



WARHAMMER[®]
40,000

LA LIGNE ROUGE

Tous les bons généraux connaissent la maxime "Diviser pour mieux régner", mais que se passerait-il si le champ de bataille lui-même était coupé en deux? Dans l'étrange futur du 41^e Millénaire, il existe des champs de force, des barrières Warp et d'autres phénomènes surnaturels qui peuvent bel et bien partager un champ de bataille en zones distinctes, dans lesquels les armées se retrouvent chacune coupées en deux. Pour vaincre, il faudra donc avoir le bon type de troupe au bon endroit, au bon moment. Malheur à vous si ce n'est pas le cas! Allez-vous perdre du temps et des ressources à essayer de traverser la barrière pour réunir vos forces, ou allez-vous tenter le tout pour le tout et compter sur le talent de vos unités pour s'en sortir?

ARMÉES

Chaque joueur choisit son armée dans un Codex de Warhammer 40,000, selon une valeur prédéterminée.

CHAMP DE BATAILLE

Placez une série de pions adéquats à 12 ps les uns des autres de façon à partager la table en deux selon sa largeur, comme indiqué. Ces pions représentent les émetteurs de champ de force (voir les règles spéciales ci-dessous). Placez ensuite le reste du décor selon les règles normales.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs tirent au dé, et le vainqueur choisit de se déployer et de jouer en premier ou en deuxième. Le joueur qui se déploie en premier choisit son bord de table, son adversaire prend alors le bord de table opposé.

En commençant par le joueur devant se déployer en premier et après avoir déterminé les bords de table mais avant de déployer la moindre unité, chaque joueur choisit un point de sa zone de déploiement et y place un objectif (un pion ou tout autre objet adéquat). Ces objectifs ne peuvent pas être placés dans un terrain infranchissable ou à 1 ps ou moins du champ de force qui divise la table en deux. De plus, ces objectifs doivent être placés de part et d'autre du champ de force.

Le joueur qui se déploie en premier place ensuite son armée jusqu'à 12 ps de son bord de table, et à plus d'1 ps du champ de force. Son adversaire fait ensuite de même sur son propre bord de table.

Déployez enfin les Infiltrateurs puis effectuez les mouvements des Scouts.

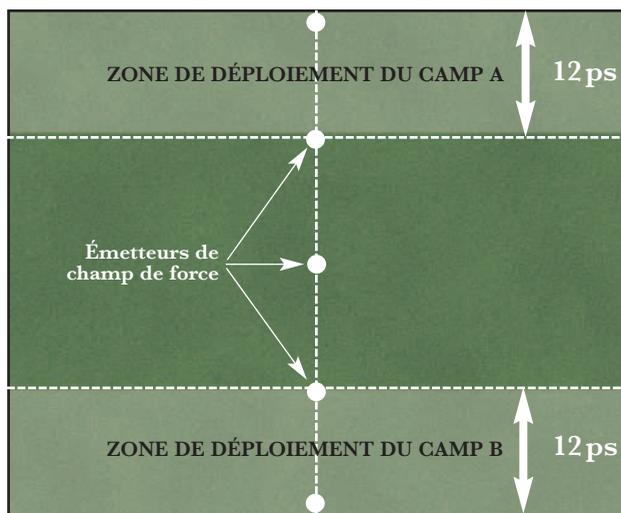
PREMIER TOUR

Le joueur qui s'est déployé en premier joue en premier. Son adversaire peut toutefois tenter de prendre l'initiative en lançant un dé. Sur un résultat de 6, il ravit l'initiative à l'ennemi et joue en premier.

DURÉE DE LA PARTIE

Lancez un dé à la fin du Tour 5. La partie se termine sur un résultat de 1 ou 2. Sur 3+, jouez un sixième tour, puis lancez de nouveau un dé à la fin de celui-ci. Cette fois, la





partie se termine sur un résultat de 1 à 3. Sinon, jouez un septième tour. La partie se termine automatiquement à la fin du Tour 7.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le vainqueur est celui qui contrôle une majorité d'objectifs à la fin de la partie. Un joueur contrôle un objectif s'il possède au moins une unité Opérationnelle à 3 ps ou moins de celui-ci, et s'il n'y a aucune unité ennemie (Opérationnelle ou non) dans ce rayon. La taille et la forme des objectifs pouvant varier, il est important de déterminer dès le début de la partie à partir de quels points mesurer les distances. Si les joueurs contrôlent le même nombre d'objectifs, la partie se termine sur une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES

Émetteurs de Champ de Force: Le champ de bataille est divisé en deux par une ligne d'objets (des pylônes de champ de force, des émetteurs d'énergie chaotique, des relais psychiques, etc.) qui projettent entre eux un champ de force infranchissable.

