

**WARHAMMER**  
40,000

L'EUSKAL TURNOVER ET L'USINE À JEUX PRÉSENTENT

# LE CRÂNE DE FER



**XIV**

## THE DOOM OF PANDORA

CAMPAGNE NARRATIVE DE WARHAMMER 40,000

**DIMANCHE 25 NOVEMBRE 2018**



## Précédemment sur Pandora...

### **Opération Firestorm**

Les premiers combats eurent lieu dès l'arrivée des forces de l'Imperium. Fidèle à leur credo, les **Iron Hand** engagèrent immédiatement le combat contre les **Green Corsairs** dans les rues de Persephonia, de leur côté la **Death Korps** nettoya l'Omnia Factorum de la **Waaagh Yaug** avant de subir un terrible revers dans la Passe d'Horgal en affrontant le **Vectorium Bobonicus** de Typhus. Dispersés mais pas dérouterés, les orks se rassemblèrent autour de leur Big Boss pour engager le **Cadre de Chasse Yanoi** dans les ruines d'Acheron.

Après que le Strategium Impérial ait intercepté le message de détresse d'un Lexographe appartenant à l'équipe chargée de l'enquête sur les Artefacts, les forces Impériales décidèrent d'envoyer le **1st Catachan Aircraft**, parfaitement adapté au combat en milieu hostile, pour récupérer le savant. Les Valkyries du Colonel Kilgore rencontrèrent un ost d'**Emperor's Children**, eux aussi à la recherche du Lexographe. Après avoir récupéré les données du savant, le **Conclave de Mars** fit route vers le désert de Cendre pour approfondir leur recherche. C'est dans ces terres arides qu'ils affrontèrent la menace mécanique de la **Dynastie Necrontyr de Sulfuron**.

L'assaut des forces Impériales fut stoppé net à Horgal mais c'est véritablement la victoire des **World Bearer** face aux **Chevaliers Gris** qui renforça la prise du Chaos sur Pandora et sans l'intervention de la **Force Ke'Ishan**, la capitale de Pandora Prime serait tombée entre les mains des **Forces Renégates Pandorienne**.

L'**Opération Firestorm** fut aussi le moment de régler quelques anciennes dettes. C'est ainsi que le Capitaine Lone Snake des Iron Snake vengea Itaka en terrassant l'Archi-traitre Abaddon et sa Black Legion sur les Marches d'Hades. Leur duel épique ne fut pas sans rappeler celui de Sainte Persephone et Rak' Golux. Quand au mystérieux Eldars du **Vaisseau Monde Altansar**, il semblerait qu'ils se soient fait duper par un faux leader. Ils ont rejoint le camp des vrais **Ynnari**: Ceux qui Marchent dans la Mort.

### **Résultat et Révélation**

#### **Artefact : Victoire Impériale**

Après avoir étudié les Artefacts et capturé l'essence d'un C'Tan, Belisarius Cawl découvrit leurs vrais origines : C'est de la Technologie Nécron. Les données récupérées dans le Lexographe permirent de savoir à quoi servent les Artefacts : C'est la prison du puissant **Rak'Golux**, un Grand Immonde défait par **Sainte Persephone** en M38. Les Forces de l'Imperium et leur allié Xeno ont réussi à regrouper suffisamment d'Artefact pour empêcher la libération de Rak'Golux. La puissante entité du Warp est toujours emprisonnée mais pour combien de temps...

#### **Militaire : Victoire du Chaos**

Pandora est en ruine. Les forces du Chaos et leur ignoble allié Xeno ont remporté beaucoup de batailles. Ils sont plus forts que jamais et mettent la pression sur les rares forces Impériales encore engagées sur Pandora. Ce n'est qu'une question de temps avant que les dernières fortifications ne tombent et que les Word Bearer ne mettent en place un puissant rituel visant à invoquer Rak'Golux...

#### **Stratégie : Victoire Impériale**

Malgré leurs défaites, les forces Impériales tiennent toujours l'Omnia Factorum et Frosthelm, deux points essentiels à l'effort de guerre. L'Imperium dispose de ressources pour tenir bon face aux assauts du Chaos. De plus un couloir spatial a été dégagé et des renforts sont en route vers Pandora pour lever le siège de la planète. Tout espoir n'est pas perdu.

