



WARHAMMER

40,000

CHAPTER APPROVED

PACK DE MISSIONS

ZONE DE GUERRE NACHMUND:
GRAND TOURNAMENT

PRODUIT PAR LE STUDIO WARHAMMER

Avec nos remerciements au Mournival et au agents de l'Officio Assassinorum pour leurs bons et loyaux services de test.

Zone de Guerre Nachmund : Grand Tournament © Copyright Games Workshop Limited 2022. Zone de Guerre Nachmund : Grand Tournament, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, le logo de l'aigle à deux têtes "Aquila", tous les logos, illustrations, images, noms, créatures, races, véhicules, lieux, armes, personnages, ainsi que leurs déclinaisons, sont ® ou TM, et/ou © Games Workshop Limited, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle. Images à vocation uniquement illustrative.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosol et assurez-vous de lire et de respecter les instructions d'utilisation de l'emballage.

Games Workshop Ltd, Willow Rd, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, Royaume-Uni

WARHAMMER.COM

INTRODUCTION

Bienvenue dans le Pack de Missions Zone de Guerre Nachmund : Grand Tournement ! Vous trouverez dans les pages qui suivent toutes les règles nécessaires pour guider votre armée Warhammer 40,000 sélectionnée avec soin dans un conflit minutieusement élaboré face à des adversaires aussi rusés que déterminés.

Si vous débutez à Warhammer 40,000 et qu'il s'agit du premier pack de mission Grand Tournement que vous lisez, sachez que le contenu de ce pack est idéal pour les tournois de jeu et les environnements de jeu égal compétitif. Il a été imaginé pour les hobbyistes de Warhammer 40,000 qui préfèrent un environnement stratégique strictement équitable. Chaque mission – adaptées à des tailles de bataille allant de l'IncurSION aux engagements de Force de Frappe, est conçue pour qu'aucun joueur ne soit particulièrement avantagé avant le début de la bataille. De plus, vous trouverez dans ce pack des règles supplémentaires pour la sélection des objectifs secondaires que votre armée doit accomplir. Celles-ci offrent à chaque joueur la possibilité d'ajuster chaque mission à ses points forts stratégiques, et d'optimiser ses chances de marquer plus de points de victoire que ses concurrents. Dans une mission de Grand Tournement, la victoire dépend d'une sélection d'armée intelligente, d'objectifs secondaires choisis avec soin, d'habileté tactique et d'une bonne dose de chance !

Si vous êtes un vétéran des packs de mission de Grand Tournement, vous savez déjà tout cela et vous êtes sans nul doute plus intéressé de connaître les changements pour cette saison de jeu compétitif à Warhammer 40,000 :

- Le premier changement, et le plus important, concerne les missions elles-mêmes. Tout, depuis les zones de déploiement jusqu'au placement des pions objectif a été révisé et, au besoin, amélioré, et plusieurs nouvelles règles de mission ont été ajoutées pour garantir que chaque mission propose aux joueurs divers défis tactiques à relever. Mais le changement le plus important est que désormais, aucune mission ne propose d'objectifs secondaires. À la place, chaque mission comprend deux objectifs principaux qui octroient des points de victoire aux joueurs. Si la plupart de ces points se marquent en tenant des pions objectif, comme pour les packs de mission précédents, les joueurs devront adapter leurs listes d'armée et maîtriser de nouvelles stratégies s'ils veulent avoir une chance de marquer leurs deux objectifs principaux.

- Nous avons révisé et ajusté une poignée d'objectifs secondaires en tenant compte des commentaires de la communauté Warhammer 40,000. Nous avons également saisi l'occasion de ce pack de missions pour fournir à plusieurs factions qui n'ont pas encore reçu de Codex pour la 9^e édition au moins un objectif secondaire qu'elles peuvent sélectionner. Nous avons aussi précisé que lorsqu'ils sélectionnent leurs objectifs secondaires, les joueurs ne peuvent pas en sélectionner plus d'un d'une source extérieure à ce pack de missions. Cela signifie par exemple qu'un joueur pourrait sélectionner 1 objectif secondaire dans un Codex, ou dans un Supplément de Codex, mais pas en sélectionner un de chaque.
- Nous avons changé la façon dont on choisit les mots-clés sélectionnables (ceux qui sont entre chevrons, et qui indiquent la sous-faction à laquelle appartient votre unité) quand vous rassemblez votre armée. Le but est de faire en sorte que toutes les unités de votre armée qui ont un mot-clé de sous-faction particulier appartiennent toutes à la même sous-faction. Vous ne choisissez plus ces mots-clés unité par unité, quitte à finir avec des unités et des détachements de sous-factions différentes. Désormais, vous effectuez un seul choix, et celui-ci remplace le mot-clé sélectionnable de chaque occurrence de votre armée. Il y a une poignée d'exceptions, dont <MARQUE DU CHAOS> (de sorte que vous pouvez vouer certaines unités à **KHORNE**, d'autres à **NURGLE**, etc.). Les personnages nommés en sont également exemptés (leurs mots-clés sont prédéfinis et ne sont pas choisis par vous, même s'ils proviennent d'une sous-faction spécifique).
- Enfin, nous avons modifié la façon dont on déploie des Fortifications, afin de faciliter le placement de ces figurines dans votre zone de déploiement, malgré leur taille souvent imposante, ce qui était auparavant parfois problématique.

Qu'il s'agisse de vos premiers pas dans le monde du jeu égal, ou que vous soyez sur le point de participer au prochain Grand Tournement, lisez ce qui suit pour vous imprégner du contenu de ce pack de missions, et pour profiter des innombrables heures d'amusement et de parties haletantes qu'il vous propose.

SOMMAIRE

Ce pack de missions inclut les sections suivantes :

Page 3 – Paré au Combat

Dans les batailles Zone de Guerre Nachmund : Grand Tournament, il est possible de gagner des points de victoire simplement en ayant une armée intégralement peinte. Vous en apprendrez plus ici sur comment peindre une armée au niveau Paré au Combat afin de marquer ces points.

Page 4 – Zone de Guerre Nachmund : Parties Grand Tournament

Cette section contient une séquence étape par étape montrant comment jouer une bataille Zone de Guerre Nachmund : Grand Tournament, du choix du format de la bataille et de la mission, jusqu'au déploiement des troupes et des conditions de victoire. Cette section détaille aussi les limitations et critères qu'une armée doit respecter pour participer à une bataille de ce pack de missions.

Page 8 – Objectifs Secondaires Nachmund

Dans les missions Zone de Guerre Nachmund : Grand Tournament, les joueurs peuvent choisir leurs propres objectifs secondaires, à accomplir durant la bataille. Une liste des objectifs secondaires se trouve dans cette section.

Page 13 – Feuille de Résultat du Tournoi

Lorsque vous jouerez une bataille Zone de Guerre Nachmund : Grand Tournament, il vous faudra noter les points de victoire que vous marquerez pour désigner le vainqueur. Vous trouverez sur cette page un exemple annoté d'utilisation d'une feuille de résultats pour noter vos succès.

Page 14 – Missions d'IncurSION

Ce pack comprend des missions pour deux formats de bataille différents. Le premier set de missions, qui regroupe les missions d'IncurSION (limitées à 1 000 points), se trouve dans cette section.

Page 36 – Missions de Force de Frappe

Le deuxième format de bataille détaillé dans ce pack regroupe les missions de Force de Frappe (limitées à 2 000 points), qui se trouvent dans cette section.

Page 56 – Feuille de Résultat Vierge

Une feuille de résultats vierge à photocopier pour vos parties se trouve dans cette section.



PARÉ AU COMBAT

Jouer à Warhammer 40,000 est une expérience partagée que nous souhaitons aussi agréable et mémorable possible. Pour ce faire, les Grand Tournements vous récompensent si vous avez une armée entièrement peinte et "Parée au Combat". Nous vous expliquons ci-dessous ce que cela signifie, et où trouver en ligne des didacticiels et des guides de peinture accessibles pour que votre armée soit fin prête !

Dans une partie Grand Tournement, vous gagnez 10 points de victoire si votre armée est peinte au niveau Paré au Combat, autrement dit si vos figurines sont entièrement peintes et placées sur des socles détaillés ou texturés.

C'est le niveau de peinture minimum pour une mission Grand Tournement, et c'est la garantie de marquer des points de victoire avant de jeter le moindre dé.

La gamme Citadel Colour inclut toutes les peintures et outils dont vous aurez besoin pour peindre rapidement et efficacement. Les peintures de la gamme Contrast sont spécialement conçues pour peindre des armées Parées au Combat, car une couche de ces peintures remplace une couche de base et un lavis, et les peintures Technical vous donnent un socle texturé en une application. Préparer une armée pour un tournoi est plus simple que jamais.

Vous trouverez ci-dessous des figurines Parées au Combat. Pour plus d'exemples, et des guides de peinture complets, visitez le site Citadel Colour.



CitadelColour.com est la ressource ultime pour peindre des figurines Warhammer. Parcourez un site entier conçu pour vous aider à peindre vos figurines. Vous trouverez des guides vidéo pas à pas pour obtenir rapidement une force Parée au Combat, ainsi que des suggestions thématiques, des astuces et même des techniques avancées lorsque vous serez prêts à passer à l'étape supérieure en peinture !

Visitez CitadelColour.com

MÉTHODE CONTRAST



MÉTHODE CLASSIQUE



ZONE DE GUERRE NACHMUND : PARTIES GRAND TOURNAMENT

Une partie Zone de Guerre Nachmund : Grand Tournament se joue selon la séquence suivante :

1. SÉLECTIONNER LE FORMAT

Les joueurs doivent d'abord choisir le format de la bataille jouée : Incursion ou Force de Frappe. Le tableau ci-dessous indique la durée approximative de chacune.

BATAILLES	
FORMAT DE BATAILLE	DURÉE DE BATAILLE
Incursion	Jusqu'à 2 heures
Force de Frappe	Jusqu'à 3 heures

2. RASSEMBLER LES ARMÉES

Chaque joueur doit ensuite choisir une armée Réglementaire. La limite en points pour l'armée de chaque joueur, et le nombre de PC avec lesquels chacun commence au moment de rassembler son armée sont indiqués ci-dessous :

ARMÉE		
FORMAT	LIMITE EN POINTS	PTS DE COMMANDEMENT
Incursion	1 000	6
Force de Frappe	2 000	12

Pour savoir comment rendre une armée Réglementaire, utiliser les limitations en points, choisir un **SEIGNEUR DE GUERRE** et connaître les informations que votre feuille d'armée doit contenir, consultez le Livre de Base de 40,000.

Vous ne pouvez pas inclure d'unité en Sous-effectif à votre armée, et elle ne peut pas inclure de Détachements Spécialisés.

Toutes les unités de chaque Détachement de votre armée doivent avoir au moins un mot-clé de Faction en commun, qui ne peut pas être **CHAOS, IMPERIUM, AELDARI, YNNARI** ou **TYRANIDES**, sauf si le Détachement concerné est un Réseau de Fortifications (qui n'a aucun effet sur votre Faction d'Armée).

Toutes les unités de l'armée d'un joueur qui ont des mots-clés de Faction sélectionnables

(les mots-clés de Faction entre crochets qu'un joueur sélectionne quand il ajoute ces unités à son armée) doivent toutes avoir les mêmes mots-clés sélectionnables. Par exemple toutes les unités de l'armée d'un joueur ayant le mot-clé **<CHAPITRE>** doivent être du même Chapitre, et toutes ces unités doivent remplacer **<CHAPITRE>** par le nom de ce Chapitre; toutes les unités de l'armée d'un joueur ayant le mot-clé **<KABALE>** doivent être de la même Kabale; toutes les unités de l'armée d'un joueur ayant le mot-clé **<CULTE CÉRASTE>** doivent être du même Culte Céraste, etc. Les seules exceptions sont :

- Les mots-clés **<MARQUE DU CHAOS>** et **<ALLÉGEANCE>** peuvent être différents pour les différentes unités de l'armée d'un joueur.
- Les mots-clés **AFFRELAME** et **SANS-FIEF** – ces unités peuvent avoir des mots-clés de Faction sélectionnables différents de ceux des autres unités de l'armée d'un joueur.

Si l'armée d'un joueur inclut un ou plusieurs Détachements Auxiliaires Super-Lourds, il peut remplacer les Bonus de Commandement de l'un d'eux par : "+2 points de Cd si l'unité de ce Détachement n'est pas votre **SEIGNEUR DE GUERRE**, mais appartient à la même faction que le Détachement de votre **SEIGNEUR DE GUERRE**, et que cette Faction n'est pas **CHAOS, IMPERIUM, AELDARI, YNNARI** ou **TYRANIDES**".

À l'exception des unités dont le Rôle Tactique est Troupes ou Transport Assigné, ou les unités qui sont ajoutées à votre armée contre des points de Renforts, chaque joueur ne peut sélectionner la même fiche technique pour son armée que deux fois (si vous jouez une bataille d'Incursion) ou trois fois (si vous jouez une bataille de Force de Frappe). Au regard de cette restriction, les Princes Démons, Princes Démons du Chaos, Princes Démons de la Death Guard et Princes Démons Thousand Sons sont tous considérés comme étant issus de la même fiche technique.

Si l'un ou l'autre joueur a accès à un ou plusieurs stratagèmes utilisables avant la bataille pour améliorer des unités, ils doivent être utilisés maintenant et les détails des améliorations doivent être notés sur la feuille d'armée du joueur concerné. Chaque joueur doit ensuite fournir un exemplaire de sa feuille d'armée pour son adversaire.

3. DÉTERMINER LA MISSION

Les joueurs déterminent la mission qui sera utilisée pour la bataille; ils peuvent choisir les missions dédiées au format de leur bataille. Elles détermineront la carte de déploiement utilisée, ainsi que le briefing de mission spécifique. Vous pouvez simplement vous mettre d'accord sur le choix de la mission avec votre adversaire, ou vous pouvez jeter un D33 pour sélectionner au hasard une mission à l'aide d'un des tableaux suivants. Pour jeter un D33, jetez deux D3 l'un après l'autre; le premier dé représente les dizaines et le second les unités. Par exemple, si vous avez jeté deux D3, que le premier a donné un 2 et le second un 1, le résultat du D33 est 21.

MISSIONS D'INCURSION	
D33	MISSION
11	Purifiez le Territoire (p. 16)
12	Délivrance (p. 18)
13	Raid Désespéré (p. 20)
21	Sol Sacré (p. 22)
22	Ascension (p. 24)
23	Élan de Foi (p. 26)
31	L'Éveil de la Machine (p. 28)
32	Démonstration de Foi (p. 30)
33	Mission de Reconnaissance (p. 32)

MISSIONS DE FORCE DE FRAPPE	
D33	MISSION
11	Récupérer les Reliques (p. 38)
12	Renversez leurs Icônes (p. 40)
13	Sauvetage Datamantique (p. 42)
21	Sanctuaires Abandonnés (p. 44)
22	Conversion (p. 46)
23	La Purge (p. 48)
31	Vague de Conviction (p. 50)
32	Mort et Dévouement (p. 52)
33	Sécuriser les Artéfacts (p. 54)

4. LIRE LE BRIEFING DE MISSION

Chaque mission inclut un briefing de mission qui détaille les objectifs principaux octroyant des points de victoire aux joueurs. Certains briefings listent une ou plusieurs règles de mission qui s'appliqueront pour la durée de la bataille. Les joueurs doivent les lire et se familiariser avec celles-ci avant de poursuivre.

5. PLACER LES PIONS OBJECTIF

Les joueurs placent à présent les pions objectif sur le champ de bataille. Chaque carte de déploiement de mission indiquera combien en placer, et où les placer.

6. CRÉER LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs créent à présent le champ de bataille et placent les éléments de terrain. Les missions se jouent sur un champ de bataille rectangulaire. Sa taille dépend du format de la bataille, comme indiqué ci-dessous (le tableau indique les dimensions minimales de champ de bataille):

CHAMPS DE BATAILLE	
FORMAT DE LA BATAILLE	TAILLE DU CHAMP DE BATAILLE (minimum)
Incursion	44" x 30"
Force de Frappe	44" x 60"

Sauf mention contraire, utilisez le guide pour placer les éléments de terrain du Livre de Base de Warhammer 40,000. Ces derniers ne peuvent pas être placés sur des pions objectif. Les joueurs doivent utiliser les règles de terrain de champ de bataille.

7. DÉTERMINER L'ATTAQUANT ET LE DÉFENSEUR

Les joueurs tirent au dé et le vainqueur décide qui sera l'Attaquant et qui sera le Défenseur.

8. CHOISIR LA ZONE DE DÉPLOIEMENT

Le Défenseur choisit à présent une des zones de déploiement. Son adversaire utilise l'autre.

9. SÉLECTIONNER LES OBJECTIFS SECONDAIRES

Chaque joueur choisit ensuite secrètement trois objectifs secondaires et les note. Chacun peut rapporter des points de victoire au joueur qui l'a choisi. Les objectifs secondaires disponibles se trouvent en pages 8-12. Les joueurs peuvent également sélectionner des objectifs secondaires supplémentaires dans d'autres publications, comme les Codex et les Suppléments de Codex, mais au moins 2 des sélections d'un joueur doivent être issues des Objectifs Secondaires de Nachmund de ce pack de missions (p. 8-12). Un joueur peut donc choisir 1 objectif secondaire d'une autre source au maximum.

Lorsque les deux joueurs auront choisi leurs objectifs secondaires, ils révèlent leur choix à leur adversaire.

10. DÉCLARER LES RÉSERVES ET LES TRANSPORTS

Ces missions utilisent les règles de Réserve Stratégique (voir dans le Livre de Base de Warhammer 40,000).

Les deux joueurs notent à présent secrètement sur leur feuille d'armée les unités qui commenceront la bataille en Réserve Stratégique (les unités avec le rôle tactique Fortifications ne peuvent jamais être placées en Réserve Stratégique), celles qui commenceront la bataille ailleurs que sur le champ de bataille (si un joueur a accès à un ou plusieurs Stratagèmes qui lui permettent de placer des unités de son armée ailleurs que sur le champ de bataille, il doit les utiliser maintenant), et les unités qui commencent la bataille embarquées dans une figurine de **TRANSPORT** (ils doivent déclarer quelles unités embarquent dans quelle figurine). Puis les joueurs révèlent leurs choix à leur adversaire.

Vous ne pouvez pas mettre plus de la moitié du nombre total d'unités de votre armée en Réserve Stratégique et/ou en Renfort, et la somme des valeurs en points de toutes vos unités de Réserve Stratégique et de Renfort (y compris celles embarquées dans des figurines de **TRANSPORT** qui sont des unités de Réserve Stratégique et/ou de Renfort) doit être inférieure à la moitié de la valeur en points de votre armée, même si toutes les unités de votre armée ont une aptitude les autorisant à être placées ailleurs.

Dans les missions Zone de Guerre Nachmund : Grand Tournement, les unités de Réserve Stratégique et de Renfort ne peuvent jamais arriver sur le champ de bataille au 1^{er} round de bataille. Toute unité de Réserve Stratégique ou de Renfort qui n'est pas arrivée sur le champ de bataille à la fin du 3^e round de bataille compte comme détruite, de même que les unités qui y sont embarquées (ceci ne s'applique pas aux unités mises en Réserve Stratégique après le début du 1^{er} round de bataille).

11. DÉPLOYER LES ARMÉES

Les joueurs placent à tour de rôle leurs unités restantes, une à la fois, en commençant par le Défenseur. Un joueur doit déployer toutes ses unités ayant le rôle tactique Fortifications restantes avant de déployer toute autre unité. Les figurines d'un joueur doivent être placées entièrement dans sa zone de déploiement. Si un joueur a fini de déployer toutes ses unités, son adversaire déploie le reste de ses unités.

Sauf indication contraire, quand on place une figurine d'une unité ayant le rôle tactique Fortifications sur le champ de bataille, elle ne peut pas être placée à 3" de tout autre élément de terrain qui ne fait pas partie de sa propre fiche technique (hormis les collines). S'il n'est pas possible de placer une Fortification, un joueur peut, dans une mission de Zone de Guerre Nachmund : Grand Tournement, retirer du champ de bataille 1 Obstacle ou élément Zone de Terrain dans sa zone de déploiement pour faire de la place. Si, après l'avoir fait, il ne peut toujours pas placer sa Fortification, remplacez l'élément de terrain retiré – cette Fortification ne peut pas être déployée et compte comme ayant été détruite.

Si une de vos figurines est trop grande pour tenir entièrement dans votre zone de déploiement (si la plus petite de ses dimensions est supérieure à la profondeur de votre zone de déploiement), elle doit être placée de sorte à toucher votre bord de champ de bataille. Au 1^{er} round de bataille, cette unité ne peut pas : faire de Mouvement Normal, Avancer, Battre en Retraite, tenter de manifester ou d'abjurer des pouvoirs psychiques, attaquer avec ses armes de tir, déclarer une charge, faire une Intervention Héroïque, faire la moindre action ou action psychique. Les figurines de cette unité comptent comme s'étant déplacées d'une distance égale à leur caractéristique de Mouvement (M) à leur première phase de Mouvement.

Si l'unité a un Mouvement minimum, elle compte comme s'étant déplacée de la valeur maximum.

Si les deux joueurs ont des unités avec des aptitudes leur permettant d'être placées "après que les armées se sont déployées", ils tirent au dé après que toutes les autres unités ont été placées et, en commençant par le vainqueur, placent à tour de rôle ces unités.

12. DÉTERMINER LE PREMIER TOUR

Les joueurs tirent au dé. Le vainqueur prend le premier tour.

