



CAPTURES

CONTEXTE

Les guerres de l'univers de Warhammer 40k mettent souvent en scène des luttes sanglantes pour la capture d'objectifs stratégiques sur le champ de bataille : industries lourdes, ponts, sources d'énergie ou lieux sacrés sont autant d'enjeux de taille pour les belligérants.

Cet article vous propose de découvrir comment adapter le désormais incontournable *Scénario de Tournoi d'Épic Armageddon* pour revivre ce type d'affrontement.



CAPTURE

Cette variante du *Scénario de Tournoi* permet de représenter l'affrontement de deux armées pour la conquête d'un objectif principal.

Il peut s'agir d'un point de passage stratégique, de l'épave d'un véhicule contenant des données sensibles ou encore d'une simple colline dominant le champ de bataille...

Les joueurs mettent en place le champ de bataille normalement.

Les joueurs ne placent pas d'objectif le long de leur bord de table (connu sous le nom de « base » ou de « blitz »). Un seul objectif est placé au centre de la table et sera considéré par chacun des joueurs

comme étant son premier objectif (« base » ou « blitz »).

Les autres objectifs sont placés normalement.

Aucun Portail Eldar ou Mausolée Nécron ne peut être placé sur la « base ».

CAPTURES

Dans cette adaptation du *Scénario de Tournoi*, les belligérants doivent s'emparer de deux objectifs stratégiques du champ de bataille.

Au lieu d'être situés au centre du champ de bataille comme dans la variante précédente, ces objectifs sont répartis sur le terrain.

Les joueurs mettent en place le champ de bataille normalement et suivent les règles habituelles de placement des pions d'objectif.

Seule la mission « **Blitzkrieg** » est modifiée de la façon suivante : *capturer l'objectif stratégique adverse (le deuxième objectif placé par vos soins)*.

Dans cette variante, la « base » de chaque joueur n'est plus le premier objectif placé par le joueur lui-même mais le deuxième objectif placé par son adversaire.

Cette nouvelle « base » suit les règles normales et peut être transformée en Mausolée Nécron mais ne peut devenir un Portail Eldar.



Pion d'objectif Eldar par Nico



UN PONT TROP LOIN

Les fleuves constituent des frontières naturelles importantes. Les ponts qui les enjambent en deviennent des objectifs stratégiques !

Les joueurs mettent en place le champ de bataille en déployant un fleuve traversant la table en diagonale. Ce fleuve est infranchissable pour les véhicules légers et blindés et constitue un terrain dangereux pour l'infanterie et les engins de guerre.

Les objectifs sont placés normalement à l'exception des règles suivantes.

Le deuxième objectif placé par chaque joueur doit respecter la règle suivante en plus de celles du Scénario de Tournoi : l'objectif doit impérativement être placé sur la rivière et doit être représenté par un pont. Aucun autre pont ne peut être placé sur la rivière.

La mission « **Blitzkrieg** » est modifiée de la façon suivante : *capturer le pont situé dans la moitié de table adverse.*

Dans ce scénario, le fleuve peut être remplacé par un canal de déchets toxiques ou de lave en fusion totalement infranchissable aussi bien par l'infanterie que les véhicules (même antigrav) et les engins de guerre. Il peut également s'agir d'une faille ou d'une zone rocailleuses difficile à franchir. Cependant nous déconseillons de rendre cet obstacle totalement infranchissable afin d'éviter d'en rendre les points de passage indispensables ou d'avantager les armées aéroportées.

NOTES DE CONCEPTION

Les scénarios présentés dans cet article sont volontairement des variantes du **Scénario de Tournoi Epic Armageddon**. L'objectif recherché est en effet de les rendre simples d'accès afin de permettre leur utilisation en tournoi, en campagne ou tout simplement au pied levé lorsque deux joueurs veulent s'organiser une bataille. Il est amusant de constater que le simple fait de changer la place de l'objectif « base » suffit à transformer le scénario dont les joueurs ont tellement l'habitude !



La Tribune de Laitus Prime