

-----CAMPAGNE 40K 30juin-01juillet-----

-----ARMEES-----

Chaque joueur doit préparer 4 listes d'armée comme suit. Les armées doivent impérativement être écrites **au propre sans rature** et avec aussi bien leur **profil** que leur **coût** et leur **équipement**, les alliés et adversaires pouvant y avoir accès en cas de doute. Il est fortement recommandé d'utiliser les feuilles d'armée de Games Workshop.

- **ARMÉE DE BASE** : 2000 pts en respectant le schéma de structure normal (1QG + 2 Troupes minimum).
- **ARMÉE DEFENSIVE** : 2000 pts en ayant au moins 1 QG + 3 Troupes (optionnels +6 Troupes, +1 seul Elite, +1 seule Attaque Rapide, +3 Soutiens).
- **ARMÉE DE RESERVE** : 1500 pts en respectant le schéma de structure normal (1QG + 2 Troupes minimum).
- **ARMÉE DE RAID** : 1500 pts en ayant au moins 1 QG + 2 Elites (optionnels +1 QG, +2 Troupes, +4 Elites, +6 Attaques Rapides, +1 seul Soutien) (Dans ce dernier cas le minima de 2 Troupes est ignoré, y compris pour l'accès aux alliés autorisés).

-----SCENARIO-----

Dans une Cité Impériale d'une petite planète sans grand intérêt, une offensive du chaos précédée par un bombardement massif a décimé la population mais la forteresse principale tient bon.

L'offensive a débuté par le soulèvement d'une partie de la population que des Sectes ont réussi à rallier au Chaos en échange de promesses trompeuses. Les forces du chaos cherchent à s'implanter durablement en ouvrant un portail entre le Warp et ce monde. Tandis que les armées chaotiques envahissent la Cité, les citoyens et les garnisons encore fidèles à l'Imperium résistent encore.

Mais la présence d'un Psyker Renégat a été détectée par les astropathes de l'Ordo Hereticus, tandis que ceux de l'Ordo Malleus ont perçu les alérations psychiques caractérisant une intrusion démoniaque. Toutes les forces immédiatement disponibles du secteur ont été rassemblées en urgence pour repousser l'invasion du chaos ...

Forcément hétérogènes, ces alliances n'effacent pas les divergences profondes qui peuvent exister :

- Les **Egarés & Damnés** dévoués à Tzeench veulent finir de corrompre cette Cité en attirant un Duc du Changement.
- Un Seigneur de **Tzeench** a rassemblé des forces disparates sous son autorité et désire plus que tout faire basculer cette Cité dans le joug de son Maître.
- Un Seigneur de l'**Alpha Légion** soutient dans l'ombre une des Sectes depuis des dizaines d'années et son plan de faire basculer la Cité et la planète hors de l'Imperium est sur le point d'aboutir.
- D'autres Maîtres de Guerre du **Chaos Universel** ou affiliés à **Khorne** ou à **Slaanesh** se joignent à la curée pour la plus grande Gloire du Chaos.
- Un Seigneur de **Nurgle** a jugé bon d'empêcher les serviteurs de Tzeench de s'emparer de la Cité ...
- 2 Big Boss **Ork** n'ont pas pu résister à l'invitation des Seigneurs du Chaos de renforcer leur coalition car la perspective de gross'bastons est prometteuse.
- Une **Milice Populaire** a été formée sous l'autorité d'un Colonel à poigne et tient encore certains quartiers en attendant les renforts de l'Imperium.
- **2 Régiments Impériaux** fidèles à L'empereur sont encerclés mais résistent encore !
- Une Cie **Ultramarines** a répondu favorablement à l'appel à l'aide lancé par les troupes encore fidèles à l'Empereur.
- 2 Cies **Dark Angels** se hâtent d'intervenir avant que la situation ne soit incontrôlable car une rumeur prétend qu'un Déchu était sur la planète il y a peu.
- 1 détachement de **Chevaliers Gris** patrouillant dans la galaxie à bord d'un croiseur de l'Adeptus Mechanicus sont dépêchés en urgence puisque leurs Astropathes indiquent qu'un Portail Warp est sur le point de s'ouvrir.
- Une Cie de **Black Templars** se fait un Devoir Sacré ramener vers la Lumière de l'Empereur les populations égarées par les prêches des Apostats et pour purifier la Cité.
- Un **Inquisiteur Radical** compte bien récupérer pour lui-même les Informations et Artefacts que la Cité semble contenir.

