

Règles du mode Horde de Warhammer 40K (v0.83)

Par les membres du podcast « *Poorhammer* » sur YouTube

Résumé des changements :

- Vous allez jouer en solo ou coop avec une liste normal contre une armée contrôlée par une IA basique (ou par un MJ si possible). A chaque tour, des unités ennemies aléatoires vont apparaitre selon ce que vous avez de disponible dans votre collection.
- Chaque joueur à un objectif secret aléatoire qu'il doit avoir accompli après 5 tours pour gagner la partie. Bien que ça soit full coop, ce n'est pas l'équipe qui gagne ou non, mais chaque joueur.
- A chaque tour, l'équipe aura une mission secondaire à accomplir. Si vous réussissez il se passe des trucs bien, sinon, il se passe des trucs pas bien.
- *Exemple de truc bien* : Vous allez gagner des points de renforts, que vous pourrez dépenser à chaque tour pour acheter différents bonus.
- *Exemple de truc pas bien* : Vous devez piocher une carte de Supplice. Ces cartes donnent des bonus aux ennemis pour un tour. Ex : ils gagnent tous une sauvegarde invulnérable à 3+.
- Voici en gros ce que propose ces règles imaginées par les membres du podcast « *Poorhammer* » sur YouTube, et traduit par mes soins. D'ailleurs n'hésitez pas à me signaler si vous voyez des coquilles ! (mon mail : michael.wilkins76@gmail.com)
- Documents originaux :
https://drive.google.com/drive/mobile/folders/1RCDEfbaJafpfVCU-8iDjCZe_uoPjZLYz?usp=sharing
- Bonne Lecture !

CONSTRUCTION DE L'ARMEE

Dans le mode Horde de Warhammer 40K, vous devez d'abord décider de la taille de la partie, 1000 points ou 2000 points. Une fois le nombre de points décidé, vous devez ensuite choisir le nombre de joueurs.

(Techniquement, n'importe quel nombre de joueurs devrait fonctionner, mais le jeu est conçu pour 1 à 4 joueurs. En option, 1 joueur supplémentaire pourrait être ajouté en tant que Maître de jeu dédié contrôlant la Horde et aidant à résoudre les étapes du jeu, cependant ce rôle n'est pas nécessaire.)

Une faction de horde doit également être choisie à ce stade, mais aucune liste n'a besoin d'être créée pour elle.

Note du concepteur : Une horde peut utiliser plusieurs factions pour ses tableaux d'apparition afin de compléter les tableaux d'apparition pour la collection de votre groupe de jeu. Il est conseillé de jouer avec plusieurs factions lorsqu'il s'agit de Knights par exemple.

- Répartissez vos points totaux également entre tous les joueurs, arrondis à la baisse. (ex. 3 joueurs avec 1 000 points chacun obtiennent 333 points.)

Notez que grâce à l'acquisition de ressources, plus il y a de joueurs plus la partie sera facile, abaisser artificiellement votre total de points disponibles peut aider à contrecarrer cela si vous voulez une expérience difficile avec 4 joueurs ou plus.

- L'armée de chaque joueur doit contenir un seigneur de guerre et être une liste valide selon les règles de jeu équilibré de la 10e édition de Warhammer 40k.

- De plus, **aucune optimisation de détachement ne peut être prise** dans ces listes de départ. Des améliorations sont achetées pendant le jeu.

CONFIGURATION DE LA TABLE

Suivez ces étapes pour installer la table et commencer la partie :

1. Choisissez aléatoirement une configuration de zone de déploiement à partir du Pack de missions Leviathan de la 10e édition de Warhammer 40K. Pour faciliter l'utilisation, Dawn of War et Hammer and Anvil sont les seules deux configurations de déploiement recommandées. L'utilisation d'autres zones de déploiement de forme différente augmente considérablement la difficulté de trouver les zones d'apparition appropriées.
2. Une fois que les zones de déploiement sont décidées et que les objectifs sont placés sur le plateau, le côté de la Horde est défini comme l'attaquant et les joueurs comme les défenseurs.

