

# FRENCH WARGAME DAY



SCENARIOS

WARHAMMER  
40,000

# FRENCH WARGAME DAY

## ASPECTS GÉNÉRAUX

Les scénarios se basent sur le Chapter Approved 2019.

Les “intrigues de guerres” (page 70 du CA 2019) sont appliquées, aux restrictions et modifications suivantes :

Pile d'objectifs.

Une seule pile objectifs par équipe.

Les Maelstroms choisis dans la pile d'objectifs (minimum 18) doivent être notés sur la liste d'armée. Ils seront fixes pour l'ensemble du tournoi. L'objectif tactique “ordre prioritaire reçu” (numéro 66) n'est pas joué. Les objectifs 11 à 16 ne peuvent pas être choisis pour être dans la pile d'objectifs.

N'indiquez que les numéros des objectifs suivants l'exemple ci-dessous (par exemple : si vous souhaitez tous sauf le 64/65) :

Maelstrom :

21 - 22 - 23 - 24 - 25 - 26

31 - 32 - 33 - 34 - 35 - 36

41 - 42 - 43 - 44 - 45 - 46

51 - 52 - 53 - 54 - 55 - 56

61 - 62 - 63

### CONTRÔLE DE PIONS OBJECTIFS

Les pions objectifs sont considérés comme étant en deux-dimensions (c'est à dire plat). Un joueur contrôle un objectif à 3 pouces ou moins du centre de l'objectif. La règle “objectif sécurisée” est en application.

### PERTES ACCEPTABLES

N'utilisez pas la règle « Mort subite » pour les missions FWD. Si une équipe est table rase, la partie continue naturellement jusqu'au tour 5.

### FIN DE LA PARTIE

Toutes les parties vont toujours jusqu'au tour 5, et s'arrêtent au tour 5.

### DURÉE DE LA GAME :

4h00 tout compris.

### SÉQUENCE PRÉ-GAME

1 Lancer un dé

2 Débuter la Clock La clock se lance dès le premier jet de dé.

3 Choix du trait de seigneur de guerre. Le gagnant (du lancé de dé) choisit son trait de SDG. Puis son adversaire

4 Choix des pouvoirs Psy. Le gagnant choisit ses pouvoirs psy. Puis son adversaire

5 Stratagèmes pré-bataille Le gagnant choisit ses stratagèmes pré-batailles.

6 Placement des objectifs Le gagnant place le 1er objectif. Puis alterner avec adversaire.

7 Choix de l'attaquant et défenseur Lancer un nouveau dé. Le gagnant choisit si il est attaquant ou défenseur

8 Choix de la zone de déploiement Le défenseur choisit sa zone de déploiement

9 Déploiement L'attaquant déploie toute son armée. Puis le défenseur.

10 Joue en premier L'attaquant choisit qui commence. Le défenseur peut lui voler l'initiative.

### Rappel :

Un round de bataille est composé de deux tours d'équipe (celui de l'adversaire et le sien). Par la suite, la notion de “tour” est un tour d'équipe, et la notion de “round” fait référence au round de bataille.



# FRENCH WARGAME DAY

## ASPECTS GÉNÉRAUX

### La Clock :

La clock n'est pas obligatoire mais vivement conseillée. Il est conseillé d'utiliser la clock pour mesurer le temps écoulé pour chacune des deux équipes. Une application utile est « clockchess »  
Elle peut être imposée par les arbitres de manière discrétionnaire. L'organisation dispose d'environ 50 clocks physiques.

### Feuilles de score :

Des feuilles de scores pour chaque scénario seront données à tous les tables.

### Rappels à toutes fins utiles :

Les unités de rôles tactiques Aéronef (=Flyer) ne contrôlent pas les pions objectifs (ni pour l'éternel ni pour le maelstorm)

Une partie dure (déploiement inclus) : 4h00

Pour l'intégralité des décors, les fenêtres complètes et non endommagées des rez-de-chaussée sont considérées bloquantes. En cas de doute, rendez-vous sur le dossier décors de la FEQ :

[https://drive.google.com/file/d/1hw8P5xw\\_zo5WjVTmEls5byOIboiLNwWD/view](https://drive.google.com/file/d/1hw8P5xw_zo5WjVTmEls5byOIboiLNwWD/view)

Les marqueurs d'objectifs doivent être posés au sol du rez-de-chaussée.