13. RÉSOUDRE LES APTITUDES DE PRÉBATAILLE

Les joueurs résolvent à tour de rôle les aptitudes de prébataille éventuelles de leurs unités, et tout Stratagème utilisé avant la bataille (sauf ceux qui améliorent leurs unités ou permettent de placer une unité ailleurs que sur le champ de bataille), en commençant par le joueur qui a le premier tour.

14. COMMENCER LA BATAILLE

Le 1^{er} round de bataille commence. Les joueurs résolvent les rounds de bataille suivants jusqu'à ce que la bataille se termine.

15. TERMINER LA BATAILLE

La bataille se termine après 5 rounds de bataille. Si un joueur n'a plus de figurines de son armée sur le champ de bataille au début de son tour, l'autre joueur peut continuer de jouer ses tours jusqu'à ce que la bataille se termine.

16. DÉTERMINER LE VAINQUEUR

À la fin de la bataille, le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur. Si les deux joueurs en ont marqué le même nombre, la bataille se solde par une égalité.

Chaque joueur peut marquer jusqu'à 45 points de victoire grâce aux objectifs principaux et jusqu'à 45 points de victoire grâce aux objectifs secondaires (pour un maximum de 15 points de victoire pour chacun des 3 objectifs secondaires choisis), pour un total de 90 points de victoire potentiels grâce aux Objectifs de mission (tout point de victoire en excès est ignoré). Si toutes les figurines de l'armée d'un joueur sont peintes au niveau Paré au Combat, ce joueur reçoit 10 points de victoire bonus. Cela donne aux joueurs un score maximal de 100 points de victoire.

Terminer la Bataille Prématurément ou Capituler

Dans l'idéal, une bataille devrait toujours se jouer jusqu'à son terme. Toutefois, il arrive qu'un joueur ne soit pas capable, ou ne souhaite pas, terminer la bataille.

Si vous et votre adversaire êtes d'accord pour terminer la bataille prématurément, vous pouvez le faire à un point décidé mutuellement (nous vous suggérons la fin d'un round de bataille). Vous et votre adversaire pouvez ensuite calculer vos points de victoire finaux, en tenant compte des objectifs, pour désigner le vainqueur.

Si un seul des joueurs veut finir la bataille prématurément, alors il doit capituler et retirer ses figurines du champ de bataille. Un joueur qui capitule marque 0 point de victoire pour cette bataille. Son adversaire est le vainqueur et il peut s'il le souhaite, calculer son total de points de victoire en tenant compte des objectifs accomplis jusqu'alors. Si son score d'objectifs principaux et secondaires est inférieur à 60 points de victoire, augmentez son score jusqu'à atteindre 60 points de victoire. Ce nombre passe à 70 si son armée est peinte au standard Paré au Combat.

OBJECTIFS DE MISSION

Durant la bataille, les joueurs peuvent remporter des points de victoire en remplissant des objectifs de missions. Il en existe deux types : principal et secondaire. Les objectifs de mission principaux sont décrits dans le Briefing de chaque mission. Les objectifs de mission secondaires sont choisis par chaque joueur après que la mission a été déterminée et que les armées ont été révélées.

Dans tous les cas, un objectif de mission est soit "de Fin de Partie" soit "Progressif". Les objectifs de mission de Fin de Partie sont marqués à la fin de la bataille.

Les objectifs de mission Progressifs sont marqués en cours de bataille (le moment exact est détaillé par l'objectif lui-même), et peuvent être remplis, et donc rapporter des points de victoire, plusieurs fois.

OBJECTIFS SECONDAIRES DE NACHMUND

Quand les joueurs sélectionnent des objectifs secondaires, ils doivent en sélectionner 3, dont 2 parmi ceux présentés pages 8-12.

Si un objectif secondaire a un mot-clé entre crochet à côté de son titre, cela signifie que les joueurs ne peuvent sélectionner cet objectif secondaire que si toutes les figurines de leur armée (hormis les figurines **NEUTRES**) ont ce mot-clé de Faction (dans le cas de La Longue Guerre, p. 9, il peut être sélectionné si toutes les unités de l'armée d'un joueur, hormis les figurines **NEUTRES**, sont des unités Space Marines du Chaos, telles que définies dans le *Codex: Chaos Space Marines*). Les joueurs peuvent sélectionner 1 objectif secondaire au maximum d'une autre source, tel qu'un Codex ou Supplément de Codex.

Chaque objectif secondaire appartient à une catégorie (ex : Éliminez l'Ennemi) et les joueurs ne peuvent pas en choisir plusieurs tirés d'une même catégorie.

Les joueurs ne peuvent pas marquer plus de 15 points de victoire pour chaque objectif secondaire choisi (tout point de victoire en excès est ignoré).

ÉLIMINEZ L'ENNEMI

ASSASSINAT

Objectif de Fin de Partie

L'ennemi s'appuie sur ses champions pour gonfler le moral des troupes. Identifiez-les pour les éliminer au plus vite.

Marquez 3 points de victoire à la fin de la bataille pour chaque figurine de **PERSONNAGE** ennemie qui a été détruite. Si le **SEIGNEUR DE GUERRE** ennemi a été détruit durant la bataille, vous gagnez 1 point de victoire supplémentaire.

POUR L'EMPEREUR ! (ASTRA MILITARUM)

Objectif Progressif

Tant que l'ennemi est exterminé, les pertes de l'Astra Militarum sont d'une importance dérisoire.

Marquez 1 point de victoire à la fin du round de bataille pour chaque unité ennemie qui a été détruite à ce round de bataille par une unité **ASTRA MILITARUM** de votre armée (jusqu'à un maximum de 3 points de victoire par round de bataille).

ABATTEZ-LE

Objectif de Fin de Partie

L'armée adverse compte de multiples unités lourdement blindées. Saisissez la moindre occasion de les abattre.

Marquez 1 point de victoire à la fin de la bataille pour chaque figurine **MONSTRE** ou **VÉHICULE** ennemie avec une caractéristique de PV de 9 ou moins qui a été détruite, 2 points de victoire pour chaque figurine **MONSTRE** ou **VÉHICULE** ennemie avec une caractéristique de PV de 10 à 14 qui a été détruite, et 3 points de victoire pour chaque figurine **MONSTRE** ou **VÉHICULE** ennemie avec une caractéristique de PV de 15 ou plus qui a été détruite.

CHASSEUR DE TITANS

Objectif de Fin de Partie

L'ennemi a mobilisé ses plus grosses armes de guerre. Votre gloire n'en sera que plus grande.

Marquez 4 points de victoire à la fin de la bataille si 1 figurine **TITANESQUE** ennemie a été détruite, 9 points de victoire si 2 figurines **TITANESQUES** ennemies ont été détruites, ou 15 points de victoire si 3 figurines **TITANESQUES** ennemies ou plus ont été détruites.

PAS DE PITIÉ, PAS DE RÉPIT

PAS DE PRISONNIERS

Objectif de Fin de Partie

Exterminez l'ennemi. Ne faites pas de quartier.

Si vous choisissez cet objectif, tenez un compte de points de pertes infligées. Chaque fois qu'une figurine ennemie est détruite, à moins qu'il s'agisse d'une unité **VÉHICULE**, **MONSTRE** ou **PERSONNAGE**, ajoutez à ce compte autant de points que la caractéristique de Points de Vie de la figurine détruite. Une figurine peut, si elle est ressuscitée pour n'importe quelle raison (ex : elle a été détruite puis a été remise en jeu sur le champ de bataille), potentiellement octroyer plusieurs points à ce compte (en supposant qu'elle a été ressuscitée puis détruite à nouveau).

À la fin de la bataille, divisez par 10 votre compte de points de pertes infligées en arrondissant à l'entier inférieur ; le résultat est le nombre de points de victoire marqués. De plus, si votre compte de points de pertes infligées est entre 50 et 99, vous marquez 1 point de victoire supplémentaire, et si votre compte de points de pertes infligées est de 100 ou plus, vous marquez 2 points de victoire supplémentaires.

BROYEZ-LES

Objectif Progressif

Parfois, seule une guerre d'usure permet de vaincre.

Marquez 3 points de victoire à la fin du round de bataille si davantage d'unités ennemies que d'unités amies ont été détruites à ce round de bataille.

JUSQU'AU DERNIER

Objectif de Fin de Partie

L'ennemi ne saurait gagner tant que nos héros nous guident.

Si vous choisissez cet objectif, alors avant la bataille, identifiez les 3 unités de votre armée (unités avec le Rôle Tactique Fortification exclues) qui ont la valeur en points la plus élevée, et notez-les sur votre feuille d'armée (si deux unités ou plus sont à égalité, vous pouvez choisir parmi elles). Si votre armée compte trois unités ou moins, alors vous devez à la place identifier toutes les unités de votre armée. La valeur en points d'une unité inclut les points de toutes ses armes et équipements. Vous marquez 5 points de victoire pour chacune de ces unités qui se trouve sur le champ de bataille à la fin de la bataille. Si une unité se scinde en plusieurs unités durant une bataille, toutes ces unités séparées (hormis les unités **DRONE**) doivent être sur le champ de bataille à la fin de la bataille pour marquer 5 points de victoire; si certaines de ces unités séparées (hormis les unités **DRONE**) le sont, mais pas toutes, vous marquez 3 points de victoire au lieu de 5.

SILLAGE DE DESTRUCTION (CHEVALIERS DU CHAOS)

Objectif Progressif

Creusez un sillon de destruction dans les lignes ennemies.

Marquez 1 point de victoire à la fin du round de bataille pour chacune des conditions suivantes que vous remplissez à ce round (pour un maximum de 3 points de victoire):

- Une ou plusieurs unités ennemies ont été détruites par une figurine **CHEVALIER DU CHAOS** de votre armée alors que cette figurine **CHEVALIER DU CHAOS** était entièrement dans votre zone de déploiement.
- Une ou plusieurs unités ennemies ont été détruites par une figurine **CHEVALIER DU CHAOS** de votre armée alors que cette figurine **CHEVALIER DU CHAOS** était à plus de 3" des zones de déploiement des joueurs.
- Une ou plusieurs unités ennemies ont été détruites par une figurine **CHEVALIER DU CHAOS** de votre armée alors que cette figurine **CHEVALIER DU CHAOS** était entièrement dans la zone de déploiement de votre adversaire.

LUCIDITÉ SYNAPTIQUE (TYRANIDES)

Objectif Progressif

Les bêtes dominantes sont chargées de discerner et d'éliminer les plus puissantes menaces envers l'Esprit-ruche.

Si vous choisissez cet objectif, tenez un compte de Proies de Synapses. Remettez ce compte à 0 au début de chaque round. Chaque fois qu'une figurine ennemie (figurines Transport Assigné exclues) est détruite par une figurine **SYNAPSE** de votre armée: si l'unité a une caractéristique PV entre 3 et 5, ajoutez 1 à votre compte de Proies de Synapses; si elle a une caractéristique PV entre 6 et 9, ajoutez 2; si elle a une caractéristique PV de 10 ou plus, ajoutez 3.

Marquez 3 points de victoire à la fin du round si votre compte de Proies de Synapses est de 4 ou plus. Vous ne pouvez pas marquer plus de 12 points de victoire pour cet objectif.

LA LONGUE GUERRE (SPACE MARINES DU CHAOS)

Objectif Progressif

Les Space Marines du Chaos guerroyent depuis des millénaires, cette bataille n'en est qu'une parmi tant d'autres.

- À la fin de votre tour, vous marquez 1 point de victoire pour chaque unité ennemie qui était à portée d'un pion objectif au début du tour et qui a été détruite par une unité **HERETICUS ASTARTES** de votre armée à ce tour.
- À la fin de votre tour, vous marquez 2 points de victoire si vous contrôlez un ou plusieurs pions objectif qui étaient contrôlés par votre adversaire au début du tour, et si une unité **HERETICUS ASTARTES** de votre armée est à portée d'un ou plusieurs de ces pions objectif.

Vous ne pouvez pas marquer plus de 3 points de victoire par tour pour cet objectif secondaire.

TERREUR MALÉFIQUE (DÉMONS DU CHAOS)

Objectif Progressif

La terreur des mortels nourrit les résidents du warp.

- Chaque fois qu'une figurine ennemie fuit le champ de bataille, marquez 1 point de victoire.
- Chaque fois qu'une unité ennemie est détruite par une attaque d'une unité **DÉMONS DU CHAOS** de votre armée, avant de retirer la dernière figurine du champ de bataille, jetez 2D6: si le résultat est égal ou supérieur au Commandement actuel de la figurine ennemie, marquez 1 point de victoire.

Vous ne pouvez pas marquer plus de 4 points de victoire par tour pour cet objectif secondaire.

ART DU WARP

ABHORREZ LE SORCIER

Objectif de Fin de Partie

La présence de psykers ennemis sur ce théâtre d'opérations ne saurait être tolérée davantage – usez de tous les moyens à votre disposition pour les trouver et les exterminer.

Vous ne pouvez pas choisir cet objectif secondaire si votre armée inclut la moindre unité **PSYKER**. Marquez 3 points de victoire à la fin de la bataille pour chaque unité **PERSONNAGE PSYKER** ennemie qui a été détruite, et 2 points de victoire pour chaque autre unité **PSYKER** ennemie qui a été détruite.

RITUEL DU WARP

Objectif de Fin de Partie

Mener à bien un rituel complexe permettra à vos psykers de canaliser la puissance du warp.

Si vous choisissez cet objectif, tenez un compte de Rituel; ajoutez 1 à ce compte chaque fois qu'une unité de votre armée accomplit avec succès l'action psychique suivante durant la bataille:

Rituel du Warp (Action Psychique – Charge Warp 3):

1 unité **PERSONNAGE PSYKER** de votre armée peut tenter d'accomplir cette action psychique à votre phase psychique si elle est à 6" du centre du champ de bataille.

À la fin de la bataille, marquez 3 points de victoire si votre compte de Rituel est de 1, marquez 7 points de victoire s'il est de 2, ou 12 points de victoire s'il est de 3 ou plus.

PERCER LE VOILE

Objectif de Fin de Partie

Par leur vision warp, vos psykers doivent tenter de discerner ce que personne d'autre ne saurait voir.

Marquez 8 points de victoire à la fin de la bataille si une ou plusieurs unités de votre armée ont accompli avec succès l'action psychique suivante 2 fois ou plus lors de la bataille, ou 15 points de victoire à la fin de la bataille si une ou plusieurs unités de votre armée ont accompli avec succès l'action psychique suivante 4 fois lors de la bataille (vous ne pouvez accomplir cet objectif qu'une fois par bataille):

Percer le Voile (Action Psychique - Charge Warp 4):

1 unité **PERSONNAGE PSYKER** de votre armée peut tenter d'accomplir cette action psychique durant votre phase Psychique s'il est à 6" du bord de table de votre adversaire et à plus de 6" de toute figurine ennemie.

INTERROGATION PSYCHIQUE

Objectif Progressif

Vos psykers ont pour ordre de fouiller l'esprit des officiers adverses pour y découvrir leurs plans de bataille.

Marquez 3 points de victoire chaque fois que vous accomplissez avec succès l'action psychique suivante:

Interrogation Psychique (Action Psychique – Charge Warp 4):

1 unité **PERSONNAGE PSYKER** de votre armée peut tenter d'accomplir cette action psychique à votre phase psychique si elle est à 24" d'une ou plusieurs figurines **PERSONNAGES** ennemies.

OPÉRATIONS CLANDESTINES

LEVEZ HAUT LES ÉTENDARDS

Objectif Progressif et de Fin de Partie

Emparez-vous du champ de bataille et levez haut vos couleurs pour que l'ennemi ne doute pas de sa défaite.

Si vous choisissez cet objectif, alors les unités de votre armée peuvent accomplir l'action suivante :

Lever les Étendards (Action) : 1 unité d'**INFANTERIE** ou plus de votre armée peut commencer cette action à la fin de votre phase de Mouvement. Chaque unité de votre armée qui commence cette action doit être à portée d'un pion objectif différent sur lequel aucun de vos étendards n'a été levé (voir ci-dessous). Une unité ne peut pas commencer cette action s'il y a la moindre unité ennemie (unités **AÉRODYNES** exclues) à portée du même pion objectif. L'action est accomplie à la fin de votre tour. Si cette action est accomplie, on dit qu'un étendard de votre armée a été levé sur ce pion objectif (l'étendard est "retiré" si votre adversaire contrôle le pion objectif au début de n'importe quelle phase).

Vous marquez 1 point de victoire à la fin de chacune de vos phases de Commandement, et 1 point de victoire à la fin de la bataille, pour chaque pion objectif du champ de bataille sur lequel un de vos étendards a été levé.

INSPECTER LE SIGNAL

Objectif Progressif

Votre flotte a reçu un signal mystérieux dans la zone de guerre Nachmund, et sa source a été tracée comme provenant de quelque part dans les environs de ce champ de bataille. Vous devez la chercher, la trouver et la sécuriser sans délai.

Marquez 3 points de victoire chaque fois qu'une unité de votre armée accomplit l'action suivante :

Inspecter le Signal (Action) : 1 unité d'**INFANTERIE** de votre armée qui contient 3 figurines ou plus peut entreprendre cette action à la fin de votre phase de Mouvement si elle est entièrement à 6" du centre du champ de bataille. Cette action est accomplie à la fin de votre tour à condition que l'unité qui l'entreprenait soit toujours entièrement à 6" du centre du champ de bataille et qu'il n'y ait aucune unité ennemie (unités **AÉRODYNE** exclues) entièrement à 6" du centre du champ de bataille.

RÉCUPÉREZ LES DONNÉES DE NACHMUND

Objectif de Fin de Partie

Des servocrânes contenant des données vitales ont été éparpillés dans cette région. Localisez-les et récupérez-les à tout prix.

Si vous choisissez cet objectif, tenez un compte de points de Données Récupérées. De plus, les unités de votre armée peuvent accomplir l'action suivante :

Récupérer des Données (Action) : 1 unité d'**INFANTERIE** ou **MOTARD** de votre armée peut entreprendre cette action à la fin de votre phase de Mouvement si elle est entièrement dans un quart de table sans servocrâne récupéré par votre armée (voir ci-dessous) et à plus de 6" de tout autre quart de table. Cette action est accomplie à la fin de votre tour, tant que l'unité qui tente de le faire est toujours dans le même quart de table. Si cette action est accomplie, jetez un D6, en soustrayant 1 au résultat si l'unité qui a accompli l'action a le rôle tactique Troupes : si le résultat est inférieur ou égal au nombre de figurines actuel de l'unité, votre armée a retrouvé un servocrâne dans ce quart de table et vous ajoutez 1 à votre compte de Données Récupérées.

À la fin de la bataille, marquez 4 points de victoire si votre compte de Données Récupérées est de 2, marquez 8 points de victoire s'il est de 3, ou 12 points de victoire s'il est de 4.

DÉPLOYEZ LES BALISES DE TÉLÉPORTATION

Objectif Progressif et de Fin de Partie

Si vos forces d'avant-garde déploient une série de balises de téléportation et d'atterrissage en territoire ennemi, la flotte pourra lancer une attaque surprise.

Si vous choisissez cet objectif, alors les unités de votre armée peuvent accomplir l'action suivante :

Déployer une Balise de Téléportation (Action) : 1 unité d'**INFANTERIE** ou **MOTARD** de votre armée peut commencer cette action à la fin de votre phase de Mouvement si elle est entièrement à 12" de la zone de déploiement adverse. Si l'unité qui entreprend cette action a le rôle tactique Troupes, l'action est accomplie à la fin de votre tour ; sinon, l'action est accomplie à la fin de votre prochaine phase de Commandement. Dans les deux cas, l'action n'est accomplie que si l'unité qui l'entreprend est toujours entièrement à 12" de la zone de déploiement adverse.

Chaque fois qu'une unité de votre armée accomplit cette action, vous marquez 2 points de victoire (vous marquez 4 points de victoire à la place si l'unité a accompli l'action en étant entièrement dans la zone de déploiement adverse).

SUPRÉMATIE MILITAIRE

DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES

Objectif Progressif

Faites traverser les défenses de l'ennemi par un fer de lance qui lui coupera toute voie de retraite.

Marquez 2 points de victoire à la fin de votre tour si 1 unité de votre armée (hormis les unités **AÉRODYNE**) est entièrement dans la zone de déploiement adverse. Marquez 4 points de victoire à la place à la fin de votre tour si 2 unités ou plus de votre armée (hormis les unités **AÉRODYNE**) sont entièrement dans la zone de déploiement adverse.

SUR TOUS LES FRONTS

Objectif Progressif

Aucune parcelle du champ de bataille ne doit être négligée.

Marquez 2 points de victoire à la fin de votre tour si vous avez 1 unité éligible ou plus de votre armée entièrement dans 3 quarts de table différents, et que ces unités sont toutes à plus de 6" du centre du champ de bataille. Marquez 3 points de victoire à la place si vous avez 1 unité éligible ou plus de votre armée entièrement dans chaque quart de table, et que toutes ces unités sont à plus de 6" du centre du champ de bataille. Pour être éligible, une unité doit contenir 3 figurines ou plus, ou bien contenir 1 figurine **VÉHICULE** ou **MONSTRE** ou plus.

EMPRISE

Objectif Progressif

Maintenez votre emprise sur l'ennemi en occupant les emplacements stratégiques clé de la zone.

Marquez 3 points de victoire à la fin de votre tour si vous contrôlez 3 pions objectif ou plus et que vous en contrôlez plus que votre adversaire.

