

# REGLEMENT

## Date

- La partie se déroulera le Dimanche 01 Mars 2015 à la MVC de Balichon.
- Début de la journée à 8h00 et fin vers 19h00.

## Déroulement de la Journée

- 8h00 Mise en place des tables, lecture des règles, distributions des missions individuelles, tirages d'avant partie (pouvoirs psy, récompense démoniaque etc) et déploiement chronométré des armées.
- 9h30 Début du 1er Tour (10 minutes de Conseil de Guerre + 40 minutes par camp)
- 11h00 Début du 2<sup>nd</sup> Tour
- 12h30 Pause Repas
- 13h30 Début du 3em Tour
- 15h00 Début du 4em Tour
- 16h30 Début du 5em Tour
- 18h00 Fin de la partie, Résultats et Rangement de la salle

## Les Deux Restrictions

- Seules les figurines peintes (3couleurs mini) peuvent être posées sur la table.
- Toutes les figurines seront jouées exclusivement en **wysiwyg**.  
Ca veut dire que vos sergents d'unité seront équipé de ce qu'ils ont sur la figurine (pas de bombe à fusion, auspex etc si ils ne sont pas représentés), ça veut dire aussi qu'une épée énergétique n'est pas une hache énergétique.  
Les équipements qui ne peuvent pas être représenté (don de mutation etc) sont tolérés si vous n'abusez pas sur le nombre.  
C'est la même chose pour les options de véhicules (missile traqueur, possession démoniaque, blindage renforcé etc). Ils devront être représentés pour être joué.

## Faire sa Liste d'Armée

- Chaque joueur aura X000pts + 1 Personnage Unique imposé (gratuit) + X Véhicules de type Seigneur de Bataille (gratuit).
  - Votre liste d'armée ne concerne que les X000pts. Les Seigneurs de Bataille sont gérés autrement.
  - Aucun Schéma d'Armée n'est valable. En Apocalypse seules les Formations apportent des bonus.
  - Les Codex/Dataslate numérique sont autorisés.
  - Les Personnages Uniques sont autorisés mais doivent rester unique dans votre camps (attention vous en aurez 1 gratuit).
  - Les équipements spéciaux (Legs des conquêtes, Reliques du chapitre, Artefact Infernal, Vestiges des grandeurs, Systèmes personnel etc) sont interdits. Ils seront donnés aux Seigneurs de Guerre de chaque armée en fonction du scénario.
  - Les Fortifications (hors Formation) sont interdites (elles seront attribuées en fonction des tables/scénario)
  - Les véhicules Forge World sont autorisés sans problème si ceux-ci sont estampillés « Warhammer 40k »
  - Les véhicules « Apocalypse » ou « Seigneur de Guerre » seront attribués en fonction des Scénarii/Table. Ne les comptez pas dans vos points.
  - Les Formations Apocalypse des livres : Apocalypse, Imperial Armour Apocalypse 2013, Zone de Guerre Pandorax, Zone de Guerre Damnos, Zone de Guerre Damocles et Impérial Armour Aéronautica sont acceptées.
  - Les Règles d'Alliance ne seront pas appliquées (c'est compté dans le Camp que vous choisissez).
- Les listes d'armées ne seront pas vérifiées, vous devez néanmoins apporter votre liste d'armée simplifiée en indiquant le coût de chacune de vos unités. Pas la peine de détailler la composition de vos unités ni l'armement et les équipements de vos véhicules, tous cela sera géré par la règle du wysiwyg.

## Equilibrage des Equipes

- L'équilibrage entre les deux équipes se fera par la distribution de fortification ou de capacité particulière (comme commencer en premier par exemple). Donc pas de panique, si votre camp à 2000pts de Seigneur de Bataille en moins c'est qu'il aura certainement plusieurs fortifications avec des Canons Force D.

## Règle Apocalypse Maison

- Phase Psy : Le nombre de charge psy est égal à 3d6. Chaque joueur recevra le nombre de charge psy ainsi déterminé.  
*Exemple, si les 3d6 donnent 9, tous les joueurs auront une base de 9 Charges Psy (plus les niveaux de leurs psykers).*  
Il n'est pas possible de combiner ses dés avec ceux des autres joueurs pour lancer ou abjurer un pouvoir. Il est possible d'abjurer un pouvoir ciblant une unité amie qui n'est pas de votre armée.
- Les armes de Force D gagnent la règle *Cible Prioritaire*.  
*Cible Prioritaire* : Cette arme doit automatiquement prendre pour cible un véhicule super lourd, une Créature Colossale ou une Fortification équipée d'une arme de Force D dans sa ligne de vue et à portée. Si aucune de ces cibles n'est éligible, elle doit prendre pour cible le véhicule ayant le plus grand nombre de PC ou la créature monstrueuse disposant le plus de PV dans sa ligne de vue et à portée.
- Les Règles d'Intervention Divine et d'Heure de Gloire seront jouées. Vous ne les choisissez pas, elles vous seront données avec vos missions individuelles.
- Les Règles de Catastrophe surnaturelle ne seront pas jouées.
- Un Maître de Guerre / Grand Commander sera désigné dans chaque camp. Il se verra remettre des Atouts Stratégiques qu'il pourra ensuite distribuer à n'importe quel joueur de son camp lors de la Phase Conseil De Guerre.
- Les Atouts Stratégique de type « Universel » ne seront pas joué (trop bourrin), seuls les Atouts Stratégique spécifique à chaque armée seront disponible librement (plus fun).

