

# Le 22 Mars 2024 - les 2 ans

Du maelstrom d'un monde déchiqueté naquit l'Art de la Chance. Le chaos le disputa au divin dans une explosion de vie.

D'étranges mondes naquirent dans le firmament, constellés d'esprits, de dieux, d'hommes, de démons, de machines et autres formes de vies.

Mais le temps est très joueur, et comme auguré avec beaucoup d'humour, la séparation des époques se rompit à nouveau. Mythes et légendes cédèrent au chaos, et les ténèbres noyèrent tous les univers.

L'âge d'or de chaque époque fit alors place à l'héroïsme, à la peur, à la mort et aux craquages de dés.

Dans la fièvre de la rage qui les consumaient, tous eurent une sublime vision de gloire et de fun.

## Le champ de bataille

Oui, AoS et 40k sur la même table c'est fun.

Chacun se déploie dans une des zones qui lui sera affectée.

La façon de marquer des points et donc de gagner sera révélée au début de la bataille.

## Les armées

AoS :

- max 300pts d'une allégeance avec une sous-faction
- 2 warscroll différents de taille initial
- un artefact et un trait de commandement (en respectant les règles)

W40k :

- max 300pts d'un détachement.
- 2 datasheet différentes de taille initial
- Une amélioration et un trait de commandement (en respectant les règles)

## Règles de bataille

		AoS	W40k
<b>Pré-bataille</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toutes les figurines doivent être posées sur la table</li> <li>• Aptitudes qui se résolvent avant le début de la bataille</li> </ul>	
<b>Pré-round</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Détermination de l'ordre du tour ⇒ il y aura 2 équipes et tous ceux de la même équipe jouent en même temps</li> <li>• Si toutes les figurines d'un joueur sont mortes, il peut les faire revenir entièrement à 6" d'un bord de table et à plus de 9" de toutes figurines ennemies.</li> <li>• Si ce n'est pas possible d'un bord de table, exceptionnellement, il peut regarder pour un DeepStrike.</li> <li>• Si ce n'est pas possible il peut se poser à 6" d'un joueur qui a le plus de point de victoire</li> </ul>	
<b>Round</b>	<b>Cmdt/ Héros</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1PC</li> <li>• Action Héroïque</li> <li>• Prières &amp; Magie (Dés primaux + sorts)</li> <li>• Aptitudes qui se résolvent à cette phase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1PC</li> <li>• Tests de battleshock</li> <li>• Aptitudes qui se résolvent à cette phase</li> </ul>
	<b>Mvt</b>	• Identique aux règles de base AoS	• Identique aux règles de base 40k
	<b>Tir</b>	• Identique aux règles de base AoS	• Identique aux règles de base 40k
	<b>Charge</b>	• Identique aux règles de base AoS	• Identique aux règles de base 40k
	<b>Combat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pile in</li> <li>• Tous les "Fights First", puis "normal" par alternance</li> <li>• Identique aux règles de base AoS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pile in &amp; Consolidation</li> <li>• Tous les "Fights First", puis "normal" par alternance</li> <li>• Identique aux règles de base 40k</li> </ul>
	<b>Déroute</b>	• Identique aux règles de base AoS	



Note : Avant le premier round de bataille, on fixera ce qui semble cohérent pour l'endu des figurines AoS.

**L'ART DE LA CHANCE**  
Association ludique figurine

Un portail entre les jardins du Grand-père et les terres des mortelles est ouvert. Le rituel est déjà bien avancé. Les éclaireurs de Nurgle avaient labouré le sol et semé les miasmes dans tous les sillons. Ils avaient prononcé les lamentations des laboureurs et énoncé sept fois les plaintes buboniques de Nurgle. Ils sont repartis et ont laissé un bataillon d'arrière garde.

Des héros ont répondu à l'appel pour repousser cette invasion de maladies et pour refermer le portail. Le silence de la brise du matin laisse place aux sons métalliques des bolters qui sont rechargés. Les épées et lances cognées contre les boucliers les font résonner. Les bêtes hurlent l'appel à la guerre. Les tambours et moteurs s'ajoutent à cette cacophonie.

Tout le monde attend de voir qui fera le premier pas, le premier cri, le premier mort.

## Objectifs

**Fermer le portail** : Le portail a une puissance magique de 100 miasmes, une valeur de 0 permet de le refermer. Chaque lancé de dé dont la valeur non modifiée est un 1, permet de détruire un miasme et donc de décrémenter le nombre de miasmes du portail.

**Contribution** : Un jet 2D6, 3D6, XD6 qui donne un multiple de 7, ajoute un miasme au portail et fait perdre 1 Point de Victoire par multiple ( un 7 => 1PV, 14 => 2PV, 21 => 3PV, ....)