3. Divisez la zone de déploiement de la horde en zones égales en fonction de la taille de la partie. Les parties de 1 000 points sont divisées 2 zones d'apparition et les parties de 2 000 points sont divisées en 4 zones d'apparition. Il est recommandé de placer des jetons de rappel au centre de chaque zone d'apparition.
4. Le plateau doit être configuré avec des décors uniquement du côté de la Horde et dans le No Man's Land.
5. Placez toutes les unités des joueurs sur le plateau ou en réserve en suivant les règles de base du Matched Play Leviathan. Ne rien placer pour la Horde.
6. Mélangez le deck de Supplice, le deck d'Objectifs Secrets et le deck de Mission Secondaire, en les plaçant sur le côté.
7. Choisissez si la partie sera composée de 5 tours ou d'un nombre infini de tours. 5 tours est le nombre recommandé, mais certains joueurs apprécient le style de jeu "jouer jusqu'à la mort".
8. Si le mode de jeu en 5 rounds a été choisi, mélangez le deck d'Objectifs Secrets et distribuez deux objectifs à chaque joueur. Chacun choisit un objectif et remet la carte restante dans le deck d'Objectifs Secrets face cachée. Mélangez le deck d'Objectifs Secrets. (S'il n'y a pas assez d'Objectifs Secrets pour en distribuer deux à chaque joueur en raison d'un grand nombre de joueurs, en distribuer 1 à la place.)

JOUER AU JEU

1. Le mode Horde de Warhammer 40K utilise les règles de base du jeu avec les ajouts et modifications suivants :

- Les joueurs jouent leur tour **ensemble** et activent les unités et les capacités dans n'importe quel ordre.

- Les joueurs agissent en tant qu'équipe unique, vous comptez comme des unités amies les uns pour les autres. **Les aptitudes qui affectent les unités amies affectent les unités des autres joueurs s'ils ont les mots-clés corrects.**
- Les PC et les PR (points de renforts, voir plus loin) sont suivis au niveau personnel pour chaque joueur.
- Les joueurs et la Horde ne génèrent **pas** naturellement de PC dans la phase de commandement.
- **Il n'y a pas de limite à la génération de PC par tour.**
- La Horde a toujours le premier tour.
- **La Horde ne bénéficie pas des règles d'armée ou de détachement, seulement des règles au niveau de leur fiche technique.**
- Une étape supplémentaire est ajoutée à la phase de commandement appelée "**Étape de ravitaillement**", placée après l'étape d'ébranlement.
- Les joueurs ne peuvent pas révéler leurs cartes d'objectifs secrets les uns aux autres jusqu'à ce que la carte leur dise de le faire ou que la partie se termine. Les joueurs peuvent prétendre avoir n'importe quel objectif secret, y compris dire la vérité.

Si pour une raison quelconque le deck de Supplice ou le deck de Mission Secondaire est vide, remélangez toutes les cartes utilisées dans le deck.

2. Au début de chaque tour de bataille :

1. Retirez toutes les cartes de Supplice actives pour les défausser.
2. Piochez et révéléz toutes les cartes déclenchées à partir du deck de Supplice (y compris les modificateurs des missions secondaires échouées du tour précédent.)
3. La nouvelle Mission Secondaire pour le tour est révélée.
4. Toutes les récompenses de mission qui nécessitent une résolution au début du tour de bataille sont résolues.
5. Faites apparaître la Horde. (Voir Faire apparaître la Horde.)
6. Tous les effets de début de tour de bataille sont résolus après que la Horde soit apparue. (La règle de détachement Cohorte Rad et la règle d'armée Légions de Votann, par exemple.)

3. Au début des tours de bataille 3 et 4

- +1 aux résultats de jet d'apparition.
- 1 carte de Supplice est révélée pour ce tour de bataille.