----- PRINCIPES DE JEU -----

Une campagne sur tables se présente ainsi :

- Une carte présente la situation géographique et stratégique du scénario. Chaque territoire représenté sur la carte correspond à 1 table de jeu. Les armées vont progresser de territoire en territoire à chaque tour, les combats se résolvant sur les tables de jeu.
- Le but final est d'assurer la victoire de son camp (les Impériaux ou le Chaos) en annexant si possible l'intégralité de la carte.
- Chaque joueur doit aussi essayer d'avoir en fin de campagne le plus de Points de Victoire. Ceux-ci se gagnent avec les victoires individuelles sur le terrain, les tables contrôlées et les bonus apportés par des opérations spéciales qui respectent l'esprit de l'armée. Notez bien que deux armées peuvent obtenir des gains différents pour les victoires et les contrôles de tables, toujours pour coller à l'histoire et l'esprit de l'armée.
- Chaque joueur reçoit un ORDRE DE MISSION sur lequel il écrit ses gains ou pertes de Points de Victoire au fur et à mesure du déroulement de la campagne.

-----CAMPAGNE 40K 30juin-01juillet-----

-----TABLES OMEGA-----

Chaque table contient **1 sous-objectif** avec une information aléatoirement placée sous la forme d'un petit carton à replacer après lecture publique (*Formule d'Invocation* - *Alliance avec un Déchu* - *Alliance avec le Psycher Renégat* - *Stratagème "Centre Médical"* - *Stratagème "Point d'Observation"* - *Stratagème "Sanctuaire"* - *Stratagème "Fortifications"* - *Stratagème "Ruines Instables"* - *Stratagème "Équipement de Démolition"*). Celui qui contrôle une table bénéficie de l'avantage apporté par la carte sous-objectif. Les tables ont toutes de "faux" sous-objectifs cad des petits cartons avec rien dessus.

("Ruines Instables" = 1 seul élément de Ruines n'importe où sur la table mais hors de la zone de déploiement ennemie est un *terrain dangereux* et les véhicules utilisent 1D6 supplémentaire en le traversant)

- **SPATIOPORT - Accrochage** : Le joueur du Chaos qui contrôle ce territoire bénéficie de réserves illimitées et peut toujours jouer avec une armée de 2000 pts même après avoir perdu une bataille ou avoir eu une armée détruite. Celui qui défend ce territoire bénéficie gratuitement du stratagème "Bombardement Préliminaire" sauf si la Batterie a été détruite par un Raid le tour précédent (ensuite la batterie est remplacée) ! De plus, à chaque tour, le joueur défenseur dispose d'1 tir de canon séisme "hors table" ... mais cette capacité s'arrête dès que la Batterie est détruite (temps réel) ou si elle a été détruite le tour dernier (elle est remplacée par la suite).

- **GRAND PONT - Assaut Général** : Le joueur Impérial qui contrôle ce territoire bénéficie de réserves illimitées et peut toujours jouer avec une armée de 2000 pts même après avoir perdu une bataille ou avoir eu une armée détruite.

- **CENTRE RELIGIEUX - renforts** : A la place du stratagème "gratuit", l'armée du joueur Impérial qui contrôle ce territoire dispose gratuitement du Stratagème "Sanctuaire" qu'il place sur 1 bâtiment au choix / les démons du joueur du Chaos qui contrôle ce territoire peuvent rejouer leur test de "réserve" raté à chaque tour / le joueur de l'Ordo Hereticus qui contrôle cette table bénéficie d'1D6 points de Foi supplémentaires pour défendre cette table ou +1 point de Foi pour attaquer/défendre une autre table.

- **PONT DU FLEUVE - Position Stratégique** : Le fleuve qui coupe la ville peut se traverser facilement à cet endroit. Le joueur qui contrôle ce territoire peut autoriser n'importe quel armée alliée à "sauter" ce territoire pour passer sur 1 territoire voisin occupé par l'ennemi.