+++++

Les Ruines d'Achéron

23.10.02.900M42 - Opération Firestorm Jour 328

Dans ce qui reste de l'ancien centre de défense atomisé lors des premiers jours de l'invasion du Chaos, les rares citoyens encore présents tentent de survivre à la famine, aux radiations et aux orks en maraude. Parmi eux se trouve une jeune femme qui, dit-on, étanche la soif des plus démunis, soigne les maux des plus malades et châtie les Xenos les plus brutaux. Personne ne sait d'où elle vient, ni comment de tels miracles peuvent être possibles. Mais en ces temps troublés, où tout espoir semble envolé, un nom est sur toutes les lèvres : Perséphone...

# LE CRÂNE DE FER XIV

## *THE DOOM OF PANDORA*

### Date et Lieu

Le Crâne de Fer XIV *The Doom of Pandora* se déroulera le Dimanche 25 Novembre 2018 à :  
La Maison de la Vie Citoyenne Centre Ville,  
11bis rue George Bergès, Quartier Balichon  
64100 Bayonne

### Planning de la Journée

La journée comportera 3 parties

- 8h00 Accueil des joueurs et petit déjeuner
- 9h00 Début de la première partie
- 11h30 Fin de la première partie et pause déjeuner
- 13h00 Début de la seconde partie
- 15h30 Fin de la seconde partie
- 15h45 Début de la troisième partie
- 18h15 Fin de la troisième partie
- 18h30 Duel entre Sainte Perséphone et Rak' Golux
- 19h00 Rangement
- 19h30 Fin du Tournoi

### Inscription et Frais de Participation

Le nombre maximal de participant a été fixé à **18 joueurs**, formant ainsi 6 équipes de 3 joueurs.  
Les Equipes devront se préinscrire sur le forum WarhammerGaray dans le post adéquat.

Les frais d'inscriptions sont de **15€** par personne ou de 10€ pour les membres de l'Euskal Turnover. Cela comprend la participation au tournoi, le petit déjeuner 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  
28 Rue André Bouillar, Rés Maria CALLAS  
40220 TARNOS

Les listes d'armées devront être envoyées à l'adresse suivante : [euskal.turnover@gmail.com](mailto:euskal.turnover@gmail.com)

### **Attention !**

Les équipes dont l'inscription (des 3 joueurs) ne sera pas payée avant le **11 Novembre 2018** ne seront plus prioritaires.

Les équipes dont les listes d'armées (des 3 joueurs) ne seront pas envoyées avant le **11 Novembre 2018** ne seront plus prioritaires.



## **Campagne Narrative**

L'*Opération : Firestorm* fut un échec sur le plan militaire mais les forces impériales eurent tout de même le temps d'empêcher le retour de Rak'Golux grâce à la capture des nombreux artefacts qui constitue la prison du démon. Alerté par le Méchanicum et la Confrérie des Chevaliers Gris, l'Imperium met en place une seconde vague d'invasion pour, non pas reprendre le contrôle de la planète, mais pour retarder le retour inévitable du Seigneur de Nurgle.

*The Doom of Pandora* est une campagne narrative et non un tournoi. C'est la suite de l'*Opération Firestorm*. Les parties ne rapportent pas de point individuel, il n'y a pas de classement et pas de lots. Les équipes s'affronteront pour renforcer la puissance de Rak'Golux et Sainte Perséphone.

A l'issue de la journée les deux champions s'affronteront dans un duel à mort qui décidera du 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 1 (Mot clé : Imperium seulement)

Equipe 2 : Imperium 2 (Mot clé : Imperium seulement)

Equipe 3 : Chaos 1 (Mot clé : Chaos seulement)

Equipe 4 : Chaos 2 (Mot clé : Chaos seulement)

Equipe 5 : Xeno 1 (Mot clé : Nécrons, Orks et Drukhari seulement)

Equipe 6 : Xeno 2 (Mot clé : Empire Tau, Eldars (Vaisseaux Mondes, Ynnari et Harlequins) seulement)

### **Rejoindre une équipe**

Lors de son inscription, un joueur pourra rejoindre l'une des équipes disponible en fonction de l'armée qu'il va jouer.



