

# CAMPAGNE WARHAMMER 40K

## Les Sentiers de Magamance 2011

### 1. Règles de base

#### 1.1 Univers

Au départ de la campagne chaque joueur possède 1 secteur de la planète comprenant : 1 territoire QG, 4 territoires secondaires et 8 territoires tertiaires. Les différents territoires sont disposés en cercle autour du territoire QG (voir carte en Annexe). Bien entendu, ces territoires appartenant au joueur, il lui revient de les nommer avant de commencer la campagne (*Secteur 1.1, Armageddi...*) pour raison « Fluffique ».

Chaque territoire QG accordera un avantage à son propriétaire. Ceux-ci seront définis au début de la campagne. Si un territoire QG est pris par un autre joueur, il récupère cet avantage.

#### 1.2 Listes d'armées

Chaque joueur doit définir 3 listes d'armée à 1000, 1500 et 2000 points (si possible) qui seront fixées et utilisées tout le long de la campagne. Il faudra également nommer les unités afin de pouvoir noter leurs progressions et gains de compétences éventuelles (cf. Compétences de vétérans).

#### 1.3 Attaque

Pour pouvoir attaquer un territoire, vous devez avoir une frontière commune. Les territoires tertiaires sont entourés par des no man's land inintéressant pour les différentes factions et peuvent donc être attaqués par tout les joueurs.

Choisissez votre adversaire en fonction des personnes présentes. Chaque joueur indique sur la carte du joueur adverse quel territoire il attaque. Tirez au sort le scénario en fonction du territoire de plus haut degré attaqué. Ex. : *si Goku attaque un territoire tertiaire à Truk, et que Truk attaque un territoire secondaire à Goku, ils joueront un scénario des territoires secondaires.*

Le joueur perdant la partie, perd son territoire. En cas d'égalité, les joueurs conservent leurs territoires. Ex. : *Goku gagne, il conserve son territoire secondaire et gagne le territoire tertiaire de Truk.*

Un joueur dont le territoire QG a été pris, pourra toujours tenter de le reprendre en jouant avec l'envahisseur un scénario de Résistance du territoire QG. Il sera considéré comme étant le Résistant.

Deux joueurs ne doivent pas s'affronter deux fois de suite, sauf si aucun autre joueur n'est présent.

#### 1.4 Scénario

Les scénarios ont été définis en fonction des territoires attaqués. Reportez vous aux annexes afin de tirer au dé le scénario de la partie. Chaque nom de scénario est précédé d'un ou plusieurs chiffres correspondant au résultat du jet de dé.

Seule exception, un joueur dont le territoire QG a été détruit peut toujours tenter de le reprendre en faisant un acte de résistance, et jouera un scénario défini comme tel.

## 2. Déroulement d'une partie

### 2.1 Choix de l'adversaire

### 2.2 Choix du nombre de points joués

### 2.3 Tirage du scénario

Lancer 1D6 dans l'annexe correspondant au territoire attaqué.

### 2.4 Mise en place du décor

### 2.5 Début du scénario

### 2.6 Fin de partie

### 2.7 Attribution des Points de victoire et d'Expérience

## 3. Points de victoire

La prise de position sur un territoire entraîne une augmentation des Points de victoire, permettant d'établir des classements sur la campagne : vainqueur de la campagne, meilleure assiduité, meilleur joueur, meilleure progression territoriale...

Les Points de victoire sont fonctions des résultats de chaque partie, ainsi que des territoires conquis (ou perdus).

<b>Territoire joué</b>	<b>Victoire</b>	<b>Egalité</b>	<b>Défaite</b>
Tertiaire	3	2	1
Secondaire	4	3	2
QG	5	4	3
QG détruit	4	3	2

## 5. Partie en multi joueur

Comme pour une attaque classique, vous devez avoir des frontières communes avec vos adversaires. Chaque joueur doit attaquer un territoire différent de celui de ses alliés, mais de même type, afin de savoir quel scénario jouer.

En clair, vous pouvez jouer à X contre X en attaquant :

- des territoires tertiaires à vos adversaires avec un scénario de la section territoire tertiaire,
- des territoires secondaires, si et seulement si vous avez chacun une frontière commune avec des territoires secondaire de vos adversaires,
- des territoire QG, si et seulement si vous avez chacun une frontière avec les territoires QG de vos adversaires.

Si vous êtes un nombre impair, un joueur jouera sa liste à 2000 points tandis que 2 de ses adversaires joueront chacun à 1000 points. Le joueur à 2000 points pourra exceptionnellement attaquer 2 territoires, 1 à chacun de ses adversaires. Ses adversaires attaqueront chacun 1 territoire du joueur à 2000 points, afin de respecter l'équilibre des attaques.

## 4. Compétences de vétérans

Tandis que vos troupes connaîtront leur baptême du feu, leur expérience s'améliorera, de même que leur sang-froid et leurs compétences. Les vétérans apprennent même de leurs défaites, tandis qu'une série de victoires verra vos troupes inexpérimentées devenir des briscards capables de faire face aux pires horreurs de la galaxie.