- **ZONE INDUSTRIELLE - Assaut Urbain** : Le joueur qui contrôle ce territoire dispose gratuitement de 2 Stratagèmes à choisir parmi "Dépôt de Munitions" ou "Réserve de Carburant" ou "Centrale Énergétique" (1 bâtiment au choix pour chaque)

- **RUCHE - Domination** : Le joueur Impérial qui contrôle ce territoire bénéficie gratuitement de l'équivalent du Stratagème "Rats d'Egouts" sur toutes les entrées des souterrains. Une fois qu'un souterrain est révélé, l'ennemi peut l'utiliser. Le Stratagème "Rats d'Egouts" permet d'ajouter d'autres marqueurs d'égout qui ne débouchent alors pas sur des souterrains. Aucune figurine ne peut voler dans les souterrains ! Le joueur du chaos qui contrôle ce territoire peut placer 1D3 enfants du chaos dans les souterrains, n'importe où sur la table. Ceux-ci ne peuvent pas en sortir !

- **PALAIS - Offensive Majeure** : Le joueur Impérial qui contrôle ce territoire peut rendre "Obstinée" 1 unité de Troupes ou Elite placée à 6 pas ou moins du palais. Le joueur du Chaos qui contrôle ce territoire bénéficie d'un "Centre de Commandement" gratuit.

- **CENTRE ADMINISTRATIF - Dévastation Totale** : Le joueur défensif a le droit à 3 stratagèmes "Fortifications" gratuits. Le joueur attaquant peut prendre plusieurs fois le stratagème "Bâtiment Miné".

- **ILE FORTIFIEE - Beach Assault** : Le joueur qui contrôle cette table gagne la possibilité de participer à une coalition sans changer de territoire et ce sur n'importe quelles tables (sans apporter de TROUPES), mais à condition de ne pas avoir à se défendre face à une CONQUETE ou un RAID !

Stratagèmes :

La table ILE FORTIFIEE est jouée sans stratagème.

La table GRAND PONT se joue sans les stratagèmes "Bâtiments Stratégiques".

Certaines armées n'ont pas le droit d'utiliser certains stratagèmes, à savoir:

- "Bombardement Préliminaire" interdit aux Orks, Egarés & Damnés, Garde Impériale, Milice.

- "Piège" et "Rats d'Egouts" interdit à tous sauf aux Egarés & Damnés.

- La Milice possède toujours 2 stratagèmes en plus, à savoir "Rats d'Egouts" et "Fortifications".

Dans les coalitions, les restrictions sur l'emploi des stratagèmes demeure, mais il est possible de prendre un stratagème pour l'usage d'1 seul joueur.

-----CAMPAGNE 40K 30juin-01juillet-----

-----TABLES GAMMA-----

Ces tables ne peuvent être attaquées qu'avec les forces de RAID et défendues qu'avec des forces de DEFENSE IMPROVISEE. Les tables BATTERIE et BUNKER DE COMMANDEMENT sont liées à une table Oméga chacune, cad que celui qui contrôle la table Oméga a l'obligation de défendre sa table Gamma. La BATTERIE est liée au SPATIOPORT et le BUNKER DE COMMANDEMENT est lié à l'ILE FORTIFIEE. Les autres tables Gamma sont indépendantes de ce qui se passe sur la carte, cad que ce qui s'y passe n'est pas lié à la conquête de telle ou telle table. Les RAIDS ne permettent jamais de conquérir ces tables et **aucun Stratagème n'est joué !**

Il faut bien comprendre que si un assaillant décide de provoquer un Raid sur une table Gamma, le défenseur n'a aucun moyen de s'y opposer, ni même de refuser le combat !! Stratégiquement, il est intéressant d'obliger un joueur qui contrôle seul une table, comme le Spatioport par exemple, à porter toute son attention et ses efforts dans une défense face à un Raid, laissant ainsi le territoire Oméga sans défense. N'oubliez jamais que cette campagne est un jeu d'équipe.

- **BATTERIE - Sabotage - table Omega SPATIOPORT**: Détruire une batterie permet d'avoir un avantage pour attaquer le spatioport en supprimant la menace de bombardement.

- **BUNKER DE COMMANDEMENT - Sabotage - table Omega ILE FORTIFIEE** : Réussir à détruire le bunker permet d'avoir un avantage de 150 pts de Victoire lors d'un débarquement au même tour.