Les buffs/débuffs n'affectent que votre armée et ne profitent pas à votre allié (sauf ceux qui touchent au mouvement et au moral d'une unité adverse)



# FRENCH WARGAME DAY

## SCENARIO MATCH 1

### LE CHAMP DE BATAILLE

Placement des objectifs libre

### DURÉE DE LA BATAILLE

La partie se joue en 5 rounds fixes.

### PERTES ACCEPTABLES

N'utilisez pas la règle de jeu égal Mort Subite pour cette mission.

### OBJECTIFS TACTIQUES

Cette mission utilise les règles d'Intrigues de Guerre p70-71 CA 2019

Une seule pile objectifs par équipe.

Les objectifs tactiques doivent être tous visibles. Aucun ne peut être caché.

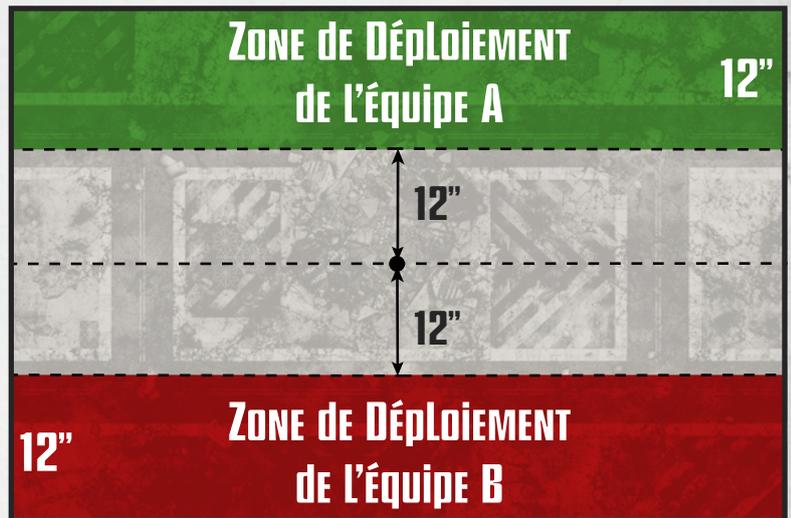
### MAELSTROM

Avoir 5 cartes en mains, puis placer 3 cartes en jeu parmi ces 5 (comme indiquer dans le chapter approved

### CROISADE

A partir du 2e round de bataille, au début de son tour, l'équipe marque 1 point de victoire pour pion objectif qu'elle contrôle.

### DÉPLOIEMENT



### AUTORITÉ RESTREINTE

Au début de chaque phase de mouvement d'une équipe (après avoir mis en jeu ses objectifs), l'équipe adverse peut choisir un seul objectif tactique que cette équipe a en jeu. Cet objectif tactique est remis dans la main de son propriétaire, lequel peut mettre en jeu un objectif tactique différent.

OPC

UN STAT VOS VOT DU BUN

OPC

UN STAT VOS VOT DU BUN

### CONDITIONS DE DÉFAITE

À la fin de la partie, l'équipe qui a marqué le plus petit nombre de points de victoire a perdu...

**FRAPPE INITIALE** Marquez 1 point de victoire si une ou plusieurs unités ennemies ont été détruites lors du premier round de bataille

**CROISADE** A partir du 2e round, au début de son tour, 1 point de victoire pour chaque pion objectif contrôlé.

**TUEZ LE SEIGNEUR DE GUERRE** 1 ou 2 points **BRISEUR DE LIGNE** 1 point

**KILLS POINTS** Les unités détruites apportent 1 point de victoire, dans une limite de 6 points maximum de différentiel.

Attention, les Low of War rapportent 1 point de victoire par tranche de 8 PV

Exemple 1 : Equipe A tue 10 unités. Equipe B tue 7 unités => Différence de 3 KP => l'équipe A gagne 3 points de victoire.

Exemple 2 : Equipe A tue 15 unités. Equipe B tue 5 unités => Différence de 10 KP => Plafond à 6 points de victoire => L'équipe A gagne 6 points de victoires.

# FRENCH WARGAME DAY

## SCENARIO MATCH 2

### LE CHAMP DE BATAILLE

Les objectifs 1 à 4 (les piliers) sont placés à 15ps du centre de la table, selon les diagonales. Les objectifs 5 et 6 sont placés par les équipes à plus de 6ps des bords de table et à plus de 12 ps d'un autre objectif.

### DURÉE DE LA BATAILLE

La partie se joue en 5 rounds fixes.

### PERTES ACCEPTABLES

N'utilisez pas la règle de jeu égal Mort Subite pour cette mission.