NE CÉDEZ PAS DE TERRAIN (CHEVALIERS IMPÉRIAUX)

Objectif Progressif

L'heure est venue d'ancrer vos talons d'adamantium au sol et de vous dresser contre l'ennemi. Ne faites pas un pas en arrière!

Si vous choisissez cet objectif, à la fin de votre tour, vous marquez des points de victoire comme suit (pour un maximum de 5 points de victoire) :

- Marquez 2 points de victoire si vous contrôlez la moitié ou plus du nombre total des pions objectif sur le champ de bataille, et si une figurine **CHEVALIERS IMPÉRIAUX** ou plus de votre armée est à portée de chacun de ces pions objectif.
- Marquez 2 points de victoire s'il n'y a pas d'unité ennemie (unités **AÉRODYNE** exclues) entièrement dans votre zone de déploiement.
- Marquez 1 point de victoire tant qu'aucune figurine **CHEVALIERS IMPÉRIAUX** de votre armée n'a terminé ce tour plus proche de votre bord de champ de bataille qu'elle ne l'était au début du tour, et qu'aucune unité **CHEVALIERS IMPÉRIAUX** de votre armée n'a Battu en Retraite à ce tour.

Cet objectif secondaire ne peut pas être marqué au premier round de bataille.

FEUILLE DE RÉSULTAT

Le vainqueur d'une mission Grand Tournement est celui qui a marqué le plus de points de victoire, qui peuvent être marqués de différentes façons. Pour garder le fil des points de victoire marqués (ainsi que quand et comment vous les avez marqués), il faudra remplir une feuille de résultat pendant votre partie.

FEUILLE DE RÉSULTAT DE TOURNOI						
ATTAQUANT	1 Format de la Bataille		IncurSION* Force de Frappe* *Rogier mention inutile		Mission :	
	2 Nom de l'Attaquant					
	3 Round de Bataille		Points de Victoire Marqués			
		Objectif Principal 1	Objectif Principal 2	Objectif Secondaire 1	Objectif Secondaire 2	Objectif Secondaire 3
		Prendre et Tenir* Domination*				
		*Rogier mention inutile	À remplir au début	À remplir au début	À remplir au début	À remplir au début
	1					
	2					
	3					
	4					
5						
	Fin de Partie					
	Totaux d'objectifs	/45	/15	/15	/15	
	Points de Paré au Combat Armée Parée au Combat = +10 points de victoire* Armée non Parée au Combat = +0 point de victoire* *Rogier mention inutile					
	6 Total de Pts de Victoire				7 /100	
DÉFENSEUR	8 Nom du Défenseur					
	9 Round de Bataille		Points de Victoire Marqués			
		Objectif Principal 1	Objectif Principal 2	Objectif Secondaire 1	Objectif Secondaire 2	Objectif Secondaire 3
		Prendre et Tenir* Domination*				
		*Rogier mention inutile	À remplir au début	À remplir au début	À remplir au début	À remplir au début
	1					
	2					
	3					
	4					
	5					
	Fin de Partie					
	Totaux d'objectifs	/45	/15	/15	/15	
	Points de Paré au Combat Armée Parée au Combat = +10 points de victoire* Armée non Parée au Combat = +0 point de victoire* *Rogier mention inutile					
	8 Total de Pts de Victoire				9 /100	
8 Résultat		Attaquant vainqueur*		Défenseur vainqueur*		
				Egalité*		
		*Rogier mention inutile				

Photocopie autorisée pour un usage strictement personnel. © Games Workshop Ltd 2022.

1. En haut de la feuille, vous trouverez une case pour noter le format de la bataille et la mission que vous jouez.
2. La feuille de résultat compte deux sections – une pour noter les points de victoire de l'Attaquant et une pour noter ceux du Défenseur. Une fois que vous avez déterminé qui sera l'Attaquant et qui sera le Défenseur, notez vos noms en haut des sections appropriées.
3. Vous pouvez noter dans la section de l'Attaquant et celle du Défenseur tous les objectifs utilisés pour votre bataille. Dans le cas de vos objectifs principaux (qui seront les mêmes pour les deux joueurs), effacez simplement celui qui ne s'applique pas. Pour les objectifs secondaires, après que les deux joueurs ont fait leur sélection, notez-les dans la case appropriée.
4. Au fur et à mesure de la bataille, notez dans la section appropriée les points de victoire que chaque joueur marque. Pour les objectifs progressifs, notez (ou comptez) le nombre de points de victoire marqués à chaque round de bataille, et dans le cas d'un objectif de Fin de Partie, faites la même chose à la fin de la bataille.
5. En bas de la section de chaque joueur se trouve une ligne pour ajouter le total des points de victoire marqués pour les objectifs principaux (noté sur 45), et les points de victoire marqués pour chaque objectif secondaire (notés chacun sur 15).
6. Un joueur dont l'armée est peinte selon le standard Paré au Combat marque 10 points de victoire supplémentaires. Notez sur la feuille de résultat si l'armée d'un joueur était Parée au Combat ou non.
7. Faites la somme des points de victoire, des objectifs aux points pour armée Parée au Combat, pour obtenir le total de points de victoire calculé sur 100.
8. Vous pouvez noter ici si l'Attaquant ou le Défenseur a gagné, ou si la partie s'est soldée par une égalité.

Vous trouverez une feuille de résultat vierge à photocopier page 56, ou à télécharger et imprimer pour vos parties sur le site de Warhammer Community.

Rendez-vous sur warhammer-community.com



MISSIONS D'INCURSION

*“Notre monde est cerné par les ténèbres.
L'ennemi rôde, attiré par l'odeur du sang,
guettant la moindre faiblesse. Il sera déçu.
Nous avons beaucoup souffert, c'est vrai,
mais l'Empereur et Saint Calgar en
personne sont toujours avec nous, et
par leur lumière éternelle nos ennemis
seront terrassés jusqu'au dernier,
quelle que soit leur apparente force
ou l'étendue de leur malveillance.”*

*- Capitaine Lorvedar Phrane,
Garde Vigilante*



ZONE DE GUERRE NACHMUND : GRAND TOURNAMENT – INCURSION

PURIFIEZ LE TERRITOIRE

BRIEFING DE MISSION

Les forces ennemies se regroupent en masse dans la zone, dans le but de sécuriser le champ de bataille. Vous allez les tenir en échec, et purger la zone de leur présence. Un assaut direct pourrait entraîner des pertes inacceptables, mais une prise de flanc suivie d'un feu croisé fatal garantira la victoire.

RÈGLES DE MISSION

Territoire Purgé: Dans cette mission, si un joueur contrôle un pion objectif à la fin de sa phase de Commandement et si une ou plusieurs de ses unités qui sont à portée de celui-ci ont l'aptitude Objectif Sécurisé (voir le Livre de Base de Warhammer 40,00) ou une règle similaire, il reste sous le contrôle du joueur même s'il n'y a pas de figurines à portée, à moins que son adversaire en prenne le contrôle à la fin d'une phase ultérieure.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Cette mission a deux objectifs principaux.

PRENDRE ET TENIR

Objectif Progressif

Plusieurs emplacements stratégiques ont été repérés dans les environs. Vous avez ordre d'attaquer ces positions et de les tenir à tout prix.

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 4 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (jusqu'à un maximum de 12 points de victoire) :

- Il contrôle un pion objectif ou plus.
- Il contrôle deux pions objectif ou plus.
- Il contrôle plus de pions objectif que son adversaire n'en contrôle.

Cet objectif principal ne peut pas être marqué au premier round de bataille. Au cinquième round de bataille, le joueur ayant le deuxième tour ne marque aucun point de victoire à la fin de la phase de Commandement ; au lieu de cela, à la fin de son tour, il marque 4 points de victoire pour chacune des conditions ci-dessus qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire).

ASSAUT DIRECT

Objectif Progressif

Vos officiers supérieurs exigent que vous lanciez un assaut direct sur les positions ennemies. Attaquez l'ennemi, anéantissez-le totalement pour libérer ce territoire de son odieuse présence et sécuriser le champ de bataille.

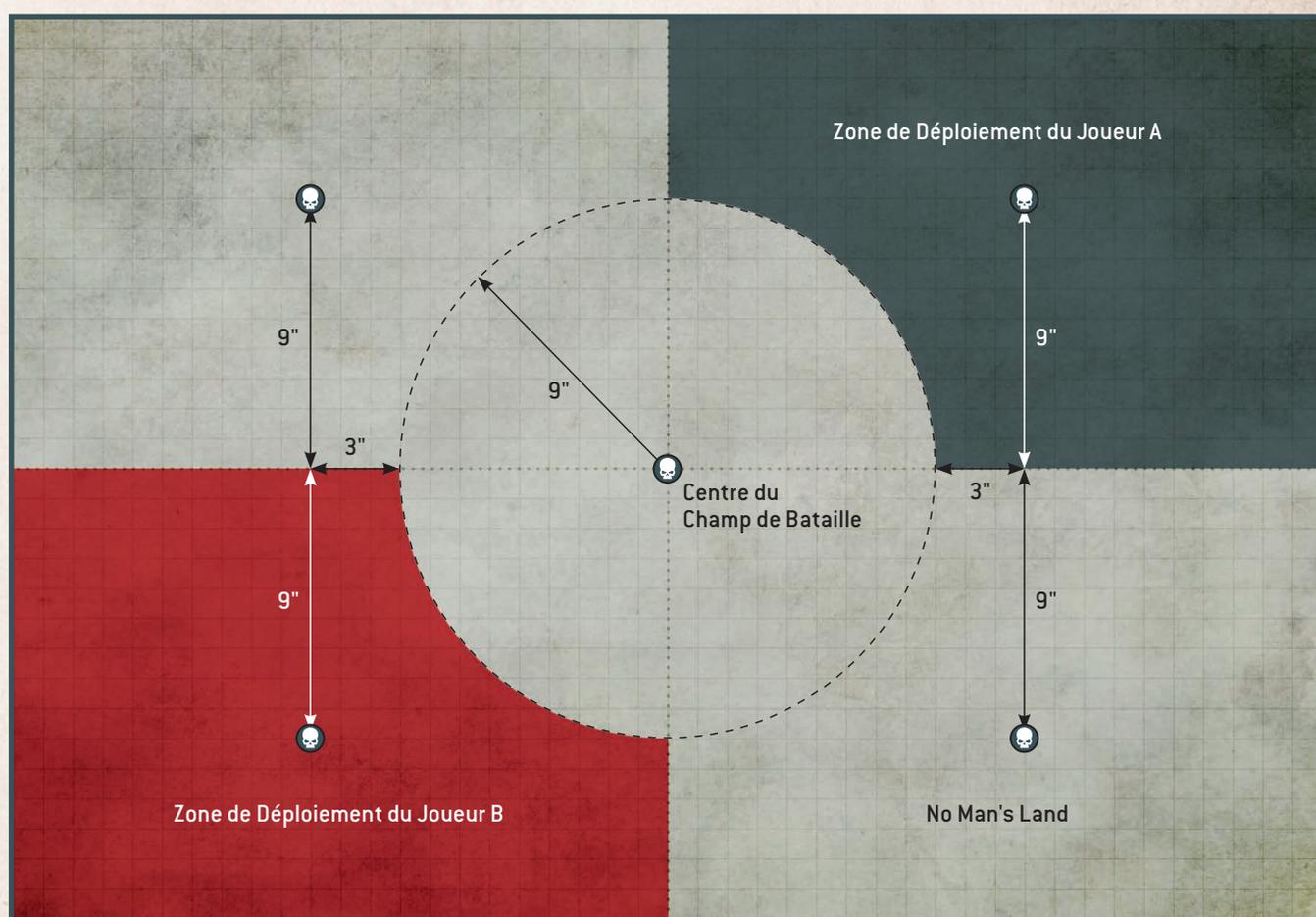
À la fin du tour de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 2 points de victoire s'il remplit une des conditions suivantes, ou 3 points de victoire s'il remplit les deux conditions suivantes :

- Il contrôle chaque pion objectif sur le champ de bataille ou il contrôle au moins 1 pion objectif qu'il ne contrôlait pas au début de son tour.
- Il a détruit au moins 1 unité ennemie qui était à portée d'un pion objectif au début de son tour.

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GRAND TOURNAMENT – INCURSION

PURIFIEZ LE TERRITOIRE

Bord de Champ de Bataille du Joueur A



Bord de Champ de Bataille du Joueur B

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GRAND TOURNAMENT – INCURSION

DÉLIVRANCE

BRIEFING DE MISSION

Vos forces sont assaillies de toutes parts. Seules les prières et l'espoir d'un ravitaillement les font tenir. De l'aide arrive, mais d'autres cherchent à s'emparer de la cargaison que les vaisseaux de ravitaillement transportent. Vous devrez vous battre bec et ongles pour sécuriser le ravitaillement.

RÈGLES DE MISSION

Zone de Largage Réapprovisionnée : Dans cette mission, deux pions objectif seront retirés du champ de bataille comme suit :

- Au début du troisième round de bataille, le Défenseur désigne au hasard 1 pion objectif qui se trouve dans le no man's land pour en faire le pion objectif Gamma.
- Au début du quatrième round de bataille, le pion objectif Gamma est retiré du champ de bataille et l'Attaquant désigne au hasard un des deux pions objectif restants qui se trouvent dans le no man's land pour en faire le pion objectif Bêta.
- Au début du cinquième round de bataille, le pion objectif Bêta est retiré du champ de bataille.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Cette mission a deux objectifs principaux.

PRENDRE ET TENIR

Objectif Progressif

Plusieurs emplacements stratégiques ont été repérés dans les environs. Vous avez ordre d'attaquer ces positions et de les tenir à tout prix.

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 4 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (jusqu'à un maximum de 12 points de victoire) :

- Il contrôle un pion objectif ou plus.
- Il contrôle deux pions objectif ou plus.
- Il contrôle plus de pions objectif que son adversaire n'en contrôle.

Cet objectif principal ne peut pas être marqué au premier round de bataille. Au cinquième round de bataille, le joueur ayant le deuxième tour ne marque aucun point de victoire à la fin de la phase de Commandement ; au lieu de cela, à la fin de son tour, il marque 4 points de victoire pour chacune des conditions ci-dessus qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire).

SÉCURISER LES SITES D'ATTERRISSAGE

Objectif Progressif

Les dons de l'Empereur se manifestent là où il le désire, tenez-vous prêts à les recevoir.

À la fin du tour de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque des points de victoire pour chaque pion objectif dans le no man's land qu'il contrôle, comme indiqué ci-dessous (notez que le nombre de points de victoire marqués change selon le round de bataille) :

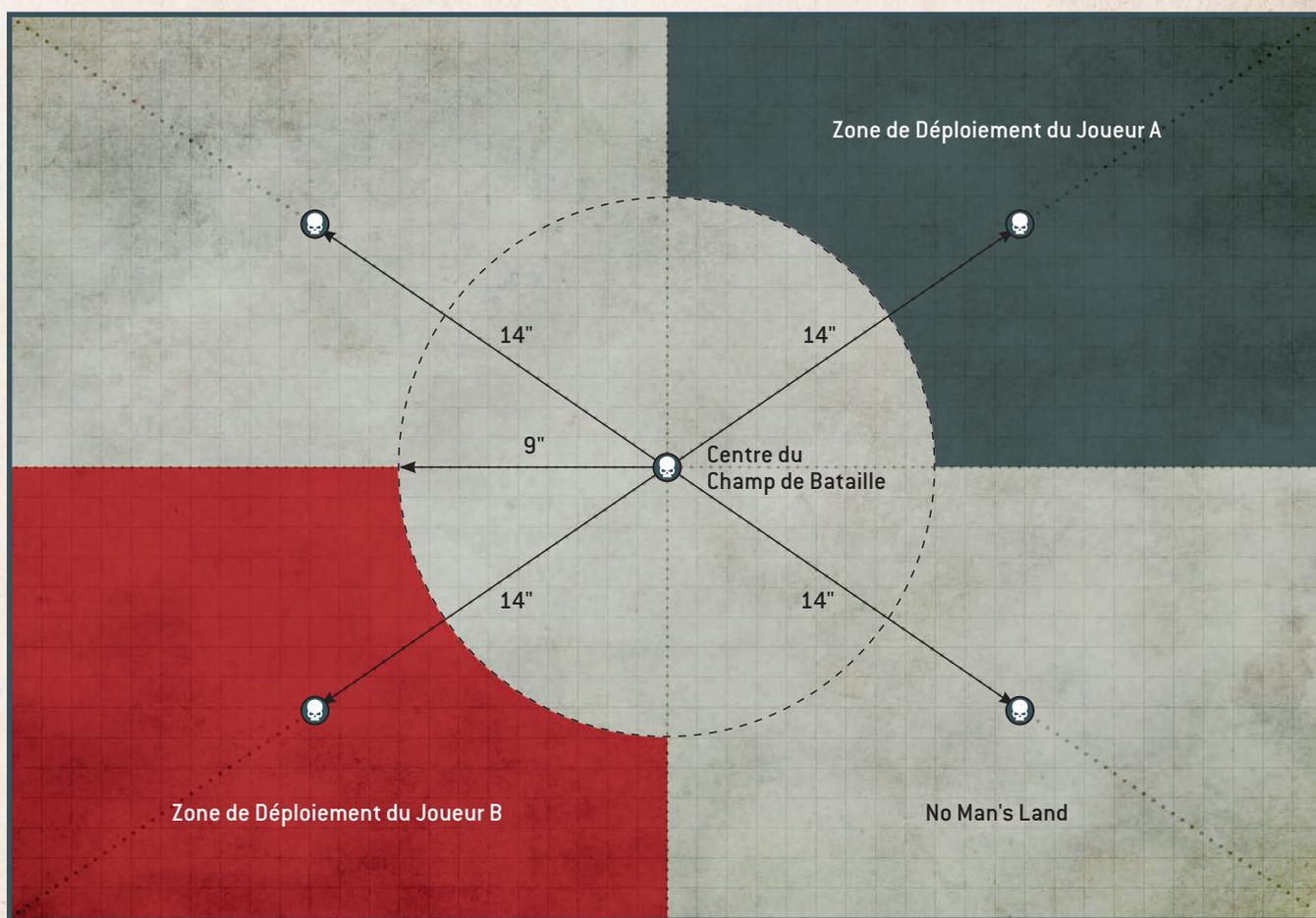
ROUND DE BATAILLE	POINTS DE VICTOIRE PAR PION OBJECTIF DANS LE MAN'S LAND CONTRÔLÉ
3	2
4	3
5	4

Cet objectif principal ne peut pas être marqué au premier ou au deuxième rounds de bataille.

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GRAND TOURNAMENT – INCURSION

DÉLIVRANCE

Bord de Champ de Bataille du Joueur A



Bord de Champ de Bataille du Joueur B

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GRAND TOURNAMENT – INCURSION

RAID DÉSESPÉRÉ

BRIEFING DE MISSION

Les combats font toujours rage sur Vigilus. Les villes sont en ruines, les armureries sont vides, et les réserves de nourriture s'amenuisent. Pour survivre, les armées doivent lancer des raids désespérés en territoire ennemi pour s'emparer des moyens qui leur permettront de poursuivre le combat.

RÈGLES DE MISSION

Pillards Désespérés : Dans cette mission, un joueur reçoit 1 point de Commandement supplémentaire au début de sa phase Commandement s'il contrôle un pion objectif se trouvant dans la zone de déploiement de son adversaire ou les deux (en plus du bonus de PC Réglementaire).

Objectif Nettoyé : Dans cette mission, si un joueur contrôle un pion objectif à la fin de sa phase de Commandement et si une ou plusieurs de ses unités qui sont à portée de celui-ci ont l'aptitude Objectif Sécurisé (voir le Livre de Base de Warhammer 40,00) ou une règle similaire, il reste sous le contrôle du joueur même s'il n'y a pas de figurines à portée, à moins que son adversaire en prenne le contrôle à la fin d'une phase ultérieure.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Cette mission a deux objectifs principaux.

DOMINATION

Objectif Progressif

Vous êtes chargé d'obtenir la domination totale du champ de bataille; attaquez tous les sites importants pour éviter que l'ennemi s'en empare.

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 4 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (jusqu'à un maximum de 12 points de victoire) :

- Il contrôle deux pions objectif ou plus.
- Il contrôle trois pions objectif ou plus.
- Il contrôle plus de pions objectif que son adversaire n'en contrôle.

Cet objectif principal ne peut pas être marqué au premier round de bataille. Au cinquième round de bataille, le joueur ayant le deuxième tour ne marque aucun point de victoire à la fin de la phase de Commandement; au lieu de cela, à la fin de son tour, il marque 4 points de victoire pour chacune des conditions ci-dessus qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire).