A la fin de chaque partie, vous pouvez désigner des unités qui, à votre avis se sont distingués au combat et méritent une médaille ou des encouragements. Le nombre d'unités désigné dépend du territoire d'affrontement et du résultat de la bataille :

<b>Territoire joué</b>	<b>Victoire</b>	<b>Egalité</b>	<b>Défaite</b>
Tertiaire	2	1	1
Secondaire	3	2	2
QG	4	3	3
QG détruit	3	2	2

Les unités ainsi désignées ne doivent pas avoir été exterminées lors de la bataille.

Pour chaque unité, choisissez ensuite un tableau parmi les suivants et effectuez un jet pour voir quelle compétence gagne l'unité.

Une unité ne peut avoir deux fois la même compétence. Si vous obtenez une compétence que votre unité possède déjà, choisissez en une autre dans le tableau. De plus, une fois qu'une unité reçoit une compétence d'un tableau, tous ses jets ultérieurs seront effectués dans le même tableau, afin de refléter sa spécialisation.

<b>1D6</b>	<b>Compétence de manœuvre</b>
1	Infiltration
2	Mvt à Couvert ou Pilote Emérite
3	Discrétion
4	Scouts
5	Course
6	Sans Peur

<b>1D6</b>	<b>Compétence de Corps à Corps</b>
1	Insensible à la Douleur
2	Charge Féroce
3	Contre-Attaque
4	Désengagement
5	Ennemi Juré
6	Sans Peur

<b>1D6</b>	<b>Compétence d'Artilleur</b>
1	Vision Nocturne / Sens Aiguës
2-3	Implacable
4-5	Tueurs de Chars
6	Sans Peur

<b>1D6</b>	<b>Compétence d'Equipage de Char</b>
1	+1CT
2-3	Relance tests de terrain dangereux
4-5	Ignore Equipage secoué
6	+1 en blindage de tt les côtés (max 14)

Si des vétérans terminent une partie à moins de leur demi force ou en ayant fui hors de la table, ils perdent 1 compétence. S'ils ont été exterminés, ils en perdent 2.

**Scénario**

**Territoire**

**Tertiaire**

# 1. Combat nocturne

*Chaque camp se retrouve nez à nez avec l'ennemi tandis qu'il manoeuvrait dans la nuit. Les explosions illuminent l'obscurité et les balles traçantes fusent alors que chaque armée essaye de localiser et détruire l'adversaire.*

## Objectif : Annihilation

Chaque camp cherche à débarrasser la zone de l'ennemi. A la fin de la bataille, chaque joueur gagne 1 Point d'Annihilation pour chaque unité détruite. Si un personnage dispose d'une suite, sa suite et lui rapportent 1 Point d'Annihilation chacun. Le joueur ayant le plus de Points d'Annihilation à la fin de la partie gagne.

## Règles spéciales du scénario

- Combat nocturne
- Prendre l'initiative !

## Réserves :

Les Réserves entrent en jeu à partir des bords de table de leur zone de déploiement, sauf règles spéciales (Frappe en profondeur ☺...).

## Déploiement

1. Divisez la table en quatre. Chaque joueur lance un dé, celui qui gagne choisit s'il commence en premier ou non.
2. Le joueur qui commence, choisit un quart de table, qui sera son bord de table. Il déploie ses forces dans son quart de table, à plus des 12ps du centre de la table. Son adversaire se déploie dans le quart de table opposé.
3. Déployez les Infiltrateurs et effectuez les mouvements de Scout.
4. Le joueur qui a choisi sa zone joue en premier.

## Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires.

# 2. Récupération

*Le champ de bataille est jonché de matériels abandonnés, de soldats blessés, de caisses de ravitaillement et d'autres objets divers qu'il vous faut récupérer à tout prix. Vous devez repousser l'ennemi pendant que vos hommes ratissent le champ de bataille.*

## Objectif : Capture

Avant de déterminer les zones de déploiement, les joueurs doivent placer 1D3+2 objectifs. Tirez au dé pour savoir qui place le premier objectif, puis placez les objectifs chacun votre tour.

Les objectifs ne peuvent pas être à moins de 12ps d'un bord de table ou d'un autre objectif.

Vous contrôlez un objectif si, à la fin de la partie, au moins l'une de vos Unité Opérationnelle et aucune unité ennemie se trouve à 3ps ou moins d'un objectif.

Le joueur contrôlant le plus d'objectifs à la fin de la partie, gagne.

## Règles spéciales du scénario

- Prendre l'initiative !
- Aube et crépuscule

## Réserves :

Les Réserves entrent en jeu à partir des bords de table de leur zone de déploiement, sauf règles spéciales (Frappe en profondeur ☺...).