Notes du MdJ:

- Une unité de 10fig qui fait ses jets de touche, c'est 10 fig qui font chacune 1D6. Donc pleins de possibilités de faire de 1. (donc pas de possibilité de faire des 7)
- Une unité qui charge/lance un sort/... peut dans ce cas faire un multiple de 7 car cela correspond à 2D6.
- Si dans le multiple de 7, il y a un 1 les 2 règles s'appliquent

## Déploiement

Chaque joueur tire une carte avec une valeur et une couleur.

Cela indique quelle zone de déploiement lui est affectée pour le début de partie. Ses 2 unités doivent être posées à 3" de sa zone de déploiement et entièrement à 6" du bord du champ de bataille.

## Impacts KillTeam

Tout ne se joue pas au sol, ce qui se passe en orbite influence l'ouverture ou la fermeture du portail. La partie se joue sur une autre table avec les règles de KillTeam.

## Victoire

N'utilisez pas les conditions de victoire des règles de votre jeu. Au lieu de cela, chaque joueur marque des points de victoire comme ceci :

- 1 Point de Victoire pour chaque miasme détruit
- 2 Points de Victoire pour chaque unité de base Nurgle détruite
- 5 Points de Victoire pour chaque Grand Immonde détruit
- 1 Points de Victoire + 1 Points de Victoire par tranche de 5pv dans l'unité (effectif complet)
- Les joueurs se volent leurs points de victoires

Node du MdJ :

- de 1pv à 5pv => 1 Point de Victoire + 1 Point de Victoire = 2PV
- de 6pv à 10pv => 1 Point de Victoire + 2 Points de Victoire = 3PV
- de 11pv à 15pv => 1 Point de Victoire + 3 Points de Victoire = 4PV
- Exemple : 5 Intercessors ont 10pv => tuer la dernière fig de l'unité donne 3 Points de Victoire

## Durée de la bataille

La bataille dure 5 rounds (ou moins).

Si le portails est fermé ... il reste des points à marquer sur la table.

Pour les joueurs Nurgle, chaque objectif contrôlé à la fin d'un tour:

- Cela rajoute 7 miasmes au début du tour Nurgle.
- Fait tomber une météorite sur les joueurs avec le plus de Points de Victoires ( lancer 7 Dés, 1 BM sur du 4+)

## Déroulement d'un tour

Au début de chaque Round de bataille, on mélange les cartes, et on tire au sort le groupe des premiers joueurs. (tirage de la moitié des cartes)

Tous les premiers joueurs font leur tour, ensuite les seconds joueurs pour finir par le tour de Nurgle.

Les joueurs, dont ce n'est pas le tour (ou le Mdj), lancent les dés pour les Nurgles.

		Phases des joueurs	Phase Nurgle
<b>Déploiement</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les unités Nurgles seront placé au milieu de la table :               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2 x 3 Nurglings,</li> <li>○ 2 x 1 Bête de Nurgle,</li> <li>○ 2 x 10 Portepestes,</li> <li>○ 3 Grand immonde</li> </ul> </li> </ul>	
<b>Pré-round</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tirage au sort des groupes de premiers et second joueurs</li> </ul>	
<b>Round</b>	<b>Cmdt/ Héros</b>	•	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si des unités ont été détruite et que le portail est encore ouvert, les unités sont placé au plus proche du centre de la table</li> <li>• Chaque unité se guérit de D3 points de vie</li> </ul>
	<b>Mvt</b>	•	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toutes les unités démon de Nurgle se téléportent :               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Utilisation d'un dé de dispersion pour connaître la direction</li> <li>○ Utilisation de 2D6 pour la distance de téléportation</li> <li>○ Si l'unité doit se désengager, elle le fait.</li> <li>○ C'est une téléportation, donc on ignore les bloquants (figurines et décors)</li> <li>○ S'il n'est pas possible de respecter la distance à cause d'un décor, la figurine s'arrête avant</li> <li>○ S'il n'est pas possible de respecter la distance à cause de figurine, alors le mouvement est limité à la distance d'engagement ( 1" pour 40k, 3" pour Aos)</li> </ul> </li> </ul>
	<b>Tir</b>	•	• Identique aux règles de base Aos/40k
	<b>Charge</b>	•	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toutes les unités qui peuvent charger, le font vers l'unité la plus proche</li> <li>• Identique aux règles de base Aos/40k</li> </ul>
	<b>Combat</b>	• Identique aux règles de base Aos/40k en respectant la priorité des Fight-First	• Identique aux règles de base Aos/40k
	<b>Déroute</b>	• Les Portepestes appliquent le malus du musicien	