4. Au début du tour de bataille 5+

- +2 aux résultats de jet d'apparition.
- 3 cartes de Supplice sont révélées pour ce tour de bataille.

5. Fin du tour de bataille

- Toutes les missions secondaires révélées sont résolues, les missions échouées déclenchent leurs cas d'échec, les missions réussies donnent leur récompense indiquée. Les résultats liés aux cartes de Supplice sont ajoutés aux révélations du tour de bataille suivant.

6. Points de renfort

- Lors de l'étape d'ébranlement de la phase de commandement des joueurs, lorsque les objectifs primaires seraient normalement marqués, à la place, comptez chaque marqueur d'objectif contrôlé par les joueurs. **Pour chaque objectif, chaque joueur reçoit 1PR.** (Cela se produit même pendant le premier tour)
- **À chaque fois qu'une unité de la Horde est détruite, si cette destruction est due à une attaque ou à une action d'un joueur, ce joueur gagne 1PR.**
- Les PR sont également récompensés par certaines missions secondaires réussies. Sauf indication contraire, chaque joueur reçoit la quantité de PR indiquée récompensée par ces missions secondaires. Il en va de même pour tout PR perdu à partir d'une mission secondaire échouée.
- **Le minimum de PR est de 0.**

7. L'étape de ravitaillement

Pendant l'étape de ravitaillement de la phase de commandement, qui est ajoutée après l'étape d'ébranlement, les joueurs peuvent alors dépenser tous les PR qu'ils ont accumulés pour acheter des bonus sur le tableau des Points de renfort. Une fois que tous les joueurs ont fini de dépenser leurs PR, l'étape se termine et la phase de commandement passe à la phase de mouvement comme d'habitude.

FAIRE APPARAÎTRE LA HORDE

Faire apparaître la Horde se fait via les étapes suivantes :

1. Choisissez une zone d'apparition de la Horde.
2. Détruisez toutes les unités possédées par les joueurs et les unités de la Horde précédemment apparues qui se trouvent dans la zone. Notez le coût de toute unité de la Horde retirée de cette manière.

Note du concepteur : Cela devrait être un événement rare dans une partie normale, conçu pour contrecarrer la stratégie de verrouillage des hordes dans leur zone de déploiement dans l'espoir d'arrêter l'apparition d'unités plus puissantes.

3. Lancez le jet d'apparition : 2D6 en ajoutant d'éventuels modificateurs (ex. +1 au tour 3 et 4 et +2 au tour 5).
4. Trouver le tableau correspondant en fonction de la valeur obtenue sur le fichier excel d'apparition de Horde.
*Si vous avez détruit une unité de Horde dans cette zone à l'étape 2, ajouter sa valeur la plus **basse** au résultat (ex : Un techmarine a été détruit car il était encore dans sa zone d'apparition au début de l'étape. Comme on peut le trouver dans le premier tableau qui a la valeur 3-4, on ajoute 3 au jet d'apparition.)*
5. Choisissez une unité du tableau correspondant à la valeur totale du jet d'apparition en fonction de votre collection disponible ou choisissez aléatoirement dans la liste. Laissez les équipements en WYSIWYG.

Note du concepteur : à la place de placer une unité du tableau déterminé, vous pouvez en placer deux du tableau inférieur.

6. Placez l'unité choisie dans la zone d'apparition. Faites apparaître les unités aussi près que possible de l'avant de la zone de déploiement. Si une unité ne rentre pas dans la zone d'apparition en raison de la taille de sa base, faites de votre mieux. Les unités de la Horde placées peuvent déborder dans le No Man's Land si cela est inévitable.
Elle ne compte pas comme étant entrée sur le champ de bataille ce tour pour quelque règle que ce soit. Jouez comme si elle était en jeu depuis le début de la partie.)
7. Répétez le processus pour chacune des zones d'apparition restantes.