ATTAQUEZ LES LIGNES DE RAVITAILLEMENT

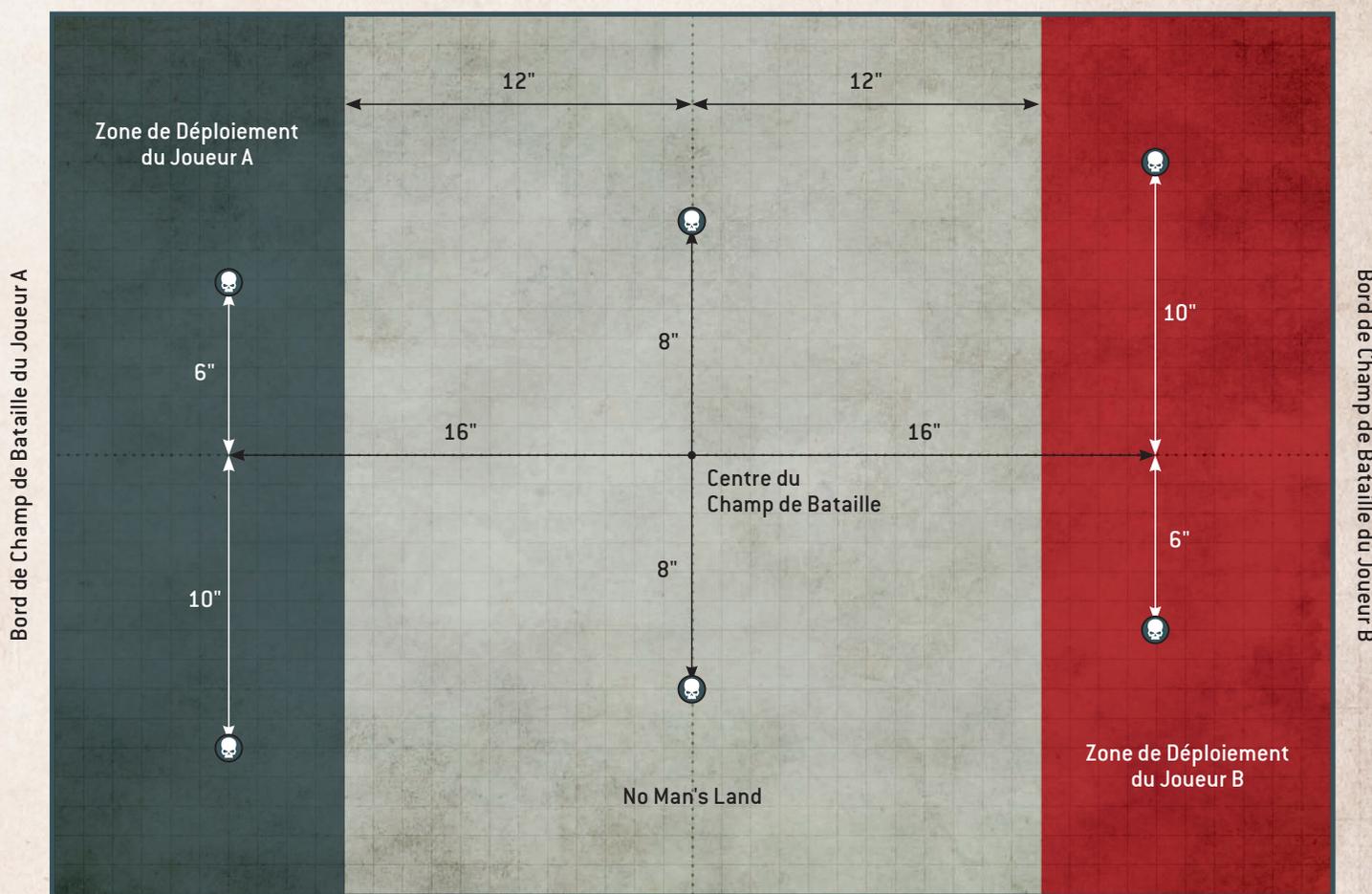
Objectif Progressif

Ne laissez rien au hasard, ces mécréants ont dissimulé leurs ressources partout. Prenez tout, submergez-les totalement. Que leur défaite les emplisse de doute, quels que soient les dieux qu'ils adorent. Attaquez rapidement! N'oubliez pas que leurs objets de valeur seront les mieux cachés.

À la fin du tour de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 3 points de victoire s'il contrôle au moins 1 des pions objectif qui se trouve dans la zone de déploiement de son adversaire.

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GRAND TOURNAMENT – INCURSION

RAID DÉSESPÉRÉ



ZONE DE GUERRE NACHMUND : GRAND TOURNAMENT – INCURSION

SOL SACRÉ

BRIEFING DE MISSION

Vous devez progresser rapidement en territoire contesté pour vous emparer de notre sol sacré tout en maintenant une arrière-garde forte afin de protéger vos lignes de ravitaillement. Le terrain doit être gagné mètre par mètre, et un commandant doit maîtriser les tactiques offensives aussi bien que défensives s'il veut l'emporter. Tout pourrait être perdu si l'attaque était lancée prématurément, et nos armées perdraient tout espoir.

RÈGLES DE MISSION

Sécuriser les Arrières : Dans cette mission, le joueur A ne reçoit le bonus de PC Réglementaire au début de sa phase de Commandement que s'il contrôle le pion objectif A, et le joueur B ne reçoit le bonus de PC Réglementaire au début de sa phase de Commandement que s'il contrôle le pion objectif B.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Cette mission a deux objectifs principaux.

PRENDRE ET TENIR

Objectif Progressif

Plusieurs emplacements stratégiques ont été repérés dans les environs. Vous avez ordre d'attaquer ces positions et de les tenir à tout prix.

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 4 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (jusqu'à un maximum de 12 points de victoire) :

- Il contrôle un pion objectif ou plus.
- Il contrôle deux pions objectif ou plus.
- Il contrôle plus de pions objectif que son adversaire n'en contrôle.

Cet objectif principal ne peut pas être marqué au premier round de bataille. Au cinquième round de bataille, le joueur ayant le deuxième tour ne marque aucun point de victoire à la fin de la phase de Commandement ; au lieu de cela, à la fin de son tour, il marque 4 points de victoire pour chacune des conditions ci-dessus qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire).

LA SAGESSE EST LE PILIER DE LA FOI

Objectif Progressif

Notre sol sacré est aux mains de l'ennemi. Tenez compte de ce paramètre quand vous dressez votre plan de bataille.

À la fin du tour du joueur A, ce joueur :

- Marque 2 points de victoire s'il contrôle le pion objectif B
- Perd 1 point de victoire s'il ne contrôle pas le pion objectif A.
- Marque 1 point de victoire pour chaque autre pion objectif qu'il contrôle.

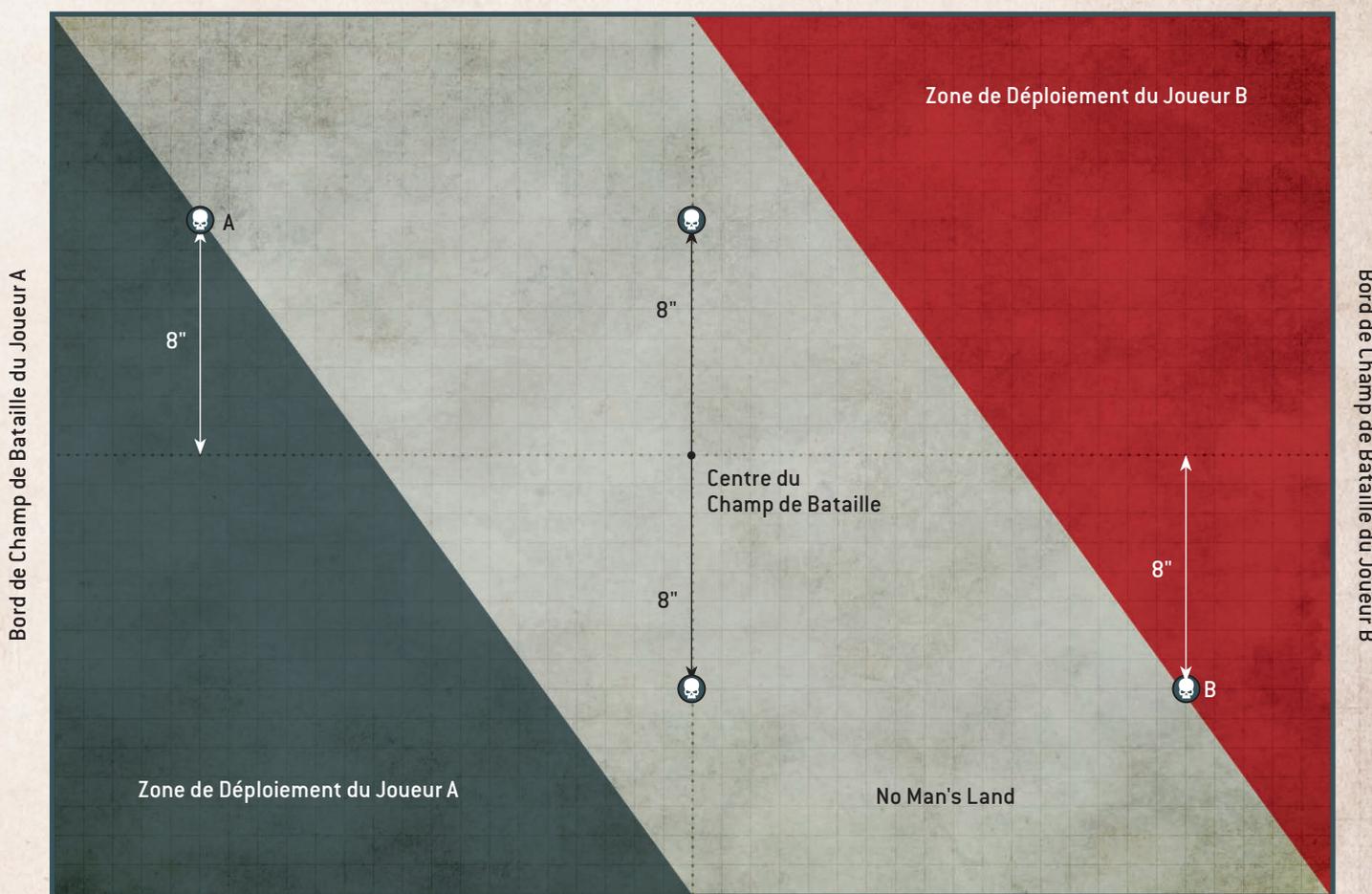
À la fin du tour du joueur B, ce joueur :

- Marque 2 points de victoire s'il contrôle le pion objectif A.
- Perd 1 point de victoire s'il ne contrôle pas le pion objectif B.
- Marque 1 point de victoire pour chaque autre pion objectif qu'il contrôle.

Le score de points de victoire d'un joueur ne peut pas tomber en dessous de 0.

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GRAND TOURNAMENT – INCURSION

SOL SACRÉ



ZONE DE GUERRE NACHMUND : GRAND TOURNAMENT – INCURSION

ASCENSION

BRIEFING DE MISSION

Ce champ de bataille recèle des sites de grande importance. Honneur et pouvoir seront accordés au seigneur de guerre assez puissant pour s'en emparer. Les commandants de votre armée doivent capturer ce site et faire en sorte d'en priver l'ennemi.

RÈGLES DE MISSION

L'Honneur du Champion : Dans cette mission, les figurines **SEIGNEUR DE GUERRE** ont l'aptitude Objectif Sécurisé (voir le Livre de Base de Warhammer 40,000). Si une unité a une règle de prébataille qui lui permet d'être placée n'importe où sur le champ de bataille, l'unité concernée ne peut pas être placée dans le no man's land. À l'exception des figurines **SEIGNEUR DE GUERRE**, si une unité a une règle qui lui permet de faire un mouvement avant le début du premier tour, elle ne peut pas terminer ce mouvement dans le no man's land. À l'exception des figurines **SEIGNEUR DE GUERRE**, si une unité a une règle qui lui permet de se redéployer avant le premier tour, elle ne peut pas être placée dans le no man's land.

Commander en Première Ligne : Dans cette mission, un joueur ne reçoit le bonus de PC d'armée Réglementaire au début de sa phase de Commandement que si son **SEIGNEUR DE GUERRE** est sur le champ de bataille, ou s'il est embarqué dans une figurine **TRANSPORT** qui est sur le champ de bataille.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Cette mission a deux objectifs principaux.

PRENDRE ET TENIR

Objectif Progressif

Plusieurs emplacements stratégiques ont été repérés dans les environs. Vous avez ordre d'attaquer ces positions et de les tenir à tout prix.

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 4 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (jusqu'à un maximum de 12 points de victoire) :

- Il contrôle un pion objectif ou plus.
- Il contrôle deux pions objectif ou plus.
- Il contrôle plus de pions objectif que son adversaire n'en contrôle.

Cet objectif principal ne peut pas être marqué au premier round de bataille. Au cinquième round de bataille, le joueur ayant le deuxième tour ne marque aucun point de victoire à la fin de la phase de Commandement ; au lieu de cela, à la fin de son tour, il marque 4 points de victoire pour chacune des conditions ci-dessus qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire).

ASCENSION

Objectif Progressif et de Fin de Partie

D'une importance capitale, cette mission ne peut être confiée à personne d'autre. Vous devez commander personnellement vos forces et mener un assaut héroïque sur un objectif vital pour atteindre votre but.

À la fin du tour de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 2 points de victoire s'il remplit au moins une des conditions suivantes :

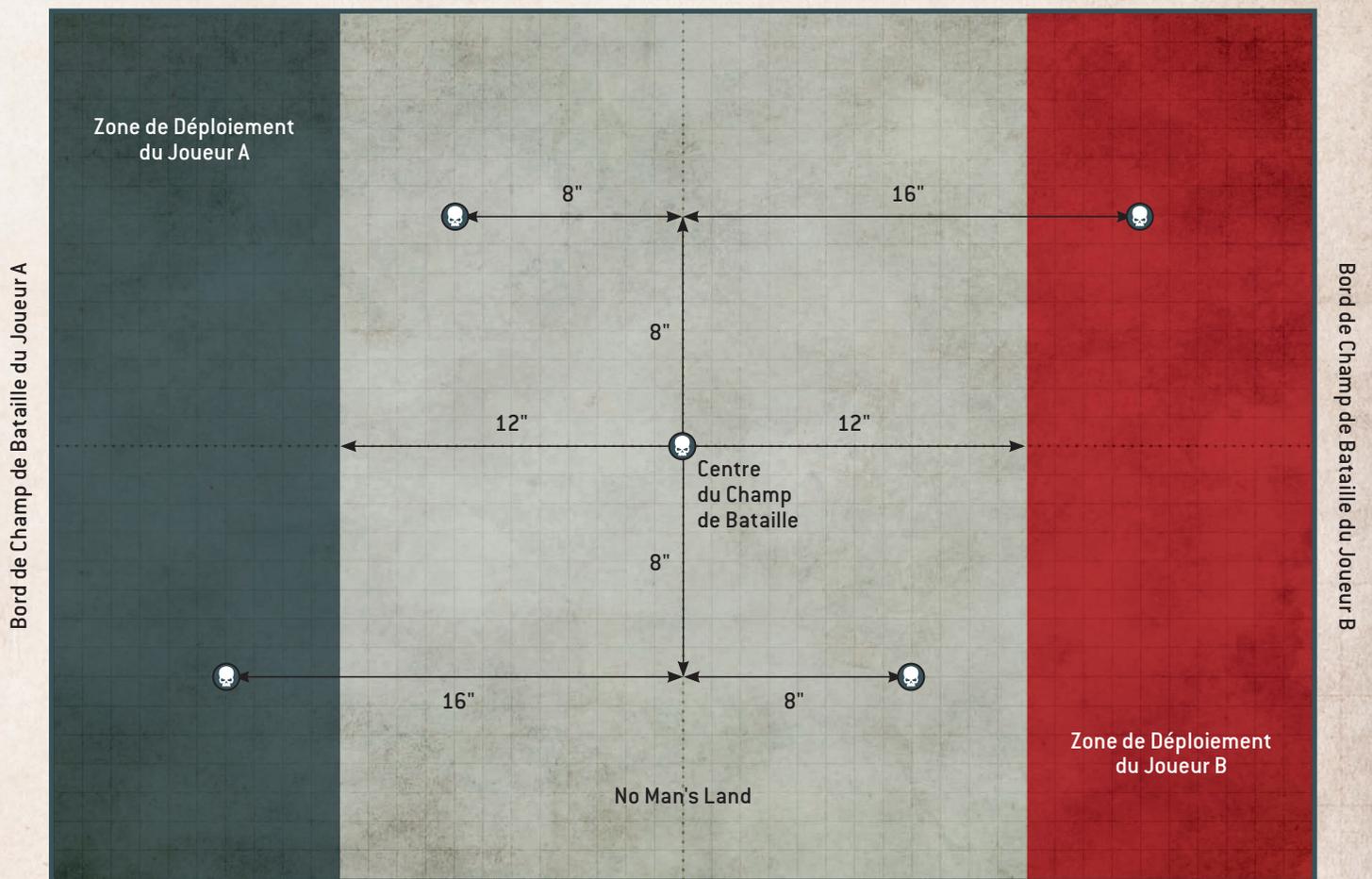
- Il contrôle le pion objectif au centre du champ de bataille.
- Il a détruit au moins 1 unité ennemie qui était à 6" du centre du champ de bataille au début de son tour.

À la fin de la bataille, chaque joueur marque 3 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (jusqu'à un maximum de 6 points par joueur) :

- Son **SEIGNEUR DE GUERRE** est à portée du pion objectif au centre du champ de bataille.
- Le **SEIGNEUR DE GUERRE** de son adversaire est détruit.

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GRAND TOURNAMENT – INCURSION

ASCENSION



ZONE DE GUERRE NACHMUND : GRAND TOURNAMENT – INCURSION

ÉLAN DE FOI

BRIEFING DE MISSION

Vous avez pour mission de mener un assaut total pour vous emparer d'un territoire vital. Les pertes seront lourdes, mais c'est le prix à payer pour la victoire. Ayez foi, et sachez que ceux qui tombent seront des martyrs honorés jusqu'à la fin des temps.

RÈGLES DE MISSION

Dans cette mission, les unités des armées des deux joueurs peuvent tenter l'action suivante, comme décrit dans le Livre de Base de Warhammer 40,000 :

Élan de Foi (Action) : 1 unité de votre armée peut entreprendre cette action au début de votre phase de Mouvement si elle est à portée d'un pion objectif qui ne se trouve pas dans votre zone de déploiement. Les unités ayant l'aptitude Objectif Sécurisé (voir le Livre de Base de Warhammer 40,000) ou une règle similaire peuvent entreprendre cette action à la fin de votre phase de Mouvement à la place. Une unité ne peut pas entreprendre cette action tant qu'une ou plusieurs unités ennemies (**AÉRODYNES** exclus) sont à portée du même pion objectif. L'action est accomplie à la fin de votre tour, à condition que l'unité qui l'entreprend soit toujours à portée du même pion objectif.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Cette mission a deux objectifs principaux.

PRENDRE ET TENIR

Objectif Progressif

Plusieurs emplacements stratégiques ont été repérés dans les environs. Vous avez ordre d'attaquer ces positions et de les tenir à tout prix.

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 4 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (jusqu'à un maximum de 12 points de victoire) :

- Il contrôle un pion objectif ou plus.
- Il contrôle deux pions objectif ou plus.
- Il contrôle plus de pions objectif que son adversaire n'en contrôle.

Cet objectif principal ne peut pas être marqué au premier round de bataille. Au cinquième round de bataille, le joueur ayant le deuxième tour ne marque aucun point de victoire à la fin de la phase de Commandement ; au lieu de cela, à la fin de son tour, il marque 4 points de victoire pour chacune des conditions ci-dessus qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire).

ÉLAN DE FOI

Objectif Progressif

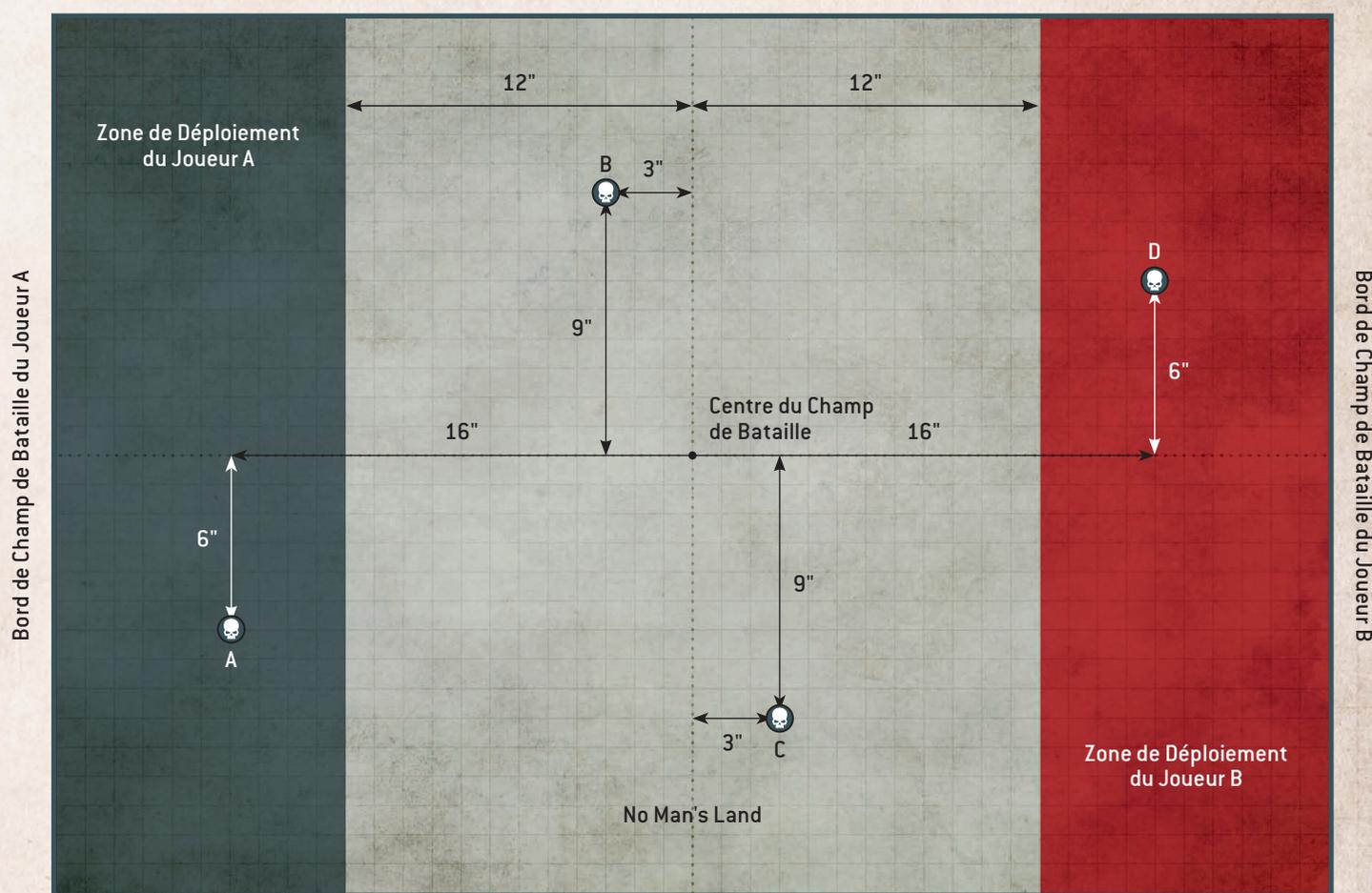
L'heure de l'assaut a sonné. Vous devez traverser le no man's land pour empêcher votre adversaire de prendre le contrôle du champ de bataille. Tout échec serait une honte, et le signe d'un inquiétant manque de foi.