- **PURIFICATION - Assassinat du "Psyher Renégat"** : Le Psyher Renégat apparaît avec l'armée du Chaos qui le découvre en premier. Il n'apparaît pas si un joueur impérial le découvre ! Le joueur du Chaos peut le jouer en plus de ses forces habituelles, mais il doit le défendre en priorité si un joueur impérial désire le "purifier". Ainsi si un joueur Impérial (1 seul à la fois) décide de tenter de l'éliminer, le Raid se déroulera quelque part dans la Cité, à un endroit qui n'a aucune importance pour le déroulement des opérations stratégiques. Pour protéger ce personnage essentiel, le joueur du Chaos renoncera à défendre ses territoires si un Raid menace le Psyher Renégat.

- **CAPTURE - Assassinat du "Déchu"** : Le Déchu apparaît avec l'armée du chaos qui le découvre en premier. Il n'apparaît pas si un joueur impérial le découvre ! Le joueur du Chaos peut le jouer en plus de ses forces habituelles et peut l'incorporer à une de ses escouades comme un personnage attaché à celle-ci. Si un joueur impérial désire le capturer, il doit le défendre en priorité. Ainsi si un joueur Impérial (1 seul à la fois) décide de tenter de l'éliminer, le Raid se déroulera quelque part dans la Cité, à un endroit qui n'a aucune importance pour le déroulement des opérations stratégiques. Pour protéger ce personnage essentiel, le joueur du Chaos renoncera à défendre ses territoires si un Raid menace le Déchu.

- **INVOCATION - Le Rituel** : Le Rituel peut être tenté à n'importe quel tour où un joueur du Chaos/Inquisiteur Radical possède la formule d'Incantation. Le joueur du Chaos ou l'Inquisiteur Radical annonce en début de tour qu'il tente le Rituel, et n'importe quel joueur (mais 1 seul) de n'importe quelle armée annonce qu'il déclenche un Raid pour l'en empêcher. Aucun des 2 joueurs ne peut plus défendre ses territoires et la partie se déroule quelque part dans les profondeurs de la Cité à un endroit qui n'a aucune importance pour le bon déroulement des opérations stratégiques. Si le Rituel échoue, il peut être retenté le tour suivant. Si le Rituel réussit, le joueur ayant appelé le démon jouera avec un Démon majeur de Tzeench en plus de ses forces habituelles et ce scénario ne sera plus joué par la suite.

DUC DU CHANGEMENT :

CC8 CT4 F6 E6 PV4 I6 A3 Cd10 Svg4+ inv

Vol Démoniaque (pas de test en terrain difficile) / Visage Démoniaque / Sans Peur / Créature Monstrueuse / Icône Vivante / Souffle du Chaos (pas de test psy)

l'hôte du Démon possède automatiquement "Chaînes Démoniaques"

S'il est tué, il est testé en fin de partie avec 1D6 : Sur 5+ il se régénère et revient pour le tour suivant de la campagne ! Si c'est un joueur Chevalier Gris ou un Inquisiteur qui tue le Démon, celui-ci est définitivement banni et ne peut revenir en jeu ...

DECHU :

CC5 CT5 F4 E4 PV2 I5 A3 Cd10 Svg3+/5+

Aura Démoniaque / Rune Démoniaque / Marque du Chaos Universel / Arme énergétique / pistolet bolter / grenades à Fragmentation / bombes à fusion / Pointes d'Ornement / Charge Féroce / Mouvement à Couvert /

S'il est tué, il est testé en fin de partie avec 1D6 : Sur 5+ il est soigné et revient pour le tour suivant de la campagne ! Si c'est le joueur Dark Angel qui tue le Déchu, celui-ci est capturé et ne peut revenir en jeu ...

PSYCHER RENEGAT :

CC2 CT2 F2 E3 PV5 I3 A2 Cd9 pas de Svg

arme énergétique / Pouvoirs Psychiques (peut utiliser les 2 à chaque tour):

- **Lacération Mentale** = phase de tir du psyher / choisir 1 fig visible dans les 18 pas / Chaque joueur jette 1D6 + Cd => si le Psyher a plus que sa cible, celle-ci perd 1 blessure par point d'écart sans autre sauvegarde que les invulnérables

- **Danse des Poupées** = phase d'assaut du psyher / 1 unité visible à 12 pas (même en assaut) doit immédiatement résoudre un corps à corps contre elle-même avec les armes que choisit le psyher / les survivants peuvent combattre ensuite leurs ennemis / les personnages indépendants ne sont pas concernés.