Tant que deux émetteurs se trouvent à 12 ps l'un de l'autre, ils projettent un champ de force impénétrable. Ce dernier bloque tous les mouvements (même ceux de l'infanterie autoportée et des antigrav), les lignes de vue et les attaques de tirs (y compris des armes de barrage). Si une arme à explosion dévie à travers le champ de force, réduisez la distance de déviation du minimum nécessaire pour que le gabarit ne dépasse pas de sa moitié de table. Si une unité qui effectue une frappe en profondeur dévie de l'autre côté du champ de force, elle subit à la place un incident de frappe en profondeur.

Chaque émetteur de champ de force possède un Blindage de 13 et 3 points de structure. Chaque dégât superficiel ou important lui fait perdre un point de structure. Lorsque l'émetteur est réduit à 0 points de structure, il est détruit et retiré du jeu. Cela affaiblira le champ de force. Appliquez les règles ci-dessous :

- Si un seul émetteur a été détruit, le champ de force entre les deux émetteurs auxquels il était relié est affaibli. Les unités peuvent se déplacer entre ces deux émetteurs restants, mais le champ de force compte tout de même comme un terrain difficile et dangereux. Les unités peuvent tirer à travers cette section du champ de force,

mais elles doivent d'abord vérifier qu'elles voient leur cible, exactement comme lors d'un combat nocturne. De plus, la cible bénéficiera d'une sauvegarde invulnérable de 5+.

- Si deux émetteurs adjacents sont détruits, le champ de force situé entre les émetteurs auxquels ils étaient reliés s'effondre. Dès lors, les unités peuvent traverser et tirer normalement à travers cette section du champ de force.

NOTES DU CONCEPTEUR

Robin: Il s'agit d'un scénario classique de type Prendre & Tenir, avec une touche inhabituelle sous la forme d'un champ de force. En effet, les joueurs vont être obligés de jouer deux petites batailles au lieu d'une seule de plus grande envergure, et ce avec la moitié de leur armée. Cela pose plusieurs dilemmes : quelles troupes placer de part et d'autre du champ de force ? Que faire si toutes vos armes antichars se retrouvent du mauvais côté ? Comment jouer si les forces d'un côté sont en sous-nombre par rapport à l'adversaire ? Allez-vous tenter de traverser le champ de force pour redéployer vos unités efficacement, ou allez-vous tenter de jouer avec les troupes à votre disposition, et faire confiance à votre bonne étoile ?

Si vous décidez de traverser le champ de force, vous devrez d'abord détruire un ou plusieurs émetteurs, ce qui est loin d'être évident. Vous risquez de gaspiller une partie de votre puissance de feu pendant au moins un tour (voire deux), tout ça pour n'obtenir au final qu'un avantage très relatif sur votre adversaire. D'autre part, il y a peu de chances que vous vous retrouviez seul d'un côté du champ de force, ce qui signifie que pendant que vous détruisez les émetteurs, l'ennemi aura tout le loisir de vous attaquer.

Certes, il existe des unités qui se révéleront inestimables lors d'une telle mission, comme celles capables d'effectuer des attaques de flanc. Cependant, si elles arrivent du mauvais côté de la table, vous ne pourrez que vous en mordre les doigts. De la même façon, les unités capables d'effectuer une frappe en profondeur peuvent arriver à point nommé, mais elles devront se tenir éloignées du champ de force au risque de subir un incident de téléportation catastrophique ! Évidemment, la chance sourit aux audacieux, mais vous feriez bien de ne pas trop tirer sur la corde...

Vous pouvez également décider de modifier le scénario, et placer par exemple le champ de force dans la longueur de la table, ou diagonalement. Il n'y a pas de raison pour que ces variations ne fonctionnent pas, et elles vous proposeront de nouveaux défis. Quoi qu'il en soit, je vous souhaite de vous amuser avec votre adversaire...