Chaque fois qu'une unité de votre armée accomplit avec succès l'action Élan de Foi (voir à gauche), vous marquez des points de victoire selon le pion objectif sur lequel cette action a été entreprise, comme suit :

PION OBJECTIF	POINTS DE VICTOIRE DU JOUEUR A	POINTS DE VICTOIRE DU JOUEUR B
A	N/A	4
B	2	3
C	3	2
D	4	N/A

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GRAND TOURNAMENT – INCURSION

ÉLAN DE FOI



ZONE DE GUERRE NACHMUND : GRAND TOURNAMENT – INCURSION

L'ÉVEIL DE LA MACHINE

BRIEFING DE MISSION

Une forteresse de guerre aussi ancienne que redoutable sommeille en orbite, mais si vous parvenez à télécharger les bons data-psaumes à des emplacements clé, son esprit de la machine s'éveillera sous notre contrôle.

RÈGLES DE MISSION

Dans cette mission, les unités des armées des deux joueurs peuvent tenter l'action suivante, comme décrit dans le Livre de Base de Warhammer 40,000 :

Télécharger le Data-psaume (Action) : Une ou plusieurs unités de votre armée peuvent entreprendre cette action à la fin de votre phase de Mouvement. Chaque unité qui entreprend cette action doit être à portée d'un pion objectif différent. Une unité ne peut pas commencer cette action tant que n'importe quel nombre d'unités ennemies sont à portée du même pion objectif (**AÉRODYNES** exclus). Cette action est accomplie à la fin de votre phase de Commandement suivante, à condition que l'unité qui l'a entreprise soit toujours à portée du même pion objectif. Si une unité ayant la règle Objectif Sécurisé (voir le Livre de Base de Warhammer 40,000) ou une règle similaire accomplit cette action avec succès, le pion objectif concerné demeure sous le contrôle de ce joueur, à moins que son adversaire le contrôle à la fin de n'importe quelle phase ultérieure, même s'il n'y a pas de figurine à portée.

Interférence Binharique : Dans cette mission, les unités de Renforts ne peuvent pas être placées à portée de quelque pion objectif que ce soit.

“Connais l'emplacement de l'ennemi. Connais l'endroit où il dort, où il se prépare au combat. Un ennemi dont on connaît la disposition peut être défait, et une telle œuvre est l'œuvre de l'Empereur – que nous devrions nous efforcer d'accomplir en toute occasion.”

- Tactica Imperium, traduction de Norde-Gothiike, c. M36

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Cette mission a deux objectifs principaux.

PRENDRE ET TENIR

Objectif Progressif

Plusieurs emplacements stratégiques ont été repérés dans les environs. Vous avez ordre d'attaquer ces positions et de les tenir à tout prix.

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 4 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (jusqu'à un maximum de 12 points de victoire) :

- Il contrôle un pion objectif ou plus.
- Il contrôle deux pions objectif ou plus.
- Il contrôle plus de pions objectif que son adversaire n'en contrôle.

Cet objectif principal ne peut pas être marqué au premier round de bataille. Au cinquième round de bataille, le joueur ayant le deuxième tour ne marque aucun point de victoire à la fin de la phase de Commandement ; au lieu de cela, à la fin de son tour, il marque 4 points de victoire pour chacune des conditions ci-dessus qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire).

TÉLÉCHARGER LE DATA-PSAUME

Objectif Progressif

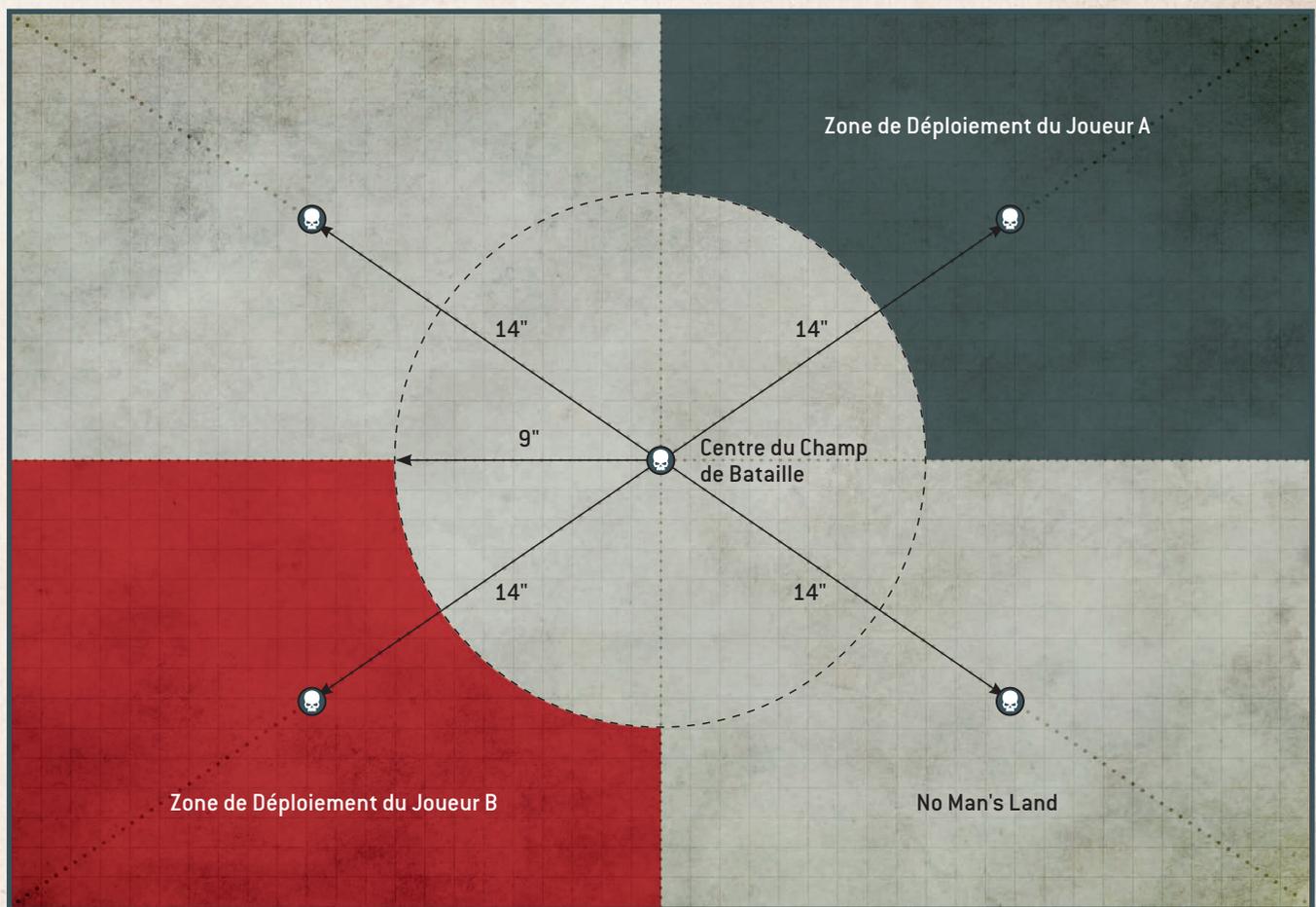
Vos forces doivent se hâter de prendre le contrôle des nodules de commande situés dans les environs, et accomplir les rites nécessaires pour soumettre l'esprit de la machine d'un antique engin de guerre à notre volonté.

À la fin du tour de chaque joueur, si une ou plusieurs unités de l'armée de ce joueur ont accompli avec succès l'action Télécharger le Data-psaume à ce tour, le joueur concerné marque 1 point de victoire pour chaque pion objectif qu'il contrôle à ce moment (jusqu'à un maximum de 3 points de victoire par joueur et par tour).

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GRAND TOURNAMENT – INCURSION

L'ÉVEIL DE LA MACHINE

Bord de Champ de Bataille du Joueur A



Bord de Champ de Bataille du Joueur B

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GRAND TOURNAMENT – INCURSION

DÉMONSTRATION DE FOI

BRIEFING DE MISSION

Une victoire au combat démontrera clairement la supériorité de notre foi, et la faiblesse de celle de nos ennemis abusés. L'occasion de prouver cette supériorité s'est présentée. Prenez le contrôle de sites tactiques vitaux et écrasez quiconque s'opposera à vous, mais veillez à minimiser vos pertes, de crainte que vos forces ne soient pas en mesure de consolider leurs gains.

RÈGLES DE MISSION

Transmission de Renseignements Secrets : Dans cette mission, au cours des premier et deuxième rounds de bataille, aucun joueur ne reçoit de bonus de PC Réglementaire, mais au cours des quatrième et cinquième rounds de bataille, au début de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour reçoit 1 point de commandement supplémentaire de son bonus de PC Réglementaire (cela signifie qu'un joueur gagnera typiquement 2PC au début de sa phase de Commandement).

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Cette mission a deux objectifs principaux.

PRENDRE ET TENIR

Objectif Progressif

Plusieurs emplacements stratégiques ont été repérés dans les environs. Vous avez ordre d'attaquer ces positions et de les tenir à tout prix.

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 4 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (jusqu'à un maximum de 12 points de victoire) :

- Il contrôle un pion objectif ou plus.
- Il contrôle deux pions objectif ou plus.
- Il contrôle plus de pions objectif que son adversaire n'en contrôle.

Cet objectif principal ne peut pas être marqué au premier round de bataille. Au cinquième round de bataille, le joueur ayant le deuxième tour ne marque aucun point de victoire à la fin de la phase de Commandement ; au lieu de cela, à la fin de son tour, il marque 4 points de victoire pour chacune des conditions ci-dessus qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire).

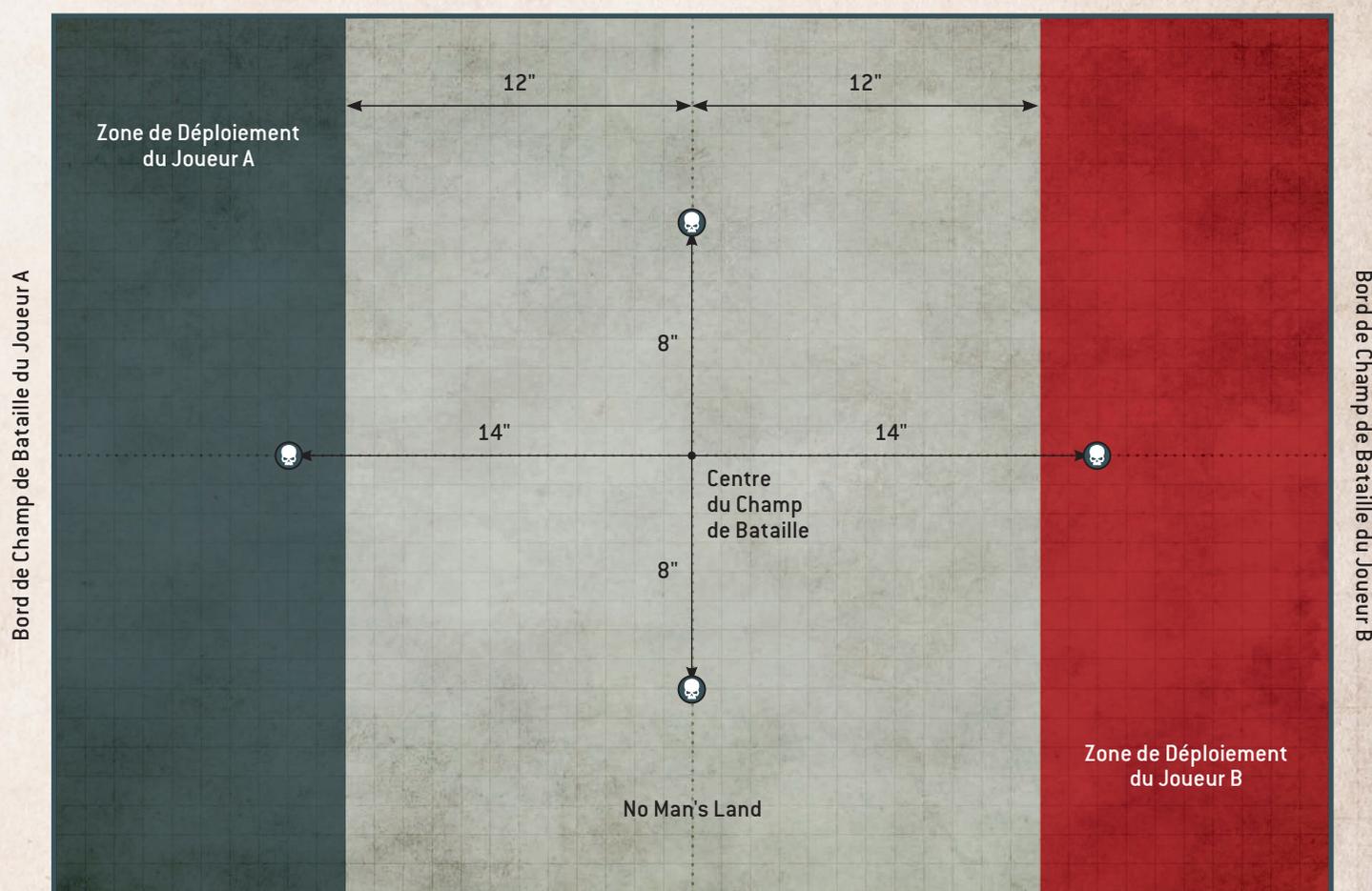
BRISEZ-LES CORPS ET ÂME

Objectif Progressif

Nous menons deux guerres : l'une est stratégique, et l'autre est une guerre de la foi. Les deux s'entremêlent. Cette bataille est également une bataille de tactiques et de conviction. Si nous voulons consolider nos gains et poursuivre la guerre, nous devons nous assurer que l'ennemi est meurtri et démoralisé.

À la fin de chaque round de bataille, chaque joueur marque 1 point de victoire pour chaque unité ennemie qui a été détruite lors du round de bataille concerné (jusqu'à un maximum de 3 points de victoire par joueur et par round de bataille). Une unité peut, si elle est ressuscitée pour n'importe quelle raison (ex : elle a été détruite puis a été remise en jeu sur le champ de bataille), compter potentiellement comme ayant été détruite plusieurs fois pour cet objectif principal (en supposant qu'elle a été ressuscitée puis détruite à nouveau au cours du même round de bataille).

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GRAND TOURNAMENT – INCURSION

DÉMONSTRATION DE FOI

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GRAND TOURNAMENT – INCURSION

MISSION DE RECONNAISSANCE

BRIEFING DE MISSION

Vous avez été désigné pour conduire une reconnaissance vitale en vue d'une offensive majeure, mais des patrouilles ennemies opèrent dans cette zone. Utilisez vos unités de réaction rapide pour sécuriser les sites tactiques et effectuez des scans de reconnaissance en toute hâte, pendant que vos unités d'appui se chargent des hostiles que vous pourriez rencontrer.

RÈGLES DE MISSION

Dans cette mission, les unités des armées des deux joueurs peuvent tenter l'action suivante, comme décrit dans le Livre de Base de Warhammer 40,000 :

Balayage de Reconnaissance (Action) : 1 unité de votre armée peut entreprendre cette action à la fin de votre phase de Mouvement si elle est à portée d'un pion objectif qui n'a pas été balayé par une unité de votre armée (voir ci-dessous). Une unité ne peut pas commencer cette action tant que n'importe quel nombre d'unités ennemies sont à portée du même pion objectif (**AÉRODYNES** exclus). Si l'unité qui entreprend l'action a le rôle tactique Attaque Rapide, ou si elle a l'aptitude Objectif Sécurisé (voir le Livre de Base de Warhammer 40,000) ou une règle similaire, l'action est accomplie à la fin de votre tour à condition que l'unité soit toujours à portée du même pion objectif; sinon, l'action est accomplie au début de votre prochaine phase de Commandement, ou à la fin de la bataille (selon ce qui arrive en premier), à condition que l'unité qui entreprend l'action soit toujours à portée du même pion objectif. Si l'action est accomplie avec succès, on dit du pion objectif concerné qu'il a été balayé par votre armée.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Cette mission a deux objectifs principaux.

PRENDRE ET TENIR

Objectif Progressif

Plusieurs emplacements stratégiques ont été repérés dans les environs. Vous avez ordre d'attaquer ces positions et de les tenir à tout prix.

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 4 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (jusqu'à un maximum de 12 points de victoire) :

- Il contrôle un pion objectif ou plus.
- Il contrôle deux pions objectif ou plus.
- Il contrôle plus de pions objectif que son adversaire n'en contrôle.

Cet objectif principal ne peut pas être marqué au premier round de bataille. Au cinquième round de bataille, le joueur ayant le deuxième tour ne marque aucun point de victoire à la fin de la phase de Commandement; au lieu de cela, à la fin de son tour, il marque 4 points de victoire pour chacune des conditions ci-dessus qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire).

BALAYAGE DE RECONNAISSANCE

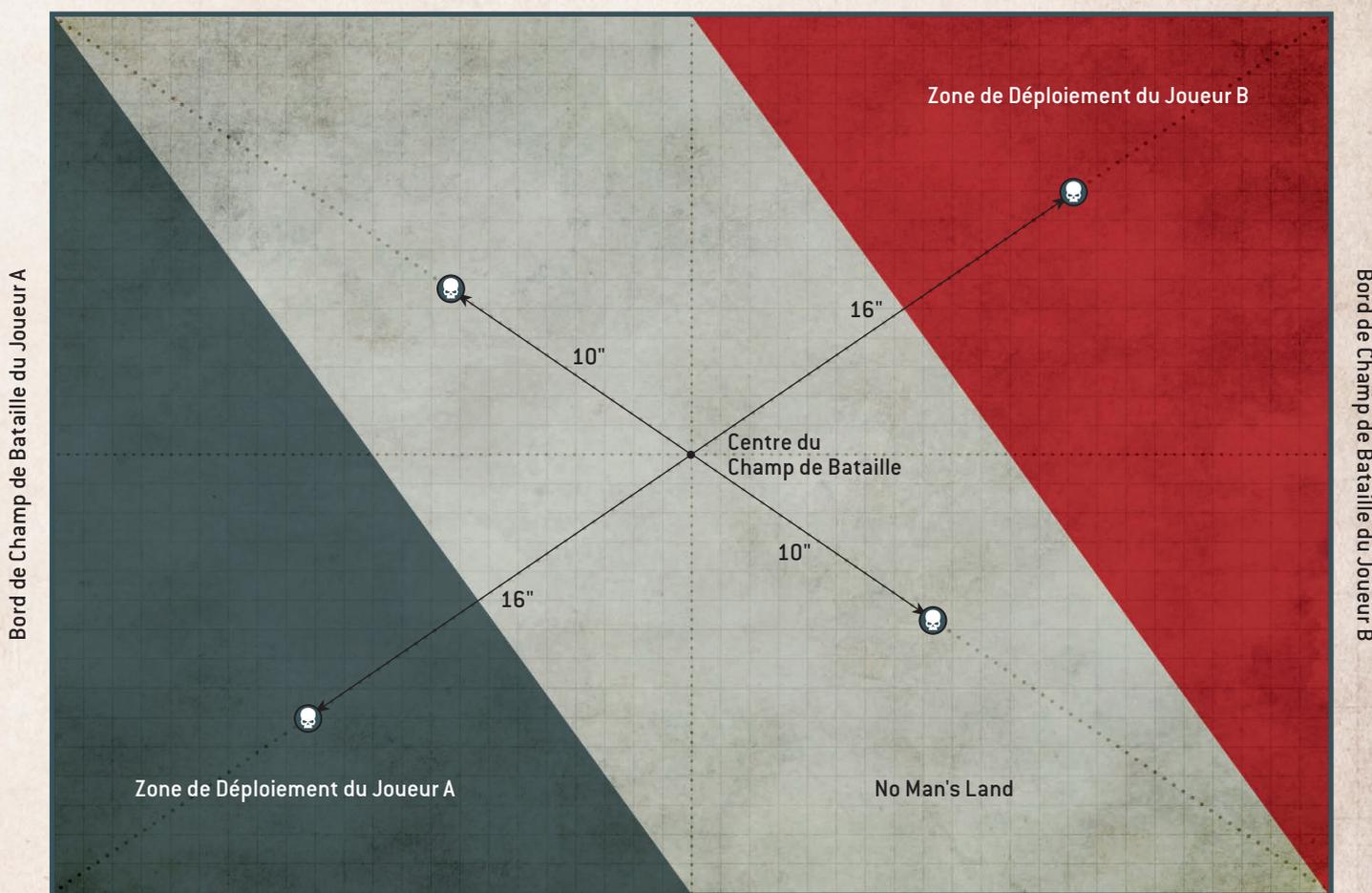
Objectif de Fin de Partie

Vous devez effectuer un balayage de reconnaissance méticuleux pour établir la valeur stratégique du champ de bataille afin de faciliter le déploiement tactique de nos forces.

