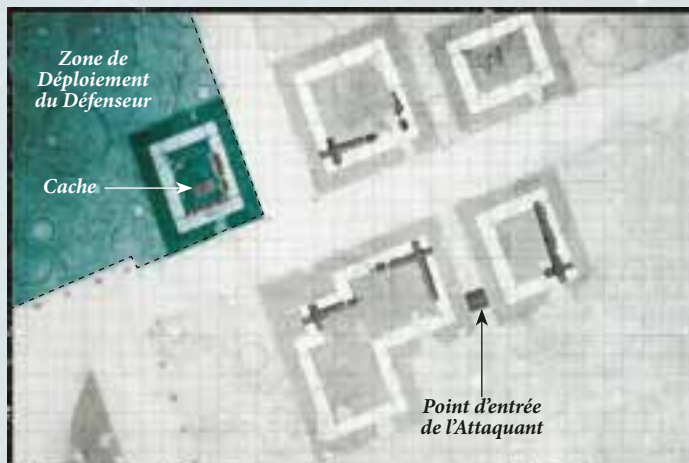
Alerte de Proximité: L'alarme est automatiquement sonnée à la fin du tour où on s'est saisi du pion Cache, même s'il ne reste aucune Sentinelle sur le champ de bataille.

DURÉE DE LA PARTIE

Les joueurs utilisent les règles de Durée de Partie Aléatoire (décrite plus haut) pour définir la durée de la bataille.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si une figurine porteuse du pion Cache termine un déplacement quelconque à 3" ou moins du point d'entrée de l'Attaquant, la partie s'achève et l'Attaquant remporte une victoire majeure. Si la partie prend fin avant cela, le Défenseur remporte une victoire majeure.



CRUCIBLE OF WAR

LE COULOIR DE LA MORT

Une force assaillante envoyée exécuter une opération derrière les lignes adverses tente à présent de regagner le territoire ami avec le fruit de son larcin. Un parti ennemi bien plus important est à ses trousses – afin de tenter d'échapper à ses poursuivants, elle doit tenter de percer une portion peu défendue de la ligne ennemie.

ARMÉES

Chaque joueur doit rassembler une armée avec les figurines de sa collection. Cette mission est conçue pour se jouer avec des armées d'un Niveau de Puissance de 50 à 100, et qui ne comprennent aucun **VÉHICULE** ou **MONSTRE**.

Une fois les armées choisies, les joueurs doivent décider qui sera l'Attaquant et qui sera le Défenseur. Si les Niveaux de Puissance des armées sont différents, le joueur dont l'armée a le Niveau de Puissance le plus élevé est le Défenseur et son adversaire est l'Attaquant. Sinon, les joueurs peuvent tirer au dé qui attaquera et qui défendra.

CHAMP DE BATAILLE

Créez un champ de bataille et disposez le terrain selon la carte de déploiement ci-dessous.

DÉPLOIEMENT

Une fois le terrain disposé, l'Attaquant place son armée n'importe où dans sa zone de déploiement. Les unités du Défenseur sont toutes placées en Réserve; elles arriveront en cours de bataille comme décrit ci-dessous.

LA CACHE



Une figurine d'**INFANTERIE** de l'armée de l'Attaquant doit porter la Cache au début de la bataille. Indiquez cela en plaçant le pion Cache au contact de la figurine qui le porte. Dès lors, le pion Cache reste avec la figurine (déplacez le pion Cache avec la figurine) jusqu'à ce qu'il soit lâché, ce qui n'arrive que si la figurine est tuée ou s'enfuit. Si le pion Cache est lâché, une autre figurine d'**INFANTERIE** peut le prendre en venant à son contact. Une figurine portant le pion Cache ne peut ni embarquer dans un Transport, ni quitter le champ de bataille, ni se déplacer de plus de 9" en une phase quelle qu'en soit la raison.

PREMIER TOUR

L'Attaquant a le premier tour.

RÉSERVES DU DÉFENSEUR

Au début de chaque tour du Défenseur, celui-ci doit jeter un dé et consulter la carte de déploiement pour voir de quel bord de table ses unités en Réserve arriveront à ce tour.

Le Défenseur a le droit de faire venir ses unités en Réserve à la fin de n'importe laquelle de ses phases de Mouvement. L'unité doit se déployer entièrement à 9" ou moins du bord du champ de bataille servant de point d'entrée au Défenseur à ce tour, et toutes ses figurines doivent être à plus de 9" de toute figurine ennemie.