## Déploiement

1. Divisez la table en quatre. Chaque joueur lance un dé, celui qui gagne choisit s'il commence en premier ou non.
2. Le joueur qui commence choisit un quart de table, qui sera son bord de table. Il déploie ses forces dans son quart de table, à plus des 12ps du centre de la table. Son adversaire se déploie dans le quart de table opposé.
3. Déployez les Infiltrateurs et effectuez les mouvements de Scout.
4. Le joueur qui a choisi sa zone joue en premier.

## Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires.

## 3. Recherche et destruction

*Lors d'un conflit, chaque camp n'a qu'un seul but : trouver l'ennemi, l'écraser et l'empêcher d'organiser une quelconque riposte. L'ennemi doit être débusqué et éliminé. Pas de prisonnier, pas de quartier.*

### Objectif : Annihilation

Chaque camp cherche à débarrasser la zone de l'ennemi. A la fin de la bataille, chaque joueur gagne 1 Point d'Annihilation pour chaque unité ennemie détruite et 1 Point d'Annihilation pour chaque unité alliée ayant survécu à la bataille. Si un personnage dispose d'une suite, sa suite et lui rapportent 1 Point d'Annihilation chacun.

Le joueur ayant le plus de Points d'Annihilation à la fin de la partie gagne.

### Règles spéciales du scénario

- Prendre l'initiative !
- Aube et crépuscule

### Réserves :

Les Réserves entrent en jeu à partir du bord de table de leur zone de déploiement, sauf règles spéciales (Frappe en profondeur ☺...).

### Déploiement

1. Chaque joueur lance un dé, celui qui gagne choisit s'il commence en premier ou non.
2. Le joueur qui commence choisit son bord de table. Il déploie ses forces à plus des 12ps de la ligne médiane de la table (12ps du bord de table ☺). Son adversaire se déploie dans la moitié opposée.
3. Déployez les Infiltrateurs et effectuez les mouvements de Scout.
4. Le joueur qui a choisi sa zone joue en premier.

### Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires.

## 4. Bataille rangée

*Chaque camp essaie de repousser les troupes adverses de la zone. Vous devez pouvoir conserver vos positions afin de lancer des attaques dévastatrices contre votre adversaire.*

### Objectif : Capture

Avant de déterminer les zones de déploiement, Les joueurs doivent placer 1D3+2 objectifs. Tirez au dé pour savoir qui place le premier objectif, puis placez les objectifs chacun votre tour.

Les objectifs ne peuvent pas être à moins de 12ps d'un bord de table ou d'un autre objectif.

Vous contrôlez un objectif si, à la fin de la partie, au moins l'une de vos Unité Opérationnelle et aucune unité ennemie se trouve à 3ps ou moins d'un objectif.

Le joueur contrôlant le plus d'objectifs à la fin de la partie gagne.

### Règles spéciales du scénario

- Prendre l'initiative !
- Aube et crépuscule

### Réserves :

Les Réserves entrent en jeu à partir du bord de table de leur zone de déploiement, sauf règles spéciales (Frappe en profondeur ☺...).

### Déploiement

1. Chaque joueur lance un dé, celui qui gagne choisit s'il commence en premier ou non.
2. Le joueur qui commence choisit son bord de table. Il déploie ses forces à plus des 12ps de la ligne médiane de la table (12ps du bord de table ☺). Son adversaire se déploie dans la moitié opposée.
3. Déployez les Infiltrateurs et effectuez les mouvements de Scout.
4. Le joueur qui a choisi sa zone joue en premier.

### Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires

## 5. Prendre et tenir

*Un objet d'une importance stratégique vitale vient d'être localisé et doit être récupéré coûte que coûte. Vous devez repousser l'ennemi le temps de récupérer cet objet.*

### Objectif : Contrôle

L'objectif est placé au centre de la table. Vous pouvez le matérialiser par un bâtiment en ruine, ou un pion.

Vous contrôlez l'objectif si vous possédez l'Unité Opérationnelle la plus proche de l'objectif à la fin de la partie.

Le joueur qui contrôle l'objectif à la fin de la partie remporte la victoire.

### Règles spéciales du scénario

- Prendre l'initiative !
- Aube et crépuscule

### Réserves :

Les Réserves entrent en jeu à partir du bord de table de leur zone de déploiement, sauf règles spéciales (Frappe en profondeur ☺...).

### Déploiement

1. Chaque joueur lance un dé, celui qui gagne choisit s'il commence en premier ou non.

2. Le joueur qui commence choisit son bord de table. Il déploie ses forces à plus des 12ps de la ligne médiane de la table (12ps du bord de table ☺). Son adversaire se déploie dans la moitié opposée.

3. Déployez les Infiltrateurs et effectuez les mouvements de Scout.

4. Le joueur qui a choisi sa zone joue en premier.

### Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires

## 6. Domination

*Vous tentez de prendre position, malgré la fureur des combats, afin d'avoir l'avantage lors de possibles contre-attaques adverse.*

### Objectif : Domination

Avant de déterminer les zones de déploiement, Les joueurs doivent placer 1D3+2 objectifs. Tirez au dé pour savoir qui place le premier objectif, puis placez les objectifs chacun votre tour.

