

WARHAMMER
40,000

L'EUSKAL TURNOVER ET L'USINE À JEUX PRÉSENTENT

LE CRÂNE DE FER



OPERATION : FIRESTORM

CAMPAGNE NARRATIVE DE WARHAMMER 40,000

DIMANCHE 12 NOVEMBRE 2017
MVC CENTRE VILLE BAYONNE



++++++

Communication établie

++++++

++++++**Sujet** : Opération : Firestom

++++++**Date** : 900M42

++++++**Document établi par** : Gartus Briova, Bureau de l'Administratum

++++++

En 895M42, une terrible tempête warp ravage le secteur de Pandora, isolant la planète durant plus de 2 ans. Après le passage de la tempête, les mineurs reprennent le travail dans les montagnes. Dans le secteur X45Y63, les perturbations des deux années couplé aux travaux d'excavation ont mit à jour des artefacts Xeno qui dormaient sous la surface de Pandora Prime depuis des millénaires.

Des magots de l'Adeptus Mechanicus, sous la supervision d'un inquisiteur de l'ordo Xeno, sont immédiatement dépêchés sur Pandora Prime pour étudier les artefacts.

En 898M42 et sans préavis le gouverneur de la planète Urthis Jehode déclare l'indépendance totale de Pandora. L'Administratum refuse de lui accorder les pleins pouvoirs dans le secteur et augmente les cotas de production. Le gouverneur répond à l'Imperium en renvoyant la tête de l'Inquisiteur et des magots de l'Adeptus Mechanicus.

Les communications avec Pandora sont interrompues.

899M42, L'Imperium, qui ne peut se permettre de perdre Pandora et ses ressources, réagit en envoyant immédiatement des forces pour rétablir l'ordre sur la planète et récupérer les artefacts Xeno.

900M42, Les barges de bataille approchent du système de Pandora et les lasers de défenses orbitaux du gouverneur sont prêts à recevoir l'assaut des forces de l'Imperium.

++++++

Pensée du jour : L'hérésie nait de l'inaction

++++++

LE CRÂNE DE FER XIII

OPERATION : FIRESTORM

Date et Lieu

Le Crâne de Fer XIII *Operation : Firestorm* se déroulera le Dimanche 12 Novembre 2017 à :
La Maison de la Vie Citoyenne Centre Ville,
11bis rue George Bergès, Quartier Balichon
64100 Bayonne

Planning de la Journée

Le tournoi comportera 3 parties

- 8h00 Accueil des joueurs et petit déjeuné
- 8h45 Début de la première partie
- 11h30 Fin de la première partie et pause déjeuné
- 13h00 Début de la seconde partie
- 15h45 Fin de la seconde partie
- 16h00 Début de la troisième partie
- 18h45 Fin de la troisième partie
- 19h00 Rangement
- 19h30 Fin du Tournoi

Inscription et Frais de Participation

Le nombre maximal de participant a été fixé à **12 joueurs**, formant ainsi 4 équipes de 3 joueurs.
Les Equipes devront se préinscrire sur le forum WarhammerGaray dans le post adéquat.

Les frais d'inscriptions sont de **12€** par personne ou de **7€** pour les membres de l'Euskal Turnover. Cela comprend la participation au tournoi, le petit déjeuné et le repas du midi.

Il existe trois moyens pour régler le prix de l'inscription :

- Directement auprès de notre partenaire l'Usine à Jeux 47 Rue Pannecau à Bayonne (espèce uniquement)
- Pour les membres de l'Euskal Turnover, directement à un membre du bureau (Necrobob, Mike ou Tiamat)
- Par la poste (chèque uniquement à l'ordre de l'Euskal Turnover) à l'adresse suivante :

Pascal GARCEZ
11 Rue André Bouillar, les Résidences du Centre,
40220 TARNOS

Les listes d'armées devront être envoyées à l'adresse suivante : euskal.turnover@gmail.com

Attention !

Les équipes dont l'inscription (des 3 joueurs) ne sera pas payée avant le **21 Octobre** ne seront plus prioritaires.
Les équipes dont les listes d'armées (des 3 joueurs) ne seront pas envoyées avant le **21 Octobre** ne seront plus prioritaires.

Campagne Narrative

Après deux années d'isolement à cause d'une tempête Warp, le Gouverneur de Pandora se rebelle subitement contre l'Imperium. Celui-ci réagit immédiatement en envoyant des troupes rétablir l'ordre sur la planète ... mais dans les profondeurs de Pandora, un mal ancien sommeille et attend son heure pour se réveiller...