Note du concepteur : Le premier personnage apparu par la Horde agit comme le seigneur de guerre de l'armée de la Horde pour toutes les règles qui mentionnent un seigneur de guerre ennemi. (Chevaliers Impériaux, etc.)

Note du concepteur : Le mode est conçu pour fonctionner avec n'importe quelle armée de rechange à laquelle votre groupe de jeu a accès, à condition qu'elle dispose d'une grande quantité de points disponibles. Idéalement, 1000 à 2000 points de plus que la taille de jeu choisie au minimum. Les avions existent dans les tables d'apparition, mais sont déconseillés en raison de leurs problèmes avec l'IA dans ce mode de jeu. Choisissez-les uniquement en dernier recours. Il en va de même pour les drop pods, qui sont fonctionnellement inutiles pour la Horde.

L' «IA» DE LA HORDE

Note du concepteur : Il s'agit d'une tentative de créer un ensemble de règles simples pour piloter la Horde d'une manière au moins équivalente à l'IA générale des zombies dans les jeux vidéo. Nous ne voulons pas que cela soit trop compliqué car cela devrait être intuitif et vous ne devriez pas avoir besoin de vérifier ces règles après une partie à piloter la Horde.

- La horde utilise toutes les capacités de sa fiche technique qu'elle peut.

Certaines capacités de fiche technique ne font rien en raison de l'absence d'utilisation de stratagèmes de horde, de règles d'armée et de règles de détachement. (Khal, Sœurs de bataille et Farseer ont des capacités d'exemple.) Celles-ci doivent être ignorées. Toutes les autres capacités de fiche technique doivent être utilisées au moment approprié dans le tour. Les capacités qui nécessitent de choisir un mode (Belisarius Cawl, etc.) doivent être choisies au hasard à chaque fois.

- Pendant la phase de mouvement, chaque unité de la Horde tente de se déplacer directement vers ce qui suit, par ordre d'importance.
 1. L'ennemi visible le plus proche.
 2. L'objectif visible le plus proche n'étant pas déjà possédé par une autre unité de la Horde, en ignorant ceux dans les zones d'apparition de la Horde.
 3. Le bord du plateau du joueur défenseur.

Note du concepteur : Cela signifie que certaines unités de la horde camperont sur des objectifs si elles ne sont pas attirées par des unités visibles.

Chaque unité se déplace si approprié. Les exceptions sont les suivantes :

- Les unités où la majorité des modèles sont équipés d'armes avec la capacité Lourde et l'unité a une unité ennemie visible à portée de ces armes.
- Une unité à un seul modèle dont l'arme principale à distance a la capacité Lourde et a une unité ennemie visible dans à de cette arme.
- Les unités qui sont à portée de tir d'une unité ennemie visible et qui perdront un bonus de capacités si elles se déplacent.
- Les unités dans la zone d'apparition se déplacent toujours pour éviter la suppression même si d'autres points de la liste sont vrais.

Note du concepteur : Déplacez l'unité sauf si elle n'a aucune raison de ruiner son bonus de tir.

Si avancer est avantageux, elle le fait. Avancer est considéré comme avantageux s'il remplit l'un des critères suivants :

- Toutes les armes sont de type Assaut.
- L'unité a la capacité d'avancer et de charger.

- L'unité ne pourrait de toute façon pas tenter une charge et les seules armes à distance auxquelles elle perd l'accès sont des "armes secondaires".

Les armes secondaires sont définies comme suit : Une arme à distance moins bonne que l'arme de mêlée

Les unités débarquent des transports lorsque c'est approprié.

- S'il y a une unité ennemie visible dans la portée des armes à distance et qu'il n'y a pas assez de Pont de Tir X sur le transport pour tirer toutes les armes non "secondaires" (voir ci-dessus.)
- Si le débarquement permettrait une tentative de charge pour les unités qui tenteraient de charger ce tour.
- L'unité ne débarquera pas à l'intérieur d'une zone d'apparition même si les conditions ci-dessus sont vraies.