À la fin de la bataille, chaque joueur marque des points de victoire pour le nombre total de pions objectif du champ de bataille qui ont été balayés par son armée (voir à gauche), comme indiqué dans le tableau suivant :

PIONS OBJECTIF BALAYÉS PAR VOTRE ARMÉE	POINTS DE VICTOIRE
1	3
2	6
3	10
4	15

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GRAND TOURNAMENT – INCURSION

MISSION DE RECONNAISSANCE







MISSIONS FORCE DE FRAPPE

"Vigilus ? Peuh ! Je crache sur ce nom !
Sa force ne tient qu'à un fil, ses armées
ont enrôlé les désespérés, les indigents et
les crédules. On ne peut pas dire qu'ils ne
soient pas zélés. Fanatiques, même. Mais
d'un faux dieux. Non, d'un faux empereur.
Ils s'accrochent si fort à leur foi. . .

Car au fond de leur âme,
ils savent qu'ils n'ont rien."

- Haarken Worldclaimer



ZONE DE GUERRE NACHMUND : GT – FORCE DE FRAPPE

RÉCUPÉRER LES RELIQUES

BRIEFING DE MISSION

Le champ de bataille est jonché de saintes reliques tout aussi importantes pour vous que pour votre ennemi, que ce soit pour les vénérer ou les profaner. Vous devez récupérer un maximum de ces objectifs vitaux sans subir trop de pertes ce faisant. Aucun récipiendaire d'adoration ne veut que tous ses adorateurs se fassent tuer.

RÈGLES DE MISSION

Récupérer les Reliques: Dans cette mission, un joueur reçoit le bonus de PC Réglementaire au début de sa phase de Commandement seulement s'il contrôle au moins un pion objectif en territoire adverse, ou s'il contrôle au moins un pion objectif dans le no man's land. De plus, si au début de sa phase de Commandement, un joueur contrôle le pion objectif dans la zone de déploiement adverse, il reçoit 1 PC supplémentaire (en plus du bonus de PC Réglementaire).

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Cette mission a deux objectifs principaux.

PRENDRE ET TENIR

Objectif Progressif

Plusieurs emplacements stratégiques ont été repérés dans les environs. Vous avez ordre d'attaquer ces positions et de les tenir à tout prix.

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 4 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (jusqu'à un maximum de 12 points de victoire):

- Il contrôle un pion objectif ou plus.
- Il contrôle deux pions objectif ou plus.
- Il contrôle plus de pions objectif que son adversaire n'en contrôle.

Cet objectif principal ne peut pas être marqué au premier round de bataille. Au cinquième round de bataille, le joueur ayant le deuxième tour ne marque aucun point de victoire à la fin de la phase de Commandement; au lieu de cela, à la fin de son tour, il marque 4 points de victoire pour chacune des conditions ci-dessus qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire).

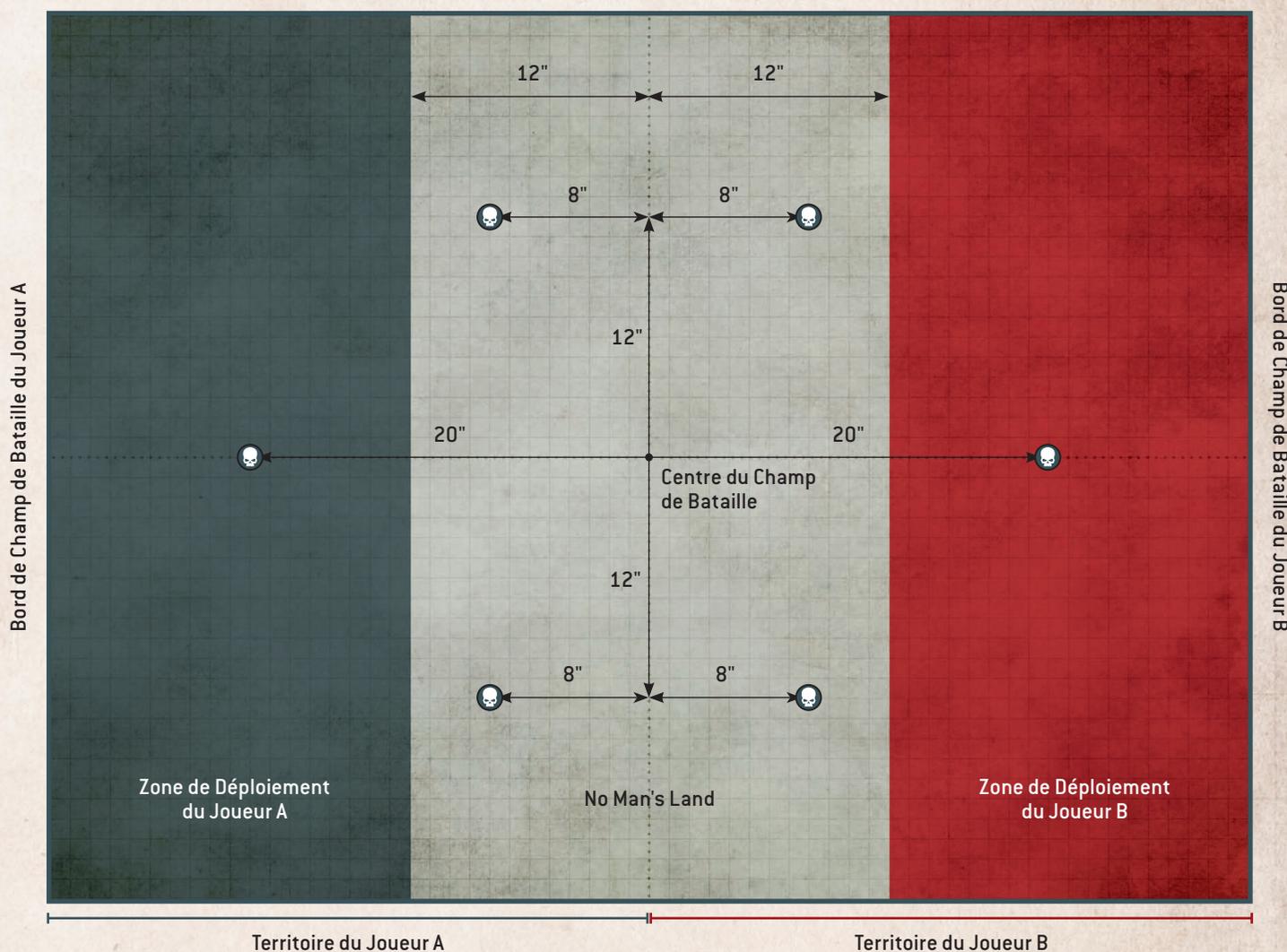
BRISEZ-LES, CORPS ET ÂME

Objectif Progressif

Nous menons deux guerres: l'une est stratégique, et l'autre est une guerre de la foi. Les deux s'entremêlent. Cette bataille est également une bataille de tactiques et de conviction. Si nous voulons consolider nos gains et poursuivre la guerre, nous devons nous assurer que l'ennemi est meurtri et démoralisé.

À la fin de chaque round de bataille, chaque joueur marque 1 point de victoire pour chaque unité ennemie qui a été détruite lors du round de bataille concerné (jusqu'à un maximum de 3 points de victoire par joueur et par round de bataille). Une unité peut, si elle est ressuscitée pour n'importe quelle raison (ex: elle a été détruite puis a été remise en jeu sur le champ de bataille), compter potentiellement comme ayant été détruite plusieurs fois pour cet objectif principal (en supposant qu'elle a été ressuscitée puis détruite à nouveau au cours du même round de bataille).

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GT – FORCE DE FRAPPE

RÉCUPÉRER LES RELIQUES

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GT – FORCE DE FRAPPE

RENVERSEZ LEURS ICÔNES

BRIEFING DE MISSION

Le moment de la frappe décisive approche. Les icônes blasphématoires de l'ennemi ont été identifiées et leur existence ne peut plus être tolérée. Semez la ruine dans le territoire adverse, abattez leurs icônes et ne laissez rien que des tas de cadavres et des ruines en feu derrière vous !

RÈGLES DE MISSION

Dans cette mission, les unités des armées des deux joueurs peuvent tenter les actions suivantes, comme décrit dans le Livre de Base de Warhammer 40,000 :

Amorcer les Explosifs (Action) : 1 unité de votre armée peut entreprendre cette action à la fin de votre phase de Mouvement si elle est entièrement dans le territoire adverse et si elle est à 9" d'un ou plusieurs pions objectif d'Explosifs Amorçés (voir ci-dessous). Si l'unité qui entreprend cette action a l'aptitude Objectif Sécurisé (voir le Livre de Base de Warhammer 40,000) ou une règle similaire, cette action est accomplie à la fin de votre tour ; sinon, elle est accomplie à la fin de votre prochaine phase de Commandement. Si cette action est accomplie, placez 1 pion objectif d'Explosifs Amorçés sur le champ de bataille, entièrement dans le territoire adverse et entièrement à 3" de l'unité qui a accompli cette action : ceci représente une cache d'Explosifs Amorçés, mais ne compte pas comme un pion objectif en termes de règles, sauf pour les besoins de l'action Désamorcer les Explosifs et l'objectif principal Détonation (voir ci-contre).

Désamorcer les Explosifs (Action) : 1 unité de votre armée peut entreprendre cette action à la fin de votre phase de Mouvement si elle est à portée d'un pion objectif d'Explosifs Amorçés dans votre territoire et si aucune unité ennemie (hormis les **AÉRODYNES**) n'est à portée du même pion objectif d'Explosifs Amorçés. Cette action est accomplie à la fin de votre tour à condition que l'unité qui l'a entreprise soit toujours à portée du même pion objectif d'Explosifs Amorçés. Si cette action est accomplie, jetez un D6 et ajoutez 3 au résultat si l'unité qui a accompli l'action a l'aptitude Objectif Sécurisé ou une règle similaire : sur 4+, retirez le pion objectif d'Explosifs Amorçés du champ de bataille.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Cette mission a deux objectifs principaux.

PRENDRE ET TENIR

Objectif Progressif

Plusieurs emplacements stratégiques ont été repérés dans les environs. Vous avez ordre d'attaquer ces positions et de les tenir à tout prix.

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 4 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (jusqu'à un maximum de 12 points de victoire) :

- Il contrôle un pion objectif ou plus.
- Il contrôle deux pions objectif ou plus.
- Il contrôle plus de pions objectif que son adversaire n'en contrôle.

Cet objectif principal ne peut pas être marqué au premier round de bataille. Au cinquième round de bataille, le joueur ayant le deuxième tour ne marque aucun point de victoire à la fin de la phase de Commandement ; au lieu de cela, à la fin de son tour, il marque 4 points de victoire pour chacune des conditions ci-dessus qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire).

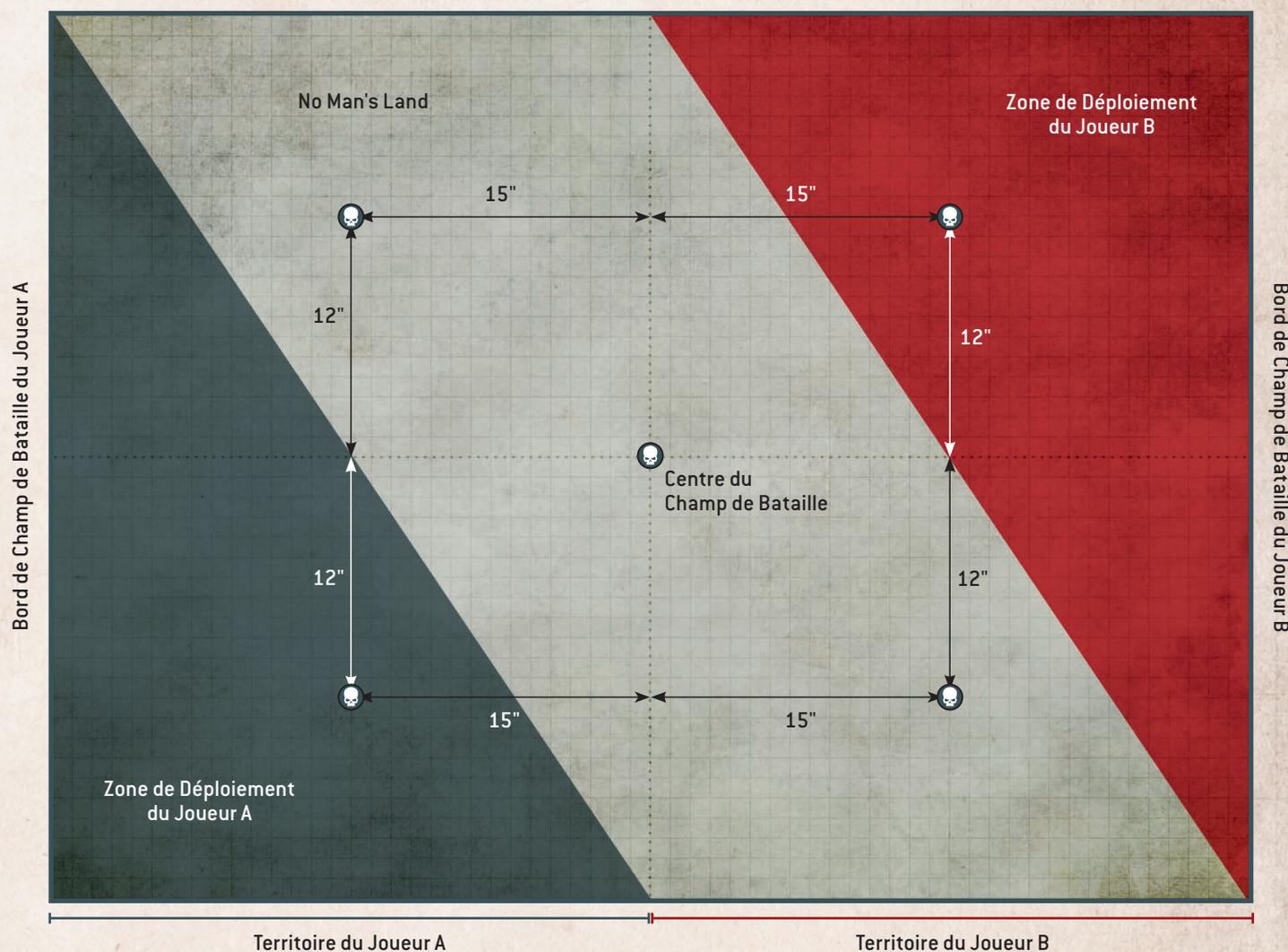
DÉTONATION

Objectif de Fin de Partie

Nos éclaireurs ont identifié des sites sacrés qui semblent cruciaux pour l'effort de guerre ennemi et son moral dans la région. Attaquez ces sites, massacrez toutes les sentinelles et brûlez tout.

À la fin de la bataille, chaque joueur marque 4 points de victoire pour chaque pion objectif d'Explosifs Amorçés qui est dans le territoire de l'adversaire (jusqu'à un maximum de 15 points de victoire par joueur).

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GT – FORCE DE FRAPPE

RENVERSEZ LEURS ICÔNES

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GT – FORCE DE FRAPPE

SAUVETAGE DATAMANTIQUE

BRIEFING DE MISSION

D'importants renseignements tactiques doivent être captés. Des terminaux de données ont été détectés, mais les esprits de la machine de plusieurs d'entre eux doivent être asservis simultanément à vos datacâbles si vous voulez intercepter ces renseignements.

RÈGLES DE MISSION

Dans cette mission, les unités des armées des deux joueurs peuvent tenter l'action suivante, comme décrit dans le Livre de Base de Warhammer 40,000 :

Interception de Données (Action) : 1 unité de votre armée peut entreprendre cette action à la fin de votre phase de Mouvement si elle est à portée du pion objectif dans sa zone de déploiement et si aucune unité ennemie (hormis les **AÉRODYNES**) n'est à portée du pion objectif. Cette action est accomplie à la fin de votre tour, à condition que l'unité qui l'entreprend soit toujours à portée du pion objectif.

Terminaux de Données : Dans cette mission, si un joueur contrôle un pion objectif qui est dans le no man's land à la fin de sa phase de Commandement et si une ou plusieurs de ses unités qui sont à portée de celui-ci ont l'aptitude Objectif Sécurisé (voir le Livre de Base de Warhammer 40,000) ou une règle similaire, il reste sous le contrôle du joueur même s'il n'y a pas de figurines à portée, à moins que son adversaire en prenne le contrôle à la fin d'une phase ultérieure.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Cette mission a deux objectifs principaux.

DOMINATION

Objectif Progressif

Vous devez acquérir la domination totale du champ de bataille; attaquez tous les sites ayant un intérêt tactique pour qu'ils ne tombent pas entre les mains de l'ennemi.

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 4 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire) :

- Il contrôle deux pions objectif ou plus.
- Il contrôle trois pions objectif ou plus.
- Il contrôle plus de pions objectif que son adversaire n'en contrôle.

Cet objectif principal ne peut pas être marqué au premier round de bataille. Au cinquième round de bataille, le joueur ayant le deuxième tour ne marque aucun point de victoire à la fin de la phase de Commandement; au lieu de cela, à la fin de son tour, il marque 4 points de victoire pour chacune des conditions ci-dessus qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire).

INTERCEPTION DE DONNÉES

Objectif Progressif

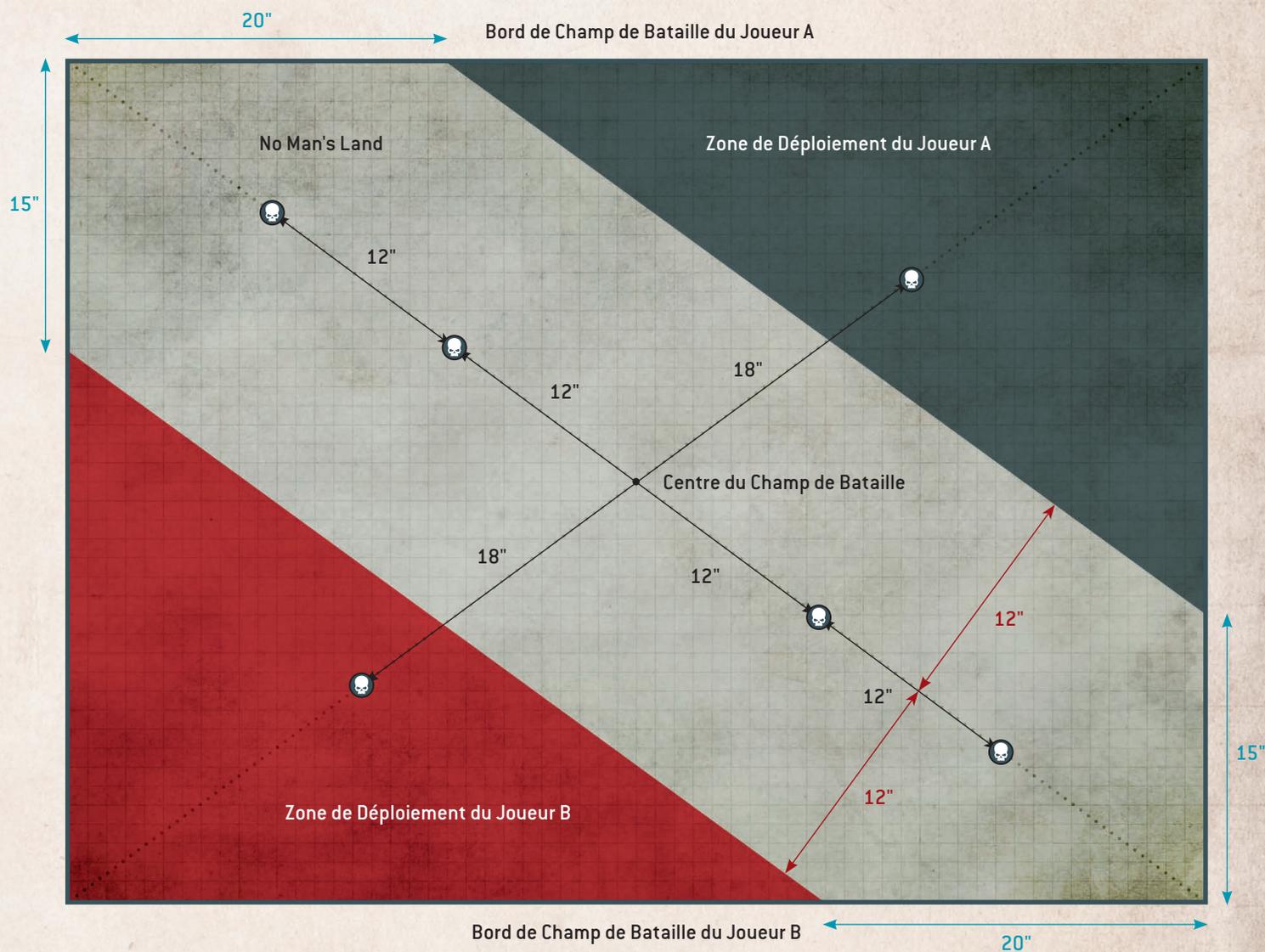
Vos forces doivent utiliser des équipements spécialisés pour prendre le contrôle de plusieurs terminaux de données dans cette zone, afin que nous puissions extraire les renseignements dont nous avons besoin.

