

CARTES MISSIONS

Pour Warhammer 40,000 V2

Version 1.0

*Du Livre de règles, Dark Millenium, Codex Tyranides
et quelques White Dwarfs, par Patatovitch*

[...] Après avoir agencé le terrain pour la bataille et sélectionné vos forces mais avant d'entamer la partie, prenez chacun une carte de mission. Lisez attentivement cette carte et déclarez à votre adversaire quelle est votre mission. Certains peuvent préférer garder leur mission secrète mais la déclaration des objectifs à atteindre rend le jeu plus intéressant. C'est aux joueurs qu'il appartient de trancher. De même, vous pouvez choisir votre carte de mission au lieu de la prendre au hasard. Chaque joueur à sa préférence en ce qui concerne l'attribution des missions c'est donc à vous de vous entendre.

Chaque carte de mission comporte un bref descriptif de la tâche à accomplir, un objectif principal et un objectif secondaire. Vos objectifs vous indiquent comment obtenir des points de victoire. Des points de victoire seront obtenus pour les ennemis que vous aurez endommagés ou détruits, ceci sera l'objet de votre objectif principal ou secondaire. D'autres points de victoire, seront attribués selon la réussite de l'autre objectif, spécifique à la mission. A la fin du jeu, le joueur ayant le plus de points sera déclaré vainqueur.

Les capacités tactiques des orks sont assez limitées et certaines missions ne leur viennent même pas à l'esprit. C'est pourquoi, **les missions *Chasse aux sorcières* et *Les assassins* ne doivent pas être incluses pour les orks**, au moment du choix des missions.

MISSIONS TYRANIDES

A cause de la nature des forces tyranides, certaines cartes de missions sont inutilisables. Les tyranides ne possédant jamais de base contre lesquelles effectuer des raids, de stocks de munitions à leur dérober ou de bunkers à prendre d'assaut, seules les missions qui suivent peuvent être jouées contre eux :

- Capture
- Contre-offensive
- Chasse aux sorcières/Les assassins [ce qui revient à tuer le Prince tyranide]
- Tenez bon !

Les tyranides choisissent leurs missions d'une manière aléatoire dans la sélection ci-dessous.

D6	Résultat
----	----------

- | | |
|---|---|
| 1 | A l'assaut ! (relancez si l'ennemi n'utilise pas de bunker) |
| 2 | Contre-offensive |
| 3 | Raid |
| 4 | Terreur |
| 5 | Embuscade |
| 6 | Attaque tyranide |

RAID

Vous avez rampé dans le no man's land toute la nuit. Vos ordres sont de vous glisser dans les lignes de l'ennemi et de causer le plus de dommages possible à ses lignes de communication et à ses dépôts de ravitaillement. Une troupe ennemie se trouve sur votre route alors que le jour se lève : votre seule alternative est le passage en force !

Objectif principal

En plus des points de victoire gagnés pour la destruction des ennemis, vous recevrez le bonus suivant pour les figurines que vous aurez réussi à amener dans la zone de déploiement de votre adversaire :

Si vous avez une escouade ayant subi moins de 50% de pertes ou un véhicule intact dans la zone de déploiement de l'adversaire à la fin de la partie :

+ 5 points de victoire

Objectif secondaire

Détruire le plus d'ennemis possible en subissant le moins de pertes possibles.

CAPTURE

Il est vital pour votre stratégie de prendre et de tenir un objectif situé loin dans le no man's land. Vous disposez simplement de coordonnées sur une carte et votre objectif peut être n'importe quoi : un tertre, un bâtiment, une route, etc. Quoi qu'il en soit, vous devez chasser l'ennemi de cet objectif et le tenir jusqu'à nouvel ordre.

Objectif principal

Votre objectif est un point situé à 60cm de votre bord de table et à 90cm du bord de table à votre gauche. Pour prendre le contrôle de cet objectif, vous devez amener certaines de vos figurines à 7.5cm de lui et vous assurer qu'aucune figurine ennemie n'en est plus près que vous. En plus des points de victoire gagnés pour la destruction des ennemis, vous recevrez le bonus suivant :

Si vous contrôlez l'objectif à la fin de la partie : + 5 points de victoire

Objectif secondaire

Détruire le plus d'ennemis possible en subissant le moins de pertes possibles.

