

Warhammer 40.000

Campagne Veltusa

Historique :

Au milieu du 41^e Millénaire, le Chaos à envahit un secteur du nom de Veltusa. Les forces loyalistes de ce secteur ont été prises au dépourvu et n'ont pas eut le temps de réagir. Ce fut une victoire facile pour le Chaos, l'imperium envoie ses forces pour la sanction ultime, L'EXTERMINATUS mais un inquisiteur du nom de Horn réussit à comprendre que sur cette planète se cache une arme datant du moyen Âge Technologique. D'après ses recherches elle serait extrêmement puissante et se serait un véritable avantage si nous pouvions nous en emparer. Elle serait apparemment située dans le secteur 0A-0A sous la ville. Des Flottes sont actuellement dépêchées en masse pour reprendre le secteur et trouver cette arme. Des Eldar nous ont contacté et ils viendrait apparemment nous aider car ils ne veulent en aucun cas que cette arme tombe au main du Chaos. Le Chaos venant de capturer un éthéré Tau, il y a de forte chance pour que nous puissions conclure avec eux une alliance temporaire.

Règles:

1. Seules les parties de

- Warhammer 40.000
- Warhammer 40.000 en 40 minutes
- Warhammer 40.000 missions Commandos
- Inquisitor

seront pris en compte dans le résultat final de la campagne

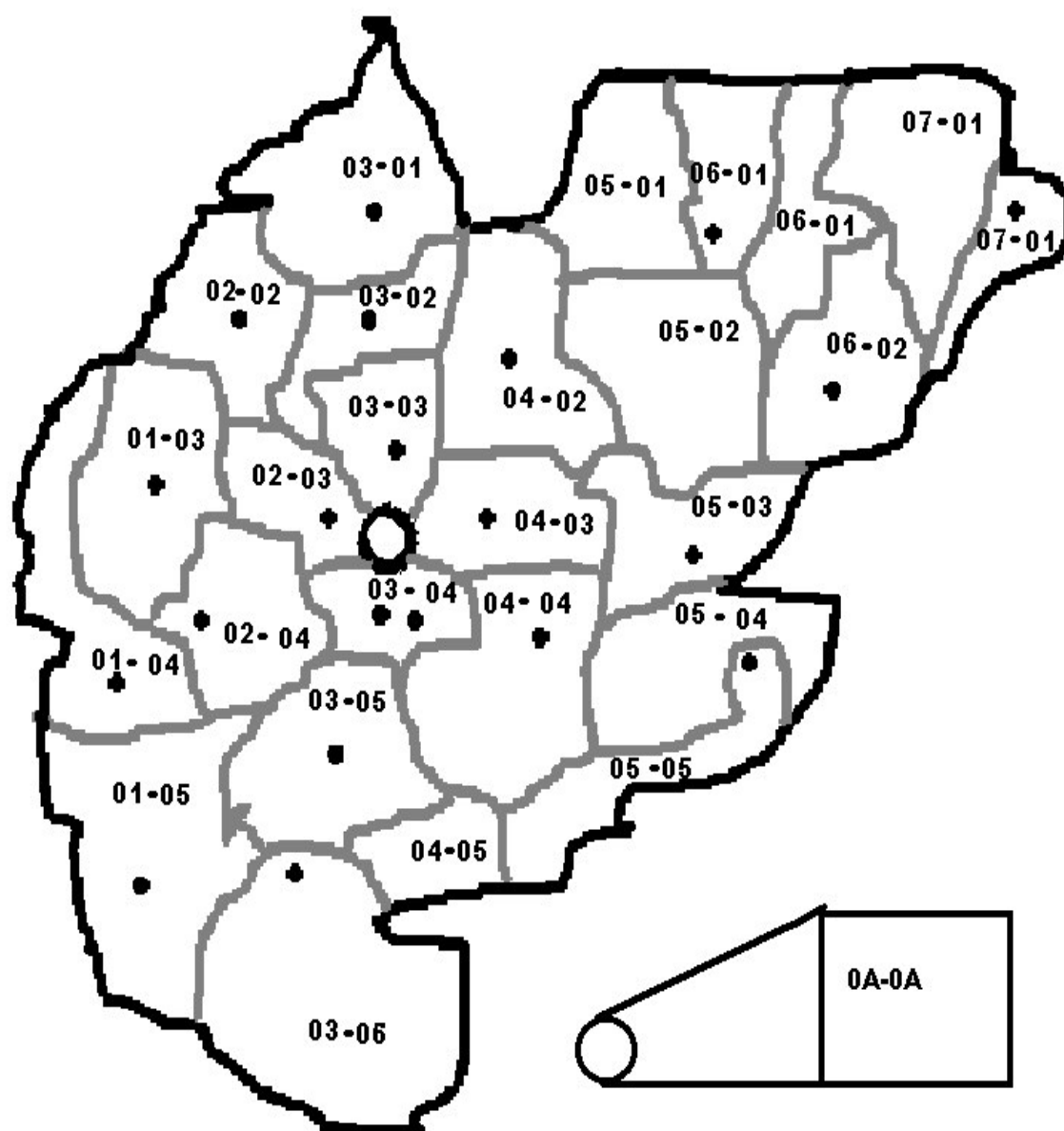
2. Envoyer moi les résultat de vos partie à *alletgo7 chez caramail.com*