Les objectifs ne peuvent pas être à moins de 12ps d'un bord de table ou d'un autre objectif.

Vous marquez 1 Point de domination à la fin du tour adverse, pour chacune de vos unités d'infanteries au contact d'un objectif. Elles ne doivent pas être engagées au corps à corps, ni en train de Battre en retraite.

Le joueur qui a amassé le plus de Points de domination gagne.

### Règles spéciales du scénario

- Prendre l'initiative !
- Points de domination

### Réserves :

Les Réserves entrent en jeu à partir des bords de table de leur zone de déploiement, sauf règles spéciales (Frappe en profondeur ☺...).

### Déploiement

1. Divisez la table en quatre. Chaque joueur lance un dé, celui qui gagne choisit s'il commence en premier ou non.

2. Le joueur qui commence choisit un quart de table, qui sera son bord de table. il déploie ses forces dans son quart de table, à plus des 12ps du centre de la table. Son adversaire se déploie dans le quart de table opposé.

3. Déployez les Infiltrateurs et effectuez les mouvements de Scout.

4. Le joueur qui a choisi sa zone joue en premier.

### Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires.

**Scénario**

**Territoire**

**Secondaire**



# 1. Assaut à l'aube

*Alors que les rayons rouges du soleil commencent à percer l'horizon, l'Attaquant se positionne pour prendre d'assaut le territoire ennemi par surprise.*

## Objectif : Capture

Placez un pion objectif au centre de la table et un au centre de chaque quart de table, sauf dans celui de l'Attaquant (soit 4 objectifs en tout ☺...)

Vous contrôlez un objectif si, à la fin de la partie, au moins l'une de vos Unité Opérationnelle et aucune unité ennemie se trouve à 3ps ou moins d'un objectif.

Le joueur contrôlant le plus d'objectifs à la fin de la partie gagne.

## Règles spéciales du scénario

- Prendre l'initiative !
- Soleil levant : Combat nocturne, lancez 1D6 à la fin de chaque tour de joueur, sur un 6 le soleil se lève (fin du Combat nocturne ☺...)

## Réserves :

Les Réserves entrent en jeu à partir des bords de table de leur zone de déploiement, sauf règle spéciale (Frappe en profondeur ☺...).

## Déploiement

5. Divisez la table en quatre. Chaque joueur lance un dé. Celui qui gagne choisit sa zone de déploiement. Placez les objectifs.

6. L'Attaquant se déploie en premier. Il ne peut déployer que des unités d'Attaque Rapide et des Troupes embarquées dans des Transports assignés dans son quart de table et à plus de 12ps de l'objectif central. Ses autres unités sont placées en Réserve.

7. Le Défenseur peut placer ses unités de Troupes et de Soutien n'importe où dans son quart de table. Ses autres unités doivent être gardée en Réserve.

8. L'Attaquant joue en premier.

## Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires

# 2. Tête de pont

*L'attaquant envoie une force pour sécuriser un secteur en plein cœur du territoire ennemi. Une fois sécurisé il pourra faire débarquer ses troupes et écraser toutes résistances ennemis sur cette planète.*

## Objectif : Contrôle

L'objectif est placé au centre de la table. Vous pouvez le matérialiser par un bâtiment en ruine, ou un pion.

Vous contrôlez l'objectif si vous possédez l'Unité Opérationnelle la plus proche de l'objectif à la fin de la partie.

Le joueur qui contrôle l'objectif à la fin de la partie remporte la victoire.

## Règles spéciales du scénario

- Aube et crépuscule

## Réserves :

Les Réserves du Défenseur entrent par une longueur de table aléatoire. Déterminer les côtés au début de la partie : une largeur sur 1, une longueur sur 2-3, la largeur opposé sur 4, la longueur opposé sur 5-6.

Les unités en étant capable peuvent effectuer une Frappe en profondeur.

Le Défenseur commence ses jets de Réserve dès le premier tour.

## Déploiement

1. Un pion est placé au centre de la table sur une colline pour représenter l'objectif.

2. L'Attaquant déploie TOUTE son armée en Frappe en profondeur avant de commencer de jouer. Etant un débarquement en masse, même les troupes ne pouvant normalement pas effectuer de Frappe en profondeur peuvent le faire dans cette mission.

3. Le Défenseur joue en premier, toute son armée commence en Réserve.

## Couloir de retraite :

L'Attaquant bat en retraite vers le côté opposé de l'attaque. Le Défenseur bat en retraite vers le bord de table le plus proche.

## Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires

## 3. Reconnaissance en force

*L'Attaquant se déploie rapidement et avance pour tester l'armée adverse. Il tombe par hasard sur des troupes ennemies qui étaient postées dans le secteur.*

### Objectif : Capture

Avant de déterminer les zones de déploiement, les joueurs doivent placer 1D3+2 objectifs. L'Attaquant place le premier objectif, puis placez les autres objectifs chacun votre tour.

Les objectifs ne peuvent pas être à moins de 12ps d'un bord de table ou d'un autre objectif.

