



# LEX IMPERATOR

## Mission Principale

*Cette bataille se jouera en cross-over des missions « Opération : Poseïdon » et « Les larmes de l'Empereur ». L'impact de ses missions secondaires sur la mission principale sera décrit dans leur briefing respectif.*

*Après avoir détourné l'attention de l'essentiel des forces de défenses impériales, Fulgrim lance un assaut surprise sur la capitale de Port Maw : Lex Imperator. L'issue de cette bataille déterminera l'issue de la guerre.*

### ARMEES

Chaque joueur sélectionne une armée Réglementaire respectant la limite en points fixée à **2000 pts maximum**.

### CHAMP DE BATAILLE

Cette partie sera de type *Maelstrom of War*.

Le champ de bataille sera mise en place par l'organisateur. Notez qu'il comportera de nombreux décors urbains. Il y aura un total de **6 objectifs**. Notez qu'en plus des règles habituelles inhérentes à ce type de mission, chaque objectif bénéficiera d'une règle spéciale qui lui sera propre (CF. Objectifs spéciaux).

### DEPLOIEMENT

Les joueurs déploient une unité à tour de rôle, en commençant par le défenseur.

Les figurines d'un joueur doivent être placées entièrement dans leur zone de déploiement. Continuez jusqu'à ce que les deux camps aient placé leur armée.

### PREMIER TOUR

L'attaquant peut choisir de prendre le premier ou le second tour.

### OBJECTIFS TACTIQUES

Cette mission utilise les Objectifs Tactiques. Si, au début de son tour, un joueur a moins de 3 Objectifs Tactiques actifs, il doit en générer jusqu'à en avoir 3.

### Ordres secrets

Dans cette mission, les joueurs gardent leurs Objectifs Tactiques secrets ; ils ne les révèlent à leur adversaire que lorsqu'ils les atteignent.

### Raid à l'aube

Les deux camps soustraient 1 de leurs jets de touche en phase de Tir pendant le premier round de bataille.

### DUREE DE LA PARTIE

A la fin du 5<sup>ème</sup> round de bataille, l'attaquant doit jeter un D6. Sur 3+, la partie continue, sinon elle est terminée.

A la fin du 6<sup>ème</sup> round de bataille, l'attaquant doit à nouveau jeter un D6. Cette fois, la partie continue sur 4+, sinon elle est terminée. La bataille s'achève automatiquement à la fin du 7<sup>ème</sup> round de bataille.

**NB : Quoiqu'il arrive, la mission se terminera à 19h00.**

### OBJECTIFS SPECIAUX

Dans cette partie, chaque objectif tenu donnera droit à des bonus/malus pour les unités en jeu.

### OBJECTIFS 1 et 2 : « Titan Warhound : Canis Ferrus »

*Alors que la quasi-totalité de la legio titanicus des War Wolves ainsi qu'une grande partie des troupes impériales se retrouvent embourbées dans les plaines toxiques de Tartarus, un seul Titan est encore présent à Lex Imperator : le titan de classe Warhound « Canis Ferrus ». Ce dernier est resté stationné à la capitale pour d'importantes réparations. Sa seule présence peut maintenant s'avérer déterminante pour l'issue de la bataille...*

Si au début de son tour, un camp dispose du contrôle de l'**objectif 1** (Centre de Contrôle) et de l'**objectif 2** (Dépôts de Ravitaillement), il peut utiliser le redoutable armement du Titan ! Le joueur choisit alors le profil d'une des armes suivantes pour tirer lors de sa phase de tir :

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
<i>Titan Vulcan Mega-Bolter</i>	72''	Lourde20	6	-3	2	-
<i>Titan Plasma Blastgun</i>	72''	Lourde2D6	8	-3	3	-

Ces tirs sont toujours effectués avec une valeur de **CT de 3+**.

Notez que le Titan peut-être pris pour cible et détruit.

Ce dernier a le profil suivant :

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
<i>Canis Ferrus endommagé</i>	Immobilisé !	0	0	0	9	20	0	10	3+

*NB : le Titan réussit automatiquement tous ses tests de moral.*

### OBJECTIFS 3 : « Poste médical de secours avancé »

*Après le bombardement initial de Fulgrim sur la capitale, un bar a été reconverti en urgence en poste médical par les défenseurs impériaux : du personnel et des équipements médicaux y sont actuellement stationnés.*

A la fin de son tour, si un camp contrôle l'**objectif 3** et si aucune unité ennemie ne se trouve à l'intérieur du bâtiment, le joueur jette **1D6** pour chacune de ses unités se situant entièrement ou partiellement dans le bâtiment : sur un résultat de **4+**, l'unité récupère **1D3 PV**. Si une unité ne contient aucune figurine blessée, mais qu'au moins une de ses figurines a été tuée, une figurine tuée revient à la vie avec **1 PV**.

### OBJECTIFS 4 : « Relais Orbital »

*Le relais orbital dispose d'un système de ciblage avancé. Le contrôler permettrait à son détenteur de coordonner avec une précision redoutable des bombardements orbitaux.*

Si au début de sa phase de tir, un camp contrôle l'**objectif 4**, celui-ci peut ordonner gratuitement un **bombardement orbital** : le joueur désigne une unité ennemie située n'importe où sur le champ de bataille et jette 1D6 : sur un résultat de **4+**, cette unité subit automatiquement **1D6 blessures mortelles**.

### OBJECTIFS 5 : « La Statue Impériale »

*Statue d'un illustre champion de l'humanité, ce monument est un symbole pour tous les défenseurs impériaux de Lex Imperator.*

Si la faction Impériale contrôle l'**objectif 5**, toutes ses unités bénéficient d'un bonus de **+1 en Cd** pour tous ses tests de moral. Mais si c'est la faction du Chaos qui le contrôle, ce bonus se transforme en malus de **-1 en Cd**.

### OBJECTIFS 6 : « Poste de commandement »

*Ce poste de commandement impérial dispose de tout un arsenal de cogitators, scans Auspex et relais de communication. Un habile commandant pourrait s'en servir pour diriger avec une plus grande efficacité ses troupes au combat.*

Si au début de son tour, une unité disposant du mot-clef « *Personnage* » contrôle l'**objectif 6**, son détenteur gagne immédiatement **1 PC**.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin de la partie, le camp qui a marqué le plus grand nombre de points de victoires l'emporte. Si les deux camps en ont marqué le même nombre, la partie se solde par une victoire de l'Imperium.

Outre le fait d'atteindre des Objectifs Tactiques, les points de victoire sont accordés comme suit :

**Tuez le Seigneur de Guerre :** Marquez 1 point de victoire si le Seigneur de Guerre ennemi a été tué.

**Premier Sang :** La première unité, quelle qu'elle soit, à être détruite pendant la bataille rapporte 1 point de victoire au joueur adverse à la fin de la partie. Si au moins deux unités des deux camps sont détruites simultanément, les deux joueurs marquent 1 point de victoire.

**Briseur de Ligne :** Marquez 1 point de victoire si au moins une de vos unités est dans la zone de déploiement ennemie à la fin de la bataille.

**CONSEQUENCES POUR LA SUITE DE LA CAMPAGNE :**

La faction qui remporte cette mission remporte la campagne !