TENEZ BON !

Vous devez avoir au moins un bunker dans votre armée.

Vos troupes occupent un emplacement stratégique vital, qui a été fortifié afin de ne pas tomber aux mains de l'ennemi. Vous devez tenir cette position à n'importe quel prix, et cela jusqu'à ce que vous soyez relevé.

Objectif principal

En plus des points de victoire obtenus pour la destruction de troupes ennemies, vous recevrez des points supplémentaires si vous tenez l'ennemi en échec.

Si à la fin de la partie, aucune des escouades ennemies qui se trouvent dans votre moitié de table, ne possède plus de moitié de ses effectifs de départ

+ 5 points de victoire.

Objectif secondaire

En plus des points obtenus pour la réalisation de votre objectif principal, vous aurez un bonus supplémentaire pour garder le contrôle de vos bunkers.

Pour chaque bunker occupé, à la fin de la partie, par au moins une de vos figurines sans qu'aucune figurine ennemie ne s'y trouve : +1 points de victoire.

Note : pour satisfaire aux conditions de victoire de l'objectif secondaire, les figurines qui se trouvent sur les toits ne sont pas prises en compte.

A L'ASSAUT !

L'adversaire doit avoir au moins un bunker.

Vos patrouilles ont repéré plusieurs bunkers à l'intérieur des lignes ennemies. L'importance de ces emplacements stratégiques ne saurait être ignorée. Vous avez reçu l'ordre d'organiser vos forces pour investir les bunkers dans votre secteur. Tous les bunkers investis doivent être détruits.

Objectif Principal

En plus des points de victoire obtenus pour la destruction d'ennemis, vous recevrez les bonus suivants en investissant les bunkers adverses.

Pour chaque bunker occupé, à la fin de la partie, par au moins une de vos figurines sans qu'aucune figurine ennemie ne s'y trouve : + 5 points de victoire.

Objectif Secondaire

En plus des points de victoire obtenus pour la réalisation de l'objectif primaire, vous recevrez le bonus suivant pour la destruction des bunkers investis.

Pour chaque bunker ennemi détruit : + 3 points de victoire

Règle spéciale

Si l'un des deux joueurs a tiré la carte A l'assaut, la partie doit durer six tours au lieu des quatre tours de jeu habituels.

CHASSE AUX SORCIERES

Un puissant psyker ennemi cause de grands ravages dans ce secteur. On pense qu'il accompagne une force ennemie entrée récemment dans le no man's land. Il est impératif de rechercher et de détruire ce psyker avant qu'il ne cause d'autres dégâts.

Objectif principal

Tuer le psyker ennemi qui a le plus haut niveau de maîtrise. Si vous ne pouvez pas le tuer, blessez-le. En plus des points de victoire normaux accordés pour la destruction des figurines ennemies, vous recevrez les points de bonus suivants si vous parvenez à tuer ou à blesser le psyker ennemi le plus puissant.

Psyker ennemi le plus puissant blessé : + 1 point de victoire

Psyker ennemi le plus puissant tué : +5 point de victoire

Objectif secondaire

Si il n'y a pas de psyker ennemis présents, attachez-vous à démolir la structure de commandement à la place. Dans ce cas, vous recevrez les points de bonus suivants pour l'élimination des figurines ennemies valant au moins 50 points

Chaque ennemi tué valant au moins 50pts : +1 point de victoire

GUERRILLA

Vos forces ont vécu dans le no man's land et livré une guérilla contre l'ennemi. Vous êtes à présent coupé de vos lignes et commencez à manquer de vivres et de munitions. Vous avez recherché l'engagement avec l'ennemi de façon à piller les rations et les munitions des morts. Votre problème principal est de réussir à détruire l'ennemi en corps à corps pour que vos guerriers puissent le soulager immédiatement de son équipement afin de continuer le combat.