Vous contrôlez un objectif si, à la fin de la partie, au moins l'une de vos Unité Opérationnelle et aucune unité ennemie se trouve à 3ps ou moins d'un objectif.

Le joueur contrôlant le plus d'objectifs à la fin de la partie gagne.

### Règles spéciales du scénario

- Effet de Surprise : Aucun des 2 camps ne s'attend à être attaqué. Donc, lors du premier tour, les unités ne peuvent tirer ou lancer un assaut que si elles réussissent un test de Commandement. En cas d'échec elle ne peuvent pas tirer (ni Sprinter à la place, petits malins...) ou lancer d'assaut lors de ce tour.

### Déploiement

1. L'Attaquant note en secret son bord de table

2. Le Défenseur déploie toutes ses unités n'importe où à plus de 12 ps d'un bord de table.

3. L'Attaquant joue en premier en faisant entrer ses unités par son bord de table.

### Réserves :

Les Réserves de l'Attaquant entrent en jeu à partir des bords de table de leur zone de déploiement, sauf règle spéciale (Frappe en profondeur 😊...).

### Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires

## 4. Avance implacable

*Une attaque de front est la forme la plus radicale pour montrer sa domination et sa force. Elle permet de récupérer des artefacts qui auraient été démontés et emmenés en lieux sûr. Mais les récupérer ne sera pas aisée...*

### Objectif : sécurisation

La longueur de table est divisée en 3 et 1 objectif est placé au centre de chacun de ces tiers (soit 3 objectifs)

Vous sécurisez un objectif à la fin de votre tour si vous possédez une Unité Opérationnelle à 3ps ou moins d'un objectif. L'objectif sécurisé est sous contrôle du joueur, son unité peut ensuite s'éloigner de l'objectif.

Un objectif devient contesté si une unité ennemie s'en approche à moins de 3ps, et sera sécurisé par l'ennemi si son unité est une Unité Opérationnelle

Le joueur contrôlant le plus d'objectifs à la fin de la partie gagne.

### Règles spéciales du scénario

- Prendre l'initiative !
- Obstinés : les unités qui ne sont pas Sans Peur suivent la règle spéciale Obstinés
- Objectif sécurisé (voir Objectif)
- Pas d'Attaque de flanc

### Déploiement

1. Divisez la table en 3 dans le sens de la longueur. Placez 1 objectif au centre de chacun des tiers (soit 3 objectifs).

2. Chaque joueur lance un dé, celui qui gagne choisit son tiers de table qui devient sa zone de déploiement.

3. L'Attaquant déploie son armée dans sa zone de déploiement. Le Défenseur déploie son armée dans le tiers opposé, laissant la zone du milieu en séparation

4. L'Attaquant joue en premier.

### Réserves :

Les Réserves entrent en jeu à partir des bords de table de leur zone de déploiement, sauf règle spéciale (Frappe en profondeur 😊...).

### Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires

## 5.

# Blitzkrieg

*Un grondement sourd produit par d'innombrables moteurs approche rapidement. Des chars et véhicules de toute sorte lancés à toute vitesse foncent sur l'ennemi le temps que le gros des troupes se rapprochent...*

### Objectif : Capture

Placez un pion objectif au centre de la table et un au centre de chaque quart de table, sauf dans les zones de déploiement des joueurs (soit 3 objectifs en tout ☺...)

Vous contrôlez un objectif si, à la fin de la partie, au moins l'une de vos Unité Opérationnelle et aucune unité ennemie se trouve à 3ps ou moins d'un objectif.

Le joueur contrôlant le plus d'objectifs à la fin de la partie gagne.

### Règles spéciales du scénario

- Prendre l'initiative !

### Réserves :

Les Réserves entrent en jeu à partir des bords de table de leur zone de déploiement, sauf règle spéciale (Frappe en profondeur ☺...).

Les unités d'Attaque rapide peuvent entrer en jeu au premier tour sur 4+. En cas d'échec, elles feront leur jet de réserve normalement.

### Déploiement

1. Divisez la table en quatre. Chaque joueur lance un dé. Celui qui gagne choisit sa zone de déploiement. Placez les objectifs.

2. L'Attaquant se déploie en premier dans sa zone de déploiement. Il ne peut déployer que des unités d'Attaque Rapide à plus de 9ps de l'objectif central. Ses autres unités sont placées en Réserve.

3. Le Défenseur se déploie dans sa zone de déploiement. Il ne peut déployer que des unités d'Attaque Rapide à plus de 9ps de l'objectif central. Ses autres unités sont placées en Réserve.

4. L'Attaquant joue en premier.

### Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires

## 6.

# Percée

*L'Attaquant lance un assaut majeur afin de prendre position en territoire ennemi. Le Défenseur est chez lui et connaît le terrain mieux que quiconque, il n'éprouvera aucun scrupule à se retirer pour mieux piéger son ennemi.*

### Objectif : Capture

Placez 3 objectifs : 1 au centre de la table, 1 dans le coin de la zone de déploiement du Défenseur, et 1 à mi-chemin entre les 2.