À la phase de tir, chaque modèle tire sur la cible légale la plus proche.

- Choisissez au hasard si deux cibles sont également proches.
- Si un modèle est équipé d'une arme Anti-X, il tente de tirer sur l'unité ennemie la plus proche avec le mot-clé X, si aucune n'est visible dans la portée, revenez par défaut à la cible légale la plus proche.

À la phase de charge, chaque unité charge toujours si la majorité de l'unité a une arme avec un profil meilleur qu'une arme de corps à corps basique.

Note du concepteur : Cela devrait empêcher des choses comme les tanks, les gardes et les T'au de charger.

Les unités de la Horde déjà au combat restent au combat à moins qu'elles n'aient Fuite et Tir, Fuite et Charge ou Fuite, Tir et Charge. Si elles ne chargeraient pas en raison des règles ci-dessus, elles se replient d'un mouvement complet, si elles chargeraient à nouveau, elles ne se replient que de 2".

Les modèles de la Horde en mêlée attaquent l'unité du modèle ennemi le plus proche si possible.

Note du concepteur : Cela signifie que parfois les unités de la Horde diviseront les attaques pour obtenir le plus d'attaques possible.

Les unités de la Horde tentent toujours de se consolider vers l'unité ennemie la plus proche ou le marqueur d'objectif s'il est possible de le faire.

GAGNER LA PARTIE

Si la partie n'est pas jouée en mode infini, à la fin du 5e Round de Bataille, la partie se termine. Tous les joueurs ayant encore des unités révèlent leurs cartes d'Objectif Secret cachées. Tous les joueurs ayant révélé et accompli leur Objectif Secret remportent la partie, quel que soit leur survie. Les joueurs remportent la partie individuellement.

TABLEAUX ET LISTES DE CARTES

Trouvable sous forme de cartes dans les fichiers pdfs

TABLEAU D'ACHAT AVEC POINTS DE RENFORTS

Nom - Effet	Prix
-------------	------

Un Nom Mérité - Ajoutez une optimisation de détachement à un personnage qui n'en a pas. Suivez toutes les règles de l'Index/Codex. Pour chaque joueur, une seule copie de chaque amélioration peut exister à la fois.	1 PR
Tactiques de Base - Obtenez 1 PC	2 PR
Partage des Approvisionnements - Accordez 2 PR à un autre joueur	3 PR
Frappes Aériennes - Sélectionnez un terrain. Chaque unité à l'intérieur subit 2D3 blessures mortelles, puis retirez le terrain du champ de bataille.	3 PR
Positions Fortifiées - Installez une ruine n'importe où sur le champ de bataille, elle ne peut pas chevaucher une autre, ne doit pas avoir de murs couvrant la base de tout modèle déjà sur le champ de bataille et doit avoir des dimensions maximales de 9" par 9". (Maximum une utilisation par tour pour toute l'équipe.)	4 PR

Tenter le Destin - Ajoutez un second objectif secondaire à la liste. Vous échouez/réussissez aux objectifs secondaires individuellement, leurs récompenses s'accumulent, mais pas plus de deux peuvent être actifs dans un même tour. (Maximum une utilisation par tour pour toute l'équipe.)	4 PR
Largage de Matériel - Ajoutez un nouvel objectif dans le No Man's Land, à 6" du bord du plateau, à 6" de tous les autres. (Maximum 6 marqueurs d'objectifs en jeu à la fois.)	5 PR
Tactiques Avancées - Supprimez un objectif secondaire et révélez-en un nouveau. (Maximum une utilisation par tour pour toute l'équipe.)	5 PR
Soins - Restaurez une unité que vous possédez qui n'est pas au combat à sa force de départ, y compris tous les personnages attachés perdus.	6 PR
Changement de Plans - Piochez jusqu'à 2 cartes de l'objectif secret. Choisissez l'un des objectifs secrets. Remplacez toutes les cartes sauf l'objectif secret choisi sur le dessus de la pile d'objectifs secrets face cachée, puis mélangez la pile	10 PR

