

CODEX

CAMPAGNES

RECUEIL DE MISSIONS NARRATIVES POUR WARHAMMER 40 000

INTRODUCTION :

Ce recueil maison reprend des missions et des règles spéciales utilisées dans des versions antérieures de Warhammer 40 000. Elles ont été mises à jour avec les nouveaux standards de la V9.

REGLES SPECIALES :

DEPLOIEMENT CACHE :

Le déploiement caché est un moyen par lequel un ou les deux camps ont choisi de dissimuler leur forces au début de la bataille, forçant ainsi l'ennemi à engager le combat sans vraiment savoir ce qu'il va affronter.

Mettre des unités en déploiement caché :

Vous pouvez mettre des unités en déploiement caché uniquement si votre armée est réglementaire. Avant la bataille, à l'étape Déployer les armées vous pouvez choisir une ou plusieurs unités à mettre en déploiement caché (les unités Titanesques, les aérodynes et les fortifications ne peuvent pas être en déploiement caché).

Vous devez payer des Points de Commandement pour mettre des unités en déploiement caché, le coût dépend du total en PP des unités déployées de cette façon (y compris des unités embarquées dans un Transport lui-même caché).

Rangs de puissance combinés des unités placées en Déploiement caché.	Coût en Points de commandement
1 - 14	1
15-29	2
30 – 44	3
45 - 59	4
Etc.	Etc.

Pions de déploiement caché :

Vous devez avoir un pion numéroté pour chaque unité placée en Déploiement caché et associer ce numéro en notant l'unité concernée sur votre feuille d'armée.

Vous devez placer ce pion face caché dans votre zone de déploiement à la place de l'unité lorsque vous devez la déployer.

Si une unité à une règle lui permettant d'être déployée ailleurs que sur le champ de bataille ladite règle ne pourra pas être utilisée.

Révéler les unités cachées :

Une fois que les deux armées sont déployées mais avant d'utiliser d'éventuelles règles à activer « à la fin du déploiement », les joueurs doivent révéler leurs unités cachées. Pour ce faire, en commençant par l'attaquant, les joueurs choisissent à tour de rôle un pion de déploiement caché et le retournent pour dévoiler son numéro avant de placer l'unité correspondante. La première figurine doit être placée en contact avec le pion et le reste de l'unité en cohésion entièrement dans la zone déploiement.

Si un joueur n'a plus de pion, son adversaire révèle ses pions restants dans l'ordre de son choix.

ATTAQUE SOUTENUE :

Une armée bénéficiant de cette règle spéciale dispose de réserves quasi-illimitées de troupes sans valeur pour faire tomber l'ennemi sous le nombre.

Lorsqu'une unité <Base> est détruite placez-la de côté. A l'étape renfort de la phase de Mouvement suivante de ce joueur cette unité est recyclée et revient en jeu. Elle est placée entièrement à 6 ps du bord de table de ce joueur. Une unité recyclée de la sorte ne peut pas utiliser des règles lui permettant d'arriver ailleurs sur le champ de bataille.

A la fin de votre tour de joueur si une unité <Base> de votre armée est réduite au quart de son effectif (ou de ses PV totaux) vous pouvez choisir de la retirer du jeu, elle est considérée comme détruite.

Pour les codex ne possédant pas d'unité <Base> ce sont les unités avec le rôle tactique Troupe qui sont éligibles à cette règle.

COMBAT NOCTURNE :

Lors de la phase de tir si l'unité ciblée est à plus de 12 ps et moins de 24 ps du tireur appliquez un modificateur de -1 au jet de touche.

Toutes les unités situées à plus de 24 ps du tireur ne sont pas des cibles éligibles (sauf pour des unités ayant la capacité de tirer sans ligne de vue).

AUBE & CREPUSCULE :

Lorsque cette règle est utilisée, à l'étape Résoudre les aptitudes de pré-bataille lancez 1D6. Sur 1 les règles de Combat nocturne sont utilisées au round 1, sur 6 elles seront utilisées au round 5.

RESERVES ALEATOIRES :

Lorsque cette règle est utilisée dans la mission, à chaque fois qu'une unité arrive des Réserves Stratégiques elle doit d'abord réussir un jet de réserves pour savoir si elle n'a pas été retardée. Cette règle permet exceptionnellement à des unités d'être disponibles dès le premier round de bataille (dans ce cas elles ne peuvent être placées qu'à 6 ps de leur propre bord de table).

Si la case indique « Automatique » il n'y a pas de jet de réserve, l'unité est disponible à ce tour.

JET DE RÉSERVE		
ROUND DE BATAILLE	LES RÉSERVES DE L'ATTAQUANT ARRIVENT SUR	
	Unités ayant le Rôle Tactique Attaque Rapide, Transport Assigné ou Aéronef	Autres Unités
1	3+	4+
2	2+	3+
3	Automatique	2+
4	Automatique	Automatique
ROUND DE BATAILLE	LES RÉSERVES DU DÉFENSEUR ARRIVENT SUR	
	Unités ayant le Rôle Tactique Attaque Rapide, Transport Assigné ou Aéronef	Autres Unités
1	N/A	N/A
2	3+	4+
3	2+	3+
4	Automatique	Automatique

OUVRAGES DEFENSIFS :

Si un joueur dispose de cette règle alors, une fois les zones de déploiement attribuées, il peut placer des éléments de décors supplémentaires entièrement dans sa zone de déploiement.

Retranchement / zone de tranchée :

Le joueur peut placer D3+1 éléments de décors de ce type.

Catégorie : Zone de terrain

Traits : Terrain difficile, Défendable, Couvert léger.

Section de barbelés :

Le joueur dispose de D3+3 sections de 6 ps de long.

Catégorie : Obstacle

Traits : Terrain difficile, Défendable, Position instable.

Pièges à char :

Le joueur dispose de D3+3 décors à choisir entre les modèles suivants :

Traverses d'acier :

Catégorie : Obstacle

Traits : Franchissable, Défendable, Position instable, Couvert léger, Couvert lourd, Ligne de défense, Terrain difficile.

Dents de dragons :

Catégorie : Zone de terrain

Traits : Franchissable, Défendable, Couvert léger, Couvert lourd.

BUNKERS :

Dans une mission utilisant cette règle spéciale le **Défenseur** dispose de plusieurs bunkers. Il n'a pas à en payer le coût.

BUNKERS	
FORMAT	NOMBRE DE BUNKERS
Patrouille	2
Incursion	3
Force de Frappe	4
Offensive	5

Les bunkers doivent être déployés dès que les zones de déploiement ont été définies, et entièrement dans la zone de déploiement du défenseur.

Un bunker ne peut pas être placé à moins de 6 ps d'un bord de table et pas à moins de 12 ps d'un autre bunker.

Catégorie de terrain : bâtiment

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Bunker	-	-	-	-	8	11	-	-	3+

Capacité : le bunker peut abriter 12 figurines infanterie. Chaque figurine ayant une caractéristique de PV de 3 ou plus occupe la place de deux figurines. Elle ne peut pas embarquer des figurines ayant 4 PV ou plus (sauf personnages). Le bunker ne peut embarquer que deux unités.

Poste de tirs : les unités embarquées peuvent être choisies pour tirer (mesurez les distances et tracez les lignes de vue depuis n'importe quel point du bunker. Elles peuvent effectuer des attaques de tir même si les unités ennemies sont à portée d'engagement, comme si elles disposaient de la règle Le Paradis des Gros Calibres (voir le livre de règles de Warhammer 40 000).

Pilier défensif : les unités embarquées sont éligibles vis-à-vis du stratagème Tir en état d'alerte si le bunker qu'elles occupent est la cible d'une charge.

Délabré : un bunker réduit à 0 PV est détruit, lancez un dé pour chaque figurine qui l'occupe. Pour chaque résultat de 1, une figurine de l'unité est détruite.

Remplacez ensuite le bunker par une zone de ruine de taille équivalente ou retirez son toit s'il est amovible. Placez ensuite l'unité sur cet emplacement ou entièrement dans un rayon de 3 ps.

