



FRAPPE CHIRURGICALE

Frappe Chirurgicale est une nouvelle Mission de Bataille spécifiquement destinée aux Blood Angels. Vous pouvez jouer cette mission telle quelle ou en utilisant les méthodes décrites dans le livre Missions de Bataille, en remplaçant la mission des Space Marines *Attaque Surprise* par *Frappe Chirurgicale*.

“ La décapitation est une méthode expéditive. ”

Des hordes d'extraterrestres et de traîtres assaillent l'Imperium, poussées par des chefs chafouins et cruels. Cependant lorsque ces seigneurs de guerre meurent, leurs armées se dispersent invariablement ou leurs successeurs sombrent dans des querelles fratricides. C'est ainsi qu'il est possible de mettre un terme prématuré à une guerre en abattant les chefs qui mènent une armée.

Cependant, le général suprême d'une force ennemie n'est pas un adversaire ordinaire. C'est un ennemi rusé et très dangereux, protégé par des troupes d'élite loyales jusqu'à la mort. De plus, ces cibles prioritaires dirigent le plus souvent leurs forces depuis la protection d'un bunker, d'une forteresse ou depuis le pont d'un véhicule super-lourd. Il arrive cependant qu'un tel commandant décide de mener personnellement ses troupes à la victoire. C'est dans ces moments, lorsqu'un général commet le péché d'orgueil et se rend vulnérable, que les Blood Angels lancent une frappe chirurgicale. De tous les chapitres Space Marines, ce sont les Blood Angels qui ont le plus de succès dans ce genre de mission : ils ont affiné leurs compétences dans ce domaine sur des milliers de champs de bataille, et leur capacité à faire atterrir avec précision des troupes équipées de réacteurs dorsaux est inégalée.

Lors de telles missions, une bonne synchronisation est essentielle, car si la cible a le temps de réagir et de rassembler ses troupes, les Blood Angels risquent d'être submergés. Quand les circonstances le permettent, les Fils de Sanguinius attaquent sans hésiter. Ils tombent du ciel sur des ailes de feu, le rugissement des réacteurs annonçant la venue de ces Anges de la Mort. Les Blood Angels plongent au cœur de l'armée ennemie et l'arrachent à coups de bolter et d'épée tronçonneuse.

OBJECTIFS

L'objectif des Blood Angels est de tuer le général ennemi aussi vite que possible et d'infliger autant de dommages que possible à son armée. L'objectif de l'adversaire est de protéger son général.

DÉPLOIEMENT

L'ennemi doit déployer toute son armée dans un rayon de 12 ps du centre de la table, en commençant par ses choix QG.

S'il ne peut pas déployer une unité pour n'importe quelle raison, celle-ci doit être gardée en réserve.

Les Blood Angels arrivent en jeu au premier tour par n'importe quelle longueur de table.

RÉSERVES

Le joueur Blood Angel peut placer une partie ou toutes ses unités en réserve. Toutes ses unités qui suivent la règle *Frappe en Profondeur* doivent être placées en réserve, et doivent arriver en *Frappe en Profondeur*. Les autres unités Blood Angels placées en réserve entrent en jeu par une des longueurs de table.

Aucune unité ennemie ne peut être placée volontairement en réserve, elle doit y être forcée lors du déploiement (voir ci-dessus). Les ennemis en réserve arrivent en jeu par une des largeurs de table.

PREMIER TOUR

Les Blood Angels jouent en premier.

DURÉE DE LA PARTIE

L'ennemi lance 1D6 à la fin du Tour 5. La partie s'arrête sur un résultat de 1 ou 2, et continue sur 3+. Dans ce cas, lancez 1D6 à la fin du Tour 6. Cette fois, la partie s'arrête sur un résultat de 1 à 3, sinon elle continue pour un septième et dernier tour.

RÈGLES SPÉCIALES

Synchronisation Parfaite : Les unités de Blood Angels ayant la règle *l'Attaque des Anges* arrivent automatiquement en *Frappe en Profondeur* au premier tour au lieu d'effectuer un jet de réserve. Les unités de Blood Angels qui ont la règle *Frappe en Profondeur* mais pas la règle *l'Attaque des Anges* relancent leurs jets de réserve ratés lors de cette mission.