S'il est tué, il est testé en fin de partie avec 1D6 : Sur 5+ il est soigné et revient pour le tour suivant de la campagne ! Si c'est un joueur Black Templar qui tue le Psyher Renégat, celui-ci est définitivement tué et ne peut revenir...

-----CAMPAGNE 40K 30juin-01juillet-----

-----TOUR 1-----

Préambule : Avant de débiter la campagne, les joueurs Egarés & Damnés, puis Milice, puis Alpha Legion sont autorisés à lire UNE carte sous-objectif de n'importe quelle table. Ils la replacent et sont libres d'informer/désinformer les joueurs amis/ennemis qu'ils désirent.

1) Les 2 régiments de la GI, puis la Milice choisissent LE territoire qu'ils tiennent encore.

2) Les Egarés & Damnés puis l'Alpha Légion choisissent LE territoire dont ils ont pris le contrôle.

3) Chaque joueur des Forces du Chaos restant désigne LE territoire Oméga qu'il va assaillir afin d'en faire un tête de pont (libre d'ennemi ou non) ou LE territoire Gamma sur lequel il déclenche un RAID (1 seul joueur pour BATTERIE ou BUNKER DE COMMANDEMENT).

4) Chaque joueur Space Marines/Inquisition (sauf DA et Radical et 13° Cie) désigne LE territoire Oméga qu'il va défendre/attaquer (libre d'ennemi ou non) ou LE territoire Gamma sur lequel il déclenche un RAID (1 seul joueur pour BATTERIE ou BUNKER DE COMMANDEMENT).

5) Les Dark Angels et l'Inquisiteur Radical désignent chacun LE territoire Oméga qu'ils vont défendre/attaquer (libre d'ennemi ou non) ou LE territoire Gamma sur lequel un RAID est déclenché (1 seul joueur pour BATTERIE ou BUNKER DE COMMANDEMENT).

6) Chaque joueur des Forces du Chaos qui n'est pas engagé en bataille désigne 1 autre territoire qu'il décide d'envahir... s'il ne rencontre pas de résistance il place 1 figurine sur la carte pour la tête de pont qu'il vient de conquérir et passe sur un territoire voisin défendu pour y batailler, sinon conquiert 1 autre territoire libre de défenseur, puis essaye de passer sur un territoire pour y batailler ...etc

7) Chaque joueur Impérial qui n'est pas engagé en bataille place 1 figurine sur la carte pour avoir sécurisé un territoire et passe sur un territoire voisin envahi pour y batailler, sinon conquiert 1 autre territoire libre de défenseur, puis essaye de passer sur un territoire pour y batailler ...etc

8) Si des joueurs ennemis se rencontrent après s'être tous deux déplacés, c'est le joueur du Chaos qui devient le joueur assaillant, le joueur impérial devenant automatiquement défenseur. Autrement le joueur qui se déplace est le joueur assaillant.

9) Chaque joueur, ou chaque coalition, écrit sur son "Ordre de Mission" l'attitude de leur armée :

- Le joueur assaillant choisit s'il effectue une CONQUETE de territoire ou un RAID à l'intérieur du territoire
- Le joueur défenseur choisit s'il fait une DEFENSE TOTALE ou une DEFENSE MOLLE face à une CONQUETE.
- Face à un RAID le défenseur n'a d'autre choix que de tenter une DEFENSE IMPROVISEE.

10) Les parties vont se dérouler avec les effectifs suivants :

- **CONQUETE** = 2000 pts armée de base
- **RAID** = 1500 pts armée de raid
- **DEFENSE IMPROVISEE** = 1500 pts armée de réserve
- **DEFENSE TOTALE** = 2000 pts armée de base
- **DEFENSE MOLLE** = 2000 pts armée défensive
- **COALITION** = les armées sont de 2500 pts au total et elles effectuent toujours une CONQUETE ou une DEFENSE TOTALE. Chaque joueur DOIT apporter 1 (et 1 seul) QG ainsi qu'au moins LA TOTALITE des choix de la même catégorie (par ex 3 joueurs A, B, C jouant ensemble doivent chacun avoir 1 QG, et le joueur A peut choisir de fournir TOUS les choix ELITE, le joueur B TOUS les choix TROUPES et SOUTIEN, le joueur C TOUS les choix ATTAQUE RAPIDE) ... ce sont les forces prévues dans l'armée de base de 2000 pts qui sont utilisés ! Les escouades ne peuvent être scindées et aucune modification d'équipement n'est permis pour les personnages et les escouades comme pour les véhicules. Un personnage QG peut être engagé sans sa suite ou son escorte !

