

# PASSAGE EN FORCE

## (INITIALEMENT MISSION 2:2 DE SHV2)

### SCÉNARIO :

Les Escouades Lorenzo et Gideon doivent nettoyer ce secteur du Sin of Damnation avant de passer à la section suivante. Ils doivent éliminer 25 Genestealers avant de sortir.

### DÉPLOIEMENT & CONDITIONS DE VICTOIRE :

#### Space Marines :

Escouades Lorenzo et Gideon telles que proposées dans la V3. Ces deux escouades sont déployées chacune dans l'un des couloirs indiqués sur le plan.

Les Marines doivent tuer 25 genestealers (tenez les comptes sur une feuille séparée) avant de tenter une sortie par le couloir indiqué sur le plan. Si au moins 4 Marines s'en sortent, c'est une victoire pour l'humanité. Si au moins un Space Marine parvient à s'échapper, c'est un match nul.

Pour pouvoir quitter la zone, un Marine doit entrer dans une case imaginaire située après le point de sortie. Une fois qu'une figurine a quitté le plateau, elle ne peut pas y revenir.

Les Genestealers ne peuvent pas sortir du plateau.

Les Marines jouent en premier.

#### Genestealers :

Au début de la partie, un blip est placé dans chaque pièce et reçoivent un blip de renfort par tour qui peut arriver par n'importe quelle zone de renfort.

Si les Marines sont tués avant d'avoir massacrer 25 Genestealers, c'est une victoire pour les abominables Xenos. Idem si Aucun Marine ne parvient à sortir après avoir éliminer les 25 Genestealers. Tout autre résultat est un match nul tel qu'indiqué dans le briefing des Space Marines.

Les blips peuvent attendre un tour maximum dans cette mission. Après avoir passé un tour hors carte, un blip DOIT entrer en jeu.

### RÈGLES OPTIONNELLES MAISON :

#### Règle 1 : Canon d'assaut boosté

Pour compenser la disparition des règles du tir auto dans la V3, je vous propose la modif suivante inspirée du coup double de la V2. Si en tirant avec le canon d'assaut, vous obtenez plus d'une touche, alors vous pouvez éliminer un nombre de Genestealer supplémentaires équivalent au nombre de touches après la première et pour autant que les victimes supplémentaires soient adjacentes à la première figurine éliminée. Les règles de tir soutenu s'appliquent, et ce mode de tir fonctionne également en état d'alerte.

*Exemple : Un Terminator équipé d'un canon d'assaut ouvre le tir sur un couloir rempli de Genestealers. Le Marine obtient 3,5 et 6 ce qui lui permet de tuer deux Genestealer adjacents. S'il avait obtenu 4,5 et 5 par exemple, et qu'il se soit trouvé en tir soutenu, alors jusqu'à trois Xenos auraient pu être réduits en pulpe sanglante au nom de l'Empereur qui nous garde et nous aime.*

#### Règle 2 : Y en a pas que pour les Marines

A tout moment de la partie, mais une fois seulement, le joueur Genestealer peut décider de convertir un blip 3 en.... genestealer Alpha.

*« Le zèle et la fureur sont récompensés par la victoire »*

Adaptation, recalibrage du plan et règles maison abusées par Universal Badass aka Laurent Duclos