



## SCENARIOS WARHAMMER 40K

### SCENARIO 1 : PATROUILLE (400pts)

*En tant que Général d'armée, vous avez décidé d'envoyer une patrouille dans les environs afin d'éviter que votre QG de campagne se fasse surprendre... Et on dirait que vous avez bien fait !*

Cette partie se joue selon les règles de Patrouille (voir page 182 du livre des règles). Pour rappel, les restrictions sont les suivants :

- 1+ Troupe
  - 0-1 QG
  - Aucune figurine ne peut avoir plus de 2PV
  - Les personnages spéciaux sont interdits.
  - Les sauvegardes 2+ de tout type sont interdites.
  - Les véhicules dotés d'une valeur de blindage totale de 33 ou plus sont interdits. Cette valeur se calcule en ajoutant les blindages avant, des flancs et de l'arrière, en comptant le flanc une seule fois.
  - Les armes d'artillerie sont interdites
- 1- Chaque joueur lance 1 dé, le **plus haut** choisit entre :
    - choisir sa zone de déploiement, se déployer entièrement en 2<sup>e</sup> et jouer en 2<sup>e</sup>.
    - laissez l'adversaire choisir sa zone de déploiement, se déployer entièrement en 1<sup>er</sup> et jouer en 1<sup>er</sup>.
  - 2- Les zones de déploiement ont une largeur de 12ps sur les longueurs de table. Elles sont à une distance de 24ps l'une de l'autre.
  - 3- La partie dure **6 tours** ou **1h**. Chaque joueur fera le même nombre de tours.

### **Règles Spéciales**

*Infiltrateurs, Frappe en profondeur*

### **Vainqueur**

Calculer les points de victoires de façon habituels pour déterminer le vainqueur. L'**Objectif de Mission** est de patrouiller et de prendre des renseignements sur l'ennemi rencontré. Vous devez donc avoir au moins une unité opérationnelle dans les **15ps** du côté adverse et que l'ennemi n'est pas d'unité opérationnelle dans vos **15ps**. La réalisation de l'objectif vous rapporte **5pts de Tournoi**.





## **SCENARIO 2 : RENFORTS (800pts)**

*Vos soupçons étaient justes, l'ennemi était proche de vous. Il vous faut maintenant partir en guerre, couper les ressources adverses et établir une tête de pont afin de prendre l'ascendant sur le conflit à venir.*

- 1- Chaque joueur lance 1 dé, le **plus haut** choisit entre :
  - choisir sa zone de déploiement, se déployer entièrement en 2<sup>e</sup> et jouer en 2<sup>e</sup>.
  - laissez l'adversaire choisir sa zone de déploiement, se déployer entièrement en 1<sup>er</sup> et jouer en 1<sup>er</sup>.
- 2- Les zones de déploiement ont une largeur de 12ps sur les longueurs de table. Elles sont à une distance de 24ps l'une de l'autre.
- 3- La partie dure **6 tours** ou **1h30**. Chaque joueur fera le même nombre de tours.

### **Règles Spéciales**

*Infiltrateurs, Frappe en profondeur, Réserves* : Seul la patrouille est déployée sur la table au début de la partie, toutes les réserves arriveront par le bord de table ou via la règle *Frappe en profondeur* au 2<sup>e</sup> tour de la partie

### **Vainqueur**

Calculer les points de victoires de façon habituels pour déterminer le vainqueur, Les unités de réserves adverse détruite compte **double**. L'*Objectif de Mission* est d'établir une tête de pont. Le joueur qui contrôle le centre de la table en ayant au moins une unité opérationnelle entièrement dans les 12ps du centre et aucune unité adverse remplissant ses conditions remporte **7pts de tournoi**.



## **SCENARIO 3 : ASSASSINAT (1200pts)**

*Le conflit prend de l'ampleur et chaque armée cherche un moyen d'y mettre un terme. Une nuit passe, le temps de s'occuper de manœuvre et de support logistique. Il faut maintenant agir et couper la tête du général ennemi pour mettre son armée en déroute !*

- 1- Chaque joueur lance 1 dé, le **plus haut** choisit entre :
  - choisir sa zone de déploiement, se déployer entièrement en 2<sup>e</sup> et jouer en 2<sup>e</sup>.
  - laissez l'adversaire choisir sa zone de déploiement, se déployer entièrement en 1<sup>er</sup> et jouer en 1<sup>er</sup>.
- 2- Les zones de déploiement ont une largeur de 15ps sur les longueurs de table. (Vous avez eu le temps de vous avancer pendant la nuit.) Les figurines doivent être déployés à plus de 24ps de l'adversaire.
- 3- La partie dure **6tours** ou **2h**. Chaque joueur fera le même nombre de tours.

### **Règles Spéciales**

*Infiltrateurs, Frappe en profondeur, Aube* (Le premier tour se joue selon les règles de *Combat Nocturne* (Voir page 84 du livre des règles))

### **Vainqueur**

Calculer les points de victoires de façon habituels pour déterminer le vainqueur ; L'**Objectif de Mission** est d'éliminer le Général adverse. (QG valant le plus de points s'il y en a plusieurs, Il s'agit toutefois d'une seule figurine donc si le QG a une suite, le Général sera la figurine à la tête de l'unité) Si vous parvenez à le détruire entièrement, celui-ci vous rapporte **10pts de tournoi**. Si vous lui enlever au moins la moitié de ses PV, **5 points de tournoi** vous sont accordés.



## **SCENARIO 4 : ET IL N'Y A QUE LA GUERRE ! (1500pts)**

*Malgré toutes vos tentatives d'y mettre un terme plus tôt, le conflit à atteint son paroxysme. Chaque armée engage toutes ses forces pour déterminer qui sera le vainqueur et qui contrôlera le champ de bataille.*

- 1- Chaque joueur lance 1 dé, le **plus haut** choisit entre :
  - choisir sa zone de déploiement, se déployer entièrement en 2<sup>e</sup> et jouer en 2<sup>e</sup>.
  - laissez l'adversaire choisir sa zone de déploiement, se déployer entièrement en 1<sup>er</sup> et jouer en 1<sup>er</sup>.
- 2- Les Zones de déploiement ont une largeur de 12ps sur les longueurs de table. Elles sont à une distance de 24ps l'une de l'autre.
- 3- La partie dure **6 tours** ou **2h30**. Chaque joueur fera le même nombre de tours.

### **Règles Spéciales**

*Infiltrateur, Frappe en profondeur, Crépuscule* (Le dernier tour de la partie se joue selon les règles de Combat Nocturne)

### **Vainqueur**

Calculer les points de victoire de façon habituels pour déterminer le vainqueur, les **unités opérationnelles alliés** restant sur la table à la fin de la partie vous rapportent leurs valeurs en points à votre quota de Points de victoire. L'**Objectif de Mission** est le contrôle du champ de bataille. Chaque quart de table contrôler vous apporte **5 points de tournoi**.

Pour contrôler un quart de table vous devez avoir au moins **une unité opérationnelle** et aucune **unité opérationnelle adverse**. Si une unité se trouve sur 2 quarts de table, Elle se trouve sur le quart de table où il y a la majorité des figurines qui la compose. Si aucune majorité ne peut être déterminé, lancer 1D6.



## BISOUS A NOS SPONSORS