Vous contrôlez un objectif si, à la fin de la partie, au moins l'une de vos Unité Opérationnelle et aucune unité ennemie se trouve à 3ps ou moins d'un objectif.

Le joueur contrôlant le plus d'objectifs à la fin de la partie gagne.

### Règles spéciales du scénario

- Retraite ! : Toutes les unités du Défenseur suivent la règle spéciale Désengagement  
- Pas d'Attaque de flanc

### Réserves :

Les Réserves entrent en jeu à partir des bords de table de leur zone de déploiement, sauf règle spéciale (Frappe en profondeur ☺...).

### Déploiement

1. Partagez la table en deux dans la diagonale. Chaque joueur lance un dé. Celui qui gagne choisit sa zone de déploiement. Placez les objectifs dans la zone de déploiement du Défenseur.

2. Le Défenseur déploie toutes ses unités n'importe où dans leur moitié de table.

3. L'Attaquant joue toujours en premier en faisant entrer ses unités par son bord de table.

### Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires

**Scénario**

**Territoire**

**QG**

# 1-2-3. Guerre d'usure

Face à face, les deux armées envoient toutes leurs unités dans la bataille décisive du secteur. Il ne pourra en rester qu'un...

## Objectif : Destruction

Chaque joueur additionne les valeurs en points des unités adverses totalement détruites. Celui qui obtient le plus grand total remporte la partie.

## Règles spéciales du scénario

- Prendre l'initiative !
- Pas de Troupes en Réserves
- Réserves illimités : Si une Troupes est détruite, elle récupère ses pertes et est placée en Réserves. L'unité « recyclée » ne reçoit pas de Transport assigné même si elle en avait un à l'origine. Elle peut être de nouveau détruite et son coût compter pour la victoire.

## Réserves :

Les Réserves « normales » entrent en jeu à partir des bords de table de leur zone de déploiement, sauf règles spéciales (Frappe en profondeur ☺...).

Les Réserves « recyclées » entrent en jeu à partir des bords de table de leur zone de déploiement. Elle n'est pas autorisée à faire une Attaque de flanc ou une Frappe en profondeur.

## Déploiement

9. Divisez la table en deux. Chaque joueur lance un dé. Celui qui gagne choisit sa zone de déploiement.

10. Le Défenseur se déploie en premier dans sa zone de déploiement.

11. L'Attaquant se déploie dans sa zone de déploiement.

12. L'Attaquant joue en premier.

## Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires

---

# 4-5-6. Croisade

Face à une incursion massive, les deux adversaires mettent toutes leurs forces dans la bataille pour repousser ou faire plier l'ennemi.

## Objectif : Annihilation

Chaque camp cherche à débarrasser la zone de l'ennemi. A la fin de la bataille, chaque joueur gagne 1 Point d'Annihilation pour chaque unité détruite. Si un personnage dispose d'une suite, sa suite et lui rapportent 1 Point d'Annihilation chacun. Le joueur ayant le plus de Points d'Annihilation à la fin de la partie gagne.

## Règles spéciales du scénario

- Prendre l'initiative !
- Jusqu'à la Mort : Toutes les unités des 2 camps qui ne sont pas déjà *Sans Peur*, bénéficient des règles spéciales *Obstinées* et *Ennemis Jurés*.
- La Guerre sans Fin : toute unité entièrement détruite, autre qu'un véhicule, est placée en Réserves. L'unité « recyclée » ne reçoit pas de Transport assigné même si elle en avait un à l'origine. Elle peut être de nouveau détruite et faire gagner 1 point d'annihilation supplémentaire à l'adversaire.

## Réserves :

Les Réserves « normales » entrent en jeu à partir des bords de table de leur zone de déploiement, sauf règles spéciales (Frappe en profondeur ☺...).

## Déploiement

1. Divisez la table en deux. Chaque joueur lance un dé. Celui qui gagne choisit sa zone de déploiement.

2. L'Attaquant se déploie en premier dans sa zone de déploiement à plus de 9ps de la ligne médiane.

3. Le Défenseur se déploie dans sa zone de déploiement à plus de 9ps de la ligne médiane.

4. L'Attaquant joue en premier.

## Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires

**Scénario  
de  
Résistance  
du  
Territoire QG**

# 1. Terre Brûlée

*Suite à votre effroyable défaite, vous tentez de repousser l'ennemi des ruines fumantes de votre ancien QG...*

## Objectif : Capture

Avant de déterminer les zones de déploiement, les joueurs doivent placer 1D3+2 objectifs. Tirez au dé pour savoir qui place le premier objectif, puis placez les objectifs chacun votre tour.

Les objectifs ne peuvent pas être à moins de 12ps d'un bord de table ou d'un autre objectif.

Vous contrôlez un objectif si, à la fin de la partie, au moins l'une de vos Unité Opérationnelle et aucune unité ennemie se trouve à 3ps ou moins d'un objectif.

Le joueur contrôlant le plus d'objectifs à la fin de la partie, gagne.