- **cas particulier** : La Milice joue toujours à 1500 pts (sauf coalition) mais peut bénéficier de 2 stratagèmes gratuits et dispose d'une Doctrine particulière "Guerriers des villes" (voir "Guerriers de jungles" ... en ville).

11) Après la bataille, les joueurs vaincus abandonnent le territoire (sauf RAID et DEFENSE IMPROVISEE) :

Les vainqueurs qui avaient une mission de CONQUETE posent 1 figurine sur la carte pour indiquer qu'ils sont installés sur ce territoire (en cas de coalition c'est le joueur qui apporte les TROUPES qui contrôle le territoire). Les vainqueurs qui défendaient leur territoire le gardent et laissent donc leur figurine sur la carte. Les tables Gamma ne peuvent pas être contrôlées.

Si un joueur A PERDU tous ses territoires, son armée est considérée détruite et il repart avec son armée de réserve à partir d'un territoire contrôlé par un allié (le joueur place 1 figurine à côté de celle de son allié). Par contre s'il a effectué une DEFENSE MOLLE son armée n'est pas encore détruite (on suppose que cette opération de retardement a permis au reste de l'armée de se replier à travers les lignes ennemies). Il peut alors choisir le territoire sur lequel il regroupe ses survivants (le joueur place 1 figurine à côté de celle de son allié).

Si après avoir joué un RAID sur une table Gamma, un joueur ne contrôle toujours pas de territoire, il se place sur un territoire ami (1 figurine est placée à côté de celle de son allié).

-----CAMPAGNE 40K 30juin-01juillet-----

-----TOUR 2 et suivants-----

1) Le joueur du Chaos/Radical qui a découvert la Formule d'Incantation annonce s'il commence le Rituel ou non ... 1 joueur ennemi peut annoncer qu'il déclenche un Raid pour s'y opposer. Ce dernier peut avoir subi une défaite le tour précédent car il rassemble alors ses survivants pour cette mission primordiale.

2) Chaque joueur vainqueur de la partie précédente annonce sur quel territoire voisin son armée passe ou s'il effectue un Raid.

3) Chaque joueur vaincu le tour précédent et qui n'est pas engagé par un nouvel ennemi annonce sur quel territoire voisin son armée passe ou s'il effectue un Raid.

4) Si un joueur est engagé sur plusieurs fronts, il doit choisir quel territoire il défend/attaque et abandonne l'autre/les autres; mais s'il subit un RAID, il a l'obligation de se défendre en priorité ... (s'il subit plusieurs RAIDS, un de ses alliés pourra le remplacer sur BUNKER DE COMMANDEMENT ou BATTERIE).

5) Si un joueur vainqueur de la partie précédente n'est engagé par personne, il annonce sur quel territoire voisin son armée passe jusqu'à ce qu'il soit engagé en bataille ... Il ne peut plus déclencher de RAID ce tour, il n'a plus assez de temps pour le préparer !

6) Si un joueur vaincu à la partie précédente n'est engagé par personne, il annonce sur quel territoire voisin son armée passe jusqu'à ce qu'il soit engagé en bataille ... Il ne peut plus déclencher de RAID ce tour, il n'a plus assez de temps pour le préparer !

7) Si des joueurs ennemis se rencontrent après s'être tous deux déplacés, c'est le joueur du Chaos qui devient le joueur assaillant, le joueur impérial devenant automatiquement défenseur. Autrement le joueur qui se déplace est le joueur assaillant.

8) Les 2 joueurs, ou les coalitions, écrivent chacun sur leur "Ordre de Mission" l'attitude que leur armée va adopter :

- Le joueur assaillant choisit s'il effectue une CONQUETE de territoire ou un RAID à l'intérieur du territoire
- Le joueur défenseur choisit s'il fait une DEFENSE TOTALE ou une DEFENSE MOLLE face à une CONQUETE.
- Face à un RAID le défenseur n'a d'autre choix que de tenter une DEFENSE IMPROVISEE.