La ruine de bunker possède les traits suivants : Couvert léger, Terrain difficile, Défendable.

MOTS-CLES : Terrain, Bâtiment, Véhicule, Transport.

BOMBARDEMENT PRELIMINAIRE :

Dans les missions utilisant cette règle l'**Attaquant** peut bombarder les lignes ennemies.

Une fois les armées déployées mais avant le début du premier round de bataille l'attaquant lance 1 dé pour chaque unité, bâtiment et Ouvrage défensif situé dans la zone de déploiement du défenseur.

Sur 6 l'unité est touchée et subit D3 blessures mortelles. Les unités embarquées ne sont pas affectées.

Un Ouvrage défensif touché est détruit et retiré du jeu.

Si le joueur dispose d'une règle ou d'un stratagème permettant de bombarder les unités ennemies avant le début de la bataille il ne pourra pas l'utiliser en même temps : il doit choisir quelle règle il utilise.

FORCE DIVISEE :

Lorsque cette règle est utilisée, à l'étape Déclarer les réserves et les transports le joueur doit diviser son armée entre une Première ligne qui débutera en se déployant normalement et une Seconde ligne qui sera en renfort (soit en réserve stratégique, soit en disposant d'une règle permettant d'arriver plus tard sur le champ de bataille).

Le joueur doit déterminer quelles unités sont dans quelles forces sachant qu'aucune des deux parties ne peut contenir moins de 30 % du total de l'armée tant en nombre d'unités qu'en Points de Puissance. Il annonce ensuite son choix à son adversaire.

Les unités placées en Réserve stratégiques dans le cadre de cette règle ne coûtent aucun Point de Commandement.

ESCALADE :

Lorsque cette règle est utilisée, à l'étape de Déployer des armées seules les unités <Infanterie> peuvent être déployées sur la table.

Les unités non déployées sont placées en Réserve stratégique sans que cela ne coûte aucun point de commandement. Les unités qui disposent de règles leur permettant d'être déployées autrement peuvent les utiliser normalement.

Les unités qui arriveront des Réserves Stratégiques ne pourront pas choisir leur bord de table, à la place elles seront obligées d'utiliser leur propre bord de table.

MISSIONS NARRATIVES DU CODEX CAMPAGNE

Une bataille narrative du codex campagne se déroule selon la séquence ci-dessous :

1. SELECTIONNER LE FORMAT

Les joueurs doivent choisir le format de la bataille jouée : Patrouille, Incursion, Force de Frappe ou Offensive.

BATAILLES	
FORMAT	DUREE
Patrouille	Jusqu'à 1 heure
Incursion	Jusqu'à 2 heures
Force de Frappe	Jusqu'à 3 heures
Offensive	Jusqu'à 4 heures

2. DETERMINER LA MISSION

Les joueurs choisissent une mission dans le codex campagne, ou lancer 1D33 dans le tableau ci-dessous.

Les missions précisent les formats les plus adaptés au scénario.

3. LIRE LE BRIEFING DE MISSION

Chaque mission inclut un briefing qui détaille les objectifs octroyant des points de victoire aux joueurs. Certains listent une ou plusieurs règles de mission qui s'appliqueront pour la durée de la bataille.

Certaines règles de mission incluent des actions que les unités peuvent accomplir durant la bataille.

4. RASSEMBLER LES ARMEES

Chaque joueur doit choisir une armée réglementaire, le niveau de puissance et le nombre de points de commandement avec lesquels chacun commencent sont indiqués ci-dessous :

ARMEE		
FORMAT	NIVEAU DE PUISSANCE MAX	POINTS DE COMMANDEMENT
Patrouille	25	3
Incursion	50	6
Force de Frappe	100	12
Offensive	150	18

5. CREER LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs créent le champ de bataille et placent les éléments de décor.

La taille du champ de bataille dépend du format, comme indiqué ci-dessous

CHAMP DE BATAILLES	
FORMAT	TAILLE DU CHAMP DE BATAILLE (minimum)
Patrouille	44x30 ps
Incursion	44x30 ps
Force de Frappe	44x60 ps
Offensive	44x90 ps

6. DETERMINER L'ATTAQUANT ET LE DEFENSEUR

Les joueurs se mettent d'accord sur qui sera Attaquant et Défenseur, sinon ils tirent au dé et le vainqueur choisi.

7. PLACER LES PIONS OBJECTIFS

Si la mission utilise des pions objectifs c'est le moment de les placer. Sinon passez cette étape.

Les pions objectifs peuvent être placés sur un élément de décor à condition de pouvoir être placé à plat.

8. CHOISIR LES ZONES DE DEPLOIEMENT

La plupart des missions précisent quelle est la zone de déploiement de l'Attaquant et du Défenseur.

Si ce n'est pas le cas le Défenseur choisit sa zone de déploiement.

Placez ensuite les Ouvrages Défensifs et Bunkers dans les missions utilisant ces règles.

9. DECLARER LES RESERVES ET LES TRANSPORTS

Sauf mention contraire les missions utilisent les règles de Réserves Stratégiques.

A cette étape les deux joueurs notent sur leur feuille d'armée les unités qui commencent la bataille en Réserve stratégique, celles qui commencent ailleurs que sur le champ de bataille et celles qui sont embarquées dans un transport.

Sauf mention contraire, pas plus de la moitié du nombre total d'unités de votre armée peut être placée en Réserve stratégique ou en Renfort. Et la somme des rangs de puissance de toutes vos unités en Réserve stratégique ou en Renfort doit être inférieure à la moitié du niveau de puissance de votre armée.

Toute unité en Réserve stratégique ou en Renfort qui n'est pas arrivée au 3^{ème} round de bataille est considérée comme détruite. Ceci ne s'applique pas aux unités qui rejoignent les réserves après le premier round de bataille.

Une fois que les joueurs ont déterminé les unités en réserve ou embarquées ils révèlent leur choix à leur adversaire.

10. DEPLOYER LES ARMEES

Sauf précision contraire dans le briefing de mission les joueurs placent à tour de rôle leurs unités, une à la fois, en commençant par le Défenseur.

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 ses unités restantes.

Si les deux joueurs ont des unités ayant la capacité d'être placées « après que les armées se sont déployées » ils tirent au dé et, en commençant par le gagnant, placent ces unités à tour de rôle.

11. DETERMINER LE PREMIER TOUR

A moins que la mission ne précise le joueur qui commence, les joueurs tirent au dé : le gagnant prend le premier tour.

12. RESOUDRE LES APTITUDES DE PRE-BATAILLE

Les joueurs résolvent à tour de rôle les éventuelles aptitudes de pré-bataille de leurs unités, toute règle spéciale de mission (Bombardement préliminaire) et tout stratagème à utiliser « avant le début de la bataille ».

13. COMMENCER LA BATAILLE

Le 1^{er} round de bataille commence, les joueurs résolvent les rounds de bataille jusqu'à ce qu'elle se termine.

Objectifs de mission : le briefing de mission détermine les objectifs de chaque joueur et les conditions de victoire.

14. TERMINER LA BATAILLE

Sauf mention contraire, 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, l'autre joueur peut continuer ses tours jusqu'à ce que la bataille se termine.

15. DETERMINER LE VAINQUEUR

Les joueurs consultent le briefing de mission pour déterminer le vainqueur ou si la bataille se solde par une égalité.

FORMATS CONSEILLES :

Patrouille, Incursion

BRIEFING DE MISSION :

Les troupes de chaque camp patrouillent sur le terrain et tombent fortuitement sur les forces ennemies. Les deux camps engagent rapidement leurs forces de réserve pour prendre l'avantage et conquérir ce secteur.

REGLES DE MISSION :

Escalade, Réserves aléatoires, Aube & crépuscule.