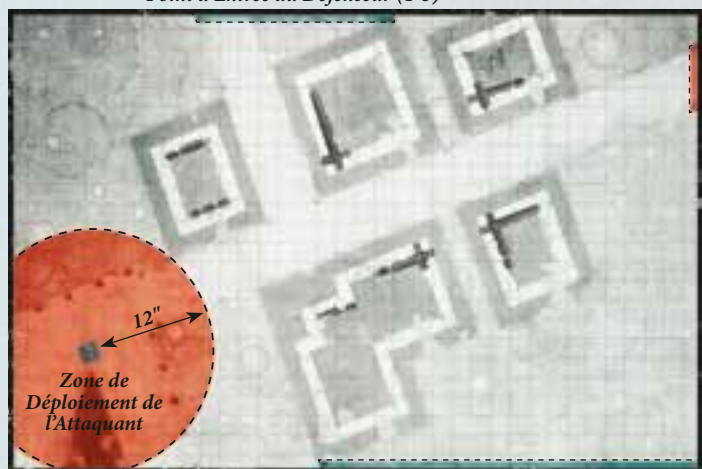
DURÉE DE LA PARTIE

Les joueurs utilisent les règles de Durée de Partie Aléatoire (décrite plus haut) pour définir la durée de la bataille.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si une figurine porteuse du pion Cache commence un déplacement quelconque à 9" ou moins du point de sortie de l'Attaquant, la partie s'achève et l'Attaquant remporte une victoire majeure. Si la partie prend fin avant cela, le Défenseur remporte une victoire majeure.

Point d'Entrée du Défenseur (1-3)



Point d'Entrée du Défenseur (4-6)

Point de sortie de l'Attaquant

CRUCIBLE OF WAR

TENIR BON

Une force assaillante s'est retrouvée piégée derrière les lignes ennemies. Elle s'est emparée d'une cache où se trouvent des renseignements cruciaux, et elle s'efforce à présent de tenir bon dans un bâtiment en ruine. Des vagues successives d'unités adverses tentent de submerger le retranchement avant qu'il puisse être secouru.

ARMÉES

Chaque joueur doit rassembler une armée avec les figurines de sa collection. Cette mission est conçue pour se jouer avec des armées d'un Niveau de Puissance de 50 à 100, et qui ne comprennent aucun **VÉHICULE** ou **MONSTRE**.

Une fois les armées choisies, les joueurs doivent décider qui sera l'Attaquant et qui sera le Défenseur. Si les Niveaux de Puissance des armées sont différents, le joueur dont l'armée a le Niveau de Puissance le plus élevé est le Défenseur et son adversaire est l'Attaquant. Sinon, les joueurs peuvent tirer au dé qui attaquera et qui défendra.

CHAMP DE BATAILLE

Créez un champ de bataille et disposez le terrain selon la carte de déploiement ci-dessous.

LA CACHE



Le pion Cache est un objectif que le Défenseur doit tenter de reprendre. Il est sous le contrôle de l'armée qui possède le plus de figurines à 3" ou moins de lui à la fin d'un tour.

DÉPLOIEMENT

Une fois le terrain disposé, l'Attaquant place son armée n'importe où dans sa zone de déploiement. Le Défenseur doit alors placer toute son armée, avec chaque unité entièrement à 6" ou moins d'un des trois bords de table du Défenseur montrés sur la carte de déploiement. Toutes les unités du Défenseur doivent se trouver à 6" ou moins du même bord de table – elles ne peuvent pas se séparer.

PREMIER TOUR

Le Défenseur a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure 3 rounds.

VAGUES D'ASSAUT

Si le Défenseur ne gagne pas du premier coup, il peut réessayer. Si la deuxième tentative échoue, il peut essayer une troisième et dernière fois. L'armée du Défenseur est remise à neuf pour la 2^e et la 3^e tentative, mais l'armée de l'Attaquant ne peut inclure que les figurines ayant survécu à la bataille précédente, y compris celles qui ont fui (on considère qu'elles reviennent à leur poste).

Les deux joueurs se déploient de nouveau au début de chaque tentative, mais le Défenseur doit se déployer à 6" ou moins d'un bord de table différent de celui de toute tentative précédente.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si l'armée du Défenseur s'empare de la Cache, la partie s'achève sur une victoire majeure du Défenseur. Si l'armée de l'Attaquant contrôle la Cache à la fin du troisième tour du Défenseur, l'Attaquant remporte une victoire majeure. Tout autre résultat est une égalité.

Bord de Table du Défenseur

