



Les larmes de l'Empereur

Mission Secondaire 2

Cette bataille se jouera en cross-over des missions « Opération : Poseïdon » et « Lex Imperator ».

Guidées par les exodites eldars à travers la toile, une petite force impériale regagne rapidement la planète Eliora. Son objectif est de s'emparer de la légendaire Fulgurite, baptisée « Larmes de l'Empereur » par les xenos. Mais sa route sera peuplée d'embûches et les forces du Chaos sont également à la manœuvre pour les en empêcher. Le temps presse car le Primarque Démon en personne ne tardera pas à lâcher toute sa fureur sur Lex Imperator...

ARMEES

Chaque joueur sélectionne une armée Réglementaire respectant la limite en points fixée à **1000 pts maximum**.

CHAMP DE BATAILLE

La majeure partie du champ de bataille sera composée de zone boisée représentant la jungle Elioréenne. En son centre se trouvera un portail Eldar, caché au milieu de ruines. Ce portail mènera à un méandre de la Toile où se trouvent la Fulgurite ... et son gardien (fourni par l'organisateur).

DEPLOIEMENT

Les joueurs tirent au dé ; le gagnant détermine qui déploie une unité en premier puis les joueurs déploient leurs unités à tour de rôle entièrement dans leur zone de déploiement.

PREMIER TOUR

Le joueur ayant terminé de déployer son armée en premier peut choisir de prendre le premier ou le second tour. Son adversaire peut tenter de lui prendre l'initiative en jetant 1D6 ; sur un résultat de 6, c'est lui qui prend le premier tour !

UN MONDE HOSTILE

Les jungles Elioréennes sont réputées pour abriter des formes de vie particulièrement dangereuses.

A chaque fois qu'une unité traverse ou termine son mouvement dans une zone de bois, jetez 1D6 et consultez le tableau suivant :

Résultat du jet	Effets
1-2	« Carnodon en embuscade » : L'unité subit immédiatement 1 blessure mortelle.
3-4	« Plantes carnivores » : L'unité parvient à s'en dépêtrer sans encombre mais ne pourra ni tirer, ni charger lors de ce tour.
5-6	« Ouf ! C'était rien ! » : L'unité ne subit rien de fâcheux.

VOYAGE DANS LA TOILE

Lorsque toutes les figurines d'une unité ayant le mot-clef « Infanterie » terminent leur mouvement à 3" ou moins du **Portail Warp**, cette unité peut choisir de traverser le portail. Déplacer alors toute l'unité sur le champ de bataille (type « espace »), représentant le fragment de Toile où se trouvent la Fulgurite et son gardien. L'unité est alors placée à 3" d'un des bords de table.

BATAILLE DANS LA TOILE : LE GARDIEN

Au centre du champ de bataille de la Toile se trouve le gardien de l'artefact. Ce dernier dispose du profil suivant :

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Gardien de la Fulgurite	8"	2+	2+	5	5	6	4	10	3+, 4++ Invu.
ARME	PORTEE		TYPE		F	PA	D	APTITUDES	
Lame du Feu Stellaire (Tir)	12"		Assaut1		8	-3	1D3	-	
Lame du Feu Stellaire (mêlée)	Mêlée		Mêlée		Util.	-3	1D3	-	

Règle spéciale : Le gardien peut battre en retraite puis tirer et charger lors du même tour.

Comment jouer le gardien : Le gardien est contrôlé par le joueur dont ce n'est pas le tour.

Le gardien effectue ses actions à la fin de chaque phase de l'adversaire, il effectue son mouvement à la fin de la phase de mouvement de l'adversaire puis son tir en fin de phase de tir, et ainsi de suite.

NB : Au final, le gardien effectue bien « 2 tours » par round de bataille !

LA FULGURITE

Une fois le gardien éliminé, retirez sa figurine et mettez à la place un marqueur objectif. Celui-ci représente l'artefact. Une figurine d'**Infanterie** peut porter la Fulgurite en se déplaçant en contact avec elle ; cette figurine la ramasse automatiquement. Dès cet instant, la Fulgurite reste avec la figurine (placez le marqueur objectif sur le socle de la figurine) jusqu'à ce qu'elle soit lâchée, ce qui n'arrive que lorsque le porteur fuit ou est tué. Le porteur peut également sacrifier « son tir » pour transmettre l'artefact à une figurine amie en contact socle-à-socle avec lui à la fin de la phase de tir.

De plus, le porteur peut utiliser la fulgurite comme une arme ayant le profil suivant :

ARME	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
<i>Fulgurite « Larmes de l'Empereur »</i>	Mêlée	Mêlée	x3	-4	2	<i>Tout jet de blessure de 6 inflige une blessure mortelle en plus des dégâts normaux. De plus, si Fulgrim perd au moins 1 PV à cause de la Fulgurite, il perd immédiatement la règle spéciale « A moi la puissance du Warp ! ».</i>

FIN DE PARTIE..

La partie se termine quand l'un des camps parvient à sortir l'artefact par l'un des bords de table ou qu'une armée est complètement détruite (la Fulgurite tombe alors automatiquement aux mains de l'adversaire).

...MAIS LA BATAILLE NE FAIT QUE COMMENCER !

Une fois terminée, chaque joueur rassemble immédiatement ses unités survivantes. Ces unités peuvent alors immédiatement être redéployées sur la mission principale "Lex Imperator" conformément aux règles de réserves. Le camp détenant la Fulgurite doit obligatoirement l'assigner à une de ses figurines (un personnage en priorité). La Fulgurite peut être transmise comme décrit plus haut.