Chaque fois qu'une unité de votre armée accomplit l'action Interception de Données (voir ci-contre), vous marquez autant de points de victoire que le nombre de pions objectif situés dans le no man's land que vous contrôlez actuellement, jusqu'à un maximum de 3 points de victoire par action.

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GT – FORCE DE FRAPPE

SAUVETAGE DATAMANTIQUE

Note du concepteur : Ce champ de bataille utilise des mesures diagonales. La plus courte distance entre les deux zones de déploiement est **24"**. Le plan de déploiement inclut des mesures en **bleu** qui aident à trouver les coins des zones de déploiement sur un champ de bataille de 44" x 60" environ.



ZONE DE GUERRE NACHMUND : GT – FORCE DE FRAPPE

SANCTUAIRES ABANDONNÉS

BRIEFING DE MISSION

Entre les deux armées s'étend un paysage de bataille où se trouvent plusieurs sanctuaires abandonnés; jadis des lieux de vénération religieuse, ils sont désormais en ruine, et les corps des prêtres et acolytes qui s'en occupaient pourrissent encore à l'intérieur. Une telle profanation doit être vengée, et ces dégâts doivent être réparés. Mais votre ennemi ne l'entend pas ainsi – il sait que le contrôle des âmes est aussi crucial que le contrôle des terres dans le conflit à grande échelle.

RÈGLES DE MISSION

No Man's Land : Si une unité a une règle de prébataille qui lui permet d'être placée n'importe où sur le champ de bataille, elle ne peut pas être placée dans le man's land. Si une unité a une règle qui lui permet de faire un mouvement avant le début du premier tour, elle ne peut pas le terminer dans le no man's land. Si une règle est utilisée pour redéployer une unité, elle ne peut pas servir à placer l'unité dans le no man's land.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Cette mission a deux objectifs principaux.

PRENDRE ET TENIR

Objectif Progressif

Plusieurs emplacements stratégiques ont été repérés dans les environs. Vous avez ordre d'attaquer ces positions et de les tenir à tout prix.

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 4 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (jusqu'à un maximum de 12 points de victoire) :

- Il contrôle un pion objectif ou plus.
- Il contrôle deux pions objectif ou plus.
- Il contrôle plus de pions objectif que son adversaire n'en contrôle.

Cet objectif principal ne peut pas être marqué au premier round de bataille. Au cinquième round de bataille, le joueur ayant le deuxième tour ne marque aucun point de victoire à la fin de la phase de Commandement; au lieu de cela, à la fin de son tour, il marque 4 points de victoire pour chacune des conditions ci-dessus qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire).

SÉCURISER LES SANCTUAIRES

Objectif Progressif et de Fin de Partie

Les sanctuaires doivent être sécurisés à tout prix. Protégez vos forces tandis qu'elles avancent dans les couloirs de tir de l'ennemi et détruisez tous ceux qui osent se dresser sur votre chemin.

À la fin du tour de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 2 points de victoire s'il remplit au moins une des conditions suivantes :

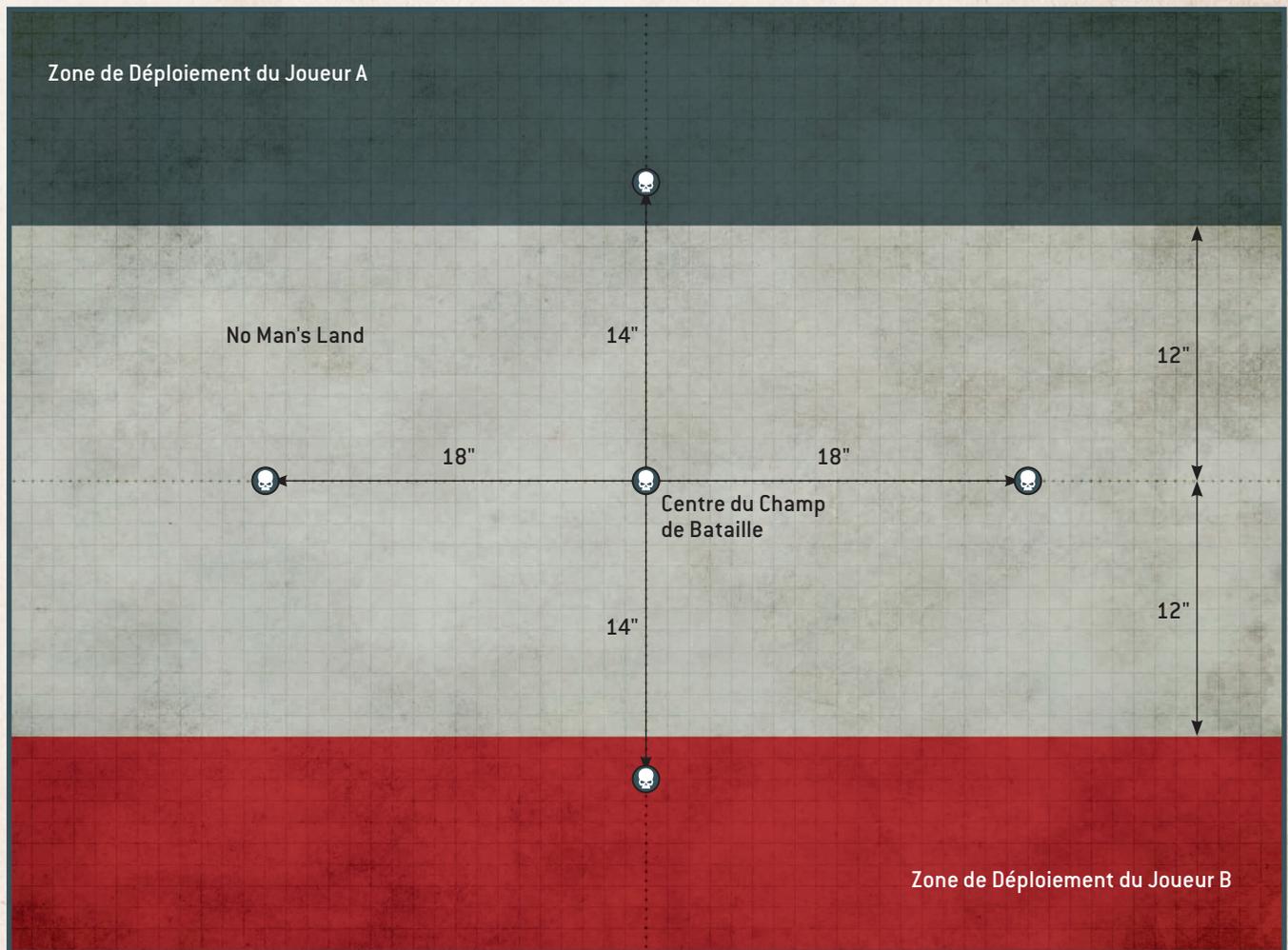
- Il contrôle le pion objectif au centre du champ de bataille.
- Il a détruit au moins une unité ennemie qui était à 6" du centre du champ de bataille au début de son tour.

À la fin de la bataille, le joueur qui contrôle le pion objectif au centre du champ de bataille marque 5 points de victoire.

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GT – FORCE DE FRAPPE

SANCTUAIRES ABANDONNÉS

Bord de Champ de Bataille du Joueur A



Bord de Champ de Bataille du Joueur B

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GT – FORCE DE FRAPPE

CONVERSION

BRIEFING DE MISSION

Votre ennemi n'accepte pas le fait que sa défaite est inévitable, et corrompt vos terres par sa présence oppressante et blasphématoire. Vous devez le briser par la force, reprendre le territoire qu'il revendique illégalement, et convertir ses habitants à la foi véritable. Cela exigera de vous une détermination de fer, un commandement féroce, des cœurs vaillants et des prières sur toutes les lèvres.

RÈGLES DE MISSION

Diriger en Première Ligne : Dans cette mission, un joueur reçoit le bonus de PC Réglementaire au début de sa phase de Commandement seulement si son **SEIGNEUR DE GUERRE** est sur le champ de bataille, ou s'il est embarqué dans une figurine de **TRANSPORT** qui est sur le champ de bataille.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Cette mission a deux objectifs principaux.

PRENDRE ET TENIR

Objectif Progressif

Plusieurs emplacements stratégiques ont été repérés dans les environs. Vous avez ordre d'attaquer ces positions et de les tenir à tout prix.

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 4 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (jusqu'à un maximum de 12 points de victoire) :

- Il contrôle un pion objectif ou plus.
- Il contrôle deux pions objectif ou plus.
- Il contrôle plus de pions objectif que son adversaire n'en contrôle.

Cet objectif principal ne peut pas être marqué au premier round de bataille. Au cinquième round de bataille, le joueur ayant le deuxième tour ne marque aucun point de victoire à la fin de la phase de Commandement ; au lieu de cela, à la fin de son tour, il marque 4 points de victoire pour chacune des conditions ci-dessus qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire).

SOL CORROMPU

Objectif Progressif

Nous devons absolument chasser ces corniauds impies de la terre qu'ils occupent. Dressez vos plans de bataille et mobilisez vos forces en conséquence.

À la fin du tour de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour :

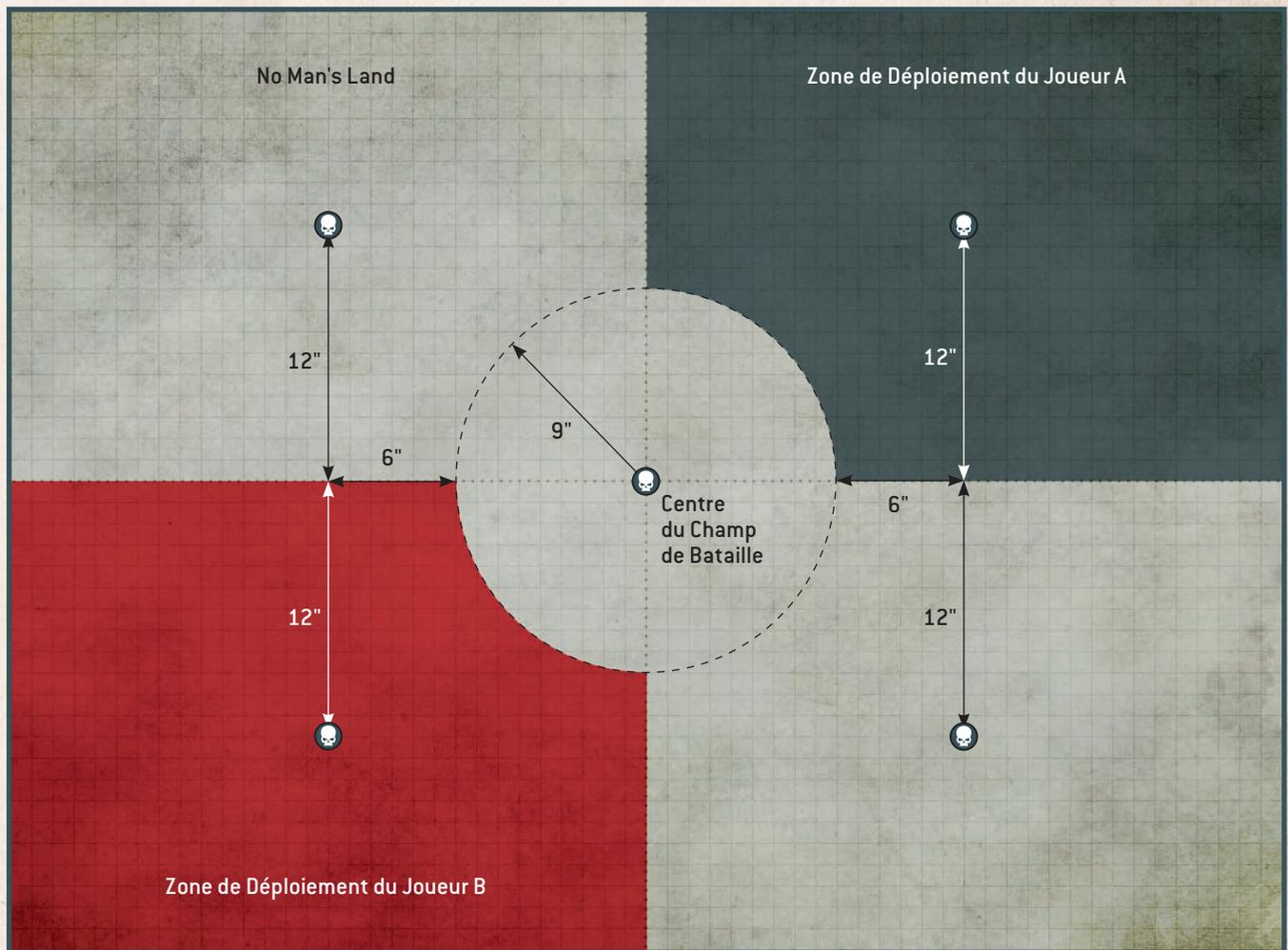
- Marque 4 points de victoire s'il contrôle le pion objectif de la zone de déploiement adverse.
- Marque 2 points de victoire s'il contrôle au moins un pion objectif qui est dans le no man's land.
- Perd 1 point de victoire s'il ne contrôle pas le pion objectif dans sa zone de déploiement.

Le score de points de victoire d'un joueur ne peut jamais descendre en dessous de 0.

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GT – FORCE DE FRAPPE

CONVERSION

Bord de Champ de Bataille du Joueur A



Bord de Champ de Bataille du Joueur B

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GT – FORCE DE FRAPPE

LA PURGE

BRIEFING DE MISSION

Les deux camps fouillent la zone, les unités d'éclaireurs devant identifier et scanner les sites d'intérêt stratégique et sacré. Tous les sites ne sont pas d'une importance égale; la victoire ira au seigneur de guerre qui pourra sécuriser les sites les plus essentiels et empêcher l'ennemi de le faire.

RÈGLES DE MISSION

Dans cette mission, les unités des armées des deux joueurs peuvent tenter l'action suivante, comme décrit dans le Livre de Base de Warhammer 40,000 :

Scan d'Auspex (Action) : 1 unité de votre armée peut entreprendre cette action à la fin de votre phase de Mouvement si elle est à portée d'un pion objectif qui n'a pas été scanné par une unité de votre armée (voir ci-dessous). Une unité ne peut pas entreprendre cette action tant qu'il y a une ou plusieurs unités ennemies (hormis les **AÉRODYNES**) à portée du pion objectif. Cette action est accomplie au début de votre prochaine phase de Commandement, ou à la fin de la bataille (selon ce qui se produit en premier), à condition que l'unité qui l'entreprend soit toujours à portée du pion objectif. Si cette action est accomplie, le pion objectif a été scanné par votre armée.

"La majeure partie de notre monde est en ruine. Beaucoup de sites sacrés pour l'Empereur sont encore cachés, enterrés, ou profanés par les xénos, les mutants, les traîtres et les hérétiques. Nous devons les trouver et les restaurer. Une telle démonstration de foi nous vaudra sûrement la faveur de l'Empereur, si bien que la condamnation des envahisseurs hérétiques n'en sera que plus rapide."

- *Diacre de troisième classe Arenthuile du Monsell*

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Cette mission a deux objectifs principaux.

PRENDRE ET TENIR

Objectif Progressif

Plusieurs emplacements stratégiques ont été repérés dans les environs. Vous avez ordre d'attaquer ces positions et de les tenir à tout prix.

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 4 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (jusqu'à un maximum de 12 points de victoire) :

- Il contrôle un pion objectif ou plus.
- Il contrôle deux pions objectif ou plus.
- Il contrôle plus de pions objectif que son adversaire n'en contrôle.

Cet objectif principal ne peut pas être marqué au premier round de bataille. Au cinquième round de bataille, le joueur ayant le deuxième tour ne marque aucun point de victoire à la fin de la phase de Commandement; au lieu de cela, à la fin de son tour, il marque 4 points de victoire pour chacune des conditions ci-dessus qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire).

SCAN STRATÉGIQUE

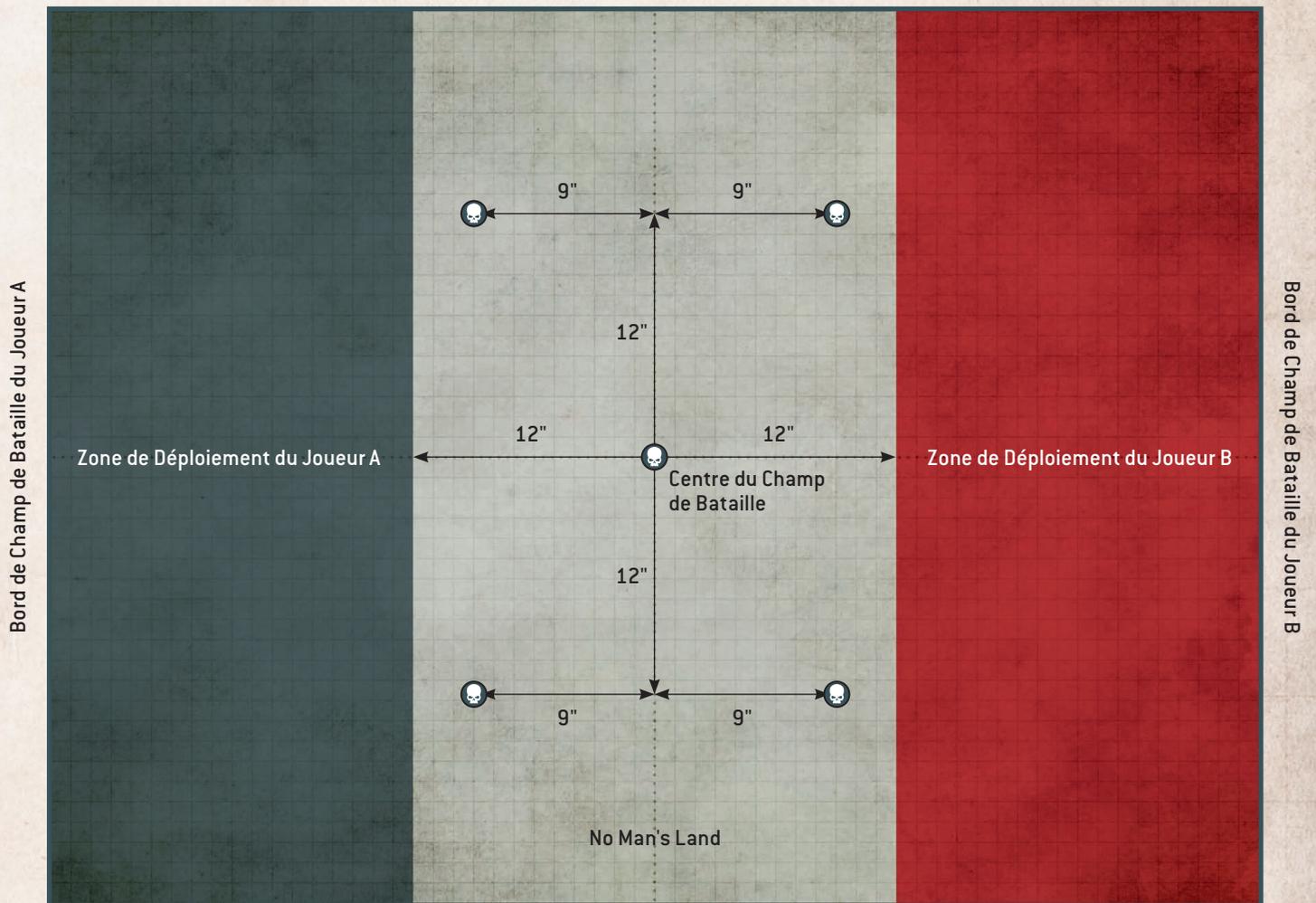
Objectif de Fin de Partie

Vos forces doivent sécuriser et contrôler des sites stratégiques assez longtemps pour que vos unités de reconnaissance les scannent et transmettent les renseignements à l'état-major.

À la fin de la bataille, chaque joueur marque 3 points de victoire pour chaque pion objectif sur le champ de bataille qui a été scanné par son armée (voir ci-contre).

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GT – FORCE DE FRAPPE

LA PURGE



ZONE DE GUERRE NACHMUND : GT – FORCE DE FRAPPE

VAGUE DE CONVICTION

BRIEFING DE MISSION

Le moral de votre force est au plus haut, sa foi plus forte que jamais. Chaque guerrier est déterminé à se battre, à tuer l'ennemi et à s'emparer du territoire. Il est temps de balayer les champs de bataille, de tirer profit de la fureur et de l'élan de votre armée. Accrochée à ses croyances, votre armée ne peut pas échouer à submerger l'ennemi.

RÈGLES DE MISSION

Lignes de Ravitaillement : Dans cette mission, un joueur reçoit le bonus de PC Réglementaire au début de sa phase de Commandement seulement s'il contrôle le pion objectif de sa zone de déploiement.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Cette mission a deux objectifs principaux.

DOMINATION

Objectif Progressif

Vous devez acquérir la domination totale du champ de bataille; attaquez tous les sites ayant un intérêt tactique pour qu'ils ne tombent pas entre les mains de l'ennemi.