DECK DE SUPPLICE

Nom de la carte	Effet
-----------------	-------

Endurance Contre Nature	Les unités de la Horde peuvent tirer et déclarer une charge au cours d'un tour où elles ont avancé.
Rancune Personnelle	La Horde gagne +1 pour toucher et +1 pour blesser.
Déchiqeter et Déchirer	Améliorez la PA de 1 pour les armes équipées par la Horde.
Vitesse Fulgurante	Ne lancez pas les jets de mouvement ou de charge pour la Horde. Les jets de mouvement de la Horde sont automatiquement de 6 et les jets de charge sont automatiquement de 12.
Intouchable	Les unités de la Horde ont une sauvegarde invulnérable de 3+.
Bombardement Orbital Errant	Divisez le plateau en 6 zones égales, 3 par 2. Attribuez un numéro de 1 à 6 à chaque zone. Lancez un D6, chaque unité dans la zone lancée subit 2D3 blessures mortelles.
Pas de chance	Les jets d'apparition de la Horde utilisent 3D6 en enlevant le plus bas.
On ne Décède pas	Chaque unité de la Horde sur le champ de bataille revient à sa force de départ.
Onde de Choc Terrifiante	Les jets d'ébranlement des joueurs défenseurs échouent automatiquement.
Séisme Planétaire	Détruisez un élément de terrain au hasard. Les unités à l'intérieur subissent 2D3 blessures mortelles.
Explosion Errante	Détruisez un objectif dans le No Man's Land au hasard.
A l'Abris Nul Part	Détruisez tous les objectifs dans la zone de déploiement des joueurs.
Manœuvre de Tenaille	Apparition d'une unité supplémentaire de la Horde suivant les règles du tour. Cette unité apparue se téléporte en dehors de 3" de toutes les unités de joueur dans la zone de déploiement des joueurs si possible, sinon dans le No Man's Land. (Cette unité compte comme étant entrée via une téléportation pendant la phase de mouvement de la Horde pour tous les effets de règles.)
Sans Rancune	Les PR d'un joueur aléatoire sont réinitialisés à 0.
Mauvais Investissement	Retirez 5 PR à tous les joueurs. (Le minimum de PR est 0.)

Équitable et Équilibré	Les unités de la Horde gagnent des Blessures Dévastatrices.
Fureur Déchaînée	Les unités de la Horde gagnent Frappes Soutenues 1 et Frappes Létales.
Un Sacrifice Inutile	Les joueurs discutent, puis votent secrètement pour qu'une unité de joueur soit détruite par la Horde. Si le résultat du vote n'est pas unanime, choisissez au hasard une unité à détruire parmi toutes celles qui ont reçu au moins un vote.
Brouillard de Guerre	Les unités de la Horde gagnent Discrétion et bénéficient du Couvert.
Malchance Lamentable	Révélez 2 cartes de Supplice supplémentaires.