## **Règlement et restrictions des listes d'armée**

### **Type de jeu**

Bien que ce soit une campagne narrative *The Doom of Pandora* se jouera en **Jeu Egal**.

### **Limite de Points des armées**

Chaque joueur dirigera une armée de **1500 points** 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...

### **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](mailto:euskal.turnover@gmail.com) sous format **word** ou équivalent avant le **11 Novembre 2018**.

### **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.

### **Commandement multiple**

Si votre armée comporte **2 détachements** issus de **2 codex différents**, les points de commandement exclusivement générés par ceux-ci ne peuvent être utilisés que par le détachement en question. Il en est de même pour les points de commandement gagnés ou regagnés en cours de partie.

Les points de commandement non propre à un détachement peuvent être utilisés par l'un ou par l'autre des détachements.

*Exemple :*

*Une liste comporte **1 Bataillon Astra Militarum** (+5 PC) et 1 Détachement d'**Avant-garde Dark Angels** (+1PC) soit un total de 9PC en tout en comptant les 3PC de base.*

*Les 5 PC générés par le Bataillon ne peuvent être utilisés que pour des unités de **Astra Militarum**.*

*Le PC généré par le Détachement d'avant garde ne peut être utilisé que pour des unités **Dark Angels**.*

*Les 3 PC de base à chaque armée peuvent être utilisés par l'**Astra Militarum** et les **Dark Angels**.*

*En cours de partie le joueur regagne 1 PC grâce à un Artefact porté par son **Colonel de l'Astra Militarum**. Ce PC ne pourra être utilisé que par une unité de **Astra Militarum**.*

### **Missions**

Les missions sont secrètes et seront révélées après le choix des tables de jeux (vous ne connaissez la mission qu'après avoir choisi votre adversaire et votre table).

### **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 qu'il connaît 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 **2h30 maximum**. Appariement et déploiement compris.

Bien que ce ne soit pas un tournoi, **il faudra se forcer à jouer au moins 3 tours de jeu** à chaque partie.

Il n'y aura pas d'horloge pour chronométrer le temps de chaque joueur (ce n'est pas l'idée de la journée) aussi un effort sera demandé dans l'organisation (séquence avant partie, déploiement, transport de figurine etc) et le déroulement des parties (on connaît les caractéristiques de ses unités/armes, on relit ses règles durant le tour adverse, on réfléchit pas 10 minutes etc).

De plus, si **au bout de 2h de jeu**, l'arbitre s'aperçoit qu'une partie n'arrivera pas à au terme des 3 tours, il se réserve le droit de faire accélérer la partie d'une façon ou d'un autre (sauter des phases, éliminer des unités etc).



## **Règle de la Campagne**

Les équipes se battront pour permettre à leur Champion (Rak'Golux ou Sainte Perséphone) de gagner en puissance avant leur duel final.

### **Champ de bataille**

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

### **Puissance des Champions**

Les forces du Chaos et leurs alliés sont en train d'invoquer Rak'Golux. De son côté Sainte Perséphone se nourrit de la foi et de l'espoir des peuples de Pandora.

Les règles de la Campagne sont simple, une victoire du Chaos renforcera le rituel d'invocation alors qu'une victoire de l'Imperium renforcera la foi de Perséphone.

### **Le Duel Final**

A la fin de la journée, l'ensemble des participants prendront part au duel qui opposera le démon à la sainte. Leur champion sera plus ou moins fort en fonction des résultats des parties.

Il s'agira de règle maison auquel tout le monde pourra participer de façon active.

### **Conclusion de la Campagne**

Si Perséphone remporte le duel, Pandora sera sauvé et restera sous domination Impériale.

Si Rak'Golux reporte le duel, le secteur tout entier sera ravagé par la maladie et tombera sous la coupe de Nurgle.

## **Concours de peinture d'armée**

Un jury notera la peinture des armées présente.

Le joueur ayant l'armée la mieux peinte gagnera 2 points de commandement pour ses prochaines parties.

Les 2 joueurs suivant gagneront 1 point de commandement pour leurs prochaines parties.

## **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€).