## Règles spéciales du scénario

- Prendre l'initiative !
- Terre Brûlée : Tous les éléments de décors sont en ruine ou en feu et bloquent toutes les lignes de vue qui les traversent. De plus, avant le déploiement, lancez 1D6 pour chaque élément de décor :

Sur 1-3 : l'élément de décor est en feu et compte comme un terrain dangereux,

Sur 4-6 : l'élément de décor est une ruine fumante, ajoutez +1 à la sauvegarde de Couvert de toute unité située dans le décor.

## Déploiement

1. Divisez la table en quatre. Chaque joueur lance un dé. Celui qui gagne choisit sa zone de déploiement.

2. Le Résistant se déploie en premier, dans son quart de table et à plus de 9ps de l'objectif central. Le Défenseur se déploie dans le quart de table opposé à plus de 9ps de l'objectif central.

3. Le Résistant joue en premier.

## Réserves :

Les Réserves entrent en jeu à partir des bords de table de leur zone de déploiement, sauf règles spéciales (Frappe en profondeur ☺...).

## Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires.

---

# 2. Invasion

*Un ancien téléporteur warp vous permet d'envoyer des troupes reprendre votre territoire. Mais cette technologie n'est pas sans risque et n'offre aucun espoir de retour une fois téléporté... Mais c'est votre dernière chance...*

## Objectif : Capture

Placez un marqueur symbolisant le téléporteur warp au centre de la table, puis placez 4 objectifs à mi-chemin entre le téléporteur et chaque bord de table. Le marqueur du téléporteur ne doit pas faire plus de 12ps de diamètre.

Vous contrôlez un objectif si, à la fin de la partie, au moins l'une de vos Unité Opérationnelle et aucune unité ennemie se trouve à 3ps ou moins d'un objectif.

Le joueur contrôlant le plus d'objectifs à la fin de la partie, gagne.

## Règles spéciales du scénario

- Téléporteur warp :
  - Les unités du Résistant peuvent entrer en jeux par le téléporteur comme s'il s'agissait de leur bord de table.
  - Toute figurine du Défenseur s'approchant à moins de 6ps du téléporteur est détruite.
  - Toutes les unités du Résistant se replieront vers le téléporteur mais seront détruites si elles arrivent à son contact lors du mouvement de retraite.

## Déploiement

13. Le Défenseur se déploie en premier, n'importe où sur la table, à plus de 12ps du téléporteur.

14. Le Résistant partage son armée en 2 moitiés, égales le plus possible en nombre d'unités.

15. Le Résistant tire au dé quelle moitié entrera au premier tour de jeux et joue toujours en premier. Le second groupe est gardé en Réserve.

## Réserves :

Les Réserves entrent en jeu à partir de n'importe quel bord de table, sauf règles spéciales (Frappe en profondeur ☺...). De plus, le téléporteur warp est considéré comme un bord de table du Résistant.

## Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires.

## 3.

# Embuscade

*Vous essayez de réduire le nombre d'ennemi en attaquant les colonnes de troupes et de véhicules par surprise pendant leurs déplacements...*

### Objectif : Annihilation

Chaque camp cherche à débarrasser la zone de l'ennemi. A la fin de la bataille, chaque joueur gagne 1 Point d'Annihilation pour chaque unité ennemie détruite et 1 Point d'Annihilation pour chaque unité alliée ayant survécu à la bataille. Si un personnage dispose d'une suite, sa suite et lui rapportent 1 Point d'Annihilation chacun.

Le joueur ayant le plus de Points d'Annihilation à la fin de la partie gagne.

### Règles spéciales du scénario

- Prendre l'initiative ! : le jet est effectué sur 4+ au lieu de 2+
- Fuyez ! : les unités du Défenseur peuvent quitter la table par ses largeurs. Une unité qui sort volontairement ne peut pas revenir, mais ne compte pas comme étant détruite à la fin de la partie.

### Déploiement

2. Toutes les unités du Défenseur doivent se déployer avec toutes leurs figurines à 6ps ou moins de la ligne médiane de la table et à plus de 12ps de ses largeurs. Une fois votre déploiement terminé, vous devez avoir une colonne d'unités qui s'étirent sur la table. Si vous ne pouvez pas tout déployer pour n'importe quel raison, les unités restantes sont placées en Réserve et arriveront par une largeur de table.

2. Le Résistant place son armée n'importe où sur la table à plus de 12 pas de la ligne médiane.

5. Le Résistant joue en premier.

### Réserves :

Les Réserves du Résistant entrent par les longueurs de table. SI le Défenseur n'a pas pu placer toutes ses unités volontairement, les unités gardées en Réserve entrèrent par les largeurs.

### Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires.