DECK DE MISSIONS SECONDAIRES

# - Nom	Condition	Récompense	Punition
1 - Sécurisation	<p>Sélectionnez aléatoirement deux objectifs dans le No Man's Land (si moins existent, sélectionnez ce nombre à la place.)</p> <p>Si vous contrôlez ces objectifs sélectionnés à la fin du tour de bataille, cette mission est réussie.</p>	3PR	+1 carte de Supplice
2 - Retour aux Bases	<p>Gardez un décompte, X, du nombre d'unités de la Horde détruites ce tour de bataille après avoir révélé cette mission. Si X est zéro, cette mission échoue. X+1RP +2 cartes de Supplice</p>	X+1PR	+2 cartes de Supplice
3 – Ne Montrez pas la Peur	<p>Si des unités sont ébranlées à la fin du tour de bataille, cette mission échoue.</p>	3PR, -1 au jet d'apparition	+2 cartes de Supplice, +1 au jet d'apparition
4 - Établir des Communications Orbitales	<p>Pendant votre phase de tir, sélectionnez une unité dans un rayon de 6" du centre du champ de bataille qui n'est pas ébranlée et qui est éligible pour tirer. Jusqu'à la fin du tour, cette unité n'est pas éligible pour tirer ou déclarer une charge.</p> <p>À la fin de votre tour, si cette unité est dans un rayon de 6" du centre du champ de bataille, cette mission est réussie.</p>	<p>Un par un, chaque joueur sans Objectif Secret révélé utilise immédiatement Changement de Plans.</p>	<p>Un par un, chaque joueur sans Objectif Secret révélé utilise immédiatement Changement de Plans, mais ils ne choisissent pas une carte, à la place ils en choisissent une au hasard.</p>

<p>5 - Recherche de Matériel</p>	<p>Pendant votre phase de tir, sélectionnez un nombre quelconque d'unités sur différents marqueurs d'objectifs dans le No Man's Land ou la zone de déploiement ennemie qui ne sont pas ébranlées et qui sont éligibles pour tirer. Jusqu'à la fin du tour, ces unités ne sont pas éligibles pour tirer ou déclarer une charge.</p> <p>Gardez un décompte, X, du nombre d'unités sélectionnées. Si X = 0 à la fin du tour de bataille, cette mission échoue.</p>	<p>X+1PR, +2PC si X>=3.</p>	<p>+2 cartes de Supplice</p>
<p>6 - Évacuation de la Zone</p>	<p>Si aucune unité de la Horde n'est dans la zone de déploiement du joueur défenseur à la fin du tour de bataille, cette mission est réussie.</p>	<p>3PR</p>	<p>Soins est retiré du tableau des achats</p>
<p>7 - Décapitation</p>	<p>Si un joueur détruit un personnage de la Horde ou s'il n'y a aucun personnage de la Horde à la fin du tour de bataille, cette mission est réussie.</p>	<p>2PR 2PC</p>	<p>+2 cartes de Supplice</p>
<p>8 - Tueur de Dragons</p>	<p>Si un joueur détruit un Monstre ou Véhicule de la Horde ou s'il n'y a aucun Monstre ou Véhicule de la Horde à la fin du tour de bataille, cette mission est réussie.</p>	<p>2PR</p>	<p>+5 au premier jet d'apparition du tour.</p>
<p>9 - Marquer les Cibles</p>	<p>Pour réussir cette mission ; jusqu'à la fin du tour de bataille :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aucune unité de joueur ne peut se replier. 	<p>1 utilisation gratuite de Frappe Aérienne pour un joueur aléatoire,</p> <p>1 utilisation gratuite de Fortifier</p>	<p>Le Bombardement Orbital Errant est immédiatement cherché dans le Deck de Supplice ou la pile de défausse et est résolu.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Aucune unité de joueur ne peut se déplacer normalement, avancer ou charger hors de portée de tout objectif sur lequel elle a commencé le tour à portée. 	les Positions pour un joueur aléatoire.	
10 - Étude du Comportement	Au début de la phase de mouvement du joueur, choisissez une unité de la Horde sur le champ de bataille au hasard ; cette unité ne doit pas perdre de points de vie à partir de ce moment jusqu'à la fin du tour de bataille, sinon cette mission échoue.	2PR, Un joueur aléatoire garde cette carte. Vous pouvez défausser cette carte pour annuler une carte de Supplice.	+3 au jet d'apparition
11 - Utilise-le ou Perds-le	Notez combien de PR sont dépensés pendant le tour de bataille après avoir révélé cette carte. Si le total est supérieur à 6, cette mission est réussie. Si cette Mission Secondaire est tirée pendant le tour de bataille 1, révéléz une autre carte de Mission Secondaire, puis mélangez-la de nouveau dans le deck de Mission Secondaire.	10PR pour un joueur aléatoire.	-3PR, 1 Supplice
12 - Contrôle du Champ de Bataille	À la fin du tour de bataille, si vous avez au moins une unité entièrement dans chaque quart de table, à l'extérieur de 6" du centre du champ de bataille, cette mission est réussie.	-2 au jet d'apparition	+1 carte de Supplice, +1 au jet d'apparition