### OBJECTIFS TACTIQUES

Cette mission utilise les règles d'Intrigues de Guerre p70-71 CA 2019

Une seule pile objectifs par équipe.

Les objectifs tactiques doivent être tous visibles. Aucun ne peut être caché.

### SIPHON DE PUISSANCE

A la fin de chaque round de bataille, une équipe marque 1 point de victoire s'elle contrôle plus de piliers que l'adversaire. Elle marque 3 points de victoire à la place si elle contrôle les quatre piliers. Une équipe contrôle un pion objectif pour l'Eternal si elle possède plus de figurines de type "Troupes" à 3" ou moins du pion (et seules les troupes comptent pour cet éternel)

### MAELSTROM

Avoir 5 cartes en mains, puis placer 3 cartes en jeu parmi ces 5 (comme indiquer dans le chapter approved)

### CONDITIONS DE DÉFAITE

À la fin de la partie, l'équipe qui a marqué le plus petit nombre de points de victoire a perdu...

**FRAPPE INITIALE** Marquez 1 point de victoire si une ou plusieurs unités ennemies ont été détruites lors du premier round de bataille

**SIPHON DE PUISSANCE** Voir règle + **PAS DE PRISONNIER** Voir règle

**TUEZ LE SEIGNEUR DE GUERRE** 1 ou 2 points **BRISEUR DE LIGNE** 1 point

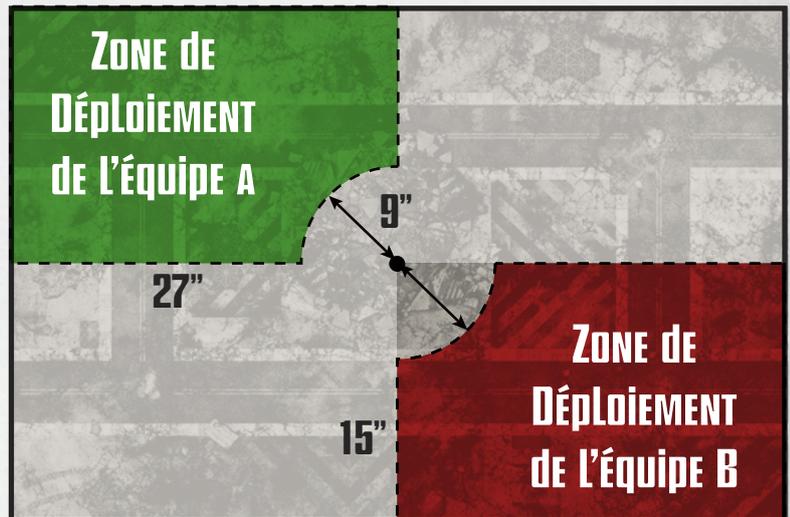
**KILLS POINTS** Les unités détruites apportent 1 point de victoire, dans une limite de 6 points maximum de différentiel.

Attention, les Low of War rapportent 1 point de victoire par tranche de 8 PV

Exemple 1 : Equipe A tue 10 unités. Equipe B tue 7 unités => Différence de 3 KP => l'équipe A gagne 3 points de victoire.

Exemple 2 : Equipe A tue 15 unités. Equipe B tue 5 unités => Différence de 10 KP => Plafond à 6 points de victoire => L'équipe A gagne 6 points de victoires.

### DÉPLOIEMENT

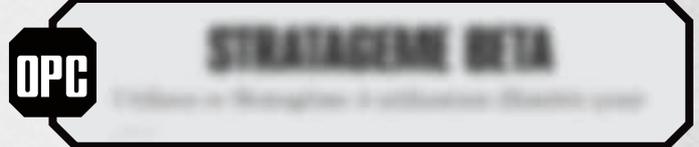


### ELAN AUDACIEUX

Au début de chacune de ses phases de mouvement, si cette équipe possède une ou plusieurs cartes d'objectifs tactiques en jeu, son adversaire doit choisir l'un de ces objectifs tactiques. Si l'objectif tactique choisi est accompli à ce tour ou au tour suivant, il rapporte 1 point de victoire supplémentaire.

### PAS DE PRISONNIER

A la fin de chaque round de bataille, une équipe marque 1 point de victoire si plus d'unités adverses que d'unités amies ont été détruites dans ce round de bataille.



# FRENCH WARGAME DAY

## SCENARIO MATCH 3

### LE CHAMP DE BATAILLE

Chaque équipe doit placer un pion objectif dans chaque zone de déploiement et un dans le no man's land (=zone centrale).