## 4. Combat d'arrière-garde

*« Les orks y sont jamais battus. Si k'on gagne, on gagne. Si k'on meurt, on meurt, alors ça compte pas comme si k'on était battu. Si k'on s'sauve, alors on meurt pas, et on peut rev'nir le jour d'après pour s'battre encore. Tu vois ? »*

### Objectif : Annihilation

Chaque camp cherche à débarrasser la zone de l'ennemi. A la fin de la bataille, chaque joueur gagne 3 Points d'Annihilation pour chaque choix QG ennemi détruit, 1 Point d'Annihilation pour chaque choix de Troupes ou véhicule assigné détruit, et 2 Points d'annihilation pour toute autre unité détruite.

Le joueur ayant le plus de Points d'Annihilation à la fin de la partie gagne.

### Règles spéciales du scénario

- Prendre l'initiative ! : le jet est effectué sur 4+ au lieu de 2+
- On reviendra ! : Les unités du Résistant bénéficient de la règle spéciale désengagement. De plus, elles peuvent sortir de la table par leur bord de table à partir du tour 3. Ces unités ne compteront pas comme détruites à moins qu'elles n'aient été en retraite lorsqu'elles sont sorties de la table.
- On les tient ! : toutes les unités du Défenseur bénéficie de la règle spéciale Obstinés.

### Déploiement

5. Partagez la table en 2 moitiés et effectuez un jet pour déterminer dans laquelle se déploiera chaque joueur.

6. Le Résistant se déploie en premier, n'importe où dans sa moitié à plus de 12ps de son bord de table.

7. Le Défenseur se déploie n'importe où dans sa moitié, mais à plus de 12ps de la ligne médiane de la table.

8. Le Résistant joue en premier.

### Réserves :

Les Réserves du Résistant entrent en jeu à partir des bords de table de sa zone de déploiement, sauf règle spéciale (Frappe en profondeur ☺...).

### Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires



## 5. Contre-attaque

« Alors que nous approchions des dernières troupes pour les achever grâce à notre supériorité numérique, d'autres unités sont apparus sur nos flancs et nous ont mis en pièces » récit du soldat Ryan...

### Objectif : Annihilation

Chaque camp cherche à débarrasser la zone de l'ennemi. A la fin de la bataille, chaque joueur gagne 1 Point d'Annihilation pour chaque unité ennemie détruite et 1 Point d'Annihilation pour chaque unité alliée ayant survécu à la bataille. Si un personnage dispose d'une suite, sa suite et lui rapportent 1 Point d'Annihilation chacun.

Le joueur ayant le plus de Points d'Annihilation à la fin de la partie gagne.

### Réserves :

Le Résistant doit garder ses choix QG, Elite et Attaque Rapide en Réserves. Il peut également garder n'importe quel choix de Troupes ou de Soutien. Ses Réserves peuvent entrer par les bords de table n'étant pas dans les zones de déploiement.

### Déploiement

5. Divisez la table en quatre. Chaque joueur lance un dé. Celui qui gagne choisit sa zone de déploiement.

6. Le Résistant se déploie en premier dans sa zone de déploiement mais à plus de 9ps du centre de la table. Il ne peut déployer que des choix de Troupes et de Soutien.

7. Le Défenseur se déploie dans le quart de table opposé, à plus de 9ps du centre de la table. Il doit déployer toutes ses unités en début de partie.

8. Le Résistant joue en premier.

### Règles spéciales du scénario

- Prendre l'initiative !
- Camouflage : Toute unité du Résistant commençant la partie sur la table bénéficie de la règle spéciale Discrétion.

### Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires

## 6. Infestation

Vous avez réussi à attirer une partie des forces de votre ennemi. Il sait que vous n'êtes pas loin, mais pas où vous êtes. Ce sera ça première erreur. La seconde, est qu'il est trop près désormais pour s'échapper...

### Objectif : Annihilation

Chaque camp cherche à débarrasser la zone de l'ennemi. A la fin de la bataille, chaque joueur gagne 1 Point d'Annihilation pour chaque unité ennemie détruite et 1 Point d'Annihilation pour chaque unité alliée ayant survécu à la bataille. Si un personnage dispose d'une suite, sa suite et lui rapportent 1 Point d'Annihilation chacun.

Le joueur ayant le plus de Points d'Annihilation à la fin de la partie gagne.

### Déploiement

4. Chaque joueur lance un dé. Celui qui gagne choisit le quart de table qui sera la zone de déploiement du Défenseur.

5. Le Résistant se déploie n'importe où sur la table à plus de 12ps de la zone de déploiement du Défenseur.

6. Le Défenseur se déploie dans son quart de table.

7. Le Résistant joue en premier.

### Règles spéciales du scénario

- Prendre l'initiative !
- La Survie du plus Apte : toutes les unités du Résistant ont le règle spéciale Discrétion.
- Chasseurs des ombres : toutes les unités du Défenseur ont le règle spéciale Ennemi Jurés.
- Glissement de Terrain : tous les éléments de décor sont considérés comme des terrains dangereux en plus de leurs règles habituelles.

### Réserves :

Les Réserves entrent en jeu à partir des bords de table de leur zone de déploiement, sauf règle spéciale (Frappe en profondeur ☺...).

### Durée de la partie :

La partie dure 5 tours aléatoires