DECK OBJECTIFS SECRETS

Nom	Mission
-----	---------

Extraction	Finnissez la partie avec au moins une unité entièrement dans une Zone de déploiement de la Horde.
Un Noble Sacrifice	Révélez cet objectif à la fin de votre tour s'il y a au moins une unité de votre armée à portée d'un marqueur d'objectif dans la zone de déploiement de la Horde.
Purification du Sol Sacrée	Contrôlez au moins un objectif dans le No Man's Land sans autres joueurs ou unités de Horde à portée de l'objectif à la fin de la partie.
Capturez des Sujets de Recherche	Révélez cet objectif après avoir détruit une unité ennemie dans la phase de combat qui était dans la zone de déploiement du Joueur Défenseur.
Récupérer la Relique Perdu	Révélez cet objectif pendant votre phase de tir et sélectionnez une de vos unités à moins de 6" du centre du champ de bataille qui n'est pas ébranlée et éligible pour tirer. Jusqu'à la fin du tour, cette unité n'est pas éligible pour tirer ou déclarer une charge. Cet objectif est accompli à la fin de votre prochaine phase de commandement si l'unité choisie est toujours à moins de 6" du centre du champ de bataille. Vous devez encore survivre jusqu'à la fin de la partie pour accomplir cet objectif.
Deux Oiseaux, Une Pierre	Terminez la partie avec au moins un autre joueur ne survivant pas. Repiochez si vous jouez en solo.
Esprit d'Équipe	Terminez la partie avec tous les joueurs survivants. Repiochez si vous jouez en solo.
Règle de la Majorité	Terminez la partie avec le plus grand nombre d'unités de tous les joueurs sur le champ de bataille. Repiochez si vous jouez en solo.
VIP	Terminez la partie avec votre Seigneur de Guerre sur le champ de bataille.
Extraction Arrière	Terminez la partie sans aucune unité en dehors de votre zone de déploiement.
Faire le Malin	Terminez la partie avec 15 points de renforts ou plus.
Mise à Mort	Révélez cet objectif après la destruction d'un modèle de personnage de Horde en engagement avec l'une de vos unités.
Maître Sculpteur	Gardez un décompte du nombre d'utilisations de Frappe Aérienne et de Fortification de Positions que vous utilisez pendant la partie. Révélez

	cet objectif après votre cinquième total. Vous devez encore survivre jusqu'à la fin de la partie pour accomplir cet objectif.
Main du Destin	Réussissez au moins 7 Missions Secondaires d'ici la fin de la partie.
Saboteur	À la fin du tour de bataille 5, avant de résoudre toutes les missions secondaires en cours, révélez cette carte si au moins une mission secondaire a échoué pendant cette partie. Vous devez encore survivre jusqu'à la fin de la partie pour accomplir cet objectif. Repiochez si vous jouez en solo.
Tenir la Ligne	N'ayez aucune unité de Horde dans votre zone de déploiement à la fin de la partie.
Pure Rancune	Révélez cet objectif après la destruction du Seigneur de Guerre d'un autre joueur. Repiochez si vous jouez en solo.
Bienveillance	Gardez un décompte du nombre d'utilisations de Partage des Approvisionnements que vous achetez. Révélez cet objectif après votre cinquième total. Repiochez si vous jouez en solo.
Tacticool	Terminez la partie avec 5 PC.