## Déroulement de la Partie

- Le déploiement ainsi que les missions secrètes seront dévoilé le jour même.
- Au début de chaque tour de camp, une Phase de Conseil de Guerre de 5 minutes aura lieu.
- Chaque camp aura 40 minutes pour jouer son tour. Au bout des 40 minutes, le tour s'achève même si l'on n'a pas fini certains combats. Il est possible d'anticiper la phase d'assaut pour ne pas perdre une charge. Par exemple, vous n'avez pas à attendre que votre équipier finisse sa phase de tir pour passer à votre phase d'assaut et attaquer au corps à corps une unité sur laquelle il voulait tirer. Une fois qu'une charge a été déclarée contre une unité, il n'est plus possible de la cibler au tir (même si la charge est ratée). Tant pis pour vous.
- Au bout des 40 minutes, 2 à 3 minutes seront accordés au camp adverse pour résoudre certain corps à corps (pour éviter d'oublier « volontairement » le combat qui oppose ses 3 gardes impériaux contre le Buveur de Sang adverse...).
- A la fin du Tour 2 et 4 une « Pause » aura lieu. En apocalypse les « Pauses » servent à activer certaine unités/formation/capacité.

40 minutes c'est très long et c'est fait exprès. Le but de la journée n'est pas d'attendre 1h15 que le joueur ork finisse sa phase de mouvement, de tir et d'assaut (c'est du vécu). Rappelez vous que tous le monde joue en même temps et que la clé c'est de partager ses troupes avec ses équipiers, il est tout à fait envisageable (et fortement recommander) de laisser la gestion d'une partie de son armée à un joueur allié qui a moins de figurine à jouer.

## La Phase Conseil de Guerre

- Durant les Phases de Conseil de Guerre tous les joueurs pourront se réunir autour du Maître de Guerre / Grand Commander pour rendre compte de l'évolution de leur bataille, préparer la prochaine phase et recevoir des Atouts Stratégiques.

## Point de Victoire et Vainqueur

- Il y aura des objectifs sur toutes les tables qui feront gagner des Points de Victoire à la fin de chaque tour au camp qui le contrôle. Il sera donc très important de contrôler les objectifs le plus longtemps possible.

Les PV distribués pour chaque objectif contrôlé seront les suivant :

Tour de jeu :

Tour 1 : 1PV

Tour 2 : 2PV

Tour 3 : 2PV

Tour 4 : 3PV

Tour 5 : 3PV

- On gagne également des points de victoire si l'on remplit l'un des objectifs suivants :

Détruire un Véhicule Super Lourd / Créature Colossale : 1PV

Tuer un Seigneur de Guerre : 1PV

Tuer un Seigneur de Guerre durant le tour de son Heure de Gloire : +1PV (pour un total de 2PV)

- De plus, au début de la partie chaque joueur se verra remettre un Objectif Secret qui, comme son nom l'indique, ne sera connu que de lui seul. Lorsque le joueur remplis son Objectif Secret, son camp marquera immédiatement 10 Points de Victoire.

- Les Objectifs Secrets peuvent aller à l'encontre du déroulement « normal » d'une partie. Par exemple votre objectif pourra très bien être de faire en sorte que le seigneur de guerre de l'un de vos alliés se fasse tuer.

- Le Camp qui aura le plus de Points de Victoire à la fin de la journée sera déclaré grand vainqueur.

## Dépenser les Points de Victoires

- Les points de victoires peuvent être dépensés de deux façons.
- 1<sup>er</sup> Activer des Atouts Stratégiques.
- 2<sup>e</sup> Faire revenir des unités détruites en jeu selon les coûts suivants.

Type d'Unité

Troupe : 1PV par tranche de 200 Pts

QG, Elite, Soutien, Rapide : 1PV par tranche de 150pts

Seigneur de Bataille : XPV ou  $X = \frac{1}{2}$  de son nombre de Point de Coque max (arrondi au supérieur).

Unité de type « Unique » : Impossible

Le coût de toutes les unités est additionné pour connaitre la dépense en PV.

*Exemple : Faire revenir 5 Pelotons d'Infanteries (Troupe 200pts) coûte 1PV, Faire revenir 1 Unité de Terminator (Elite 200pts) coute 2PV.*

Les transports assignés sont comptabilisés normalement avec le coût de l'unité.

Il est possible de donner les règles suivantes à l'unité achetée.

Frappe en Profondeur : +1PV

Attaque de Flanc : +1PV