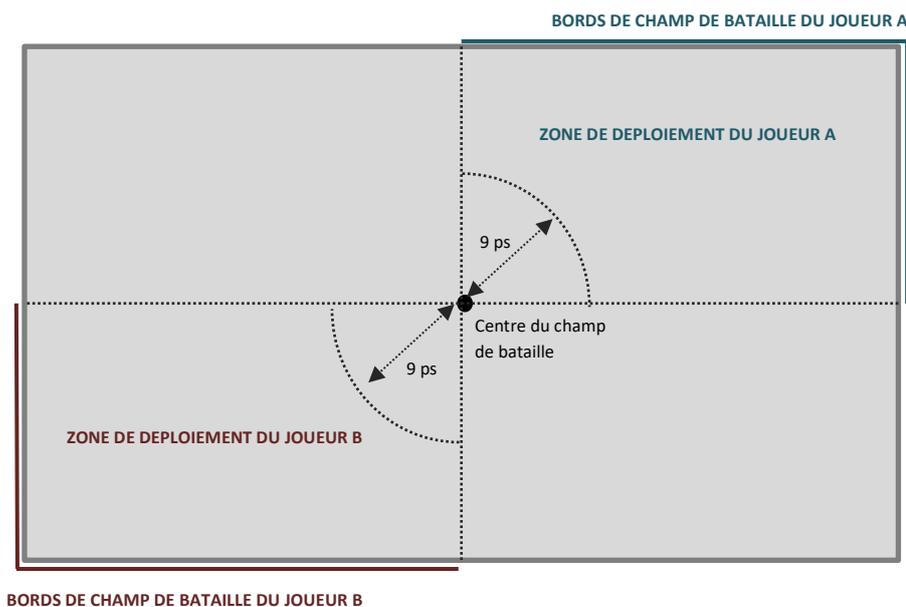
OBJECTIFS DE MISSION :**DOMINER LE FRONT (objectif progressif)**

A la fin du tour de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 5 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (pour un maximum de 15 points de victoire) :

- Au moins deux unités ennemies ont été détruites à ce tour
- Vous avez une unité ou plus entièrement dans au moins 3 quarts de table.
- L'ennemi n'a aucune unité dans au moins 2 quarts de table.

SECURISER LE SECTEUR (objectif de fin de partie)

- Marquez 10 points de victoire pour chaque quart de table où vous avez au moins une unité (entièrement) et où il n'y a aucune unité ennemie.



FORMATS CONSEILLES :

Patrouille, Incursion, Force de frappe

BRIEFING DE MISSION :

Le champ de bataille est jonché de matériels abandonnés, de ravitaillement et d'autres objets de valeur. Vous devez tenir l'ennemi à distance le temps de récupérer tout ce qui peut l'être.

REGLES DE MISSION :

Pions objectif : les joueurs placent à tour de rôle 1d3+2 pions objectifs sur le champ de bataille en commençant par le Défenseur. Les pions objectifs peuvent être placés n'importe où à plus de 9 ps d'un bord de table et plus de 12 ps d'un autre pion objectif.

Option : Si les deux joueurs sont d'accord il est possible de remplacer les pions objectifs par des éléments de décors appropriés (caisses de munition, épaves...), dans ce cas le décor compte comme un pion objectif mais il faut être à 1 ps pour le contrôler (les autres règles s'appliquent normalement).

Aube & crépuscule.

Pillage (Action) : une ou plusieurs unités d'**Infanterie** de votre armée peuvent commencer cette action à la fin de leur phase de mouvement. Chaque unité de votre armée qui commence cette action doit être à portée d'un pion objectif différent. Cette action est accomplie à la fin de votre tour.

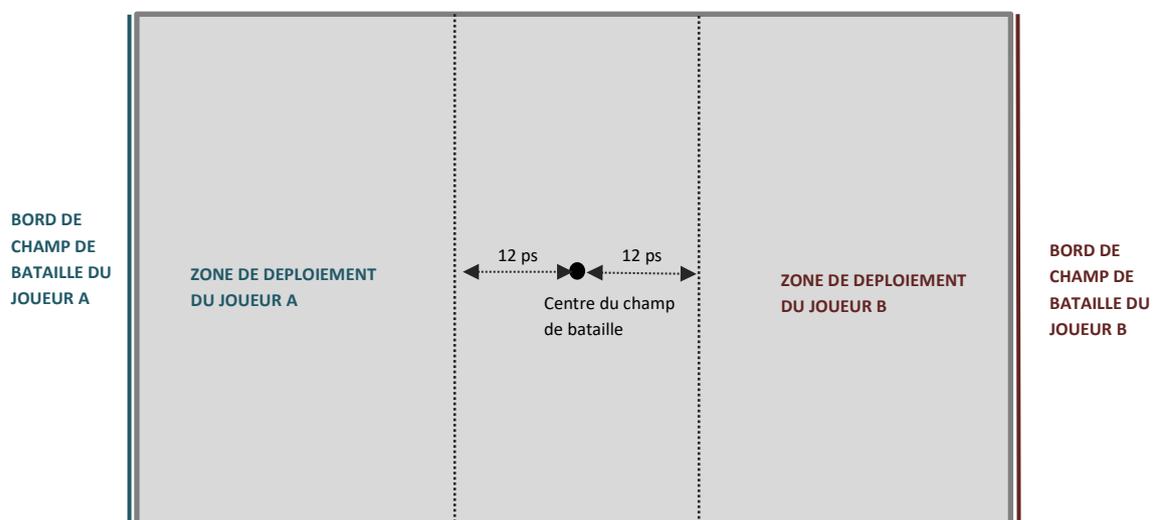
OBJECTIFS DE MISSION :**PILLEURS (objectif progressif)**

A la fin du tour de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 5 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit :

- Pour chaque objectif qu'il contrôle
- Pour chaque action Pillage accomplie à ce tour
- Pour chaque unité ennemie détruite et qui était à portée d'un pion objectif au début du tour

RECUPERATION (objectif de fin de partie)

- Marquez 10 points de victoire pour chaque objectif que vous contrôlez.



FORMATS CONSEILLES :

Patrouille, Incursion, Force de frappe

BRIEFING DE MISSION :

Votre avant-garde sécurise un objectif stratégique. L'ennemi ne va pas tarder à intervenir et vous pressez vos forces pour arriver à temps. Une course contre la montre s'engage.

REGLES DE MISSION :

Escalade (Défenseur), Ouvrages défensifs, Aube & crépuscule.

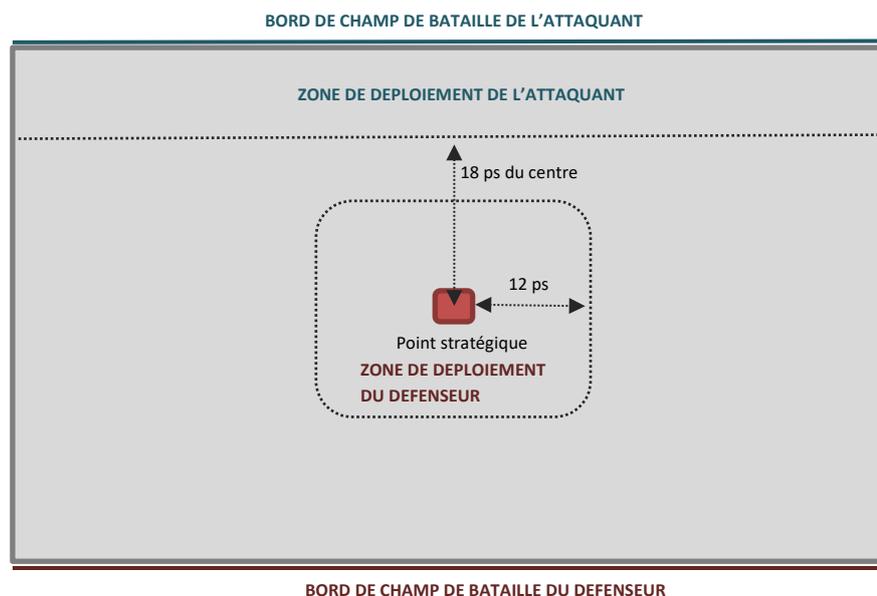
Point stratégique :

A l'étape de création du champ de bataille placez un élément de décor au centre de la table pour représenter le point stratégique à défendre (bâtiment, pont, colline...). Soit vous placez un pion objectif sur le décor s'il est possible d'y placer facilement les figurines (colline), soit vous considérez le décor comme un pion objectif de grande taille (cependant pour le contrôler il faudra être dans un rayon de 1 ps).