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 4 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire) :

- Il contrôle deux pions objectif ou plus.
- Il contrôle trois pions objectif ou plus.
- Il contrôle plus de pions objectif que son adversaire n'en contrôle.

Cet objectif principal ne peut pas être marqué au premier round de bataille. Au cinquième round de bataille, le joueur ayant le deuxième tour ne marque aucun point de victoire à la fin de la phase de Commandement; au lieu de cela, à la fin de son tour, il marque 4 points de victoire pour chacune des conditions ci-dessus qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire).

SUBMERGER

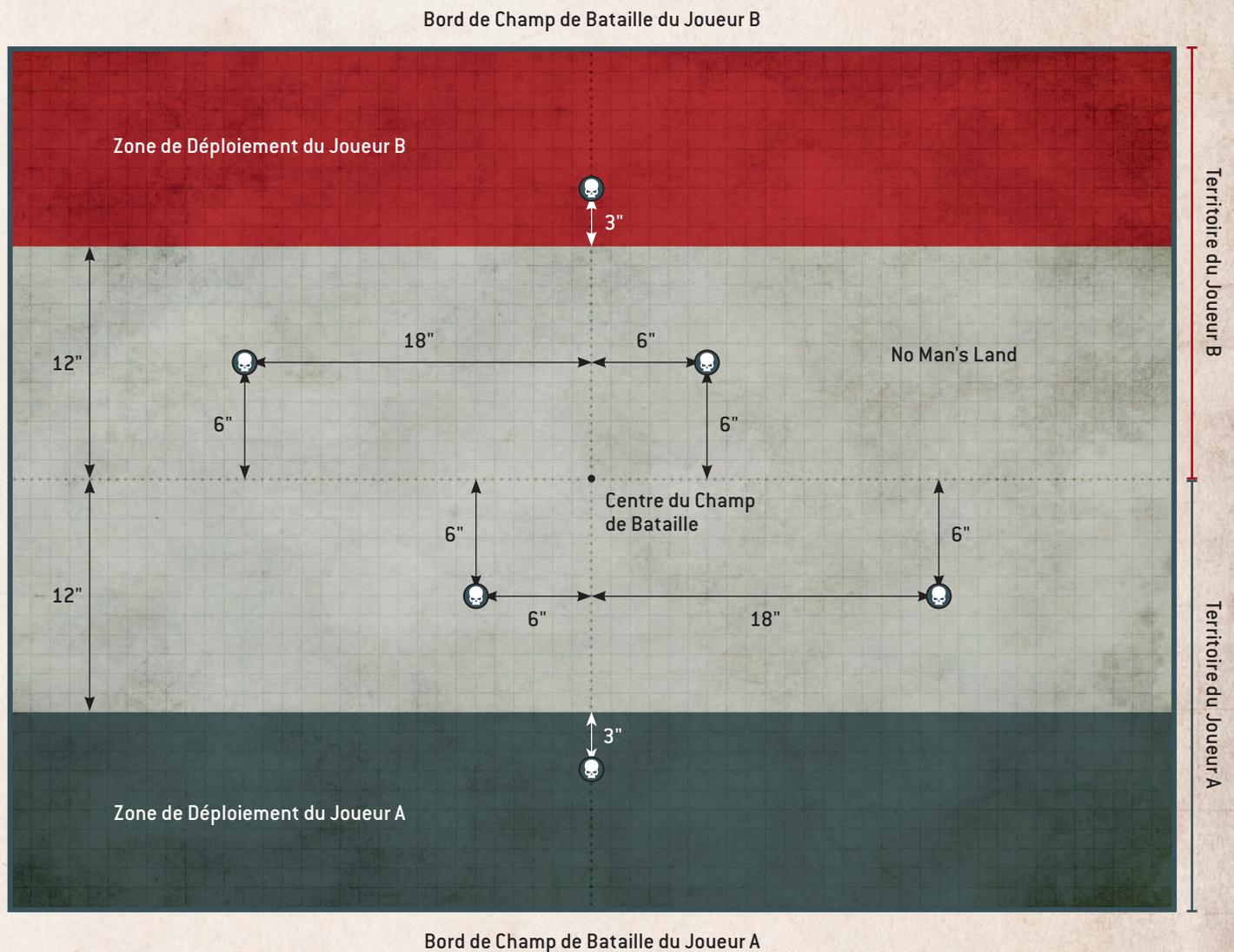
Objectif Progressif et de Fin de Partie

L'ennemi tente d'établir une tête de pont dans cette région. Faites-lui comprendre son erreur et prouvez-lui que la glorieuse puissance de votre conviction ne pourra jamais être contrariée! Redoublez d'efforts pour contrôler le champ de bataille en vous emparant des postes de relais de l'ennemi avant qu'il s'y retranche.

À la fin des premier, deuxième, troisième et quatrième tours de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 2 points de victoire s'il contrôle au moins un pion objectif dans le territoire adverse.

À la fin de la bataille, chaque joueur marque 4 points de victoire s'il contrôle le pion objectif dans la zone de déploiement adverse, et 2 points de victoire pour chaque autre pion objectif du territoire adverse qu'il contrôle (pour un maximum de 8 points de victoire par joueur).

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GT – FORCE DE FRAPPE

VAGUE DE CONVICTION

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GT – FORCE DE FRAPPE

MORT ET DÉVOUEMENT

BRIEFING DE MISSION

Les deux forces avancent pour gagner le plus de terrain possible, en purgeant les sites d'importance stratégique et spirituelle au passage. Certains seigneurs de guerre préfèrent un balayage systématique des régions environnantes, alors que d'autres favorisent un assaut plus direct et audacieux au cœur des lignes ennemies. Quoi qu'il en soit, la mort va durement frapper, et chaque guerrier devra avant tout faire appel à son dévouement pour survivre et être victorieux.

RÈGLES DE MISSION

Objectif Purgé : Dans cette mission, si un joueur contrôle un pion objectif à la fin de sa phase de Commandement et si une ou plusieurs de ses unités qui sont à portée de celui-ci ont l'aptitude Objectif Sécurisé (voir le Livre de Base de Warhammer 40,000) ou une règle similaire, il reste sous le contrôle du joueur même s'il n'y a pas de figurines à portée, à moins que son adversaire en prenne le contrôle à la fin d'une phase ultérieure.

"Tuez ! Purgez ! Brûlez ! Ne vous arrêtez pas ! Chacun de ces sales hérétiques veut raser vos maisons, profaner vos autels à l'Empereur. Hommes et femmes de Vigilus, notre monde tient encore, et tiendra toujours, grâce à votre foi, votre dévouement. Montrez à ces adorateurs des ténèbres à quel point ils ont tort. Faites que leurs dernières pensées soient des regrets comme ils succombent à vos baïonnettes ou vos rafales de lasers bénies !"

- Aumônier Zuphlas Míhr

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Cette mission a deux objectifs principaux.

PRENDRE ET TENIR

Objectif Progressif

Plusieurs emplacements stratégiques ont été repérés dans les environs. Vous avez ordre d'attaquer ces positions et de les tenir à tout prix.

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 4 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (jusqu'à un maximum de 12 points de victoire) :

- Il contrôle un pion objectif ou plus.
- Il contrôle deux pions objectif ou plus.
- Il contrôle plus de pions objectif que son adversaire n'en contrôle.

Cet objectif principal ne peut pas être marqué au premier round de bataille. Au cinquième round de bataille, le joueur ayant le deuxième tour ne marque aucun point de victoire à la fin de la phase de Commandement ; au lieu de cela, à la fin de son tour, il marque 4 points de victoire pour chacune des conditions ci-dessus qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire).

ASSAUT DIRECT

Objectif Progressif

Vos supérieurs exigent un assaut direct sur les positions tenues par l'ennemi. Foncez-lui dessus, annihilez-le et nettoyez ainsi le paysage de sa vile présence tout en sécurisant le champ de bataille.

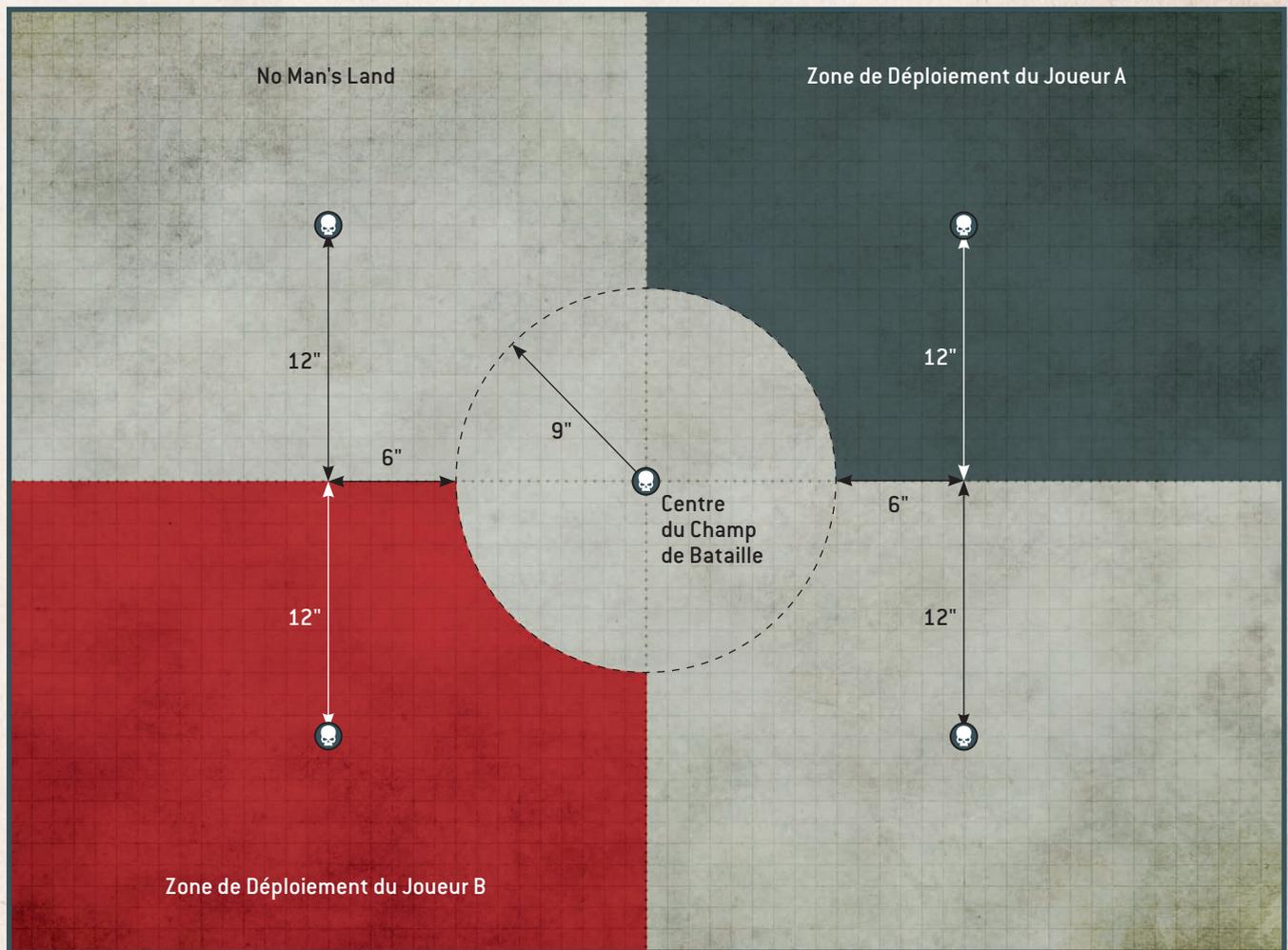
À la fin du tour de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 2 points de victoire s'il remplit une des conditions suivantes, ou 3 points de victoire s'il remplit les deux :

- Il contrôle tous les pions objectif du champ de bataille ou il contrôle au moins un pion objectif qu'il ne contrôlait pas au début de son tour.
- Il a détruit au moins une unité ennemie qui était à portée d'un pion objectif au début de son tour.

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GT – FORCE DE FRAPPE

MORT ET DÉVOUEMENT

Bord de Champ de Bataille du Joueur A



Bord de Champ de Bataille du Joueur B

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GT – FORCE DE FRAPPE

SÉCURISER LES ARTÉFACTS

BRIEFING DE MISSION

Les renseignements indiquent que de précieuses reliques ont transité dans cette région, avant que leur escorte soit tuée. Leur emplacement n'est pas confirmé. Trouvez et sécurisez les artefacts à tout prix – nous ne pouvons nous permettre qu'elles tombent en de mauvaises mains. L'honneur et la foi l'exigent.

RÈGLES DE MISSION

Objectifs Précieux: Après que les joueurs ont choisi leurs zones de déploiement, mais avant de déclarer les réserves et les transports, les joueurs repositionnent les pions objectif notés A et B comme ceci :

- D'abord, l'Attaquant repositionne 1 pion objectif noté A ou 1 pion objectif noté B.
- Ensuite, le Défenseur repositionne 1 pion objectif noté A et 1 pion objectif noté B (un pion objectif ne peut pas être repositionné plusieurs fois).
- Enfin, l'Attaquant repositionne le dernier pion objectif noté A ou B qui doit encore être repositionné.

Dans tous les cas, quand un pion objectif est repositionné, placez-le entièrement à 6" horizontalement de sa position initiale, et pas sur ou dans un Obstacle ni un Terrain Défendable.

Après que tous les pions objectif ont été repositionnés, chaque joueur note en secret un des pions objectif se trouvant dans le territoire adverse comme étant un pion objectif Prioritaire (ce ne peut pas être le pion objectif au centre du champ de bataille). Après que les deux joueurs ont déployé leurs armées, ils révèlent leur choix à l'adversaire.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Cette mission a deux objectifs principaux.

PRENDRE ET TENIR

Objectif Progressif

Plusieurs emplacements stratégiques ont été repérés dans les environs. Vous avez ordre d'attaquer ces positions et de les tenir à tout prix.

À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 4 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (jusqu'à un maximum de 12 points de victoire) :

- Il contrôle un pion objectif ou plus.
- Il contrôle deux pions objectif ou plus.
- Il contrôle plus de pions objectif que son adversaire n'en contrôle.

Cet objectif principal ne peut pas être marqué au premier round de bataille. Au cinquième round de bataille, le joueur ayant le deuxième tour ne marque aucun point de victoire à la fin de la phase de Commandement ; au lieu de cela, à la fin de son tour, il marque 4 points de victoire pour chacune des conditions ci-dessus qu'il remplit (pour un maximum de 12 points de victoire).

ARTÉFACTS PRÉCIEUX

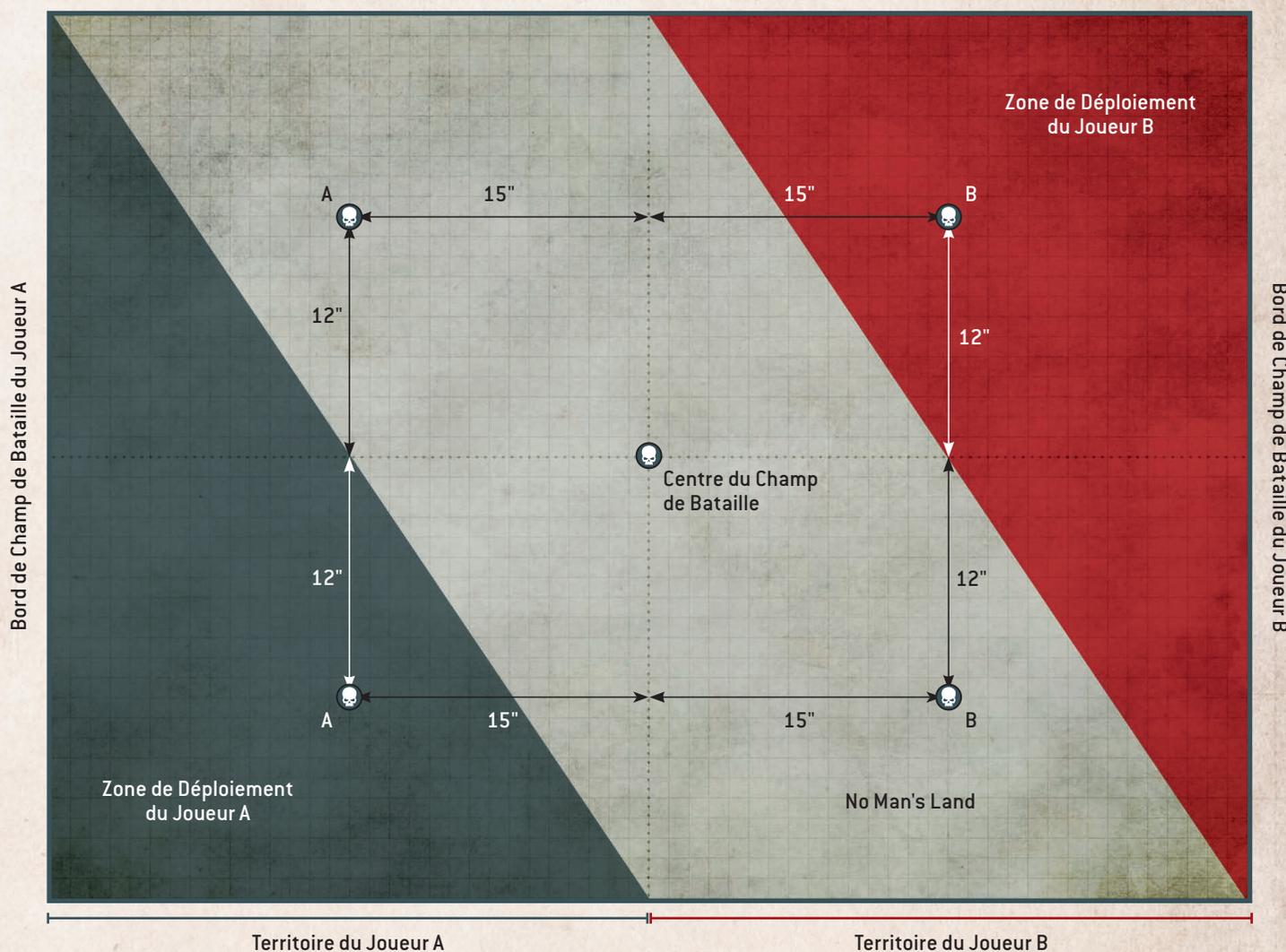
Objectif Progressif

Récupérer les reliques transportées dans la région est crucial pour prouver notre foi, et pour renforcer le moral de la population. N'épargnez aucun effort pour les sécuriser et garantir qu'elles ne tombent pas dans les mains de l'ennemi.

À la fin du tour de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 3 points de victoire s'il contrôle le pion objectif Prioritaire qui est dans son territoire.

ZONE DE GUERRE NACHMUND : GT – FORCE DE FRAPPE

SÉCURISER LES ARTÉFACTS



FEUILLE DE RÉSULTAT DE TOURNOI

Format de la Bataille	Incursion * Force de Frappe* <i>*Rayer mention inutile</i>	Mission :
-----------------------	--	-----------

Nom de l'Attaquant	Points de Victoire Marqués				
Round de Bataille	Objectif Principal 1	Objectif Principal 2	Objectif Secondaire 1	Objectif Secondaire 2	Objectif Secondaire 3
	Prendre et Tenir* Domination*				
	<i>*Rayer mention inutile</i>	À remplir au début	À remplir au début	À remplir au début	À remplir au début
1					
2					
3					
4					
5					
Fin de Partie					
Totaux d'objectifs	/45		/15	/15	/15
Points de Paré au Combat	Armée Parée au Combat = +10 points de victoire* Armée non Parée au Combat = +0 point de victoire* <i>*Rayer mention inutile</i>				
				Total de Pts de Victoire	/100

ATTAQUANT

Nom du Défenseur	Points de Victoire Marqués				
Round de Bataille	Objectif Principal 1	Objectif Principal 2	Objectif Secondaire 1	Objectif Secondaire 2	Objectif Secondaire 3
	Prendre et Tenir* Domination*				
	<i>*Rayer mention inutile</i>	À remplir au début	À remplir au début	À remplir au début	À remplir au début
1					
2					
3					
4					
5					
Fin de Partie					
Totaux d'objectifs	/45		/15	/15	/15
Points de Paré au Combat	Armée Parée au Combat = +10 points de victoire* Armée non Parée au Combat = +0 point de victoire* <i>*Rayer mention inutile</i>				
				Total de Pts de Victoire	/100

DÉFENSEUR

Résultat	Attaquant vainqueur*	Défenseur vainqueur*	Égalité*
<i>*Rayer mention inutile</i>			





LE PACK ULTIME DE MISSIONS COMPÉTITIVES POUR WARHAMMER 40,000

Dans ce pack de missions Zone de Guerre Nachmund, vous trouverez les règles nécessaires pour jouer une partie Grand Tournament. Ce supplément a été spécialement conçu pour être utilisé dans vos parties de jeu égal afin de garantir aux joueurs une expérience de jeu équitable et amusante. En conséquence, ce pack de missions vous permettra de tester vos compétences tactiques sur le champ de bataille et sera précieux pour toute compétition ou tournoi de Warhammer 40,000.

Au sommaire :

Neuf missions d'IncurSION et neuf missions de Force de Frappe Nachmund Grand Tournament.



Des objectifs secondaires Chapter Approved, conçus pour renforcer la nature compétitive de ces missions.



Une feuille de résultat de tournoi vierge à photocopier et à utiliser pendant vos parties.

Un exemplaire du Livre de Base de Warhammer 40,000 est requis pour jouer les missions de ce supplément.