### DURÉE DE LA BATAILLE

La partie se joue en 5 rounds fixes.

### PERTES ACCEPTABLES

N'utilisez pas la règle de jeu égal Mort Subite pour cette mission.

### OBJECTIFS TACTIQUES

Cette mission utilise les règles d'Intrigues de Guerre p70-71 CA 2019

Une seule pile objectifs par équipe.

Les objectifs tactiques doivent être tous visibles. Aucun ne peut être caché.

### GUERRE EN PREMIÈRE LIGNE

À la fin de chaque round de bataille, chaque équipe marque un certain nombre de points de victoire pour chaque usine (pion objectif) qu'elle contrôle. Une équipe marque 1 point de victoire pour chaque pion objectif situé dans sa zone de déploiement, 4 PV pour chaque pion objectif situé dans la zone adverse, 2 PV pour chaque pion objectif situé dans la zone centrale.

### MAELSTROM

Avoir 5 cartes en mains, puis placer 3 cartes en jeu parmi ces 5 (comme indiquer dans le chapter approved

### CONDITIONS DE DÉFAITE

À la fin de la partie, l'équipe qui a marqué le plus petit nombre de points de victoire a perdu...

**FRAPPE INITIALE** Marquez 1 point de victoire si une ou plusieurs unités ennemies ont été détruites lors du premier round de bataille

**GUERRE EN PREMIERE LIGNE** Voir règle

**TUEZ LE SEIGNEUR DE GUERRE** 1 ou 2 points **BRISEUR DE LIGNE** 1 point

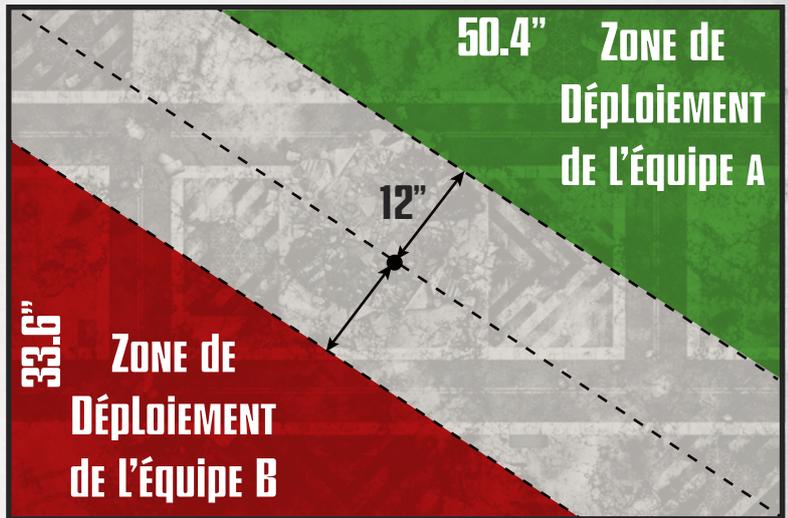
**KILLS POINTS** Les unités détruites apportent 1 point de victoire, dans une limite de 6 points maximum de différentiel.

Attention, les Low of War rapportent 1 point de victoire par tranche de 8 PV

Exemple 1 : Equipe A tue 10 unités. Equipe B tue 7 unités => Différence de 3 KP => l'équipe A gagne 3 points de victoire.

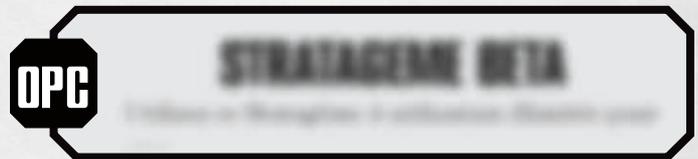
Exemple 2 : Equipe A tue 15 unités. Equipe B tue 5 unités => Différence de 10 KP => Plafond à 6 points de victoire => L'équipe A gagne 6 points de victoires.

### DÉPLOIEMENT



### TACTIQUES DISRUPTIVES

Au début de chaque tour d'une équipe, avant de mettre le moindre objectif tactique en jeu, l'équipe dont c'est le tour révèle les trois cartes au dessus de sa pile d'objectifs. L'équipe adverse peut alors choisir une de ces cartes pour qu'elle soit placée en bas de la pile d'objectifs de la équipe, tandis que les cartes restantes sont placées en haut de la pile objectifs: dans l'ordre choisi par l'adversaire.