Le défenseur peut se déployer entièrement dans un rayon de 12 ps du pion objectif ou du décor.

OBJECTIF DE MISSION :**SECURISER L'OBJECTIF (objectif de fin de partie)**

- Le joueur qui contrôle l'objectif remporte la partie, si personne ne le contrôle le joueur qui a le plus de Rangs de puissance sur la table à la fin de la partie l'emporte.



FORMATS CONSEILLÉS :

Patrouille, Incursion, Force de frappe

BRIEFING DE MISSION :

Les deux camps sont à la recherche d'un objectif de grande valeur (espion blessé, plans de bataille, relique perdue) lorsqu'ils se rencontrent à proximité de la zone de recherche.

REGLES DE MISSION :

Escalade, Aube & crépuscule.

Pions objectifs :

Vous devez disposer de 6 pions objectif numérotés de 1 à 6. Mettez-les face cachée et mélangez-les. En commençant par le Défenseur chaque joueur place à tour de rôle un pion objectif sur la table. Un pion peut être placé à plus de 6 ps de tout bord de table et plus de 12 ps de tout autre pion objectif. Lancez ensuite 1D6 : il s'agira du numéro de pion à trouver.

Fouillez la zone (Action) :

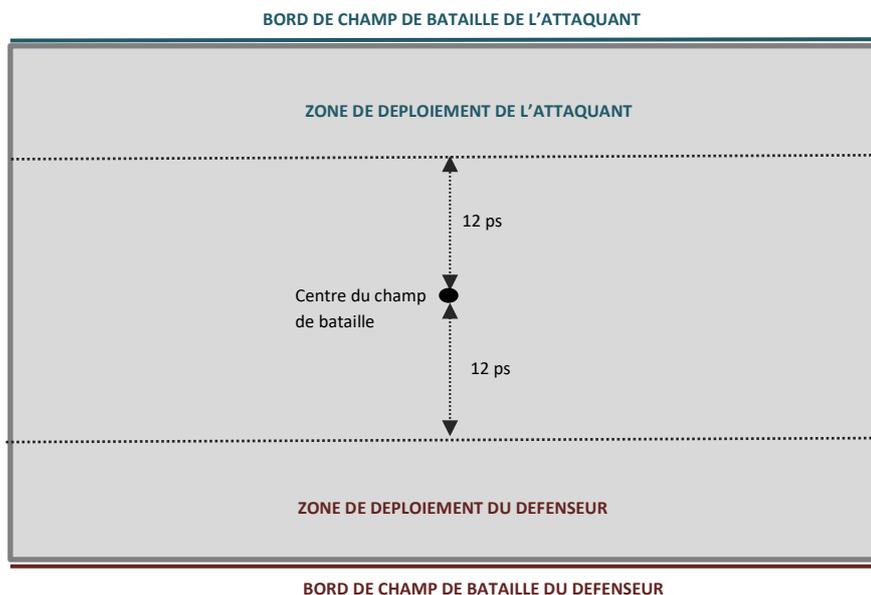
Une ou plusieurs unités d'**Infanterie** de votre armée peuvent commencer cette action à la fin de leur phase de mouvement. Chaque unité de votre armée qui commence cette action doit être à portée d'un pion objectif différent. Cette action est accomplie à la fin de la phase de tir. Lorsque cette action est accomplie révélez le pion objectif. S'il ne s'agit pas du numéro recherché retirez-le du jeu.

Stratagème (1 PC)**Scanner longue portée:**

Vous pouvez utiliser ce stratagème à la phase de tir sur une de vos unités (aérodyne exclus). Cette unité ne peut pas tirer à ce tour. Révélez le pion objectif le plus proche de cette unité et à moins de 24 ps.

OBJECTIF DE MISSION :**SECURISER L'OBJECTIF (objectif de fin de partie)**

Le joueur qui contrôle l'objectif recherché remporte la partie, si personne ne le contrôle la partie se solde par une égalité.



FORMATS CONSEILLES :

Patrouille, Incursion.

BRIEFING DE MISSION :

L'attaquant mène un raid audacieux en territoire ennemi afin de détruire une installation importante.

REGLES DE MISSION :

Aube & crépuscule.

Installation vitale :

A l'étape de création du champ de bataille placez un décor au centre de la table, il s'agit de l'installation à détruire.

Le Défenseur peut déployer des unités dans un rayon de 8 ps de l'objectif. Il ne peut pas déployer des unités contenant des figurines de plus de 6 PV. Le reste de l'armée est en Réserve Stratégique (cela ne coûte au Défenseur aucun PC).

Placez les charges (Action) :

Une ou plusieurs unités d'**Infanterie** de l'Attaquant peuvent commencer cette action à la fin de leur phase de commandement. Chaque unité de l'armée qui commence cette action doit être à 1 ps de l'objectif. Cette action est accomplie à la prochaine phase de commandement de l'Attaquant.

Lorsque cette action est accomplie ajoutez 1 pion « explosif » pour chaque figurine de l'unité à 1 ps du décor.

Stratagème (1 PC)

Désamorçage :

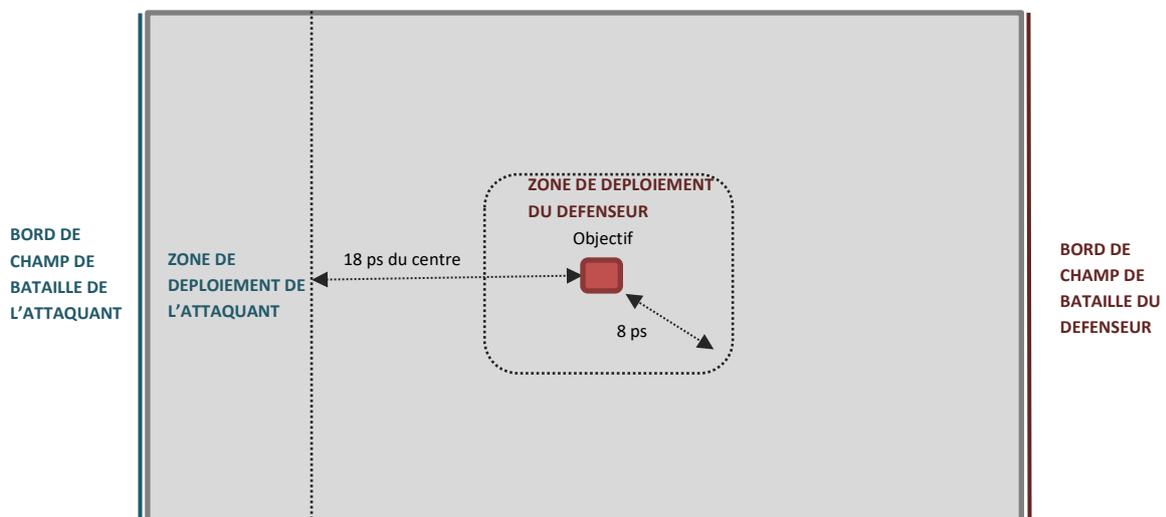
Le Défenseur peut utiliser ce stratagème à la phase de mouvement s'il a une unité d'**infanterie** non engagée à 1 ps de l'objectif. Cette unité ne peut pas tirer ni charger à ce tour. Retirez 1d3 pions « Explosifs ».

OBJECTIF DE MISSION :

DETRUIRE L'OBJECTIF (objectif de fin de partie)

A la fin de la bataille l'Attaquant lance 1D6 et ajoute le nombre de pions « Explosifs », sur un résultat de 7+ l'installation explose.

Si l'installation est détruite c'est une victoire de l'Attaquant, sinon c'est une victoire du Défenseur.



