

Confusion

Lors de la campagne de Tarpaos, les taus firent usage d'une arme terrifiante qui brouilla les sens des guerriers de l'Imperium engagés lors de la bataille.

Ce scénario retrace les événements.

Un bataillon de la Garde Impériale et plusieurs chapitres Spaces Marines s'entredéchirèrent suite à la confusion que généra l'utilisation de cette arme. Les taus abandonnèrent le site et laissèrent les combattants de l'Imperium les uns contre les autres.

Objectifs :

Sur la table sont disséminés plusieurs sites stratégiques. Chacun rapporte un certain nombre de points. Pour le contrôler, une unité opérationnelle doit occuper le site. Dans certains cas, des bonus sont conférés à l'armée occupant un site stratégique.

Il s'agit de :

Centre de commandement Tau (100pts) : *réseau de communication **

Bonus : une unité désignée par le joueur devient sans peur, tant qu'une unité opérationnelle occupe le centre de commandement.

Garage (100 pts) : Le toit du garage regorge de matériel de sniper tau. Toute unité d'infanterie qui y passe voit sa CT augmentée de 1 (Max CT 5).

Bananeraie (50 pts) :

Chaque unité d'infanterie qui y séjourne et mange de ces bananes spéciales gagne la compétence « charge féroce ».

Station de pompage et étang (50 pts) : les unités d'infanterie ayant séjourné sur le site ont fait le plein en eau. Dans cette région désertique, il s'agit d'un atout considérable. L'unité gagne la compétence « course ».

Bunkers (50 pts chacun) : *réseau de communication **

Transformateur énergétique (0 pts) : peut rendre inopérant un site (au choix du joueur) pendant un tour complet.

Ascenseurs (0 pts) : *réseau de communication **

Astroport (100 pts) : Toute unité qui y pénètre peut être redéployée immédiatement en FEP.

Contrôle barrage (100 pts) : L'unité peut, à la place de tirer, ouvrir les vannes du barrage. Toutes les figurines d'infanterie situées dans la plaine et qui n'occupent pas un site stratégique subissent une touche de force 3 sans PA. Celles qui sont dans les mêmes conditions mais sur la route ou plus près du barrage subissent une touche de force 4 sans PA.

Générateur à plasma (100 pts) : L'unité peut l'utiliser lors de la phase de tir, à la place de son armement. La mise en surrégime du générateur provoque une décharge d'énergie qui répond aux règles suivantes : Artillerie 1, Portée 36 ps, F10, PA2, Grand gabarit, Surchauffe majeure.

La surchauffe majeure est régie par un D6 :

1 ==> explosion du générateur à plasma. Toute figurine située à 6 ps des murs du générateur subit une attaque F5 PA 4.
2==> pas de tir au prochain tour.

- : le *réseau de communication* permet à toute unité d'infanterie qui occupe le site ou dont au moins une figurine se situe à moins de 2 ps d'une porte du site d'être téléportée immédiatement à moins de 2 ps de n'importe quelle autre porte du réseau de communication (centre de commandement tau, bunkers, ascenseurs). De plus, une même unité peut se déployer à différents étages du même site tout en gardant sa cohérence. Elle ne pourra cependant pas charger pendant le tour où elle a utilisé le réseau de communication, sauf si l'autre extrémité du réseau est occupée par une unité ennemie. Dans ce cas, cette dernière aura **systematiquement l'initiative**, quelque soit les bonus de l'unité arrivante (grenades frag. Etc...), du fait de la désorientation que génère le déplacement.

Règles spéciales :

Chacun son tour : A chaque tour de jeu, l'ordre de jeu de chaque équipe est déterminé aléatoirement, par un lancé de dé. L'équipe qui obtient le plus haut résultat choisit à quel rang elle jouera ce tour et ainsi de suite. Une équipe ne peut pas jouer deux fois à suivre (dernière au tour n-1 et première au tour n).

Reconnaissance : les unités d'attaque rapide et les infiltrateurs arrivent en reconnaissance avant le gros des troupes. Seuls les choix d'attaque rapide et les unités ayant la compétence infiltrateurs sont déployés en début de partie. Les autres unités arrivent en réserve.

Frappe en profondeur ; Infiltrateurs ; durée aléatoire

Déploiement :

La zone initiale de déploiement de chaque joueur est un triangle isocèle de 24 ps de côté situé à un angle de la table.

Réserves :

Les réserves peuvent rentrer par les bords de table de leur zone de déploiement.