# FRENCH WARGAME DAY

## SCENARIO MATCH 4

## LE CHAMP DE BATAILLE

Placement des objectifs libre

## OBJECTIFS TACTIQUES

Cette mission utilise les règles d'Intrigues de Guerre p70-71 CA 2019

Une seule pile objectifs par équipe.

Mise en jeu des Objectifs Tactiques.

Les objectifs tactiques doivent être tous visibles. Aucun ne peut être caché.

## CONFINEMENT ÉPURÉ

Ne pas jeter de dé pour définir le numéro des pions objectifs (comme indiqué dans le chapitre approved) mais simplement utiliser la méthode usuelle pour le placement des pions objectifs.

A partir du round 2, au début de chaque round de bataille, retirez du champ de bataille l'objectif correspondant au numéro du round.

## MAELSTROM

Avoir 5 cartes en mains, puis placer 3 cartes en jeu parmi ces 5 (comme indiqué dans le chapitre approved)

## DOMINATION

A la fin de chaque round de bataille, une équipe marque 1 point de victoire si elle contrôle plus de pions objectifs que l'équipe adverse.

## CONDITIONS DE DÉFAITE

À la fin de la partie, l'équipe qui a marqué le plus petit nombre de points de victoire a perdu...

**FRAPPE INITIALE** Marquez 1 point de victoire si une ou plusieurs unités ennemies ont été détruites lors du premier round de bataille

**DOMINATION** A la fin de chaque round de bataille, une équipe marque 1 point de victoire si elle contrôle plus de pions objectifs que l'équipe adverse.

**TUEZ LE SEIGNEUR DE GUERRE** 1 ou 2 points **BRISEUR DE LIÈNE** 1 point

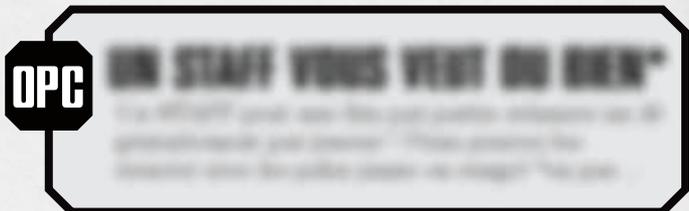
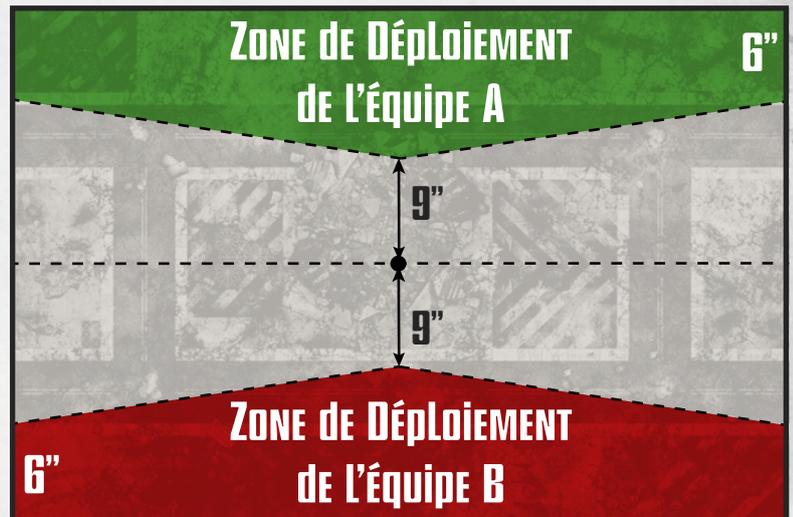
**KILLS POINTS** Les unités détruites apportent 1 point de victoire, dans une limite de 6 points maximum de différentiel.

Attention, les Low of War rapportent 1 point de victoire par tranche de 8 PV

Exemple 1 : Equipe A tue 10 unités. Equipe B tue 7 unités => Différence de 3 KP => l'équipe A gagne 3 points de victoire.

Exemple 2 : Equipe A tue 15 unités. Equipe B tue 5 unités => Différence de 10 KP => Plafond à 6 points de victoire => L'équipe A gagne 6 points de victoires.

## DÉPLOIEMENT



## CONTRÔLE TERRITORIAL

Au début de chaque tour d'une équipe (après le premier tour), si cette équipe contrôle plus de pions objectifs que celle adverse, elle peut tirer une carte de sa pile objectifs (et la mettre dans sa main) avant de mettre en jeu le moindre objectif tactique.