FORMATS CONSEILLES :

Patrouille, Incursion, Force de frappe

BRIEFING DE MISSION :

Un des deux camps a organisé une retraite pour réorganiser ses forces. Mais la pression de l'ennemi est importante, une force a été désignée pour retenir l'avancée adverse le plus longtemps possible.

REGLES DE MISSION :

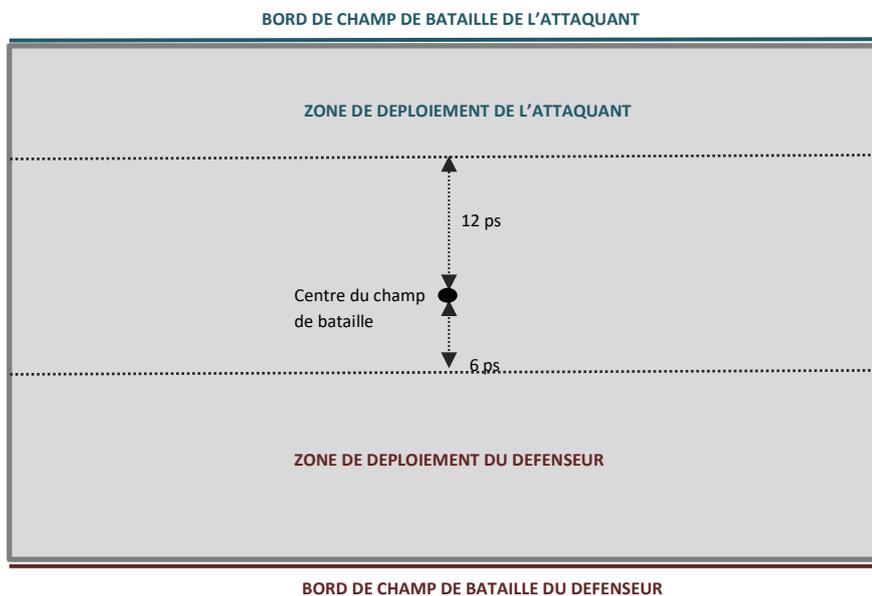
Aube & crépuscule, Ouvrages défensifs (Défenseur), Attaque soutenue (Attaquant).

Retraite impossible : le défenseur ne peut garder aucune unité en réserve stratégique et aucune unité ne peut se déployer ailleurs à la phase de déploiement.

OBJECTIF DE MISSION :

TENIR A TOUT PRIX (objectif de fin de partie)

S'il reste une unité du Défenseur sur la table à la fin de la partie il remporte la bataille sinon l'Attaquant gagne.



FORMATS CONSEILLES :

Patrouille, Incursion, Force de frappe

BRIEFING DE MISSION :

Une colonne ennemie a été repérée et encerclée. L'étau se resserre mais un ennemi acculé est plus redoutable que jamais.

REGLES DE MISSION :

Combat nocturne (au choix de l'attaquant). **Réserves retardées** (Attaquant)

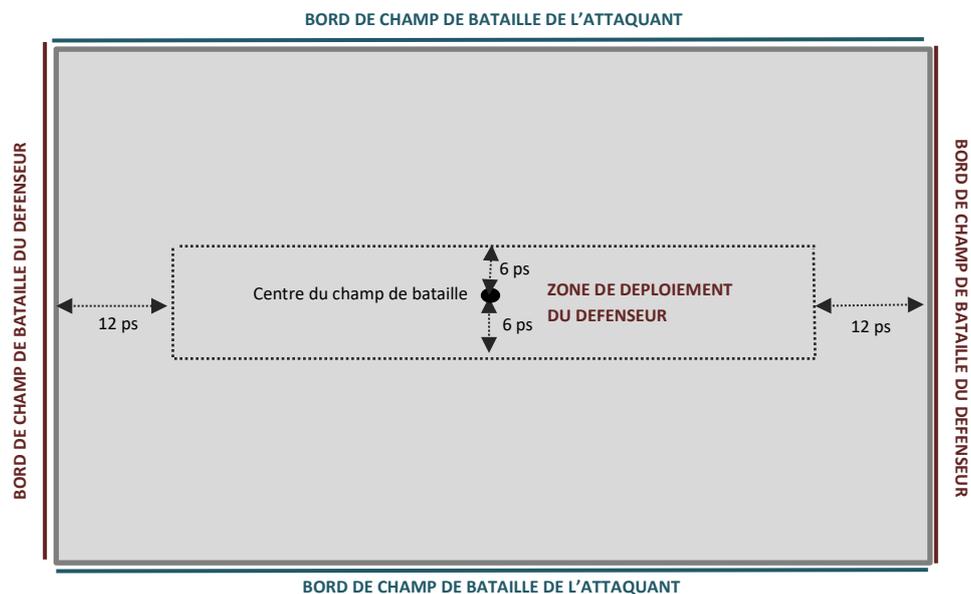
Pris au dépourvu : le Défenseur ne peut placer aucune unité en Réserves stratégiques.

Assaut brutal : l'Attaquant ne déploie pas son armée et commence la partie. Les unités disponibles au tour 1 sont placées près de l'un ou des deux des bords du champ de bataille de l'Attaquant (au choix de celui-ci) en respectant les règles de placement des Réserves stratégiques (au tour 1 les unités sont placées selon les règles de Réserves stratégiques du tour 2).

Itinéraire de fuite (Action) : une ou plusieurs unités du Défenseur dont toutes les figurines sont à moins de 3 ps d'un bord de table du Défenseur peut commencer cette Action à la fin de la phase de Mouvement du Défenseur. Cette action est accomplie à la fin de cette phase. Retirez l'unité du jeu : elle est considérée comme ayant fui le champ de bataille.

OBJECTIFS DE MISSION :**Recherche et destruction (objectif progressif) :**

- L'Attaquant marque à la fin de chaque round autant de Points de victoire que de PP d'unités ennemies détruites à ce round.
- Le Défenseur marque à la fin de chaque round autant de Points de victoire que la moitié des PP d'unités ennemies détruites à ce round (arrondi à l'inférieur).
- Le Défenseur marque autant de points de victoires que la valeur en PP des unités ayant accompli l'action Itinéraire de fuite.



FORMATS CONSEILLES :

Incursion, Force de frappe, Offensive

BRIEFING DE MISSION :

Un camp a établi une ligne de défense fortifiée sur un point névralgique. L'autre camp a pour mission de tenter de détruire les fortifications et de s'emparer de cette position.

REGLES DE MISSION :

Aube & crépuscule, Ouvrages défensifs (Défenseur), Bunkers, Bombardement préliminaire.

Objectif : bunkers : lorsqu'un bunker est détruit placez un pion objectif au centre de la zone en ruine qui le remplace.

OBJECTIF DE MISSION :**Prendre & tenir (objectif progressif et de fin de partie)**

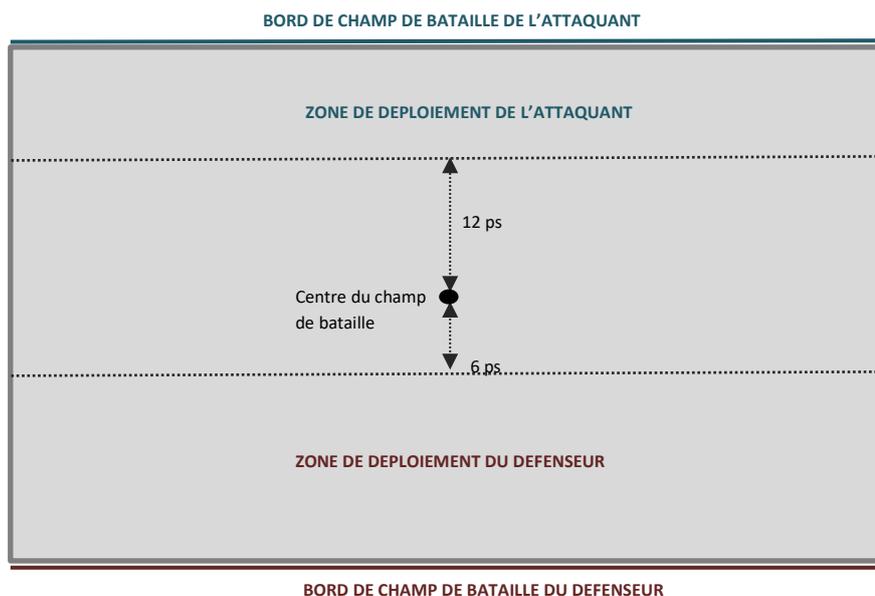
- Le Défenseur marque à la fin de chaque tour 5 Points de victoire par unités ennemies détruites à ce tour.
- L'Attaquant marque 15 Points de victoire par bunker détruit.
- Chaque joueur marque 15 points de victoire par pion objectif contrôlé par son armée à la fin de la partie.