(remplacer le « *chez* » par un @ en enlevant les espaces. Je fais ceci pour évitez le relevage d'adresse automatique en vue du spam). Lorsque vous m'envoyer les résultats, envoyer moi :

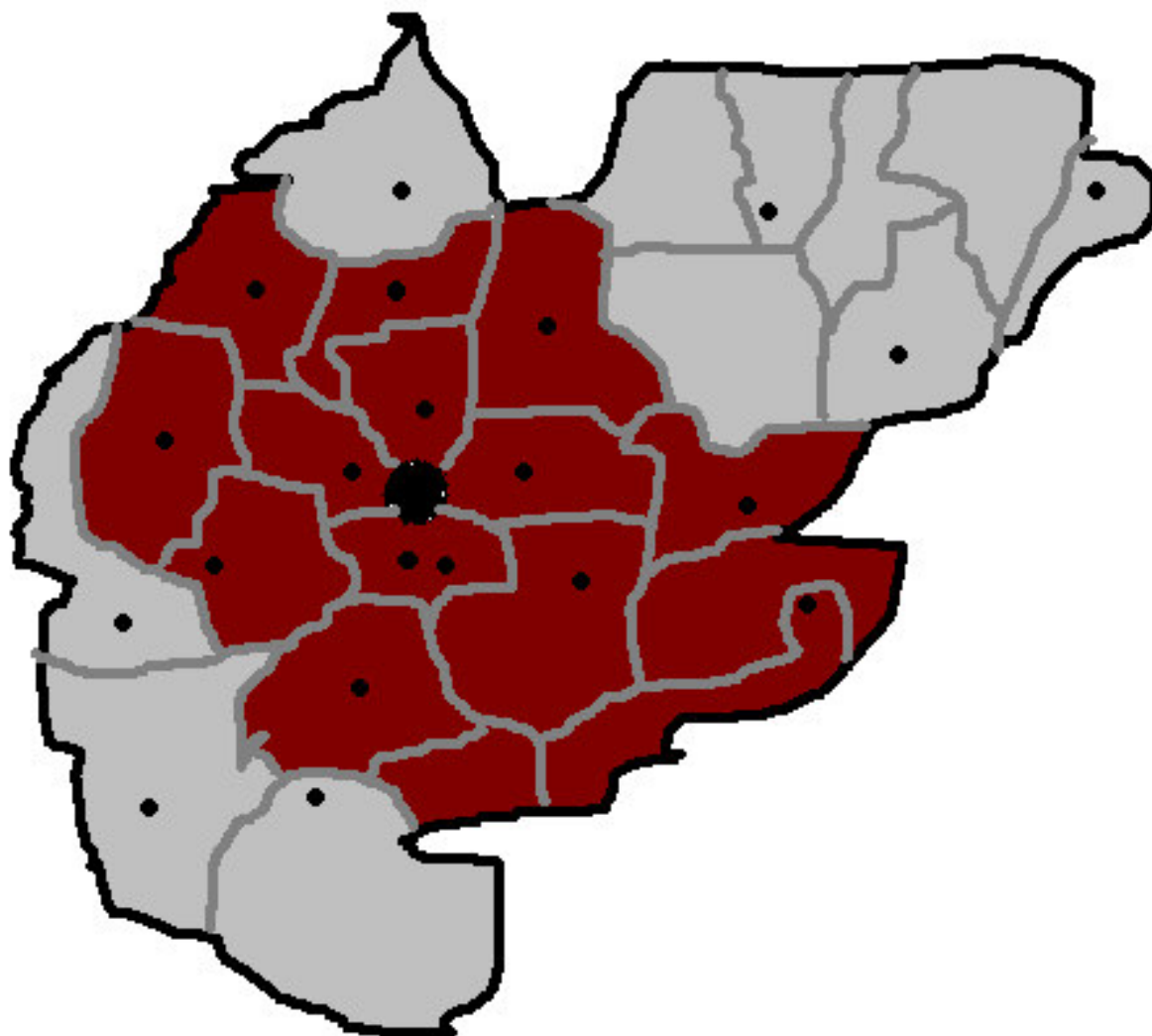
- | | |
|--------------------------|----------------------------------|
| • votre nom de général | • nom de général de l'adversaire |
| • votre armée | • l'armée de votre adversaire |
| • la date de la bataille | • type de bataille joué |
| • son montant en points | • dans quel secteurs |
| • le gagnant | • conditions de la victoire |