Généralissime : Une des figurines d'un choix QG de l'ennemi (au choix de celui-ci) doit être désignée en tant que Général Suprême. Celle-ci et toute unité dans un rayon de 12 ps gagnent les règles *Sans Peur* et *Contre-attaque* lors de cette mission. De plus, le Général Suprême étant l'un des individus les plus coriaces de sa race, il gagne +1 PV, +1 Attaque et +1 en Cd (jusqu'à un maximum de 10).





CONDITIONS DE VICTOIRE

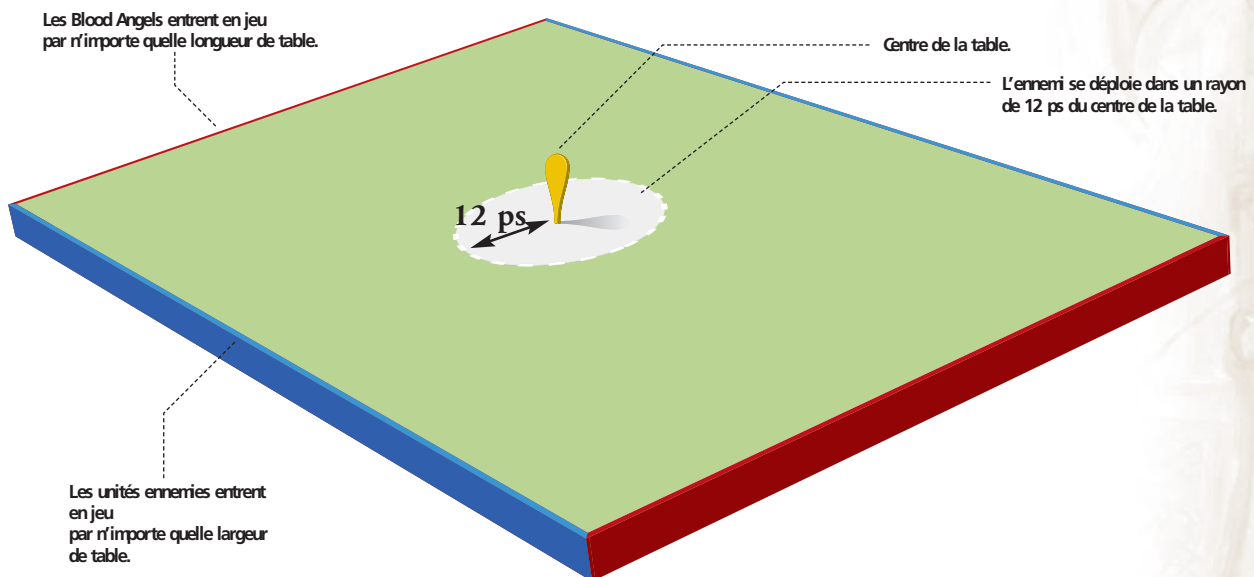
À la fin de la partie, chaque joueur marque 1 point d'Annihilation pour chaque unité adverse totalement détruite, quel que soit son type. De plus, si le Général Suprême (voir les règles spéciales) est tué, le joueur Blood Angels gagne un bonus de points d'Annihilation dépendant du tour pendant lequel le Général Suprême a été abattu, comme l'indique le tableau ci-dessous :

Tour pendant lequel le Général Suprême a été tué	Bonus de Points
1	6
2	5
3	4
4	3
5	2
6	1
7	0

Si le Général Suprême est encore en vie à la fin de la partie, les Blood Angels perdent automatiquement, quels que soient les points d'Annihilation. Ces derniers ne sont comparés que si le Général Suprême a été tué, afin de déterminer le vainqueur.



DÉPLOIEMENT D'UNE FRAPPE CHIRURGICALE



Résumé

- L'ennemi déploie toute son armée dans un rayon de 12ps du centre de la table.
- Les Blood Angels arrivent en jeu au premier tour par n'importe quelle longueur de table.
- Aucune unité ennemie ne peut être placée en réserve, sauf si elle ne peut pas être déployée normalement.
- Toute unité Blood Angel peut commencer la partie en étant en réserve.