Stratagème Attaquant (2 PC)**Préparation d'artillerie :**

L'attaquant peut utiliser ce stratagème au moment de résoudre son Bombardement préliminaire. Lancez 2 dés au lieu d'un seul par unité et ouvrage défensif déployé. Si vous obtenez un double 6 résolvez deux fois les dommages.

Stratagème Défenseur (1 PC)**Réparations de fortune :**

Utilisez ce stratagème à la fin de la phase de mouvement sur une unité d'au moins 5 figurines embarquée dans un bunker. L'unité ne peut ni tirer ni faire de pouvoirs psy à ce tour mais le bunker regagne D3 PV perdus.



FORMATS CONSEILLES :

Patrouille, Incursion, Force de frappe

BRIEFING DE MISSION :

Un commandant a décidé d'utiliser une tactique défensive visant à attirer le maximum de forces ennemies dans un piège, une partie de son armée sert d'appât tandis que l'autre doit opérer une attaque sur les deux flancs comme pour les mâchoires d'un piège.

REGLES DE MISSION :

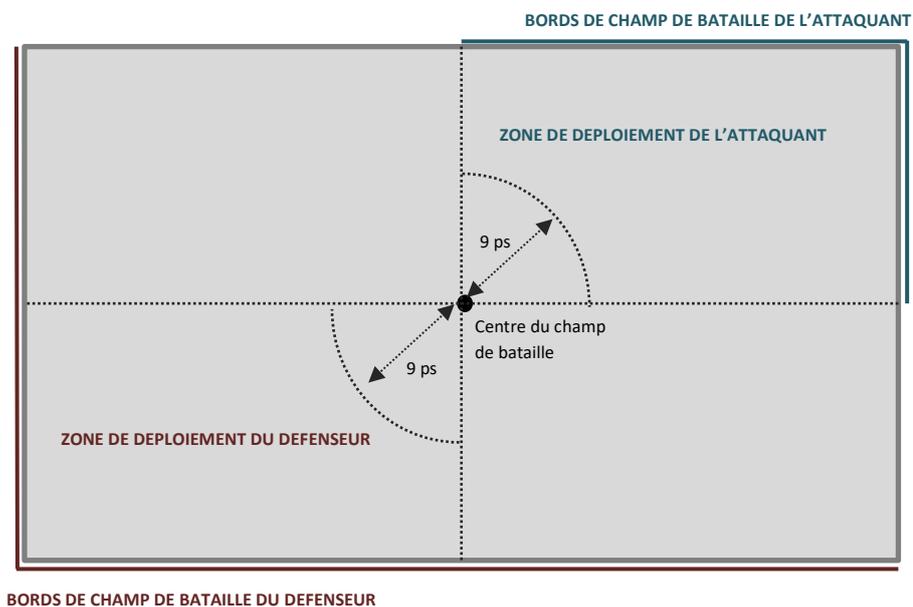
Force divisée (Défenseur), Ouvrages défensifs ou Déploiement caché (Défenseur, au choix).

Chasseur patient : L'Attaquant commence la partie dans cette mission.

OBJECTIFS DE MISSION :

ANNIHILATION (objectif progressif)

- Chaque joueur marque à la fin de chaque round autant de Points de victoire que de PP d'unités ennemies détruites à ce round.



FORMATS CONSEILLES :

Patrouille, Incursion, Force de frappe

BRIEFING DE MISSION :

Il n'est pas rare que le succès d'une opération militaire repose sur la prise de vitesse de l'ennemi. Mobiliser les troupes les plus rapides et les plus efficaces au bon moment au bon endroit peut assurer à un commandant une victoire éclair.

REGLES DE MISSION :**Réserves aléatoires, Aube & crépuscule.**

Guerre éclair : lors du déploiement les joueurs ne peuvent déployer sur la table que les unités qui sont des choix d'Attaque rapide, les aéronefs et les transports assignés (avec les unités qu'ils transportent le cas échéant). Toutes les autres unités sont en Réserves stratégique (cela ne coûte aucun PC).

- ⇒ Les deux joueurs utilisent la colonne « attaquant » du tableau de Réserves aléatoires. Les unités disponibles au tour 1 arrivent en jeu selon les règles de placement des Réserves stratégiques du tour 2.

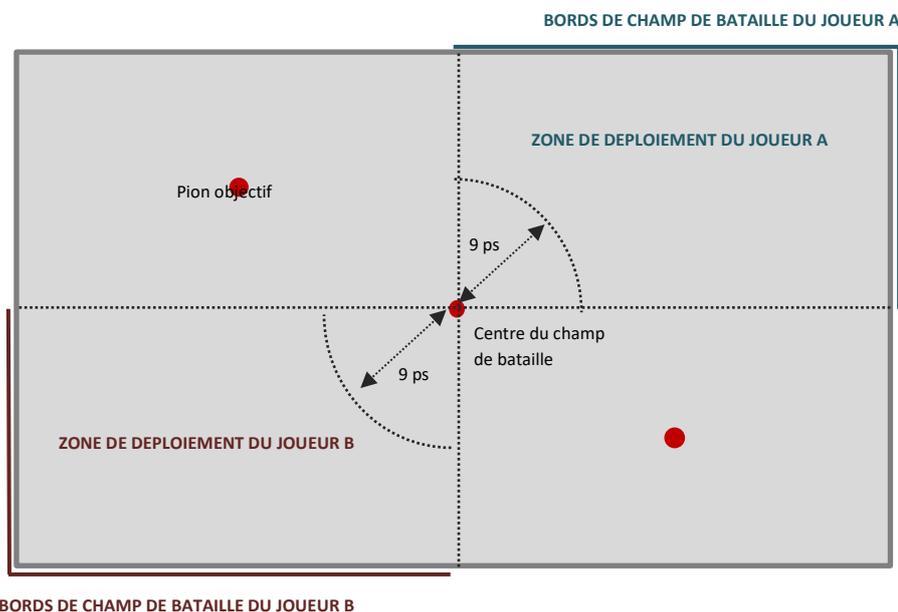
OBJECTIFS DE MISSION :**DOMINER LE FRONT (objectif progressif)**

A la fin de chaque round de bataille, un joueur marque 5 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (pour un maximum de 15 points de victoire) :

- Vous contrôlez au moins un pion objectif
- Vous contrôlez au moins deux pions objectifs
- Vous contrôlez plus de pions objectif que votre adversaire

SECURISER LE SECTEUR (objectif de fin de partie)

- Marquez 10 points de victoire pour chaque pion objectif sous votre contrôle à la fin de la partie.



Placez un pion objectif au centre de chaque quart de table inoccupé et un au centre du champ de bataille

FORMATS CONSEILLES :

Incursion, Force de frappe, Offensive

BRIEFING DE MISSION :

Une base d'opération ennemie a été identifiée. La zone est lourdement fortifiée et il sera délicat de la prendre d'assaut, néanmoins vous avez à disposition une grande quantité de troupes de réserve.

REGLES DE MISSION :

Aube & crépuscule, Ouvrages défensifs (Défenseur), Déploiement caché (Défenseur), Bunkers, Bombardement préliminaire, Attaque soutenue.