Opération : Firestorm est une campagne narrative et non un tournoi. Ce qui implique que les parties ne rapportent pas de point, qu'il n'y a pas de classement et pas de lots. Les équipes s'affronteront pour récolter des ressources et déterminer ainsi le destin de Pandora.

Constitution d'une Equipe

Chaque équipe sera composée de 3 joueurs. Comme il s'agit d'une campagne narrative, les armées devront respecter une alliance cohérente entre elles au sein de l'équipe. La liste des équipes disponibles est la suivante :

Equipe 1 : Imperium

Equipe 2 : Chaos

Equipe 3 : Xeno

Equipe 4 : à déterminer

Equipe 5 : à déterminer

Equipe 6 : à déterminer

Rejoindre une équipe

Lors de son inscription, un joueur pourra rejoindre l'une des équipes disponibles en fonction de l'armée qu'il va jouer. Au fur et à mesure des inscriptions, les équipes 4, 5 et 6 deviendront Imperium, Chaos ou Xeno. Il peut très bien y avoir 3 armées Imperium par exemple, l'équilibre des équipes importe peu.

Pour rejoindre une équipe, votre armée doit posséder le mot clé de faction adéquat : Imperium ou Chaos.

Pour les Xenos, l'on essaiera au maximum de constituer des équipes « logique », ainsi des Tau ne s'allieront pas avec Orks ou des Tyranides.

Règlement et restrictions sur les listes d'armée

Type de jeu

Bien que ce soit une campagne narrative *Opération : Firestorm* se jouera en **Jeu Egal**.

Limite de Points des armées

Chaque joueur dirigera une armée de **100 points de puissance** maximum.

Détachements

Les listes d'armée pourront contenir au maximum **2 Détachements**.

Restriction de liste

Une fois de plus, c'est une campagne narrative sans autre enjeu que de s'amuser. C'est pourquoi l'on se réserve le droit de **refuser des listes d'armées jugées non appropriées** au déroulement de la campagne. L'on ne va pas dresser une liste de restriction, aussi lorsque vous faites vos listes d'armée posez-vous la question de savoir si cela est cohérent ou pas. Vous dirigez une armée d'invasion pas une escadrille de StormRaven, une écurie de Razorback ni une communauté de héros...

Les points de puissance prennent en compte l'équipement des unités. Prendre une escouade Devastator avec 4 canons lasers plutôt que 4 bolters lourds est parfaitement acceptable. Ce qui l'ai moins c'est d'abuser sur cette gratuité en multipliant les toutes petites unités suréquipées (exemple : plusieurs unités de 5 vétérans avec 3 lance-plasma et pistolet plasma/gantelet sur le sergent).

Wysiwyg

Toutes les figurines (infanterie comme véhicule) seront **strictement équipées des armes et des équipements montés** sur elles.

Un pistolet laser n'est pas un pistolet plasma, tout comme une épée n'est pas une hache. Votre adversaire est en droit de vous refuser certains équipements si ceux-ci ne sont pas représentés sur la figurine.

Peinture

Toutes les figurines devront être **peintes selon un schéma cohérent**. L'on ne jugera aucun niveau de peinture, l'on demande juste à ce que les figurines de votre armée appartiennent bien à l'armée.

Un Rhino Blood Angels n'est pas un Rhino Ultramarine.

Un véhicule sous couchée en noir ne pourra être joué, même s'il appartient à la Raven Guard...

Envoyer et rédiger sa liste d'armée

La liste d'armée devra être envoyée à l'adresse suivante : euskal.turnover@gmail.com sous format **word** ou équivalent avant le **21 Octobre 2017**.

Erreur sur une liste d'armée

Une liste d'armée contenant une erreur ou envoyée au mauvais format (Texte en mp, liste au format PDF...) perdra 1 point de Commandement cumulable jusqu'à ce que la liste soit bonne.

Règlement des parties et modifications des règles de jeu

Les règles sont celle de **Warhammer 40k V8** et tous les **erratas** en vigueur à la date du tournoi seront applicables, avec les modifications suivantes.

Premier Tour

Une fois le déploiement des deux joueurs terminé, ceux-ci lancent un dé. Le joueur qui à fait le score le plus grand choisi de prendre le premier ou le second tour. Le joueur qui a terminé son déploiement le premier gagne un bonus de +1 sur ce jet de dé. S'il décide de prendre le premier tour, son adversaire peut jeter un dé ; sur un 6, ce dernier réussit à ravir l'initiative, et c'est lui qui prend le premier tour.

Il n'est pas possible d'utiliser des points de commandement pour relancer les dés durant la phase Premier Tour.