9) Les parties vont se dérouler avec les effectifs suivants :

- **CONQUETE** = 2000 pts armée de base / 1500 pts armée de réserve si l'armée a perdu sa partie précédente ou est détruite
- **RAID** = 1500 pts armée de raid / 1500 pts armée de réserve si l'armée a perdu sa partie précédente ou est détruite
- **DEFENSE IMPROVISEE** = 1500 pts armée de réserve (toujours !)
- **DEFENSE TOTALE** = 2000 pts armée de base / 1500 pts armée de réserve si l'armée a perdu sa partie précédente / est détruite
- **DEFENSE MOLLE** = 2000 pts armée défensive / 1500 pts armée de réserve si l'armée a perdu sa partie précédente / est détruite
- **COALITION** = les armées sont de 2500 pts au total et elles effectuent toujours une CONQUETE ou une DEFENSE TOTALE. Chaque joueur DOIT apporter 1 (et 1 seul) QG ainsi qu'au moins LA TOTALITE des choix de la même catégorie (*par ex 3 joueurs A, B, C jouant ensemble doivent chacun avoir 1 QG, et le joueur A peut choisir de fournir TOUS les choix ELITE, le joueur B TOUS les choix TROUPES et SOUTIEN, le joueur C TOUS les choix ATTAQUE RAPIDE*) ... ce sont les forces prévues dans l'armée de base de 2000 pts qui sont utilisés ! Les escouades ne peuvent être scindées et aucune modification d'équipement n'est permis pour les personnages et les escouades comme pour les véhicules. Un personnage QG peut être engagé sans sa suite ou son escorte !

- **cas particulier** : La Milice joue toujours à 1500 pts (sauf coalition) mais peut bénéficier de 2 stratagèmes supplémentaires et dispose d'une Doctrine particulière "*Guerriers des villes*" (voir Doctrine "*Guerriers de jungles*" ... en ville).

10) Après la bataille, les joueurs vaincus abandonnent le territoire (sauf RAID et DEFENSE IMPROVISEE):

Les vainqueurs qui avaient une mission de CONQUETE posent 1 figurine sur la carte pour indiquer qu'ils sont installés sur ce territoire (en cas de coalition c'est le joueur qui apporte les TROUPES qui contrôle le territoire). Les vainqueurs qui défendaient leur territoire le gardent et laissent donc leur figurine sur la carte. Les tables Gamma ne peuvent pas être contrôlées.

Si un joueur A PERDU tous ses territoires, son armée est considérée détruite et il repart avec son armée de réserve à partir d'un territoire contrôlé par un allié (le joueur place 1 figurine à côté de celle de son allié). Par contre s'il a effectué une DEFENSE MOLLE son armée n'est pas encore détruite (on suppose que cette opération de retardement a permis au reste de l'armée de se replier à travers les lignes ennemies). Il peut alors choisir le territoire sur lequel il regroupe ses survivants (le joueur place 1 figurine à côté de celle de son allié).

Si après avoir joué un RAID sur une table Gamma, un joueur ne contrôle pas/plus de territoire, il se place sur un territoire ami (1 figurine est placée à côté de celle de son allié).

-----CAMPAGNE 40K 30juin-01 juillet-----

-----REGLES SPECIALES-----

PERSONNAGES SPECIAUX :

Les joueurs sont autorisés à jouer des personnages spéciaux. Cependant ceux-ci ne sont pas remplaçables et s'il advient que l'un d'entre eux soit tué dans une bataille, testez-le avec 1D6 en fin de partie : sur 5+, le personnage est soigné et peut revenir pour le tour suivant de la campagne, sinon il meurt définitivement et ne peut être remplacé dans la liste d'armée du joueur qui jouera alors avec un handicap de points !

exception : Schaeffer revient toujours en jeu mais perd 1Pv si le test est raté (garde 1 Pv minimum). Kage revient toujours en jeu comme tout bon psychopathe.

REGLES DE BON SENS :

Le nouveau Codex Space Marines introduit une règle particulière pour les Land Raider de transport, à savoir qu'ils comptent comme des véhicules indépendants pour les Points de Victoire et la capture d'Objectif. En conséquence TOUS les Land Raiders seront dans le même cas !

Pour rappel, la Chimère est un véhicule capable de se déplacer en terrain aquatique, même si votre Codex ne le précise pas, et pareillement TOUS les Rhino peuvent être réparés sur 6 avec 1D6 quand ils sont *immobilisés*.