OBJECTIF DE MISSION :

Prendre & tenir (objectif progressif et de fin de partie)

- Le Défenseur marque à la fin de chaque tour 5 Points de victoire par unités ennemies détruites à ce tour.
- L'Attaquant marque 15 Points de victoire par bunker détruit.
- Chaque joueur marque 5 points de victoire par unité de son armée entièrement dans la zone de déploiement du Défenseur à la fin de la partie.

Stratagème Attaquant (1 PC)

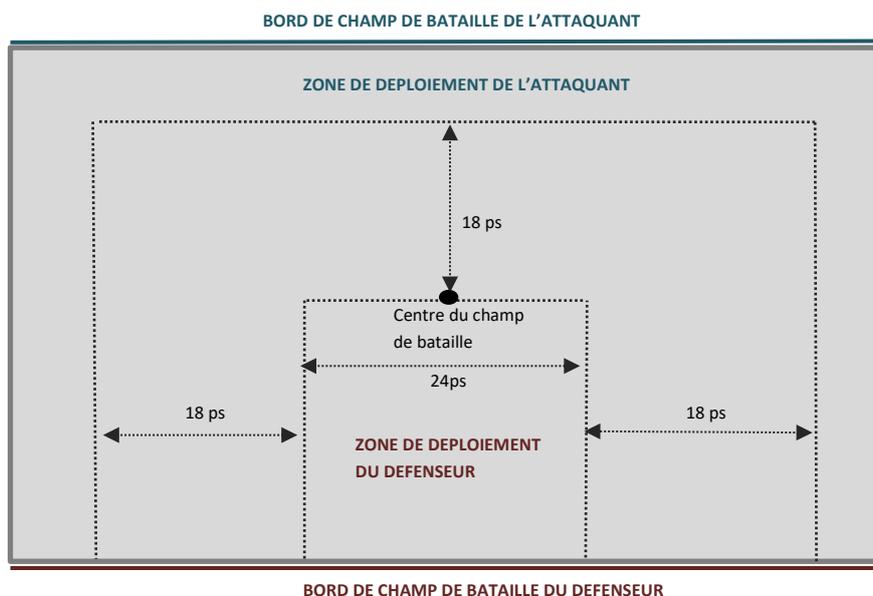
Assaut à l'aube :

L'attaquant peut utiliser ce stratagème avant le début de la partie, au moment de résoudre les aptitudes de pré-bataille. Les règles de Combat nocturne s'appliquent pour les rounds de bataille 1 & 2.

Stratagème Défenseur (1 PC)

Champs de mines :

Le Défenseur peut utiliser ce stratagème après qu'une unité ennemie termine un Mouvement normal, une Avance ou une Charge. Lancez 1D pour chaque figurine de l'unité entièrement dans la zone de déploiement du Défenseur. Pour chaque 6 obtenu l'unité subit une blessure mortelle. Les unités Véhicules ou Monstre lancent 5D par figurine. Les avions ne sont pas affectés.



FORMATS CONSEILLES :

Incursion, Force de frappe, Offensive.

BRIEFING DE MISSION :

La guerre s'est embourbée, la ligne de front est stable et les deux camps n'ont pas encore réussi à monter une offensive à même de faire basculer le cours de la guerre. C'est à vous qu'il appartient de mener cette offensive désormais.

REGLES DE MISSION :

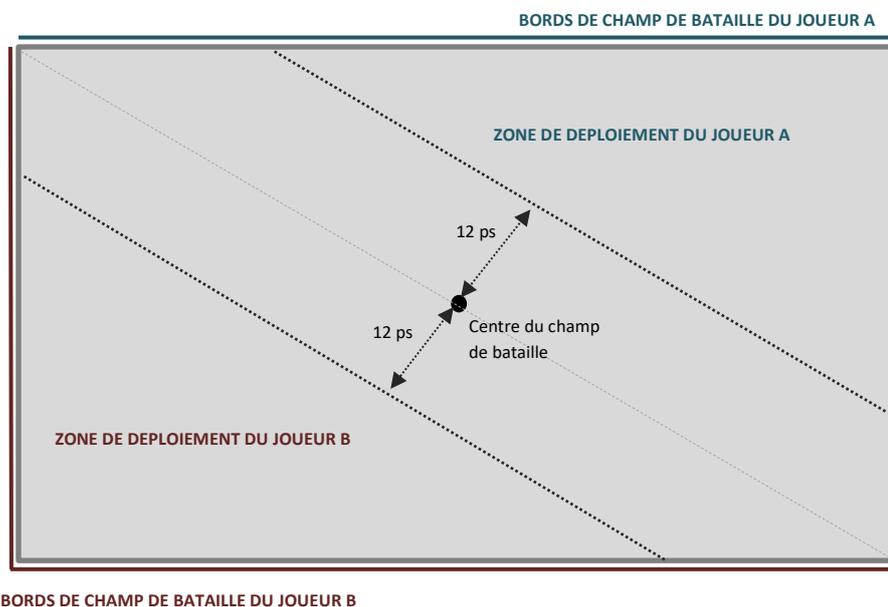
Ouvrages défensifs (pour les deux joueurs), Aube & crépuscule.

Retranchés : toutes les unités d'Infanterie déployées à découvert bénéficient du Couvert léger tant qu'elles restent Immobiles et tant qu'elle ne se retrouvent pas à portée d'engagement de l'ennemi.

OBJECTIFS DE MISSION :

BRISER LA LIGNE (objectif de fin de partie)

- Le joueur qui a le plus d'unités entièrement dans la zone de déploiement ennemie à la fin de la bataille remporte la partie (les avions ne comptent pas)
-



FORMATS CONSEILLES :

Incursion, Force de frappe

BRIEFING DE MISSION :

Un camp a réussi à surprendre l'autre en prenant ses forces à revers.

REGLES DE MISSION :

Force divisée (Attaquant), Réserves aléatoires, Aube & crépuscule.

Marche de flanc : Avant le début du déploiement l'Attaquant choisi secrètement par quelle largeur de table ses réserves arriveront. Elles ne pourront arriver que par ce bord (ou par son propre bord de table) comme si elles arrivaient de Réserve stratégique au round 3 quel que soit le round où elles sont disponibles.

L'attaquant déploie sa force de première ligne. La seconde ligne est en Réserve stratégiques, cela ne lui coûte aucun PC.

OBJECTIFS DE MISSION :

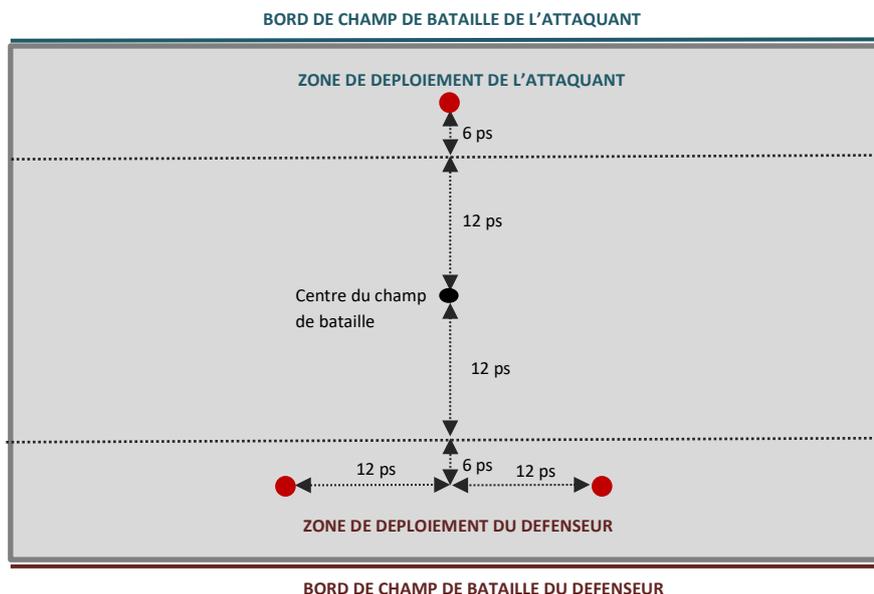
DOMINER LE FRONT (objectif progressif)

A la fin de chaque round de bataille, un joueur marque 5 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (pour un maximum de 15 points de victoire) :

- Vous contrôlez au moins un pion objectif
- Vous contrôlez au moins deux pions objectifs
- Vous contrôlez plus de pions objectifs que votre adversaire

SECURISER LE SECTEUR (objectif de fin de partie)

- Marquez 10 points de victoire pour chaque pion objectif sous votre contrôle à la fin de la partie.