3. Les parties d'Inquisitor, de commando et de warhammer en 40 minutes peuvent sembler dérisoires dans une campagne pour Warhammer 40.000 mais en fait elles ont pour but de mieux renseigner les troupes et les armées et ainsi de leur donner des avantages tactiques en leur annonçant à l'avance un assaut ennemi par exemple. Ceci pourra être représenté dans vos parties par un avantage quelconque pour le joueur qui aura gagné une de ces parties juste avant. Libre à vous de déterminer cet avantage.
4. Les règles utilisées lors de vos parties ne sont pas limitées à celle des livres de règles, correctifs et supplément, vous pouvez y inclure vos règles maisons mais elles doivent être acceptées par tous les joueurs présents pour la partie où elles seront appliquées.
5. Les protagonistes sont :
 - **L'IMPERIUM** : (*Space marines, chasseur de démons, chasseur de sorcières, Garde impériale, Eldar, Tau ainsi que les variantes des codex*).
 - **LE CHAOS** : (*Space marines du Chaos, Tyrannides, Nécrons, Orks, Eldar Noir ainsi que les variantes des codex*).
6. Fortification :
 - Chaque point sur la carte représente des défenses et alloue donc 50 pts de fortification supplémentaires issue du codex *combat urbain* au défenseur, l'attaquant doit lui payer pour avoir l'arsenal de l'attaquant.
 - Ces règles peuvent être utilisées en combat urbain ou en plaine.
 - Ces règles ne sont pas obligatoires même si elles représentent mieux le fait qu'il est difficile de déloger un adversaire d'une position stratégique car il vous attend.
7. Le secteur 0A-0A compte comme ayant 150 pts d'équipement de défense. Après tout c'est l'objectif de la guerre que de prendre ou de garder cette ville.
8. Les combats, dans n'importe quels secteurs se situent dans l'environnement de votre choix car ils y a des villes et des plaines dans chaque secteur. Seule exception, le secteur 0A-0A qui se déroulera en combat urbain.
9. Vous ne pouvez attaquer qu'un secteur voisin d'un secteur contrôlé par les Forces de L'Imperium si vous êtes un impérialiste et inversement si vous êtes un adepte des Dieux Sombres. Ces secteurs appartenant sont sur la carte de la semaine en cours. Vous devez donc avoir la version la plus récente de la carte pour avoir une idée des secteurs que vous pouvez attaquer.

Carte des Secteurs de Veltusa



Carte des possessions Semaine 1



	Forces du bien
	Forces du mal