Armée Fluff

Les choix Troupe d'une armée dont toutes les figurines de tous les détachements possède le même Mot Clé de Faction *entre crochet* (exemple <Cadia>, <Blood Angels>, <Clan Goff>, <Cabale du Cœur de Sang> etc) contrôle automatiquement les objectifs, quelque soit le nombre de figurine ennemie présente. Si les unités ennemies possèdent la même capacité, les deux s'annulent et les règles normales de contrôle d'objectifs s'appliquent.

Appuis Aérien

Les choix Aéronefs, ainsi que toutes les figurines embarquées à leur bord ne peuvent jamais contrôler ou contester un objectif. De plus elles ne comptent pas dans le nombre de figurine présente sur le champ de bataille pour déterminer une victoire par Mort Subite.

Carte d'objectifs tactiques

Si un joueur tire un Objectif Tactique qu'il ne peut pas réaliser dans la partie il peut défausser l'Objectif Tactique qu'il vient de tirer et en piocher immédiatement un autre. Si a un moment précis de la partie il peut atteindre l'objectif (ex : le Volant adverse qu'il doit détruire est en réserve), le joueur ne peut pas défausser sa carte immédiatement.

De plus, chaque fois qu'un Objectif Tactique doit rapporter Xd3 point de Victoire, ne lancez pas le (ou les) dés. Il rapporte 2 points par d3 à la place.

Appariement

Il n'y a pas d'appariement, chaque joueur choisi sa table de jeu. Le plus souvent en fonction des renseignements sur les ressources disponible sur le champ de bataille (voir les règles de la campagne plus bas) et affronte celui qui se trouve en face.

Il est néanmoins possible de s'arranger avec ses adversaires si deux joueurs veulent jouer ensemble. Rien n'est formalisé.

Durée des Parties

Une partie durera **2h45 maximum**. Appariement et déploiement compris.

Règle de la Campagne

Les équipes se battront pour récolter le maximum d'artefact et ainsi influencer sur le destin de Pandora.

Champ de bataille

Chaque équipe s'affrontera sur 3 champs de bataille (les 3 tables de jeux).

Carte Ressource

Lors de chaque partie il y aura trois types de ressource à récolter représentées sous la forme de cartes posées, face cachée, sur chaque Champ de Bataille. Chaque partie mettra en jeu 3 cartes ressources.

A l'issue de la partie, en commençant par le vainqueur, les joueurs tireront l'un après l'autre une carte correspondant à son champ de bataille. Le vainqueur aura donc deux cartes et le perdant une seule.

Les Ressources

Il existe 3 types de ressource possédant chacune une valeur allant de 1 à 3.

- Militaire : Cela représente la capture de dépôt de munition, de carburant ou la prise d'un point stratégique important. La valeur des cartes militaires est transformée en **Point de Commandement Bonus** disponible pour la prochaine partie.
- Renseignement : Cela représente les renseignements sur les artefacts obtenus lors de la bataille en interrogeant les soldats ennemis, la population ou en piratant les communications de la planète. La valeur des cartes Renseignement donne **le nombre de Carte Ressource que le joueur pourra regarder** avant de choisir son champ de bataille lors de la prochaine ronde.
- Artefact : Cela représente la découverte d'un artefact plus ou moins important. L'équipe ayant cumulé le plus de valeur d'Artefact à la fin de la journée **gagne la campagne**.

Résultat de la campagne

L'équipe ayant collecté le plus de valeur de ressource Militaire gagnera le titre de **Chien de Guerre**.

L'équipe ayant collecté le plus de valeur de ressource Renseignement gagnera le titre de **Maitre des Ombres**.

L'équipe ayant collecté le plus de valeur de ressource Artefact gagnera le titre de **Seigneur de Pandora**.

Peinture d'armée

Un jury attribuera le titre de **Maitre Artificier** au joueur ayant l'armée la mieux peinte.

Logistique

Le tournoi se déroulera dans la Grande Salle de la Maison de la Vie Citoyenne Centre Ville de Bayonne.

Matériel

Chaque joueur devra avoir :

- Son matériel pour jouer (dés, mètre, gabarit, règle de jeu...).
- **les 36 cartes d'objectifs tactiques** de son armée (il est toutefois possible de jouer avec les cartes génériques).
- Le Codex, les FAQ et, éventuellement, les Impérial Armour des unités Forge World de son armée.
- **6 Pions objectifs.**

Restauration

Le petit déjeuner et le repas du midi sont compris dans les frais d'inscription.

Un bar sera à votre disposition tout le long du tournoi et vous proposera des boissons (1€) et des confiseries (0,50€).