

Scénario 1 : Perturber les Portails

Il ne fallut que peu de temps aux fidèles du Chaos pour voir débarquer leurs ennemis par millions. Ainsi qu'ils l'avaient envisagé, toutes les armées de la Galaxie convergeaient vers le système Molov et assaillaient la surface de la planète théâtre du rituel. Chaque mètre de terrain était chèrement défendu par les puissances de la Ruine, mais leurs adversaires faisaient preuve d'une détermination à toute épreuve. Les portails démoniaques qui faisaient office de fondations sur lesquelles construire le rituel étaient attaqués de toute part.

Cependant, tous ne cherchaient pas à les conquérir pour les mêmes raisons. Là où le Chaos souhaitait défendre les siens et reprendre ceux qui étaient déjà perdu, l'Impérium souhaitait se les approprier pour retourner le rituel contre ses créateurs. Les engeneances xenos, quant à elles, se contentaient d'utiliser les édifices pour perturber le rituel et le forcer à s'écrouler sur lui-même.

La guerre sur le système Molov ne faisait que commencer, et le camp qui contrôlerait le plus de portail lorsque la poussière des combats retomberait se verrait en possession d'un avantage non négligeable pour la suite de l'affrontement.

Règles de mission :

Début des hostilités : Aucune unité ne peut être déployée à l'extérieur de la zone de déploiement de son équipe.

Aucune unité ne peut faire de mouvement pré-partie qui l'amène en dehors de sa zone de déploiement.

Objectifs Primaires :

Contrôle Absolu

Objectif progressif

À la fin de la phase de commandement de chaque équipe, l'équipe dont c'est le tour marque 4 points de victoire par conditions suivantes qu'elle respecte (jusqu'à un maximum de 12 par tour) :

- l'équipe contrôle deux pions objectifs ou plus ;
- l'équipe contrôle trois pions objectifs ou plus ;
- l'équipe contrôle plus de pions objectifs que l'équipe adverse.

Cet objectif primaire ne peut être marqué au premier round de bataille. Lors du cinquième round de bataille, l'équipe qui joue en second ne marque pas de point de victoire à la fin de sa phase de commandement grâce à cet objectif. À la place, elle marque les points de victoire à la fin de son tour en suivant les mêmes modalités.

Perturber/Protéger les Portails

Objectif progressif

Perturber/Protéger les Portails (Action) : 1 unité de l'équipe peut commencer cette action à la fin de votre phase Mouvement si elle est à portée d'un pion objectif de votre zone de déploiement et qu'aucune unité ennemie (sauf **Aérodryne**) n'est à portée de ce pion objectif. L'action est accomplie à la fin du tour si l'unité est toujours à portée du même pion objectif.

Lorsque cette action est accomplie, marquez 1 point de victoire par pion objectif du no-man's-land sous le contrôle de l'équipe jusqu'à un maximum de 3 par ronde de bataille.

Objectifs secondaires :

Chaque joueur doit choisir un objectif secondaire issu de son codex ou de son supplément. Il n'y a donc que 2 secondaires par équipe. Chaque secondaire doit être issu d'une catégorie différente. **Rappel** : si un objectif secondaire précise "une unité **Mot Clef** de votre armée", alors seul une unité de l'armée du joueur ayant choisi le secondaire peut remplir la condition. Si le secondaire ne précise rien (par exemple "marquez 1 point de victoire par quart de table qui ne comporte pas d'unité ennemie" alors il est marqué même si l'allié à aidé à détruire une unité).