Objectif principal

Comptabilisez chaque figurine ennemie que vous avez tué en corps à corps jusqu'à la fin de la partie. Vous recevrez le bonus suivant en points de victoire, en plus des points de victoire normaux accordés pour la destruction des forces ennemies.

3 figurines ennemies éliminées en corps à corps : + 1 point de victoire

Objectif secondaire

Les véhicules détruits ou endommagés sont également intéressants à piller. En plus des points normaux accordés pour la destruction des forces ennemies, vous recevrez les points de bonus suivants pour toute destruction ou endommagement de véhicules ennemis situés à 60cm ou moins de votre bord de table.

Chaque véhicule ennemi détruit ou endommagé à 60cm ou moins de votre bord de table : + 1 point de victoire.

CONTRE-OFFENSIVE

Une avance ennemie a été repérée dans le no man's land. Vos forces ont été désignées pour engager l'avant-garde ennemie et l'éliminer avant qu'elle n'atteigne vos lignes. Un succès de votre part pourrait stopper sur place la force ennemie, surtout si vous réussissiez à infliger de lourdes pertes à son avant-garde et à n'en subir que de légères.

Objectif principal

Détruire le plus d'ennemis possible en subissant le moins de pertes possible. En plus des points de victoire gagnés pour la destruction des ennemis, vous recevrez les bonus suivants :

Chaque escouade ennemie détruite : +1 point de victoire

Chaque véhicule ennemi détruit : +1 point de victoire

Chaque personnage ennemi tué : + 1 point de victoire

Objectif secondaire

Aucun

Règle maison : Avec la plupart des armées, cette mission déséquilibre largement le compte des points de victoire. Je propose de pénaliser le bénéficiaire de cette mission de la façon suivante. Le personnage le plus coûteux du joueur ne participe pas à la bataille. Celui-ci a été appelé pour commander le gros des troupes. Si le joueur perd ainsi son commandant, il doit en désigner un nouveau qui bénéficiera des règles normales. La valeur stratégique de l'armée reste celle du commandant qui a tout de même planifier la contre-offensive. Un joueur Garde Impérial perdra son tank le plus coûteux. Ce petit aménagement augmentera le challenge du joueur.

LES ASSASSINS

Vos espions vous ont prévenu qu'un personnage important ennemi se trouve à la tête d'une force qui entre dans le no man's land. Vous avez convaincu vos supérieurs que la mort de ce commandant épargnerait des centaines de vie dans votre camp et vous avez été détaché avec un commando pour vous assurer de son élimination.

Objectif principal

Tuer le commandant ennemi ou le blesser. En plus des points de victoire gagnés pour la destruction des ennemis, vous recevrez l'un des bonus suivants si vous parvenez à tuer ou à blesser le commandant ennemi :

Commandant ennemi blessé : +1 point de victoire

Commandant ennemi tué : + 5 points de victoire

Objectif secondaire

Détruire le plus d'ennemis possible en subissant le moins de pertes possibles.

NID D'AIGLE

Des patrouilles ont repéré d'importants mouvements de troupes ennemies dans votre secteur. Vous pressentiez l'imminence d'une bataille, et ce moment est arrivé. Il est vital que vous preniez le contrôle de tous les points élevés de votre zone afin que vos unités équipées d'armes lourdes puissent avoir une vue d'ensemble du champ de bataille.

Objectif principal

En plus des points de victoire obtenus en détruisant les forces ennemies, vous en recevrez en bonus si vous parvenez à vous emparer de positions élevées et à y placer des troupes équipées d'armes lourdes. Déterminez avec votre adversaire quels sont les trois points les plus élevés du champ de bataille. Ce sont les positions que vous aurez à prendre.

Pour chaque escouade non démoralisée, ayant subi moins de 50% de pertes et se trouvant à la fin de la partie à moins de 7.5cm de l'une des trois positions désignées : +1 point de victoire

Pour chacune des escouades ci-dessus qui possède une arme lourde en état de fonctionnement : +1 point de victoire.

Objectif secondaire

Détruire autant de forces ennemies que possibles, en minimisant vos pertes.

TERREUR

Tyranides seulement

L'esprit de la ruche veut terroriser les créatures inférieures qui lui résistent. Montrez leurs notre puissance et qu'ils craignent notre force.

