

EMPOIGNADE

“ J’ai de nombreux signaux en approche rapide sur nos positions ! Préparez vos armes et tenez-vous prêts à une sérieuse empoignade ! ”

Il s’agit de ce genre de combat qui se livre à très courte portée. La plupart des batailles se livrent sur un terrain découvert, mais il arrive souvent que les guerriers du 41^e millénaire aient à combattre dans des environnements plus denses. Il peut s’agir des coursives confinées d’un énorme vaisseau spatial, des labyrinthes des profondeurs d’une cité-ruche, ou bien de jungles épaisses d’un monde hostile. Tous ces environnements dangereux ont cependant en commun une visibilité restreinte à quelques mètres. Les combats sur de tels terrains d’opération sont immanquablement brutaux et les pertes, en particulier chez les forces attaquantes, sont souvent très élevées.

Cette mission de bataille spéciale pour Warhammer 40,000 retranscrit ces combats à courte portée. Un joueur est l’attaquant, bien décidé à expulser le défenseur d’un secteur bien défini. Il s’agit d’un environnement dense, où la visibilité est limitée à quelques douzaines de pas, tout au plus. L’affaire ne va pas être aisée, le défenseur commençant la partie avec l’avantage de la position, il ne manquera pas de pilonner l’ennemi au fur et à mesure que celui-ci avancera. Pour compenser cela, l’attaquant est bien plus nombreux que le défenseur et il devra exploiter le poids du nombre. Il ne pourra cependant pas gaspiller aveuglément ses ressources, car il aura besoin de monde en toute fin de partie pour capturer l’objectif.

SÉLECTION DE L’ARMÉE & SCHÉMA D’ORGANISATION

Dans ce scénario, un joueur est l’attaquant, l’autre le défenseur. Décidez par un jet de dé le rôle de chaque joueur.

L’attaquant utilise une fois et demi plus de points que le défenseur. Par exemple, si le défenseur joue avec 500 points, l’attaquant en aura 750. Si le défenseur dispose de 1000 points, l’attaquant en 1500.

Les unités sont sélectionnées en suivant le schéma d’organisation qui suit :

Type d’Unité	Attaquant	Défenseur
QG	1-2	0-2
Élite	1-3	0-2
Troupes	1-6	2-6
Attaque Rapide	0-3	0-1
Soutien	0-3	0-3

MISE EN PLACE

Ce genre d’affrontement se livre dans un terrain particulièrement dense. Les lignes de vue ne devraient pas pouvoir excéder 12 ps, au grand maximum. Il vous faudra donc mettre en place deux ou trois fois plus d’éléments de décor qu’en temps normal. Vous pouvez aussi diminuer la taille de la surface de jeu, puis mettre en place tous les éléments de décor existants dans votre collection. Il vous est également possible de tracer sur une grande feuille de papier un complexe de tunnels, ou fabriquer des décors adéquats spécialement pour cette mission. Tant que vous terminez avec un champ de bataille très dense, avec de nombreux endroits où se cacher, vous serez dans le vrai !

DÉPLOIEMENT

Une fois le terrain mis en place, choisissez aléatoirement un des bords de table. Il s’agira du bord de table par lequel l’attaquant entrera en jeu dans le premier tour. Le défenseur se déploie en premier, n’importe où sur la table, mais à plus de 12 ps du bord de table de l’attaquant. Aucune unité du défenseur ne peut être gardée en réserve. Le défenseur doit ensuite placer un pion d’objectif, n’importe où sur la table, mais à plus de 6 ps de tout bord de table.

L’attaquant ne place aucune unité sur la table. Il doit à la place partager son armée en deux contingents, le premier arrivant au premier tour, l’autre étant gardé en réserve. Il peut placer autant d’unités qu’il veut dans l’un ou l’autre des contingents (toute son armée peut donc entrer en jeu au premier tour, ou être tout entière gardée en réserve, ou toute combinaison intermédiaire).

PREMIER TOUR

L’attaquant joue toujours en premier dans cette mission. Toutes les unités placées dans le premier contingent entrent lors de la phase de mouvement du premier tour

de l'attaquant, par son bord de table, comme si elles arrivaient des réserves. Notez que seules les unités placées en *réserve* peuvent éventuellement effectuer des *frappes en profondeurs*.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure un nombre aléatoire de tours. À la fin du tour 5, l'attaquant lance 1D6. Sur un résultat de 1-2, la partie continue. Dans ce cas, l'attaquant lance à nouveau 1D6 à la fin du tour 6, la partie se prolongera sur un résultat de 4+. Dans ce cas, l'attaquant lance à nouveau 1D6 à la fin du tour 7, la partie se prolongera sur un résultat de 6. À la fin du tour 8, la partie de termine automatiquement.

Quand la bataille se termine, toutes les unités en retraite sont retirées du jeu et comptent comme ayant été détruites avant de vérifier les conditions de victoire.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si le défenseur contrôle l'objectif à la fin de la partie, il gagne. Si l'attaquant contrôle l'objectif à la fin de la partie, ou si l'objectif est contesté, l'attaquant gagne. L'objectif est contrôlé par le camp ayant au moins une unité opérationnelle dans un rayon de 3 ps autour, et s'il ne se trouve aucune unité ennemi, quel que soit le type, dans ce même rayon.

RÈGLES SPÉCIALES

Cette mission utilise les règles spéciales universelles Réserves et Frappe en Profondeur. Elle utilise de plus les règles spéciales décrites ci-dessous:

Pas d'Attaque de Flanc : L'attaquant ne peut pas effectuer d'*attaque de flanc*.

Tir Défensif : Le défenseur a mis en place des pièges à feu. Pour représenter ceci, les phases de tir de l'attaquant et du défenseur sont interverties. Autrement dit, les tirs du défenseur se font après la phase de mouvement de l'attaquant, et inversement. Notez que les unités peuvent toujours *courir* au lieu de tirer.

La séquence de jeu devient donc celle-ci:

Mouvements de l'attaquant

Tirs (et courses) du défenseur

Assauts de l'attaquant

Mouvements du défenseur

Tirs (et courses) de l'attaquant

Assauts du défenseur

Pour simplifier les choses, il n'est pas obligatoire de charger l'unité sur laquelle on vient de tirer, et toutes les unités sont supposées être restées immobiles durant leur phase de mouvement pour ce qui est des tirs.