FORMATS CONSEILLES :

Patrouille, Incursion, Force de frappe, Offensive

Attention : les joueurs doivent choisir cette mission avant de créer leur liste d'armée car la combinaison des règles Force divisée et Escalade impose que la Première ligne de chaque joueur soit uniquement composée d'unités Infanteries.

BRIEFING DE MISSION :

Alors que la nuit vient de tomber, les avant-gardes des deux camps se rencontrent dans un secteur contesté. L'affrontement monte rapidement en puissance alors que chacun engage de plus en plus de forces dans la bataille pour faire pencher la balance en sa faveur mais l'obscurité complique l'arrivée des forces de réserve.

REGLES DE MISSION :

Escalade, Force divisée, Réserves aléatoires, Combat nocturne.

Pions objectifs : à l'étape de placement des pions objectifs les joueurs placent à tour de rôle (en commençant par l'Attaquant) un nombre de pions objectifs qui dépend du format disputé :

Patrouille : 3 Incursion : 4 Force de frappe : 5 Offensive : 6

Chaque pion peut être placé n'importe où sur la table à plus de 9 ps d'un bord de table et plus de 12 ps de tout autre pion objectif.

Réserves stratégiques : les deux joueurs utilisent la colonne *Attaquant* du tableau de Réserves aléatoires. De plus ils doivent lancer 1D6 pour savoir où entre en jeu une unité dès qu'elle est disponible, pour cela ils doivent avoir préalablement numéroté les bords de tables de 1 à 4. Les bords de tables appartiennent aux deux joueurs.

D6 : 1 à 4 : bord de table correspondant, 5 : au choix du joueur, 6 : au choix de son adversaire.

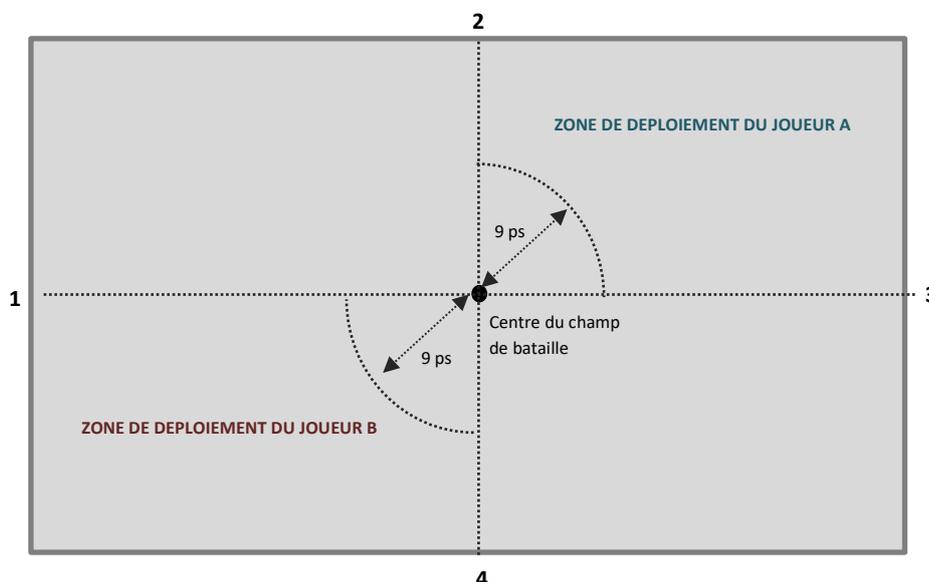
OBJECTIFS DE MISSION :**DOMINER LE FRONT (objectif progressif)**

A la fin de chaque round de bataille, un joueur marque 5 points de victoire pour chacune des conditions suivantes qu'il remplit (pour un maximum de 15 points de victoire) :

- Vous contrôlez au moins un pion objectif
- Vous contrôlez au moins deux pions objectifs
- Vous contrôlez plus de pions objectifs que votre adversaire

SECURISER LE SECTEUR (objectif de fin de partie)

- Marquez 10 points de victoire pour chaque pion objectif sous votre contrôle à la fin de la partie.



FORMATS CONSEILLES :

Incursion, Force de frappe, Offensive.

BRIEFING DE MISSION :

L'affrontement se transforme en une véritable boucherie à mesure que les deux camps engagent leurs forces de réserves pour tenter de faire plier l'ennemi sous le nombre.

REGLES DE MISSION :

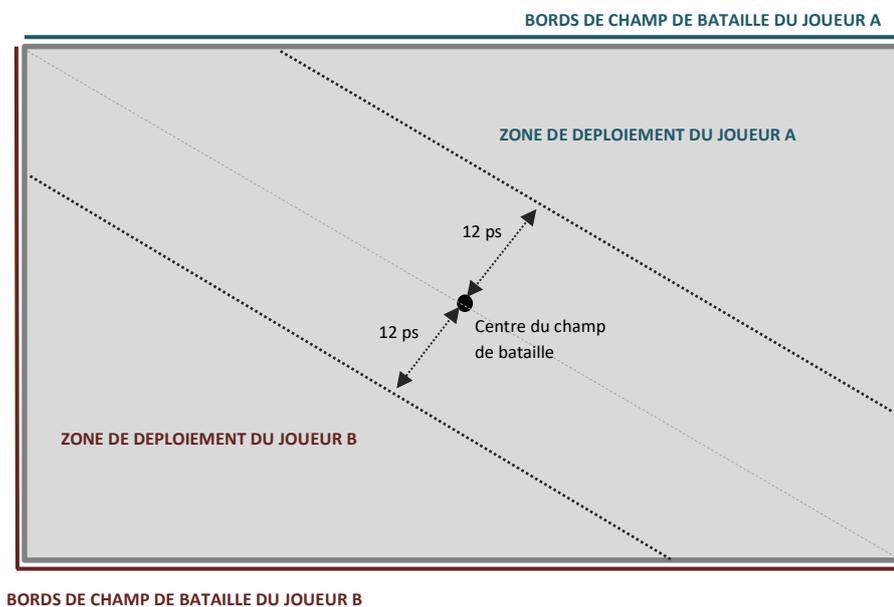
Aube & crépuscule, Assaut soutenu (pour les deux joueurs)

OBJECTIFS DE MISSION :

ANNIHILATION (objectif progressif)

- Chaque joueur marque à la fin de chaque round autant de Points de victoire que de PP d'unités ennemies détruites à ce round.

A la fin de la bataille le joueur vainqueur est celui qui a le plus de points de victoire si ce total est supérieur à celui de son adversaire de 10% de la taille de la partie (par exemple pour une bataille de 100 PP il faut plus de 10 points de victoire de différence entre les joueurs). Sinon c'est une égalité.



FORMATS CONSEILLES :

Incursion, Force de frappe, Offensive

BRIEFING DE MISSION :

Certaines armées ne font pas dans la dentelle, attaquant de front et écrasant tout ce qui se trouve sur le passage.

REGLES DE MISSION :

Aube & crépuscule.

Droit dans le tas : les unités placées en Réserves stratégiques ne peuvent entrer en jeu que par le bord de table du joueur.

Pas de répit : les unités des deux camps ne subissent jamais de malus à leurs tests d'attrition.

OBJECTIFS DE MISSION :

ECRASEZ L'ENNEMI (objectif progressif)

A la fin du tour de chaque joueur (sauf au tour 1), le joueur dont c'est le tour marque des points de victoire selon les conditions suivantes :

- 5 points de victoire par unité entièrement dans sa zone de déploiement
- 10 points de victoire par unité entièrement dans le no man's land
- 15 points de victoire par unité dans la zone de déploiement ennemie

Les aéronefs ne comptent pas dans le calcul des points de victoire.