TABLEAU DES ALLIANCES :

Certaines alliances sont impossibles, d'autres sujettes à condition, d'autres ne posent aucun problème. Les joueurs sont tenus de respecter ce que ce tableau indique.

moi / autres	C. Universel	Tzeench	Slaanesh	Ork	Radical	Dark Angel	GI Pure	GI Impure	Inquisition	Black T.	Autres SM
C.Universel	FIABLE	FIABLE	FIABLE	FIABLE	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI
Tzeench (1)	VARIABLE	FIABLE	VARIABLE	FIABLE	VARIABLE	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI
Slaanesh(2)	VARIABLE	VARIABLE	FIABLE	FIABLE	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI
Ork	FIABLE	FIABLE	FIABLE	FIABLE	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI
Radical (3)	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	FIABLE	VARIABLE	VARIABLE	VARIABLE	VARIABLE	VARIABLE	VARIABLE
D. Angel (4)	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	VARIABLE	FIABLE	FIABLE	VARIABLE	FIABLE	FIABLE	FIABLE
GI Pure (5)	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	VARIABLE	FIABLE	FIABLE	FIABLE	FIABLE	FIABLE	FIABLE
GI Impur(5)	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	VARIABLE	FIABLE	FIABLE	FIABLE	FIABLE	FIABLE	FIABLE
Inquisition	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	FIABLE	FIABLE	ENNEMI	FIABLE	FIABLE	FIABLE
Black T.	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	FIABLE	FIABLE	ENNEMI	FIABLE	FIABLE	FIABLE
Autre SM(5)	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	VARIABLE	FIABLE	FIABLE	FIABLE	FIABLE	FIABLE	FIABLE
Khorne (6)	FIABLE	FIABLE	VARIABLE	FIABLE	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI
Nurgle (7)	FIABLE	VARIABLE	FIABLE	FIABLE	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI	ENNEMI

(1) : est ennemi des armées du Chaos qui utilisent des figurines affiliées à Nurgle / est allié Fiable d'un Radical qui a réussi à invoquer un Duc du Changement

(2) : est ennemi des armées du Chaos qui utilisent des figurines affiliées à Khorne

(3) : est ennemi de toute armée impériale qui l'empêcherait d'accéder à la "formule d'incantation"

(4) : est ennemi de l'armée d'un Radical ou d'un GI Impur sauf si cela peut permettre aux DA d'accéder à la "localisation du Déchu" ou à la capture d'un Déchu

(5) : est ennemi de l'armée d'un Radical qui aurait réussi à invoquer un Duc du Changement

(6) : est ennemi des armées du Chaos qui utilisent des figurines affiliées à Slaanesh

(7) : est ennemi des armées du Chaos qui utilisent des figurines affiliées à Tzeench

PS 1 : Les armées du Chaos sont de l'affiliation de leur Seigneur !

PS 2 : les armées de GI qui comportent des ratlings ou des Ogryns sont classées "GI Impure"

PS 3 : Impossible d'entrer dans une Alliance comportant des Ennemis ... donc si par le plus grand des hasards 3 joueurs initialement du même camp se retrouvent sur la même table, mais que l'un d'entre eux se trouve être Ennemi d'un autre, ils doivent se combattre, et le 3^e joueur, s'il est Fiable pour les 2 autres, devra aller chercher ailleurs une terre plus hospitalière. Mais toute règle ayant une exception, si ce 3^eme joueur est celui qui contrôle le Territoire, il sera exceptionnellement autorisé à prendre parti pour l'un ou l'autre, rendant automatiquement "défensive" l'Alliance ainsi forgée ...

Exemple : après leurs déplacements se retrouvent sur le territoire d'une GI Pure, 1 GI Impure et 1 armée de l'inquisition. L'Inquisition déclare la GI Impure "Hereticus Extremis Diabolus" et un combat doit avoir lieu entre eux. L'armée de GI Pure a donc le choix de quitter son territoire, lequel risque de revenir au vainqueur de la confrontation (ou pas si ce sont des gens bien élevés), ou de former une coalition avec l'Inquisition contre la GI Impure, ou avec la GI Impure contre l'Inquisition. La coalition aura le rôle de Défenseur dans le scénario si besoin est. Quoiqu'il arrive la GI Pure ne sera pas classée ensuite Ennemie de l'un ou de l'autre pour le reste de la campagne (mais certaines rancunes sont tenaces).