



OPERATION : POSEÏDON

Mission Secondaire 1

Dans cette mission, les factions du Chaos et de l'Imperium se disputent le contrôle d'une station portuaire située à proximité de la capitale : Lex Imperator. Leur objectif est d'y faire embarquer des troupes à bord de chalands de débarquement afin de renforcer leur allié sur la mission principale.

ARMEES

Chaque joueur sélectionne une armée Réglementaire respectant la limite en points fixée à **1500 pts maximum**.

CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille comportera une petite zone urbaine avec un port où se trouveront les chalands de débarquement. Le reste de la zone sera de type « désert ».

DEPLOIEMENT ET PREMIER TOUR

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

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. Aucune Fep/Infiltration d'aucune sorte n'est autorisée.

Puis chaque camp jette 1D6 pour déterminer qui prend le premier tour. Le joueur ayant terminé de déployer ses unités en premier bénéficie d'un +1 à ce jet.

REGLES SPECIALES

Raid à l'aube

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

Chalands de débarquement

Il y aura au total **3 chalands de débarquement**. Les chalands fonctionnent comme n'importe quel transport en ce qui concerne les règles d'embarquement/débarquement.

Chaque chaland est en mesure d'embarquer jusqu'à 20 figurines ayant le mot-clef « infanterie » (quel que soit leur taille) ou 1 unité ayant le mot-clef « véhicule » (quel que soit sa taille) à l'exception des unités de type « aéronefs ».

Notez qu'on peut embarquer un véhicule qui transporte lui-même des troupes.

De plus, lors d'un embarquement, une unité peut exceptionnellement se diviser : une partie des figurines embarquant, l'autre restant sur le quai. Les deux unités comptent alors comme deux unités distinctes.

NDRL : Autant dire que tout le monde ne pourra pas embarquer ! Les joueurs devront donc choisir quelles unités seront les plus utiles à envoyer à leur allié jouant « Lex Imperator » et quand faire partir les chalands sous contrôle !

Les chalands de débarquement ne peuvent pas subir de dégâts (d'aucune sorte) et se déplacent sur l'eau avec un **mouvement de 15"**. Une fois, un chaland sorti du champ de bataille avec son précieux chargement (par le bord de table), celui-ci est alors mis de côté avec les unités qu'il a embarquées.

Il pourra alors être déployé à la fin de la phase de mouvement suivant du joueur allié de son camp dans la mission « Lex Imperator », conformément aux règles de réserves, par un des bords « maritimes » de la carte.

Par souci de commodité, les troupes arrivant en renforts de cette manière passent sous le contrôle des joueurs participants à la mission « Lex Imperator » (il peut être intéressant d'imprimer les datasheets des unités concernées pour les copains...). Ces dernières pourront repasser sous contrôle de leur propriétaire à la fin de la mission « Opération : Poseïdon ».

DUREE DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque tous les chalands de débarquement sont sortis du champ de bataille.