Objectif principal

Votre objectif principal est de répandre la terreur et la confusion parmi l'ennemi. En plus des points de victoire normalement gagnés pour la destruction des forces adverses, vous recevez les bonus suivants pour chaque test de Commandement, de peur ou de terreur qu'elles manquent.

Chaque test de commandement, de peur ou de terreur manqué par les forces adverses : +1 point de victoire.

Objectif secondaire

Certaines entités de chair résistent à la peur, détruisez ces dominants.

En plus des points de victoire gagnés pour la destruction des forces adverses et l'accomplissement de votre objectif principal, vous recevez les bonus suivants pour tout personnage ennemi tué ou démoralisé à la fin de la partie.

Tout personnage tué ou démoralisé : +1 point de victoire.

EMBUSCADE TYRANIDE

Tyranides seulement

Les êtres de chair veulent nous détruire. Ils nous pourchassent comme nous les pourchassons, mais ils sont faibles et nous craignent. Piégez les êtres inférieurs et notre force les absorbera.

Objectif principal

L'objectif principal des tyrannides est d'isoler une force ennemie qui les poursuit pour quelle soit balayée par les prochains renforts. En plus des points de victoire gagnés en détruisant les troupes adverses, vous recevez les bonus de points suivants si vous parvenez à couper la retraite adverse. Vous recevez les points pour toute escouade, escadron, batterie ou véhicule ayant des figurines tyrannides entre lui et le bord de table le plus proche à la fin de la partie.

Toute unité ennemie piégée à la fin de la partie : +1 Point de Victoire.

Notez que les points de victoire sont obtenus même si l'unité piégée a subi plus de 50% de pertes.

Règles spéciales

Avant même que les forces tyrannides ne soient déployées, lancez 1D6 pour chaque essaim ou figurine individuelle. Sur un résultat de 1 à 3, la figurine ou l'essaim doit être placé à l'intérieur de la zone de déploiement. Sur un résultat de 4 à 6, ils peuvent être déployés jusqu'à 15cm du bord droit ou gauche de la table de jeu. Les tyrannides se sont dissimulés avec précautions, toutes les forces tyrannides peuvent être dissimulées, même si elles ne sont pas derrière un couvert. Tout tyrannide pouvant effectuer une attaque à distance peut aussi être déployé en état d'alerte.

ATTAQUE TYRANIDE

Tyranides seulement

Les êtres inférieurs doivent être entièrement détruits, tout fragment de chair doit être écrasé. Nous-mêmes nous battons jusqu'au dernier, toute chair doit être consommée.

NOTE : ceci est un scénario spécial qui remplace les cartes normales de mission. Le joueur adverse doit annuler sa mission et il gagne automatiquement si le joueur tyrannide n'atteint pas son objectif principal. Ce scénario représente un assaut soutenu, la partie dure six tours de jeu au lieu de quatre.

Objectif principal

L'objectif principale des tyrannides est d'anéantir complètement leur ennemi, de détruire tout adversaire se trouvant sur la table avant la fin du dernier tour de jeu.

Annihilation de l'Ennemi : Victoire

Règles spéciales

Les tyrannides attaquent en vagues successives et ce scénario représente un assaut de ce type. Pour symboliser les vagues d'assaut suivantes, le joueur tyrannides peut remettre en jeu des figurines détruites. Quand une figurine est détruite, mettez-la de côté. Les créatures issues des sections Individus et Appui de la liste d'armée peuvent être remise en jeu au début du tour suivant. Les créatures issues de la section Essaims ne peuvent être remises en jeu que s'il y a assez de créatures pour constituer un nouvel essaim.

Lancez 1D6 pour chaque essaim ou chaque individu désirant réintégrer le jeu au début du tour de jeu tyrannide. Sur un résultat de 2+, la créature ou l'essaim peut entrer en jeu par le bord de table tyrannide, dans la zone de déploiement normale. Sur un résultat de 1, la créature ou l'essaim doit attendre et réessayer de rentrer au prochain tour en lançant de nouveau un D6.